Proyectos pedagógicos de aula

Enviado por Joaquin Dario Peralta Camacho el Vie, 27 Mar 2026 - 17:59

Imagen de portada



Nivel o ciclo educativo

Básica Primaria

Grados

Tercero

Áreas y/o Asignaturas:

Ciencias Naturales y Educación Ambiental

Educación Artística y Cultural

Educación Física, Recreación y Deportes

Educación Religiosa

Curso de vida

Primera infancia

Contexto

Rural

Duración estimada

4 a 8 horas

Modalidad

No presencial

Vinculación formal

PEC

1. Lectura de contexto

En este apartado, el docente debe describir y analizar las características del entorno educativo y sociocultural en el que se implementará la estrategia pedagógica, considerando los intereses, motivaciones, saberes, trayectorias y necesidades de los estudiantes, así como el papel de las familias y la comunidad en el proceso educativo.

La lectura de contexto es un ejercicio de valoración, interpretación y reflexión crítica que permite comprender las condiciones sociales, culturales, económicas, ambientales y educativas del entorno, para vincular las acciones pedagógicas con la vida real de los estudiantes y su comunidad.No se limita a enumerar características, sino que busca entender las dinámicas que influyen en el aprendizaje y la participación.

Aspectos clave a considerar:

- Caracterización de los estudiantes: edad, grado o curso de vida, estilos y ritmos de aprendizaje, experiencias previas y formas de participación.
- Reconocimiento de las familias: condiciones familiares, expectativas frente al proceso educativo, formas de acompañamiento, tradiciones, prácticas culturales y valores compartidos.
- Descripción del entorno: características del contexto (rural, urbano, étnico, territorial o diverso), recursos culturales y naturales, prácticas sociales, dinámicas económicas y relaciones comunitarias.
- Saberes, intereses y motivaciones: identificación de los temas que despiertan curiosidad y sentido, de los lenguajes y expresiones más usados por los estudiantes, y de los vínculos que pueden establecerse entre la escuela y la vida cotidiana.
- Factores de inclusión y diversidad: reconocimiento de las diferencias culturales, lingüísticas, sociales y de aprendizaje que deben garantizar participación equitativa, accesibilidad y enfoque diferencial.
- Oportunidades, retos y potencialidades: detección de recursos, liderazgos, problemáticas o fortalezas del entorno que pueden convertirse en puntos de partida para la acción pedagógica.

A partir de este análisis, el docente puede adaptar los enfoques, metodologías y recursos a las realidades del grupo, fortalecer la identidad cultural y promover

aprendizajes significativos, inclusivos y socialmente relevantes.

1.2 Identifica barreras para el aprendizaje

Gestionar emociones

Icono



Ver

Icono



2. Objetivos de aprendizaje (Competencias, capacidades y aprendizajes)

En este campo podrás definir los resultados de aprendizaje que se espera que los estudiantes alcancen al finalizar la experiencia pedagógica.

El objetivo debe expresar qué se busca lograr y con qué propósito formativo, manteniendo coherencia con las competencias, capacidades y desempeños orientados por los Referentes de Calidad del Ministerio de Educación Nacional.

Los objetivos deben orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje hacia el desarrollo articulado de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, promoviendo la participación activa, reflexiva y creativa de los estudiantes en su formación integral.

Para la redacción en la plataforma, se recomienda:

¿Cómo se redacta?

Un Objetivo de aprendizaje se puede redactar combinando tres componentes esenciales:

1. Verbo en infinitivo:Indica la acción que el estudiante debe realizar. Debe ser clara, observable y evaluable (ej.: analizar, explicar, formular...).

2. Saber específico:Es el conocimiento, habilidad y/o actitud que se espera que el estudiante aprenda (ej.: los derechos fundamentales, el ciclo del agua, estrategias de resolución de conflictos, entre otros).

3. Finalidad o propósito formativo:Expresa el propósito del aprendizaje, dándole sentido y aplicabilidad (ej.: para resolver problemas reales, para comprender su contexto, para tomar decisiones informadas).

Ejemplos con los tres componentes:

- Identificar las características sociales, políticas y culturales de las primeras organizaciones humanas, para comprender su influencia en la conformación de las sociedades actuales.
- Explicar las funciones vitales y las características distintivas de los seres vivos , para reconocer la biodiversidad del entorno y la importancia de su conservación en el equilibrio del ecosistema.
- Resolver situaciones problemáticas que involucren las operaciones básicas con números naturales , para desarrollar el pensamiento lógico-matemático y facilitar la toma de decisiones en contextos de la vida cotidiana.

3.1. Formulación de la idea de proyecto

Este primer momento inicia con la exploración del contexto, donde docentes y estudiantes identifican un tema o problema significativo que despierte curiosidad, interés y compromiso, permitiendo que el aprendizaje sea auténtico y contextualizado. A partir de dicha identificación se formulan preguntas generadoras, que orientan la indagación y dan sentido al proyecto, tales como:

- ¿Qué queremos comprender o transformar?
- ¿Por qué es importante este tema para la comunidad?
- ¿Qué impacto puede tener nuestro proyecto?

Este momento permite definir la pertinencia, el alcance y el sentido formativo del proyecto, estableciendo las bases para su desarrollo.

3.2. Exploración y planificación

En este momento se establecen los elementos fundamentales del proyecto:

- Definición del problema, de las preguntas de investigación y de los objetivos.
- Identificación de fuentes de información, recursos disponibles y posibles aliados.
- Los estudiantes formulan hipótesis, rutas de acción y asignación de responsabilidades, fortaleciendo su autonomía, el pensamiento crítico y la capacidad de organización de los estudiantes.

3.3. Desarrollo o implementación

Es el momento central donde se ejecutan las acciones planificadas:

- Recolección de datos, realización de experimentos, creación de prototipos o productos.
- Se prioriza el trabajo colaborativo, la reflexión continua y la toma de decisiones basadas en evidencia.
- Se fomenta la creatividad y la resolución de problemas reales surgidos durante el proceso.

3.4. Socialización y transferencia

Momento de comunicar y compartir los resultados del proyecto con la comunidad educativa o el entorno social:

- Presentación del proceso y los resultados mediante exposiciones, ferias, publicaciones o acciones comunitarias.
- Fortalecimiento de la competencia comunicativa, el sentido de ciudadanía activa y el impacto social del aprendizaje.

4.1. Formulación de la idea de proyecto

Descripción del recurso para mediación pedagógica:

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos analógos y/o digitales que se requieran para desarrollar los momentos de la didáctica de la estrategia a desarrollar. Así como relacionar los enlaces pertinentes de los recursos analógos y digitales que se puede descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios)

En esta descripción se contempla la mediación pedagógica que se debe realizar con cada recurso, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente (educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Cuando hablamos de mediación con recursos, se hace referencia a cómo los materiales —físicos, digitales, simbólicos o humanos— se convierten en puentes entre el estudiante y el conocimiento.

Algunos tipos de mediación con recursos

1. Mediación con recursos materiales (físicos) concretos que se manipulan o se observan durante la actividad. Estos pueden ser:

- Objetos del entorno (plantas, alimentos, herramientas).
- Materiales didácticos (rompecabezas, tarjetas, maquetas).
- Instrumentos científicos (lupas, balanzas, probetas).
- Recursos artísticos (pinturas, arcilla, instrumentos musicales).

2. Mediación con recursos simbólicos que son aquellos que representan la realidad y ayudan a elaborar conceptos.

Incluyen:Imágenes, dibujos, mapas, infografías, textos, cuentos, artículos, gráficos, esquemas, diagramas, lenguaje verbal del docente.

3. Mediación con recursos tecnológicos o digitales

Son herramientas TIC que amplían, simulan o enriquecen la experiencia como videos, animaciones, podcasts presentaciones, simuladores y aplicaciones educativas, plataformas de colaboración (Teams, Classroom), herramientas de creación (Canva, herramientas interactivas).

4. Mediación humana: Es la mediación que se da a través de la interacción con otras personas.

Incluye el docente como orientador, acompañante o facilitador, compañeros de clase (aprendizaje colaborativo), invitados expertos o miembros de la comunidad, familias o cuidadores.

5. Mediación con el ambiente o entorno y puede usar:

- Espacios naturales (huertas, parques).

- Comunidad (comercios, oficios, instituciones).
- Lugares escolares alternativos (biblioteca, patio, laboratorio).

Dentro de la Curriwiki la mediación estaría más enfocada en los recursos de TIC

4.2. Exploración y planificación

Descripción del recurso para mediación pedagógica:

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos analógos y/o digitales que se requieran para desarrollar los momentos de la didáctica de la estrategia a desarrollar. Así como relacionar los enlaces pertinentes de los recursos analógos y digitales que se puede descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios)

En esta descripción se contempla la mediación pedagógica que se debe realizar con cada recurso, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente (educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Cuando hablamos de mediación con recursos, se hace referencia a cómo los materiales —físicos, digitales, simbólicos o humanos— se convierten en puentes entre el estudiante y el conocimiento.

Algunos tipos de mediación con recursos

1. Mediación con recursos materiales (físicos) concretos que se manipulan o se observan durante la actividad. Estos pueden ser:

- Objetos del entorno (plantas, alimentos, herramientas).
- Materiales didácticos (rompecabezas, tarjetas, maquetas).
- Instrumentos científicos (lupas, balanzas, probetas).
- Recursos artísticos (pinturas, arcilla, instrumentos musicales).

2. Mediación con recursos simbólicos que son aquellos que representan la realidad y ayudan a elaborar conceptos.

Incluyen:Imágenes, dibujos, mapas, infografías, textos, cuentos, artículos, gráficos, esquemas, diagramas, lenguaje verbal del docente.

3. Mediación con recursos tecnológicos o digitales

Son herramientas TIC que amplían, simulan o enriquecen la experiencia como videos, animaciones, podcasts presentaciones, simuladores y aplicaciones educativas, plataformas de colaboración (Teams, Classroom), herramientas de creación (Canva, herramientas interactivas).

4. Mediación humana: Es la mediación que se da a través de la interacción con otras personas.

Incluye el docente como orientador, acompañante o facilitador, compañeros de clase (aprendizaje colaborativo), invitados expertos o miembros de la comunidad, familias o cuidadores.

5. Mediación con el ambiente o entorno y puede usar:

- Espacios naturales (huertas, parques).
- Comunidad (comercios, oficios, instituciones).
- Lugares escolares alternativos (biblioteca, patio, laboratorio).

Dentro de la Curriwiki la mediación estaría más enfocada en los recursos de TIC

4.3. Desarrollo o implementación

Descripción del recurso para mediación pedagógica:

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos analógos y/o digitales que se requieran para desarrollar los momentos de la didáctica de la estrategia a desarrollar. Así como relacionar los enlaces pertinentes de los recursos analógos y digitales que se puede descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios)

En esta descripción se contempla la mediación pedagógica que se debe realizar con cada recurso, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente (educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Cuando hablamos de mediación con recursos, se hace referencia a cómo los materiales —físicos, digitales, simbólicos o humanos— se convierten en puentes entre el estudiante y el conocimiento.

Algunos tipos de mediación con recursos

1. Mediación con recursos materiales (físicos) concretos que se manipulan o se observan durante la actividad. Estos pueden ser:

- Objetos del entorno (plantas, alimentos, herramientas).
- Materiales didácticos (rompecabezas, tarjetas, maquetas).
- Instrumentos científicos (lupas, balanzas, probetas).
- Recursos artísticos (pinturas, arcilla, instrumentos musicales).

2. Mediación con recursos simbólicos que son aquellos que representan la realidad y ayudan a elaborar conceptos.

Incluyen:Imágenes, dibujos, mapas, infografías, textos, cuentos, artículos, gráficos, esquemas, diagramas, lenguaje verbal del docente.

3. Mediación con recursos tecnológicos o digitales

Son herramientas TIC que amplían, simulan o enriquecen la experiencia como videos, animaciones, podcasts presentaciones, simuladores y aplicaciones educativas, plataformas de colaboración (Teams, Classroom), herramientas de creación (Canva, herramientas interactivas).

4. Mediación humana: Es la mediación que se da a través de la interacción con otras personas.

Incluye el docente como orientador, acompañante o facilitador, compañeros de clase (aprendizaje colaborativo), invitados expertos o miembros de la comunidad, familias o cuidadores.

5. Mediación con el ambiente o entorno y puede usar:

- Espacios naturales (huertas, parques).
- Comunidad (comercios, oficios, instituciones).
- Lugares escolares alternativos (biblioteca, patio, laboratorio).

Dentro de la Curriwiki la mediación estaría más enfocada en los recursos de TIC

4.4. Socialización y transferencia

Descripción del recurso para mediación pedagógica:

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos analógos y/o digitales que se requieran para desarrollar los momentos de la didáctica de la estrategia a desarrollar. Así como relacionar los enlaces pertinentes de los recursos analógos y digitales que se puede descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios)

En esta descripción se contempla la mediación pedagógica que se debe realizar con cada recurso, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente (educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Cuando hablamos de mediación con recursos, se hace referencia a cómo los materiales —físicos, digitales, simbólicos o humanos— se convierten en puentes entre el estudiante y el conocimiento.

Algunos tipos de mediación con recursos

1. Mediación con recursos materiales (físicos) concretos que se manipulan o se observan durante la actividad. Estos pueden ser:

- Objetos del entorno (plantas, alimentos, herramientas).
- Materiales didácticos (rompecabezas, tarjetas, maquetas).
- Instrumentos científicos (lupas, balanzas, probetas).
- Recursos artísticos (pinturas, arcilla, instrumentos musicales).

2. Mediación con recursos simbólicos que son aquellos que representan la realidad y ayudan a elaborar conceptos.

Incluyen:Imágenes, dibujos, mapas, infografías, textos, cuentos, artículos, gráficos, esquemas, diagramas, lenguaje verbal del docente.

3. Mediación con recursos tecnológicos o digitales

Son herramientas TIC que amplían, simulan o enriquecen la experiencia como videos, animaciones, podcasts presentaciones, simuladores y aplicaciones educativas, plataformas de colaboración (Teams, Classroom), herramientas de creación (Canva, herramientas interactivas).

4. Mediación humana: Es la mediación que se da a través de la interacción con otras personas.

Incluye el docente como orientador, acompañante o facilitador, compañeros de clase (aprendizaje colaborativo), invitados expertos o miembros de la comunidad, familias o cuidadores.

5. Mediación con el ambiente o entorno y puede usar:

- Espacios naturales (huertas, parques).
- Comunidad (comercios, oficios, instituciones).
- Lugares escolares alternativos (biblioteca, patio, laboratorio).

Dentro de la Curriwiki la mediación estaría más enfocada en los recursos de TIC

6. Lecciones aprendidas

En este apartado, el docente debe realizar una reflexión crítica y consciente sobre el proceso vivido durante el diseño, desarrollo, evaluación y sistematización de la estrategia pedagógica.

Este momento permite valorar el proceso y sus resultados, consolidar lo aprendido y proyectar su aplicación en contextos escolares o comunitarios, reforzando la conexión entre el conocimiento, la vida y el entorno.

La reflexión debe incorporar el análisis de resultados, la discusión de hallazgos y la socialización de los aprendizajes, fomentando la participación activa y el pensamiento crítico tanto del docente como de los estudiantes.

Se recomienda:

1. Valorar las lecciones aprendidas: identificar qué aspectos funcionaron, cuáles presentaron dificultades y qué aprendizajes emergen de la experiencia.

2. Registrar sugerencias de mejora: proponer ajustes metodológicos, incorporación de nuevos recursos o reestructuración de actividades para fortalecer el impacto de la estrategia.

3. Explorar posibilidades de adaptación: considerar cómo la estrategia puede replicarse o ajustarse a otros niveles educativos, contextos rurales o urbanos, o poblaciones con características diversas.

4. Reflexionar y socializar: analizar los resultados, discutir los hallazgos y compartir aprendizajes dentro de la comunidad educativa como ejercicio de construcción

colectiva del saber pedagógico.

Esta reflexión final es un insumo valioso para la mejora continua y la innovación pedagógica, promoviendo la articulación entre la teoría, la práctica y los contextos de los estudiantes.