

UNIDAD EDUCATIVA RÉPLICA “JUAN PÍO MONTÚFAR”
AÑO ESCOLAR 2022-2023



PROYECTO DE INNOVACIÓN INSTITUCIONAL



QUITO – ECUADOR

2023

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. De la Institución educativa

Nombre: Unidad Educativa Réplica “Juan Pío Montúfar”
Código AMIE: 17h01565
Provincia: Pichincha
Cantón: Quito
Distrito: 02
Circuito: 03
Teléfono de la Institución Educativa: 0989278050
Correo electrónico de la institución: 17h01565@gmail.com
Nombre del Directivo de la Institución Educativa: MS.c. Luis Oswaldo Pérez Cueva
Teléfono de Contacto (Directivo): 0989278050
Correo electrónico del Directivo: luiso.perezc@educacion.gob.ec

1.2. De la Innovación

Título: ABS (Aprendizaje+Bienestar+Servicio)
Tipo de innovación: Experiencia concreta
Eje temático: Aprendizaje escolar y desarrollo personal
Ámbito del estudio: Pedagógico
Grupo objetivo (detalle): Estudiantes de la Unidad Educativa Réplica “Juan Pío Montúfar”
Fecha de inicio de la innovación: Febrero del 2023
Fecha de finalización de la innovación: Año escolar 2023-2024
Financiado por:
Autor o Autores:
MS.c. Isabel María Badillo Rivera
MS.c. Sonia Margoth Bastidas Álvarez
MS.c. Margarita Beatriz Castro Salgado
Lcda. María Eugenia Gavilánez Cuesta
MS.c. Nancy Margarita Lluminquinga Aseicha
MS.c. Rosa Adela Macas Romero
MS.c. Roxana Maribel Manrique Toro
Ing. Luis Miguel Narváez Oliva
Lcdo. Pablo Andrés Paspuel Zavala
Lcda. Juana Alexandra Pichucho Tocto
MS.c. Mónica Patricia Ramírez
Lcda. Carla Elizabeth Sánchez Franco
Teléfono de autor-correspondencia: 0967800655
Fecha de presentación de la Innovación: 6 de febrero del 2023

2. ANTECEDENTES

La Unidad Educativa Réplica Juan Pío Montúfar es una institución de educación ordinaria y pública que se encuentra ubicada en la ciudad de Quito, parroquia Calderón, Ciudad Bicentenario, fue creada mediante Resolución No MINEDUC-SEDMQ – 2015- No 0293 del 16 de junio del 2015, firmada y cumplimentada por la Dra. Francisca Herdoíza Arboleda (Subsecretaria de Educación del Distrito Metropolitano de Quito) y el Dr. Augusto Espinoza (Ministro de Educación). Fue inaugurada en el año escolar 2014-2015 por el presidente de la República, Rafael Correa, la Ministra Coordinadora de Desarrollo Social, Cecilia Vaca, el Ministro de Educación, Dr. Augusto Espinoza, entre otras autoridades.

Cuenta con dos jornadas matutina y vespertina, ofrece educación inicial, básica, media, elemental, bachillerato en ciencias y técnico. Tiene laboratorios de ciencias naturales, física, química y computación. Brinda servicio de biblioteca, programas educando en familia y cero drogas.

El edificio tiene un área de construcción de 7,882,51m² en un espacio de 17.906,96m², distribuido en áreas deportivas, bar comedor y de esparcimiento con espacios flexibles y adaptables. La planta docente está conformada por 68 docentes que cuentan con título de cuarto y tercer nivel, 4 profesionales del DECE y con 3 personas dedicadas al servicio y guardianía.

La población estudiantil es de 2180 estudiantes y está conformada por mestizos, afroecuatorianos, indígenas y otros. La principal actividad económica generadora de ingresos de los hogares de los padres de familia y /o representantes provienen de actividades económicas artesanales, jornales, agricultura, empleo, comercio, construcción y otros, de donde obtienen sus ingresos económicos para la subsistencia de sus familias.

Desde este contexto, es importante realizar un análisis exploratorio del contexto educativo mundial, nacional y local de la problemática existente en relación al nivel de logro de los aprendizajes. Así, considerado el informe, titulado “El estado de la crisis educativa mundial: un camino hacia la recuperación”, en el que se muestra que en los países de ingresos bajos y medianos, la proporción de niños que viven en situación de pobreza de aprendizajes, es de aproximadamente el 53 por ciento antes de la pandemia, y que pudo alcanzar el 70 por ciento debido al cierre prolongado de las escuelas y a la carencia de eficacia del aprendizaje a distancia.

Así mismo, según el Informe PISA-D (2018) señala que en Ecuador el 49% de los estudiantes alcanzó el nivel mínimo de competencia en lectura y el 29% en Matemáticas y el 43% en ciencias.

El promedio de Ecuador en lectura es de 409, lo que lo sitúa en nivel 2, el nivel mínimo de competencias. Cerca del 38% de los estudiantes de Ecuador se ubicaron en el nivel 1a en lectura; este grupo de estudiantes son capaces de localizar uno o más fragmentos independientes de información explícita, identificar el tema principal o el propósito del autor en un texto sobre un tema conocido o establecer una conexión simple, reflexionando sobre la relación entre la información del texto y el conocimiento común del día a día, según los niveles de desempeño de PISA (OCDE, 2017a). Estos estudiantes son los que más cerca están de alcanzar el nivel básico de entre todos los estudiantes con un desempeño bajo.

El desempeño promedio de Ecuador en Matemáticas es de 377, situando el nivel de desempeño del país en 1a, enfatiza las graves dificultades que tienen muchos estudiantes de Ecuador desenvolverse en situaciones que requieren la capacidad de resolver problemas matemáticos. El 70,9% de los estudiantes de Ecuador no alcanzan el nivel 2, categorizado como el nivel de desempeño básico en matemáticas frente al 23,4% de los estudiantes de países miembros de la OCDE, al 69,5% de estudiantes de países de ALC, y el 88,1% de estudiantes de los países que participaron en PISA-D. Entre los estudiantes con desempeño bajo en Ecuador, el 21% se encuentra en el nivel 1a, y solo es capaz de realizar tareas rutinarias en situaciones bien definidas, en las que la acción requerida es casi siempre obvia. La mayor parte de estudiantes de Ecuador se ubicaron en este nivel. Sin embargo, el rendimiento del 39,9% de los estudiantes se encuentra incluso por debajo de este nivel, en los estudiantes con desempeño bajo en matemáticas.

En ciencias, un 16,2% de estudiantes alcanzaron el nivel 1b y el 1,9% se ubicó por debajo de ese nivel. Los estudiantes con un desempeño de nivel 1b en ciencias son capaces de emplear conocimientos de contenidos comunes para reconocer aspectos relativos a fenómenos científicos simples. Son capaces de identificar patrones simples en los datos, reconocer términos científicos básicos y seguir instrucciones explícitas para llevar a cabo un procedimiento científico (OCDE, 2017a). Los estudiantes con un desempeño de nivel 1a en ciencias son capaces de emplear conocimientos procedimentales y de contenidos comunes, para reconocer o identificar explicaciones de fenómenos científicos simples. Con ayuda, pueden enfrentarse a un experimento científico con no más de dos variables. Son capaces de identificar relaciones causales, o

correlacionales, e interpretar datos gráficos y visuales que requieren un bajo nivel de capacidad cognitiva. Los estudiantes de nivel 1a pueden seleccionar la mejor explicación científica para los datos dados en contextos familiares (OCDE, 2017a).

El 10% de los estudiantes con mejor desempeño en Ecuador está por debajo del promedio de la OCDE en PISA 2015 en Matemáticas y entorno al promedio de países de América Latina y el Caribe (ALC).

Los resultados obtenidos en la evaluación SEST 2022 (Ser Estudiante) aplicada por el INEVAL , evidencian una gran pérdida de aprendizajes en todos los campos (Matemática, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales), reflejo de una tele educación emergente e improvisada a causa de la pandemia provocada por COVID- 19, con poca o casi nula capacitación a los docentes y un escaso acceso a la tecnología en los hogares de toda la población. En ese sentido, existen aprendizajes que no se alcanzan y los que se alcanzan son con un puntaje mínimo.

Y , según la estadística del departamento del Vicerrectorado de la Unidad Educativa Réplica “Juan Pío Montúfar”, en el período lectivo 2017-2018 se registraron 30 estudiantes con pérdidas de año, 2018-2019 ,113 estudiantes ,durante los períodos lectivos 2019-2020 y 2020-2021 no se registraron estudiantes con pérdidas de año, en el período lectivo 2021-2022, 25 estudiantes perdieron el año; en las evaluaciones diagnósticas realizadas en el regreso a la presencialidad se detectaron bajos niveles de competencias de los estudiantes en las asignaturas de los programas de estudio, particularmente en Matemáticas, Lenguaje y Comunicación, Ciencias Naturales y Estudios Sociales.

Los resultados levantados confirman las preocupaciones respecto de la calidad de los aprendizajes de niños y jóvenes. Los niveles Insuficiente y Elemental cubren a un gran grupo de estudiantes.

Considerando este antecedente, con la reapertura de las instituciones educativas debe seguir siendo una prioridad urgente y de primer orden detener y revertir las pérdidas de aprendizaje. Por lo que es menester de las instituciones educativas implementar proyectos de innovación con el objetivo de garantizar que los estudiantes de esta generación logren tener, al menos, las mismas competencias que los de la generación anterior y construir sistemas educativos más resilientes a largo plazo y frenar el aumento de la exclusión educativa. En este mismo sentido, las innovaciones deben cambiar las culturas institucionales, los modos de hacer, pensar, sentir, creer, y generar un conjunto de

creencias y prácticas que se organicen en torno al propósito de mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la Institución.

Por lo expuesto, para gestionar un cambio es imperante la implementación del proyecto de Innovación ABS (Aprendizaje+ bienestar + servicio) cuyo propósito fundamental es repensar la educación desde una visión que nos permita crear espacios de aprendizaje y pedagogías de calidad que permitan a los estudiantes progresar, comprender sus realidades y trabajar por una sociedad más justa, inclusiva y equitativa. Con un enfoque donde se fomente el sentido de pertenencia y servicio a la comunidad, un entendimiento compartido de los valores clave y de la ciudadanía global, un sentimiento de ser parte de una comunidad más amplia y común de la humanidad.

3. OBJETIVO GENERAL

- ✚ Elevar la calidad de la gestión y atención educativa en la Unidad Educativa Réplica “Juan Pío Montúfar”, a través de la implementación del proyecto de Innovación Institucional “ABS”, utilizando pedagogías de calidad y prácticas educativas basadas en el aprendizaje, bienestar y servicio que contribuyan a promover el progreso de los estudiantes de manera intelectual, moral, social, cultural y emocional.

3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✚ Aplicar la metodología de aprendizaje servicio como herramienta pedagógica para acercar los alumnos-escuela a la realidad social, disminuir el fracaso escolar y aumentar la motivación de los alumnos.
- ✚ Aplicar el Diseño de aprendizaje para el siglo XXI (21CLD), priorizando habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la colaboración, la creatividad y la comunicación, que son cruciales para el éxito en el mundo moderno y en el futuro laboral.
- ✚ Reforzar la participación familiar y comunitaria en los procesos de desarrollo integral de los estudiantes.
- ✚ Socialización y divulgación de los resultados de Evaluación del proyecto de innovación a los miembros de la comunidad educativa.

3. JUSTIFICACIÓN

La urgencia de adecuar la educación a los cambios que vive la sociedad en el conocimiento, la tecnología, la información, los nuevos lenguajes, la comunicación y la investigación, ha llevado a incorporar a la innovación como aspecto central del nuevo escenario social. Ello ha incidido para que la innovación se convierta en una preocupación de la educación en los actuales momentos. En consecuencia, se ha llegado a considerarla necesaria para lograr la modernización de las instituciones educativas que requieren adecuarse a los nuevos tiempos.

Bajo este contexto, la comunidad educativa de la Unidad Educativa Réplica “Juan Pío Montúfar” consciente de la importancia de la innovación educativa en los centros escolares busca implementar el proyecto “ABS” (Aprendizaje+Bienestar+Servicio) , ya que al ejecutar el proyecto se logrará:

Mejorar la calidad de la educación: Al incorporar nuevas metodologías, tecnologías y enfoques pedagógicos, que puedan mejorar la enseñanza y el aprendizaje, y por lo tanto, la calidad de la educación.

Fomentar la motivación de los estudiantes: Al involucrar a los estudiantes en proyectos prácticos y desafiantes, al utilizar tecnologías y metodologías atractivas e interesantes se mantiene su atención y se aumenta su motivación.

Desarrollar habilidades importantes: puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades importantes, como el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas.

Fomento de la innovación y la creatividad: Al permitir a los estudiantes que exploren y experimenten de manera activa, se fomenta su creatividad y capacidad de innovar. Así mismo en el personal educativo, lo que puede mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

Preparar a los estudiantes para el futuro: Porque se les está dando a los estudiantes las herramientas y habilidades necesarias para tener éxito en un mundo cambiante y tecnológicamente avanzado.

Contribución a la competitividad: Al mantenerse a la vanguardia en educación, el proyecto de innovación educativa puede contribuir a la competitividad a nivel local, nacional e internacional.

Adaptación a los cambios: permite adaptarse a los cambios en el entorno educativo y responder a las necesidades cambiantes de los estudiantes y el personal educativo.

En resumen, la importancia de la aplicación del proyecto de innovación educativa ABS , está dada porque su implementación ayudaría a mejorar la calidad del aprendizaje y la enseñanza lo que

contribuiría a que los docentes y estudiantes dispongan de herramientas efectivas para adaptarse a un mundo en constante cambio y evolución. Asimismo, puede aumentar la motivación de los estudiantes y fomentar un aprendizaje más significativo y retenido a largo plazo. Además, la incorporación de tecnología y nuevas metodologías de enseñanza puede hacer que la educación sea más accesible y equitativa para todos los estudiantes. Por lo tanto, este proyecto es esencial para preparar a los estudiantes para el futuro y asegurar que reciban una educación de alta calidad y el desarrollo de las habilidades del siglo XXI para el éxito.

4. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA : FUNDAMENTACIÓN

La fundamentación del proyecto se enmarca en la innovación educativa que se está desarrollando cada vez con mayor fuerza en las instituciones educativas debido a su importancia para el mejoramiento de la calidad educativa. Desde una perspectiva amplia. Carbonell (2019), define la innovación como una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas.

Por otra parte, Jackson (2019) considera que el concepto de currículo está estrechamente relacionado con el de innovación y Lundgren (2020) afirma que el currículo es el principal medio para conseguir el cambio educativo. Entre los diversos aspectos que podrían favorecer el cambio o mejora en el sistema educativo, podemos destacar el papel de las metodologías activas, cuando estas se implementan, el estudiante se convierte en el protagonista, involucrándose e interviniendo en su proceso de aprendizaje, mientras que el docente actuaría como mediador, tutor, apoyo, guía, coach, etc. Según Fernández March (2019, p. 39) “el perfil apropiado del estudiante viene caracterizado por los siguientes elementos: aprendiz activo, autónomo, estratégico, reflexivo, cooperativo, responsable, participación ciudadana”.

También, en el proyecto de innovación “ABS” se enfatiza en lo que la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI presidida por Jacques Delors, en su informe a la UNESCO, identifica cuatro pilares sobre los cuales debe asentarse la educación del futuro: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos. Desde esta perspectiva, la formación del estudiante del siglo XXI, es un camino necesario que debe emprender la educación como forma debe dar respuesta a una demanda cada vez más exigente de una enseñanza equitativa y de calidad.

Por lo que se sustenta que para que se dé una enseñanza innovadora se debe tener cuatro elementos:

- Pedagogías centradas en el estudiante
- Extensión del aprendizaje más allá del aula.
- Integración de las TIC en la pedagogía
- Retroalimentación/Evaluación

4.1 Pedagogías centradas en el estudiante

4.1.1 Currículo para la comprensión

De acuerdo con Huérfano (2020) una propuesta curricular innovadora es la que incorpora nuevas estrategias tanto pedagógicas como valorativas, lo que permite favorecer en los estudiantes la práctica de habilidades cognitivo-lingüísticas, además de promover la mejora de los entornos de aprendizaje. Dicho de otro modo, la implementación de un nuevo currículum ha llevado a una disminución de la deserción de forma significativa, por lo que este cambio curricular estimula la interacción entre docentes y discentes, además de reconocer la interdisciplinariedad y promoverla, donde una enseñanza para la Comprensión (EpC), no solo busca la memorización, sino que propende a la comprensión, adquisición y aplicación de conocimiento mediado por situaciones nuevas de enseñanza – aprendizaje.

Cifuentes (2019) en su investigación revela que la manera en que los profesores conciben la enseñanza para la comprensión, tiene su origen en la interacción con los saberes previos, en la vinculación de otras fuentes de conocimiento, en el diálogo pedagógico constante y en el desarrollo de la praxis docente, donde apremia la necesidad de repensar los procesos educativos y dejar de lado las prácticas tradicionales obsoletas. La nueva generación de alumnado requiere de pedagogías innovadoras, enfocadas en el desarrollo de los procesos de pensamiento que logren contribuir a la formación integral del estudiante, a fin de prepararlos para los desafíos de la actual sociedad del conocimiento.

Siguiendo esta línea Ocampo (2019), citando a Perkins (2008) menciona que, para instaurar un sistema de evaluación focalizado en la comprensión, dentro de la perspectiva del desempeño, se requiere de la consolidación de una arista interpretativa sobre la concepción del aprendizaje y su arquitectura, apuntando hacia un sistema de valoración enmarcado en el desempeño, es decir, en la

evaluación de actividades que impliquen explicar, vincular, justificar y extrapolar la información para consolidar el conocimiento.

4.1.2 Metodologías activas

El rol de las metodologías activas de aprendizaje se concentra en favorecer la implicación integral y dinámica del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Alonso-Betancourt et al. (2019) señalan a las metodologías como un conjunto de técnicas, métodos y procedimientos donde se encuentran inmersas una o varias ciencias en correspondencia con sus características y con su objeto de estudio. Ahora bien, entre las metodologías activas de enseñanza más aplicadas están las basadas en proyectos, en problemas, en el pensamiento, en casos o tareas, el aula invertida, la gamificación, el aprendizaje cooperativo, el contrato de aprendizaje, entre otras. Según Mendiola et al. (2018) el aula invertida, o flipped classroom consiste en enviar a casa las tareas o contenidos teóricos a fin de reservar las actividades prácticas para el aula. Por otro lado, la gamificación consiste en desarrollar las clases incorporando juegos, donde el alumno debe ir cumpliendo los objetivos por medio de estímulos conforme va avanzando en su programa de estudios. Mientras que, según lo señalan Vera-Velázquez et al. (2021) el Aprendizaje Basado en Problemas favorece la identificación, la descripción, el análisis y la resolución de problemas, con ayuda del docente, como mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con Garcés et al., (2021) el aprendizaje colaborativo, requiere de la tecnología para lograr resultados de aprendizaje significativo eficaces, refieren además que se ha evidenciado que mediante la implementación de metodologías activas se logra una mejora en la comprensión de contenidos y en las habilidades de memoria de los estudiantes.

Para Matzumura et. al. (2018) la identificación de las necesidades, la sensibilización y la motivación del alumnado, se convierten en aspectos fundamentales que el profesorado debe lograr antes de llevar a cabo el modelo de aprendizaje basado en la metodología activa, es por eso que, la socialización, la revisión y el análisis de contenidos de una planificación curricular, el diseño de instrumentos de evaluación y el reconocimiento de recursos bibliográficos fiables, se convierten en actividades indispensables para llevar a cabo la implementación de metodologías activas.

4.1.3 Diseño para el aprendizaje del siglo XXI

Con el objeto de responder a las demandas actuales en educación e innovación se propone utilizar una nueva metodología que nos ayude a medir eficazmente el alcance y las capacidades que una Actividad de Aprendizaje conlleva en relación al eficaz desarrollo de las habilidades del siglo XXI; **que** permite identificar áreas de oportunidad para la innovación, pudiendo de forma sencilla, valorar, evaluar, codificar y potenciar actividades de aprendizaje.

Para facilitar la aplicación de este modelo en la enseñanza tal como se propone en ITL Research. 2012. 21 CLD Learning Activity. Microsoft Partner in Learning, se indica las dimensiones siguientes:

- 1. Colaboración & Cooperación:** Capacidad de potenciar el trabajo en equipo, generar debate, tomar decisiones, cooperar y compartir responsabilidades.
- 2. Construcción de conocimiento:** Capacidad de desarrollar pensamiento crítico, análisis, síntesis y valoraciones.
- 3. Uso de las TIC para el aprendizaje:** Uso de las TIC para construir conocimiento y no como apoyo a la práctica académica.
- 4. Autonomía, planificación y autorregulación:** Cada persona realiza su trabajo, planifica y ejecuta con poca supervisión.
- 5. Resolución de problemas y creatividad:** Resolución de desafíos utilizando situaciones reales.
- 6. Habilidades de comunicación:** Requiere que los estudiantes desarrollen niveles de comunicación extendida o multimodal, y si esta comunicación está sustentada con explicaciones, evidencias o ejemplos lógicos que apoyen la idea central. En los niveles más altos los estudiantes elaboran su comunicación para una audiencia o público en particular. La dimensión hace énfasis en las actividades de aprendizaje que requieren a los estudiantes que expresen sus ideas de una forma permanente: una presentación, un podcast, un documento escrito, un correo electrónico, una actuación (obra de teatro o debate oral) también sería considerado en esta dimensión.

4.2 Extensión del aprendizaje más allá del aula

4.2.1 Aprendizaje del bienestar y servicio

Una definición que se adecúa a nuestra comprensión del Aprendizaje -Servicio , es la de Batlle & Puig, Martín y Rubio, (2010, 20): “El Aprendizaje Servicio es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la Comunidad en un único proyecto bien articulado en el que los participantes aprenden a la vez que trabajan en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo”.

El Aprendizaje-Servicio (ApS) favorece una mejora de los aprendizajes por la vinculación de los mismos a la experiencia educativa (Latorre, Liesa, Vázquez y Cored, 2019). Más concretamente, esta metodología facilita el desarrollo del pensamiento crítico, reafirma la responsabilidad social y permite la resolución de problemas, entre otras bondades. Promueve además “una idea de aprendizaje enriquecida por la profundidad de los vínculos de solidaridad intergeneracional, intercultural y ambiental” (Lotti y Betti, 2019, p.81). En el proceso formativo afirmado por el ApS, se debe tener en consideración la participación proactiva de los sujetos pertenecientes a las sociedades democráticas (Martínez et al., 2019). Se puede inferir entonces que el ApS interdisciplinario promueve la formación de competencias actitudinales y disciplinares, contribuyendo a la mejora de la calidad educativa de los estudiantes, en cuanto a las destrezas y capacidades que contribuyen a su perfil profesional (Álvarez y Villarreal, 2019).

4.2.1.1 Características del Aprendizaje -servicio

Los expertos en educación diferencian tres características esenciales del ApS:

Protagonismo activo: la actividad está protagonizada activamente por niños y niñas, adolescentes o jóvenes e, incluso, por personas adultas, tutelados por equipos educativos formales o no formales.

Servicio solidario: destinado a atender necesidades reales y sentidas de una comunidad. Se planifican actividades concretas, adecuadas y acotadas a la edad y capacidades de los protagonistas, y orientadas a colaborar en la solución de problemáticas comunitarias específicas.

Aprendizajes intencionadamente planificados en relación con la actividad solidaria: el proyecto articula, explícitamente, el aprendizaje de contenidos curriculares, en el caso de las instituciones educativas, o formativos, en el caso de las organizaciones sociales.

4.3 Integración de las TIC en la pedagogía

4.3.1 Tecnologías de la información y comunicación (TIC) – Tecnologías del aprendizaje y conocimiento (TAC) – Tecnologías para el empoderamiento y la participación (TEP)

Para autores como García (2019), Prendes y Cerdán (2021), la innovación educativa es un reto, incluso en el Ecuador se considera un desafío para el sistema educativo actual y más aún en el tiempo post pandemia (Argandoña et al., 2020). Según Barzola-López et al. (2020), “Las TIC se convierten en el puente de contacto entre el docente y el estudiante para intercambio de información que derivará en la construcción conjunta de conocimiento” (p.375). Es así que las tecnologías de la información y comunicación se han convertido en elementos necesarios que ayudan a la mejora del proceso de enseñanza, por medio del empleo de entornos virtuales donde la interacción entre docente y estudiante aporta significativamente al proceso educativo (Guerrero et al., 2020). Por otra parte las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación TEP, hacen referencia a la naturaleza social donde se consigue trabajar sin límites y sin mantener contacto directo con otras personas, pues existe una mayor interacción con los dispositivos digitales, donde los usuarios pueden hacer sus colaboraciones como creadores de contenidos, reproduciéndolos constantemente para que sean consumidos por la comunidad virtual.

Del Arco et al (2019), realizan una valoración positiva sobre la oportunidad de incorporar las tecnologías para desarrollar competencias adaptables a los diversos contextos profesionales, sin embargo, no creen que las TIC sean un elemento único para impartir y facilitar los aprendizajes. En esta misma línea Hernández (2020) manifiesta que a pesar de que las TIC han permitido la incorporación de nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje, no solo se requiere de una infraestructura adecuada para su implementación, sino que también se necesita de la parte organizativa para llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para Suarez et al. (2018) resulta relevante ahondar en el uso constante de las TIC/TAC en los procesos educativos, a fin de que los estudiantes y los docentes tengan las mismas oportunidades de explorar sus capacidades y aflorar sus habilidades, a través de una interacción crítica con el uso de expresiones, experiencias y productos tecnológicos.

4.4 Retroalimentación-Evaluación

Según Rueda (2021) la evaluación presupone un proceso de mediación, entre lo posible y lo deseable, el conocer las características del objeto a ser evaluado permitirá abrir la vía para identificar las condiciones necesarias para que dicho objeto pueda cumplir con las expectativas generadas en el proceso, de tal forma que el conocer los resultados de la valoración, podría hacer posible implementar las acciones concretas para lograr una mejora continua. Sandoval et al (2022) argumentan que el compromiso profesional involucra vislumbrar el intrincado proceso del juicio evaluativo, mismo que se sustenta en información recabada, procesada y analizada eficazmente, con el objetivo de impedir juicios arbitrarios del individuo que evalúa. Según Tobón (2020) la evaluación diagnóstica facilita el proceso de conocimiento del alumno, logrando una mejora continua en la formación integral del estudiante. Dentro del proceso de evaluación resulta importante valorar el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y saber convivir, a fin de valorar los resultados del aprendizaje, la resolución de problemas, la obtención del producto y el empleo adecuado de instrumentos.

6. METODOLOGIA

El proyecto se basa en el currículo para la comprensión, busca la consecución de los objetivos curriculares desde un diseño inclusivo, el diseño universal de aprendizaje (DUA), la utilización de metodologías activas para acercarse al proceso de enseñanza-aprendizaje a los contextos reales de los estudiantes (aprendizaje basado en problemas y retos, aprendizaje basado en proyectos, Flipped classroom, gamificación, visual thinking, aprendizaje basado en servicio), el sistema de tareas que se aplica es el 21CLD, 21st Century Learning Design (Diseño del Aprendizaje para el Siglo XXI) y la utilización de las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación), TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento), TEP (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación) y la tutorización entre iguales, como recurso, en la toma de conciencia y reflexión con el entorno, en la colaboración con otros agentes, en el aprendizaje autónomo del alumno, en la flexibilidad y versatilidad y, sobre todo, en el ajuste con el desarrollo competencial del alumno.

Los principales roles que se deben desarrollar son :

DIMENSIÓN	ROL
INTERACCIÓN CONTENIDO DE APRENDIZAJE	<p>Contenido a disposición del estudiante</p> <p>Trabajo colaborativo, cooperativo (grupo-parejas)</p> <p>Conocimiento previo del contenido a trabajar</p> <p>Cambio en la forma de recibir las clases</p> <p>Experiencias de aprendizaje innovadoras</p>
ESTUDIANTE	<p>Preparación antes de las clases</p> <p>Plantea dudas a responder(presencial-online)</p> <p>Iniciativa y participación en clase</p> <p>Responsable en el desarrollo de las actividades</p> <p>Investiga , busca información ,realiza las tareas y presenta el producto final del proyecto</p> <p>Crítico , creativo , reflexivo y autocontrol de su sistema mente-cuerpo .</p>
PADRES DE FAMILIA	<p>Son los primeros y los más importantes maestros para sus hijos.</p> <p>Responsabilidad ante el bienestar del estudiante.</p> <p>Recibe y analiza la información el progreso del estudiante.</p> <p>Colabora permanentemente en el acompañamiento de la educación del estudiante.</p>
DOCENTE	<p>Gestor y orientador del conocimiento a través de la empatía y la sinergia.</p> <p>Comunicación asertiva con los estudiantes.</p> <p>Generador de ambientes dinámicos, democráticos, participativos, inclusivos y de innovación para la enseñanza.</p> <p>Oferta de aprendizajes variados, ricos y efectivos</p> <p>Apoyo, monitoreo y control permanente.</p> <p>Coaching educativo</p>
AUTORIDADES INSTITUCIONALES	<p>Gestores de una cultura de altas expectativas entre los miembros de la comunidad educativa, donde se valore la diversidad, la innovación, la ética, la responsabilidad.</p> <p>Liderar la construcción de una cultura institucional que aprende, se evalúa y evoluciona constantemente.</p>
AGENTES EXTERNOS	<p>Facilitador de la vinculación de la institución con la comunidad.</p> <p>Fuente de apoyo e información para la orientación de las buenas prácticas educativas .</p>

6.1. CRONOGRAMA

PROCESO	METAS	TEMPORALIDAD (meses)																		RESPONSABLES
		D	E	F	M	A	M	J	S	O	N	D	E	F	M	A	M	J		
Conformación y cohesión del Equipo gestor del Proyecto.	100% de los integrantes del equipo con altas capacidades en gestión de proyectos.																		Autoridades Institucionales	
Construcción de las mesas de diálogo con los actores de la comunidad educativa.	Participación e involucramiento de toda la comunidad educativa																		Equipo de gestión del proyecto Innovador	
Taller de sensibilización y socialización de los resultados de las mesas de diálogo para la construcción del proyecto	Mayor número de actores de la Comunidad educativa comprometida con la innovación institucional																		Equipo de gestión del proyecto Innovador	
Elaboración y aprobación del proyecto Innovador.	% del proyecto aprobado por las autoridades del MINEDUC.																		Autoridades Institucionales Equipo de gestión del proyecto Innovador	
Diseño de planificación curricular	100% de docentes con cambio de actitudes y en búsqueda de nuevas formas de planeación curricular																		Junta Académica	
Diseño de guía de tareas 21 CLD	100% de docentes capacitados en diseño de																		Junta Académica	

	aprendizaje del siglo XXI																		
Diseño de Guía Proyectos Aprendizaje Servicio	100% de docentes capacitados en procesos de aprendizaje-servicio.																		Junta Académica
Conformación de Redes de Aprendizaje - docentes	100% de docentes integran redes de Aprendizaje.																		Autoridad de Instituciones Docentes
Sensibilización para la gestión y sostenibilidad del proyecto	100% de la comunidad educativa involucrados en la sostenibilidad del proyecto																		Autoridad de Instituciones Junta Académica Equipo de gestión del proyecto Innovador
Implementación del Proyecto Innovador	80% de estudiantes con mejor desempeño académico y con ingreso a la educación superior.																		Autoridad de Instituciones Docentes
Aplicación de herramienta SAM (seguimiento, acompañamiento, monitoreo) y evaluación del Proyecto	Mayor grado de participación, comunicación, y compromiso de la comunidad educativa con los avances y desafíos del proyecto																		Autoridad de Instituciones Junta Académica

Docentes	Investigador guía/ coach, motivador líder	Ejecución del proyecto de innovación Prácticas innovadoras	Durante el proceso del proyecto de Innovación	Docentes de la UERM	Fichas de observación de clase Entrevistas	Planificación curricular Práctica de aula
Gobierno Estudiantil	Colaboración y veeduría del proceso de innovación educativa	Realización de encuentros de directivas estudiantiles para que los alumnos manifiesten sus inquietudes, intereses y aspiraciones en relación a la innovación educativa. Reuniones con Autoridades Institucionales	Durante el proceso del proyecto de Innovación	Gobierno estudiantil de la UERM	Encuestas de satisfacción	Informes de Rendición de cuentas
Comité Central de Padres de Familia.	Acompañamiento y veeduría en el proceso de innovación educativa	Realización de sesiones de directivas de Padres de familia. Reuniones con Autoridades Institucionales	Durante el proceso del proyecto de Innovación	Comité Central de Padres de Familia de la UERM	Encuestas de satisfacción	Informes de Rendición de cuentas

8. AGENTES DE LA COMUNIDAD LOCAL, ALIADOS ESTRATÉGICOS O COOPERANTES Y SU ROL EN LA PROPUESTA (VINCULACIÓN EXTERNA).

Un cambio educativo requiere establecer mecanismos de vinculación de la Unidad Educativa con la Comunidad Externa, considerando como prioridad la enseñanza y el aprendizaje.

El estudiante debe incorporar a su conocimiento escolar, los saberes familiares y comunitarios, bajo aspectos dinamizadores que incluyan diversas alianzas que impulsen la educación de calidad.

Se cita algunos agentes externos con los que se establecería alianzas estratégicas:

AGENTE	ROL	ACTIVIDAD	TIEMPO	RESPONSA BLE	EVALUA CIÓN	EVIDENCIA
Universi dad San Francisco de Quito	Entidad capacita dora	Realizar capacitación a docentes en bienestar y salud	Inicio del año escolar y finalizaci ón de 1er y 2do quimestre	Autoridades Instituciona les	Porcentaje de docentes capacitados y nivel de aprobación	Convocato rias Listado de participantes Fotografías del evento Certificados
Universi dad Central del Ecuador	Entidad capacita dora	Realizar charlas en prevención de embarazos en adolescen tes y consumo de drogas. Nutrición, entre otros.	Inicio del segundo parcial	Autoridades	Porcentaje de estudiantes capacitados	Convocatoria s Listado de participantes Fotografías del evento Informe
Policía Nacional UPC Ciudad Bicentenar io	Capacita ción	Realizar capacitación a docentes y estudiantes en Seguridad y Educación Vial	Inicio del segundo parcial	Autoridades	Porcentaje de estudiantes capacitados	Convocato rias Listado de participantes Fotografías del evento Informe

GAD Adminis- tración Zonal de Calderón	Capaci- tación	Realizar capacitación a docentes y estudiantes sobre educación emocional	Inicio de primero y segundo quimestre	Autoridades	Porcentaje de estudiantes y docentes capacitados	Convocato- rias Listado de estudiantes participantes Listado de docentes participantes Fotografías del evento Informe
Centro del Muchacho Trabajador	Jornadas Vivencia- les	Realizar jornadas de intercambio educativo	Inicio del primer parcial del primer quimestre	Autoridades	Evaluación del producto final del aprendizaje servicio	Listado de estudiantes participantes Fotografías de las jornadas Informe
Casa Somos Ciudad Bicenten- ario	Jornadas Vivencia- les	Realizar jornadas de intercambio educativo	Inicio del primer parcial del segundo quimestre	Autoridades	Evaluación del producto final del aprendizaje servicio	Listado de estudiantes participantes Fotografías de las jornadas Informe
Centro del Adulto Mayor de Calderón	Jornadas Vivencia- les	Realizar jornadas de intercambio educativo	Inicio del primer parcial del segundo quimestre	Autoridades	Evaluación del producto final del aprendizaje servicio	Listado de estudiantes participantes Fotografías de las jornadas Informe

Se espera que la interacción con los actores relevantes, promuevan aportes y cambios significativos.

9. IMPACTOS ESPERADOS

El impacto que se pretende lograr con la implementación del proyecto de innovación “ABS” incluyen:

- ✚ Mejoramiento de la calidad de la enseñanza, aumento de la motivación y el interés de los estudiantes.
 - ✚ Reforzamiento de entornos de aprendizaje más efectivos, eficientes, profundos y significativos.
 - ✚ Preparación de los estudiantes para el futuro, proporcionándoles habilidades y conocimientos relevantes para su carrera y su vida.
 - ✚ Disminución de la deserción, las pérdidas del año escolar, mejoramiento de la equidad en la educación y el desempeño académico de los estudiantes.
 - ✚ Colaboración entre docentes, desarrollo profesional docente y aumento de la satisfacción profesional.
 - ✚ Potenciación de la institución educativa como referente de calidad e innovación educativa a nivel local, regional y nacional.
 - ✚ Fortalecimiento de la identidad institucional, comunicación asertiva para el bienestar y buen funcionamiento de la Institución educativa.
 - ✚ Mejoramiento de la relación entre la Institución y las familias, fomentando la colaboración, el apoyo mutuo y la satisfacción de las familias.
-
- ✚ Desarrollar en la comunidad educativa una cultura de innovación y proactividad permanente.

En suma, para lograr estos impactos es importante ser cuidadosos de la planificación, control y monitoreo permanente del proyecto de innovación, la capacitación, recursos disponibles y asegurarse de que se involucre a todos los interesados para maximizar su impacto positivo en la comunidad educativa.

10. EVALUACIÓN

La evaluación en la enseñanza-aprendizaje es un punto clave del proceso, dado que a partir de sus resultados se toman decisiones pedagógicas de gran relevancia (Widiastuti et al., 2020). Desde esta

consideración la evaluación se realizará en base al desarrollo de tareas 21CLD y proyectos de aprendizaje basados en el bienestar y servicio, con énfasis en prácticas de experiencias vivenciales y lúdicas como una forma de humanización y concientización del estudiante, con el propósito de generar conexiones que faciliten el acercamiento de la teoría y la práctica educativa dentro de las iniciativas de educación innovadora.

Los tópicos de los proyectos a desarrollarse son:

- Charlas de vinculación con la comunidad sobre temáticas ambientales.
- Experiencias vivenciales con visitas a comunidades, hospitales, etc.
- Objetivos de desarrollo sostenible (ODS)
- Convivencia positiva
- Gamificación
- Desarrollo de habilidades blandas, inteligencia emocional.
- Inteligencias múltiples
- Educación para el bienestar
- Ciudadanía global

La evaluación se desarrollará mediante 3 insumos:

Insumo 1	Insumo 2	Insumo 3
Aprendizaje Individual	Aprendizaje colaborativo y cooperativo	Proyecto ABS
Valoración: 3 puntos	Valoración: 3 puntos	Valoración: 4 puntos

Tabla N. Elaboración propia

Insumo uno

En el primer insumo se prevé realizar la valoración individual mediante la aplicación de trabajos que impliquen la investigación científica sobre la construcción del aprendizaje para el bienestar, donde el estudiante desarrolle el espíritu indagador para la construcción de su propio conocimiento. Tomando en consideración lo que señala Leyva Vázquez et al. (2021) en su artículo, la investigación científica, representa un proceso totalmente sistematizado, que facilita la creación de nuevos conocimientos, que implica la responsabilidad ética de los investigadores.

Ahora bien, para el insumo uno se podría emplear instrumentos de evaluación flexibles, tales como:

1. **Rúbrica de evaluación:** Serán diseñadas según los requerimientos del contexto, sus criterios de evaluación serán consensuados por el equipo docente.
2. **Listas de control o de cotejo:** Permitirán llevar un control de las aportaciones procedentes de los estudiantes.
3. **Pruebas competenciales:** Favorecerán la obtención de datos cualitativos, después de su aplicación permitirán realizar reajustes al alcance del proyecto.

Insumo dos

En cuanto al insumo dos, se trata de que los estudiantes trabajen de forma colaborativa y cooperativa con el diseño de propuestas relacionadas con el bienestar y servicio, las mismas que puedan ser aplicadas dependiendo de su contexto. Enfatizando en ello, Revelo et al. (2018) argumenta que el trabajo colaborativo beneficia la construcción de un aprendizaje eficaz, donde se edifica o se crea en un conjunto a raíz de los esfuerzos, competencias y habilidades.

Siguiendo esta misma lógica, para la valoración del presente insumo se podrían utilizar los siguientes instrumentos:

1. **Portafolios de experiencias, diarios de aprendizajes y reflexiones:** Se recopilarán las memorias escritas y digitales que resulten de las vivencias de los estudiantes.
2. **Fichas o matrices sobre la línea base del proyecto:** Se trata de fichas para la elaboración de un diagnóstico situacional, para poder efectuar el diseño de la propuesta.

Insumo tres

En el insumo tres, se consolida el proyecto como tal. Aquí se deberá dar la aplicación del proyecto una vez aprobado, y que se cuente con los recursos económicos y humanos, se dará inicio a las actividades propuestas.

Para la evaluación de la ejecución del proyecto se podrán emplear los siguientes instrumentos:

1. **Listas de control o de cotejo para el monitoreo de las fases del proyecto:** Permitirán tener una visión general de los avances del proyecto.
2. **Informes periódicos sobre los avances del proyecto:** Con ellos se tendrá un registro escrito del desarrollo del proyecto.

3. **Rubricas de evaluación:** Sus criterios se ajustarán a cada fase del proyecto.
4. **Entrevistas a los beneficiarios:** Permitirá tener información de primera mano sobre las percepciones del proyecto.
5. **Reflexiones metacognitivas:** Mediante encuestas se conocerá el nivel de implicación de los beneficiarios con la implementación del proyecto, con ello se podrán medir los resultados de la propuesta.
6. **Sistemas de tareas:** Según las rúbricas de diseño del aprendizaje en el siglo XXI.

Referencias bibliográficas

- Alonso-Betancourt, L., Leyva-Figueredo, P., & Mendoza-Tauler, L. (2019). La metodología como resultado científico: alternativa para su diseño en el área de ciencias pedagógicas. *Opuntia Brava*, 11 (2), 231-247. <http://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/915/1032>
- Álvarez, A., y Villarreal, M. E. (2019). Integración interdisciplinaria en el aprendizaje-servicio: un modelo para la gestión de proyectos en la educación superior. *RIDAS, Revista Iberoamericana de Aprendizaje Servicio*, 8, 96-105. <http://doi>.
- Argandoña, M., García, R., Ayón, E., y Zambrano, Y. (2020). Investigación e innovación educativa: Reto escolar por COVID-19 en el Ecuador. *Episteme Koinonia*, 3(5), 162-183. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i5.726>
- Barzola-López, L. H., Suárez-Véliz, M. F., & Arcos-Coba, J. A. (2020). La influencia de las TIC's en el desarrollo académico de los estudiantes universitarios en tiempos de pandemia por COVID-19. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 370-386. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i4.1473>
- Carbonell, J. (2019). *La aventura de innovar. El cambio en la escuela*. Madrid: Morata.
- Cifuentes Garzón, J. E. (2019). Aprendizaje del marco de la enseñanza para la comprensión en profesores: un abordaje desde las trayectorias de pensamiento. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, (57), 3–23. Recuperado a partir de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/1050>

- Compte, M., y Sánchez, M. (2019). Aprendizaje colaborativo en el sistema de educación superior ecuatoriano. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXV(2), 131-140.
- Del Arco, I., Flores, O., y Silva, P. (2019). El desarrollo del modelo flipped classroom en la universidad: Impacto de su implementación desde la voz del estudiantado. *Revista de Investigación Educativa*, 37(2), 451-469. <http://dx.doi.org/10.6018/rie.37.2.327831>
- Garcés Silva, R. E., Huerta Cruz, A. C., Elizalde Cordero, C. I., & Estrella Acencio, L. P. (2021). Impacto del aprendizaje colaborativo en las competencias investigativas del estudiante universitario. *Universidad Y Sociedad*, 13(S2), 501-512. Recuperado a partir de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2340>
- García, F. (2019). *El reto de innovar en la educación*. Universidad de Salamanca. <https://hdl.handle.net/11323/6421>
- Guerrero, J., Vite, H., & Feijoo, J. (2020). Uso de la tecnología de información y comunicación y las tecnologías de aprendizaje y conocimiento en tiempos de Covid-19
- Hernández, M. D. J., y Martínez, M. L. (2019). Desafíos de la información sistematizada y comunicación en el fortalecimiento de organizaciones públicas. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXV(4), 51-64.
- Hernández Suárez, C. A. (2020). Perspectivas de enseñanza en docentes que integran una red de matemáticas: percepciones sobre la integración de TIC y las formas de enseñar/ Teaching perspectives in teachers who integrate a mathematics network: perceptions about the integration of ICT and the ways of teaching. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, (61), 19–41. Recuperado a partir de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/1197>
- Huérffano Herrera, A. (2020). Currículo basado en la enseñanza para la comprensión: un proyecto innovador en educación médica del programa de Medicina de la Universidad del Rosario Colombia. *Congresos CLABES*, 743-751. Recuperado a partir de <https://revistas.utp.ac.pa/index.php/clabes/article/view/2753>
- Latorre, C., Liesa, M., Vázquez, S., y Cored, S. (2019). Evaluación de un programa de metodología en ApS para profesores universitarios de la Facultad de Ciencias Humanas y de la

- Educación. En M. Liesa, S. Cored, C. Latorre, S. Vázquez y A. Revilla (Coords), El impacto de la mentoría entre el profesor universitario en programas de Aprendizaje-Servicio (pp. 30-34). Zaragoza: Prensas Universitarias de la Universidad de Zaragoza.
- Lotti, P., y Betti, F. (2019). Aprendizaje-servicio al servicio de la Comunidad Educadora. *Revista Iberoamericana de Aprendizaje Servicio*, 7, 72-88. <https://doi.org/10.1344/RIDAS2019.7.5>
- Martínez, M., Gil, D., y Macías, D. (2019). Revisión sistemática de Responsabilidad social universitaria y aprendizaje servicio. Análisis para su institucionalización. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 24 (80), 149-172.
- Matzumura Kasano, Juan P, Gutiérrez-Crespo, Hugo, Pastor-García, César, Zamudio-Eslava, Luisa A, & Ruiz-Arias, Raúl A. (2018). Metodología activa y estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza en el curso de metodología de la investigación de una facultad de ciencias de la salud. *Anales de la Facultad de Medicina*, 79(4), 293-300. <https://dx.doi.org/10.15381/anales.v79i4.15632>
- Mendiola-Medellín, M. (2018). Revisión de escenarios virtuales de aprendizaje. En Coord. Ruiz-Velasco, E. & Bárcena-López, J., & Domínguez-Hernández, J.: Construcción social de una cultura digital educativa(pp. 4-19.) SOMECE, <http://www.telematica.ccadet.unam.mx/recursos/eBook/someceweb/somece2018pdf.pdf>
- Ocampo González, A. (2020). La comprensión en acción: un análisis sobre sus niveles y cualidades. *Revista Pilquen. Sección Psicopedagogía*, 16(2), 59–74. Recuperado a partir de <https://revele.uncoma.edu.ar/index.php/psico/article/view/2556>
- Perkins, D (2008) “¿Qué es la comprensión?”, en: Stone Wiske, M. (Comp.). La Enseñanza para la Comprensión: vinculación entre la investigación y la práctica. Buenos Aires: Paidós.
- Pereira, A., y Díaz Gómez, D. A. (2018). Inclusión digital y los retos para la innovación educativa en Brasil y Colombia. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 11(3), 81-88. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7005975>
- Prendes, M., y Cerdán, F. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 33-46. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28415>

- Rueda Beltrán, M., (2021). Anotaciones para reorientar las prácticas de evaluación educativa. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 26(88), 311-330.
- Sandoval Rubilar, P., Maldonado-Fuentes, A. C., & Tapia-Ladino, M. (2022). Evaluación educativa de los aprendizajes: Conceptualizaciones básicas de un lenguaje profesional para su comprensión. *Páginas De Educación*, 15(1), 49–75. <https://doi.org/10.22235/pe.v15i1.2638>
- Suárez, P. A., Vélez, M., y Londoño, D. A. (2018). Las herramientas y recursos digitales para mejorar los niveles de literacidad y el rendimiento académico de los estudiantes de primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 54, 184-198. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/990>
- Tobón S. (2020) La evaluación socioformativa en la educación en línea. En: Luna NJ. *Memorias del quinto congreso de evaluación socioformativa (VALORA-2020)*. México: 2020. Disponible en: <https://cife.edu.mx/recursos>
- Vera-Velázquez, R., Merchán-García, W., Maldonado-Zúñiga, K., & Castro-Landin, A. (2021). Metodología del aprendizaje basado en problemas aplicada en la enseñanza de las Matemáticas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*. 14 (3), pp. 42-155. <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/763/641>

ANEXOS

A1. ELEMENTOS PARA UN MODELO DE PRESENTACIÓN DE UN PROYECTO DE APRENDIZAJE- BIENSTAR- SERVICIO.

Nombre. El nombre que se le asigna a un proyecto es importante, tanto por lo movilizador que puede resultar para los estudiantes, como por la claridad que aporta en la identificación del proyecto dentro y fuera de la institución escolar.

Datos generales. Debe incluir el nombre de la institución educativa y de su director/a, el nombre de los responsables del proyecto y datos básicos de los mismos. Si hay una contraparte local (instituciones, organizaciones, grupos, etc.), el nombre y los datos de los responsables.

Síntesis del diagnóstico. Puede adjuntarse una breve descripción del ámbito de desarrollo del proyecto, y de las metodologías empleadas para obtener esa información.

Definición de objetivos. Los objetivos harán referencia tanto a los aspectos vinculados al servicio comunitario como a los vinculados al aprendizaje.

Fundamentación. La misma tendrá que considerar: la realidad estudiada, por qué resulta importante el proyecto y porqué la escuela decide “hacerse cargo” de esta situación, la metodología del aprendizaje-servicio y cómo se verá aplicada en este proyecto.

Destinatarios. Incluye un análisis del impacto que se pretende tenga el proyecto en quienes se verán beneficiados en forma directa e indirecta.

Presupuesto. Es conveniente que el proyecto incluya una lista ordenada de recursos materiales que se requerirán, costos parciales, totales y origen de los mismos. Si el proyecto requiere apoyo externo conviene distinguir entre los recursos que son solicitados y los que aporta la propia comunidad.

Ejecución. En este apartado se explicitará cómo se va a desarrollar el proyecto, teniendo en cuenta: quién/es serán los responsables de la gestión.

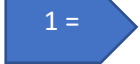
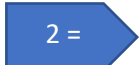
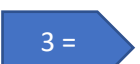
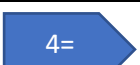
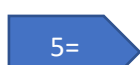
- En qué espacios físicos se desarrollará la tarea.
- Qué acuerdos mínimos se establecen entre los diversos actores, (quiénes llevarán a cabo la tarea, qué apoyo recibirán, etc.).
- Si se requieren autorizaciones o algún respaldo legal.

- Qué normativas seguirán (pautas de trabajo o un marco de convivencia, si lo utilizan).
- Cuáles serán los plazos parciales y final (cronograma).

Evaluación. Deben consignarse los instrumentos e instancias de evaluación, cuándo (de acuerdo con el cronograma) y cómo se van a efectuar, tanto en el caso de las evaluaciones parciales como en el caso de la evaluación final.

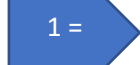
A2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: DISEÑO DE APRENDIZAJE 21CLD

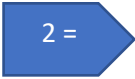
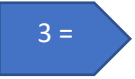

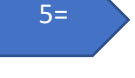
Criterios de Evaluación: Actividad de Aprendizaje: Colaboración y Cooperación.

	<ul style="list-style-type: none"> • NO se obliga a los estudiantes a trabajar en conjunto en parejas o grupos
	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes SÍ trabajan en conjunto. • PERO NO comparten la responsabilidad
	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes SÍ tienen responsabilidad compartida. • PERO NO se les pide que tomen decisiones fundamentales en conjunto
	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes SÍ comparten la responsabilidad. • SÍ toman decisiones fundamentales en conjunto sobre el contenido, el proceso o el producto de su trabajo. • Pero NO trabajan de forma interdependiente
	<p>Los estudiantes SÍ comparten la responsabilidad.</p> <p>SÍ toman decisiones fundamentales en conjunto sobre el contenido, el proceso o el producto de su trabajo.</p> <p>Y SI trabajan en forma interdependiente</p>

Fuente : ITL Research. 2012. 21 CLD Learning Activity Rubric. Microsoft Partner in Learning

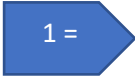
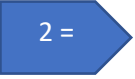
Criterios de Evaluación actividad de aprendizaje: Construcción del Conocimiento

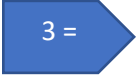

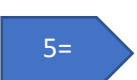
	<ul style="list-style-type: none"> • La actividad del aprendizaje NO EXIGE a los estudiantes que construyan conocimiento. Los estudiantes pueden completar la actividad por medio de la reproducción de información o mediante procedimientos familiares.
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • La actividad del aprendizaje SI EXIGE a los estudiantes que construyan conocimiento interpretando, analizando, sintetizando, o evaluando información o ideas. • Pero el requisito principal de la actividad NO ES la construcción de conocimientos.
	<ul style="list-style-type: none"> • El requisito principal de la actividad ES la construcción de conocimientos. • PERO la actividad de aprendizaje NO requiere que los estudiantes apliquen el conocimiento adquirido en un contexto nuevo.
	<ul style="list-style-type: none"> • El requisito principal de la actividad ES la construcción de conocimientos. • Y la actividad de aprendizaje requiere a los estudiantes aplicar el conocimiento adquirido en un nuevo contexto. • PERO la actividad de aprendizaje NO tiene metas de aprendizaje en más de una materia.
	<ul style="list-style-type: none"> • El requisito principal de la actividad ES la construcción de conocimientos. • Y la actividad de aprendizaje requiere a los estudiantes aplicar el conocimiento adquirido en un nuevo contexto. • Y la construcción del conocimiento ES interdisciplinaria. La actividad TIENE metas de aprendizaje en más de una materia.

Fuente : ITL Research. 2012. 21 CLD Learning Activity Rubric. Microsoft Partner in Learning

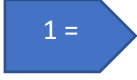
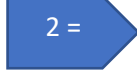
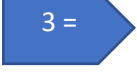

Criterios de Evaluación actividad de aprendizaje: Uso de las TIC para el aprendizaje

	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes no tienen la oportunidad de utilizar las TIC para esta actividad de aprendizaje.
	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes utilizan las TIC para aprender o practicar destrezas básicas o reproducir información. No están construyendo conocimiento.

	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes usan las TIC para apoyar la construcción del conocimiento. PERO, podrían construir los mismos conocimientos sin necesidad de utilizar las TIC.
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes usan las TIC para apoyar la construcción del conocimiento. Y las TIC son necesarias para construir este conocimiento. PERO los estudiantes NO crean productos TIC para una audiencia específica.
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes usan las TIC para apoyar la construcción del conocimiento. Y las TIC son necesarias para construir este conocimiento. Y crean productos TIC para una audiencia específica.

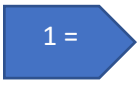
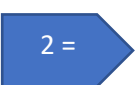
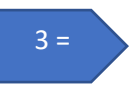
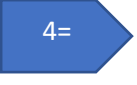
Fuente : ITL Research. 2012. 21 CLD Learning Activity Rubric. Microsoft Partner in Learning

Criterios de Evaluación actividad de aprendizaje: Autonomía, planificación y autorregulación

	<ul style="list-style-type: none"> La actividad de aprendizaje se puede completar en menos de una semana.
	<ul style="list-style-type: none"> La actividad de aprendizaje dura más de una semana. PERO no se da a los estudiantes criterios de evaluación claros antes de que presenten su trabajo. Y NO tienen la oportunidad de planificar su propio trabajo.
	<ul style="list-style-type: none"> La actividad de aprendizaje tiene una duración de una semana o más. Y los estudiantes tienen los criterios de evaluación antes de que presenten su trabajo. O Tienen la oportunidad de planificar su propio trabajo.
	<ul style="list-style-type: none"> La actividad de aprendizaje tiene una duración de una semana o más. Y los estudiantes tienen los criterios de evaluación antes de que presenten su trabajo . Y tienen la oportunidad de planificar su propio trabajo.

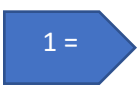
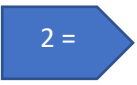
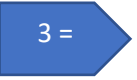
Fuente : ITL Research. 2012. 21 CLD Learning Activity Rubric. Microsoft Partner in Learning


Criterios de Evaluación actividad de aprendizaje: Resolución de problemas y Creatividad

	<ul style="list-style-type: none"> El requisito principal de la actividad de aprendizaje NO ES la resolución de problemas. Los estudiantes utilizan respuestas o procedimientos previamente aprendidos en la mayor parte del trabajo.
	<ul style="list-style-type: none"> El requisito principal de la actividad de aprendizaje es la resolución de problemas. PERO el problema no es un problema del mundo real.
	<ul style="list-style-type: none"> El requisito principal de la actividad de aprendizaje es la resolución de problemas. Y el problema ES un problema del mundo real. PERO los estudiantes no crean/innovan . No requiere que ellos implementen sus ideas en el mundo real.
	<ul style="list-style-type: none"> El requisito principal de la actividad de aprendizaje es la resolución de problemas . Y el problema ES un problema del mundo real. Y los estudiantes crean o innovan. Ellos están obligados a poner en práctica sus ideas en el mundo real.

Fuente : ITL Research. 2012. 21 CLD Learning Activity Rubric. Microsoft Partner in Learning

Criterios de Evaluación actividad de aprendizaje: Habilidades de Comunicación

	<ul style="list-style-type: none"> La actividad de aprendizaje Son requiere a los estudiantes que realicen una comunicación extendida o multimodal.
	<ul style="list-style-type: none"> La actividad SI requiere a los estudiantes que realicen una comunicación extendida o multimodal. Pero NO se requiere a los estudiantes que aporten evidencias O que diseñen la comunicación para una audiencia particular.
	<ul style="list-style-type: none"> La actividad SI requiere a los estudiantes que realicen una comunicación extendida o multimodal.

	<ul style="list-style-type: none"> • Y si requiere que los estudiantes aporten evidencias: para explicar sus ideas o apoyar una hipótesis con hechos o ejemplos. O requiere el diseño de la comunicación para una audiencia particular.
	<ul style="list-style-type: none"> • La actividad SI requiere a los estudiantes que realicen una comunicación extendida o multimodal. • Y SI requiere que los estudiantes aporten evidencias : para explicar sus ideas o apoyar una hipótesis con hechos o ejemplos. • Y SI requiere el diseño de la comunicación para un audiencia particular.

Fuente : ITL Research. 2012. 21 CLD Learning Activity Rubric. Microsoft Partner in Learning