ALCALDIA DE CHIA

PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE INTEGRADOS PARA LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA STEM QUE INCORPORAN MATERIAL DIDÁCTICO LEGO® EDUCATION



CHIA, OCTUBRE DE 2022

Bogotá, Octubre de 2022 **PROPUESTA 220928-111**

DR. LUIS CARLOS SEGURA RUBIANO
ALCALDE
ALCALDIA DE CHIA
Chía, Cundinamarca

REF: PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE INTEGRADOS PARA LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA ADTECH QUE INCORPORAN MATERIAL DIDÁCTICO LEGO® EDUCATION.

Cordial saludo Dr. Segura.

Tenemos el gusto de presentar a su consideración información sobre propuesta de implementación didáctica para Ciencia y Tecnología mediante el desarrollo de diferentes momentos académicos, pedagógicos y didácticos que permitan la integración de proyectos innovadores y con aplicaciones interactivas para el desarrollo de competencias STEM.

ADTECH S.A. ha implementado más de 1.000 propuesta que incluyen además ambientes de aprendizaje en Colombia, focalizados desde la educación preescolar hasta la media. También se han incluido en cajas de compensación familiar como parte de sus programas complementarios a la formación escolar y en los proyectos de responsabilidad social de grandes empresas.

Los proyectos incluyen la implementación pedagógica basada en una propuesta pedagógica construccionista, la entrega de unos recursos didácticos para el desarrollo de las actividades académicas y de formación y el desarrollo de actividades académicas formativas para docentes.

Quedamos atentos de ampliar la información que considere pertinente y a la espera de sus gratas noticias sobre las posibilidades del proyecto.

Cordialmente;

(Original firmado)
IVAN PULIDO P.
Gerente General
ADTECH S.A.

(Original firmado)
GABRIEL FAJARDO
Área proyectos

Copia: Dra. LILIANA ANDREA VILLALOBOS
Dr. JUAN SEBASTIAN RODRIGUEZ

PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE INTEGRADOS PARA LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA ADTECH QUE INCORPORAN MATERIAL DIDÁCTICO LEGO® EDUCATION.

La creciente importancia de la actividad científica y tecnológica viene determinando transformaciones significativas en los sistemas educativos mundiales. Cambios que buscan desarrollar la actitud científica desde muy temprana edad y que permiten a las niñas y niños entender un mundo que cada vez se torna más tecnológico. Ambientes acompañados de métodos que permitan forjar personas con capacidad para desarrollar constantemente nuevas habilidades, nuevos conceptos y dar respuesta eficiente a los entornos cambiantes.

Para el desarrollo del proceso de implementación contamos con el registro en el Ministerio del Interior en el libro de derechos de autor N° 10, tomo 543, partida 57 el día 03-nov-2015, la cual incorpora una **PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE INTEGRADOS PARA LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA ADTECH QUE INCORPORAN MATERIAL DIDÁCTICO LEGO® EDUCATION.**

1. ¿QUÉ SON LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE?

Los Ambientes de Aprendizaje, en general, se asumen como el conjunto de circunstancias espacio-temporalmente definidas, donde por la acción deliberada de los seres allí interactuantes, se suceden transformaciones significativas de tipo actitudinal, cognitivo y/o axiológico para las personas y su entorno.

Los ambientes educativos pueden ser definidos a partir de una estructura que les es propia, desde la cual es posible clarificar su constitución y organización internas. Dicha estructura estaría constituida por elementos estructurales que conforman el todo llamado ambiente y que, en virtud de su naturaleza, individualmente considerados y de la calidad de las relaciones entre ellos, configuran el carácter educativo del mismo.

Los ambientes de aprendizaje se alinean con la propuesta pedagógica para la implementación STEM en ciencia y tecnología, convirtiendo los espacios o salones en lugares en ambientes lúdicos-pedagógicos que utilizan la mediación instrumental de la tecnología y la metodología del construccionismo en espacios transformadores que inviten al desarrollo de las dimensiones del pensamiento, al fortalecimiento de las habilidades para la vida de los estudiantes y el desarrollo de sus competencias psicosociales, con el propósito de vincular las áreas fundamentales (matemáticas, ciencias, lecto escritura,...), a través de una

aprendizaje aplicado y significativo. La propuesta pedagógica construccionista es el eje central que utiliza un conjunto de procesos y de mediación instrumental para empoderar a los actores de la comunidad educativa (niñ@s, docentes, directivos, padres de familia) para empoderarlos en su metodología y alcanzar un propósito o resultados específicos.

2. ¿EN QUÉ TEORÍA DE APRENDIZAJE SE FUNDAMENTA LA PROPUESTA DE IMPLEMENTACION EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA STEM?

TEORÍA DEL CONSTRUCCIONISMO

En general, se establece que las personas construyen de manera activa su propio conocimiento y para facilitar este proceso hay que desarrollar múltiples tareas y utilizar variadas didácticas que permitan construir con mayor facilidad los diferentes tipos de estructuras del conocimiento acordes a la edad del ser humano. En los Ambientes de aprendizaje se utilizan variadas estrategias pedagógicas partiendo del juego, estimulando la creatividad y desarrollando en el niño sus propias habilidades en el decurso de su participación en el ambiente. Una metodología propia facilita los procesos de enseñanza – aprendizaje, combinando los diferentes recursos didácticos y tecnológicos incorporados.

3. ¿QUÉ PROCESOS SE LLEVAN A CABO EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA PARA PREESCOLAR?

NOTA IMPORTANTE: LOS PROCESOS EN LA IMPLEMENTACION DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA STEM SON INDIVISIBLES

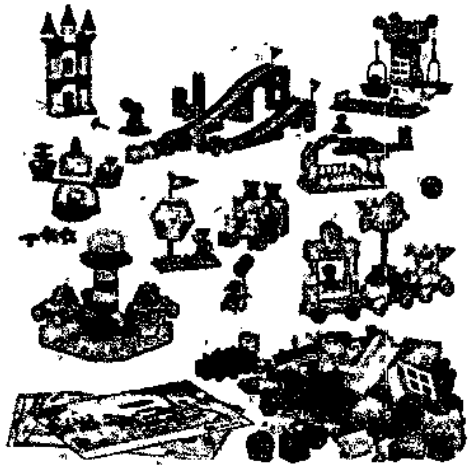
Las obligaciones indivisibles son las que por su naturaleza no permiten fraccionamiento, no pueden realizarse por partes, porque su objeto no es susceptible de ello, ya que el compromiso de cumplimiento es una obligación total e integral. Es por eso que la implementación de la propuesta pedagógica STEM requiere en desarrollo integral de todos y cada uno de los elementos aquí relacionados para lograr el objetivo de implementación. A continuación la descripción de los procesos:

La propuesta pedagógica de implementación STEM en ciencia y tecnología pretende el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas de los estudiantes en áreas relacionadas con la Ciencia y la Tecnología. Para esto, se desarrollan los siguientes procesos de implementación:

3.1. CAPITULO 1- LA TECNOLOGÍA Y STEM COMO ÁREA DE DESARROLLO CURRICULAR - ENFOQUE Y FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS

La apropiación de conocimiento STEM incorpora la última tecnología para la enseñanza, siendo elementos tecnológicos para enseñar, fortalecer y mostrar su validez en la relación de la vida cotidiana de diferentes áreas obligatorias y fundamentales de la educación escolar. La apropiación de proyectos STEM guardan relación directa con los lineamientos del MEN en la ruta STEM para tal fin y permite el desarrollo integrado de proyectos de Ciencia y Tecnología. Es por esto, que la metodología traza momentos organizados y pertinentes donde se inicia con el conectar de la actividad para orientar sobre el rutero del programa formativo. Este momento marca la línea de trabajo por donde se recorrerá el trabajo pedagógico con los docentes.

3.1.1. UNIDAD DIDÁCTICA PEDAGÓGICA DESARROLLO DE HABILIDADES STEAM



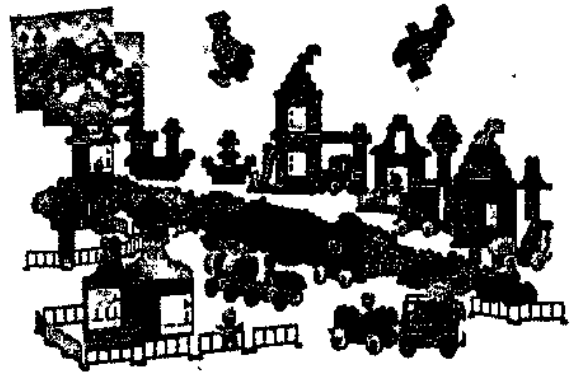
Esta UDP aprovecha la curiosidad y el deseo naturales de todos los niños de crear, explorar e investigar. Este kit permite que los docentes den vida en el aula a las ciencias, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas con una versatilidad y una creatividad inagotables, así como una buena dosis de aprendizaje a través del juego.

Principales valores de aprendizaje:

- Causa y Efecto
- Observación y descripción
- Resolución de problemas
- Desarrollo de la imaginación
- Capacidad de creación y representación de realidades
- Juego de roles y trabajo colaborativo

3.1.2. UNIDAD DIDÁCTICA PEDAGÓGICA CONSTRUCCION DE ESTRUCTURAS

Esta UDP Ofrece oportunidades ideales a los niños y niñas a desarrollar la comprensión de los conceptos básicos de estructuras por medio de actividades grupales y de participación, para desarrollar y explorar su creatividad, mediante la construcción de todo tipo de entornos y modelos.



Este conjunto es un sueño hecho realidad para los niños que, atendiendo a su potencial creativo.

Principales valores de aprendizaje:

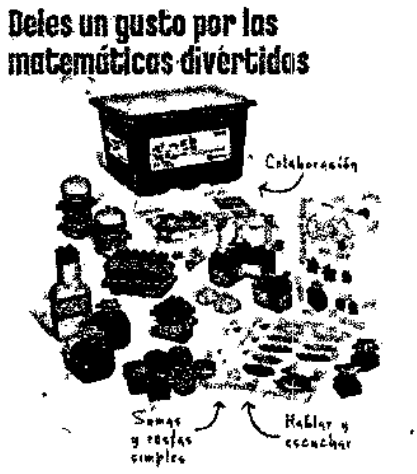
- Desarrollar el lenguaje expresivo.
- Trabajar el trabajo cooperativo en grupos.
- La comunicación de ideas.
- El uso de la fantasía y la imaginación.

3.2. CAPITULO II – METODOLOGÍA. RUTA DE IMPLEMENTACIÓN

Implementación que permitirá la reflexión docente sobre el análisis curricular para incorporar en el plan de estudios la reflexión didáctica en las actividades curriculares, validando así la construcción de saberes que inviten a continuar los procesos mediante el fortalecimiento del espiral de conocimiento.

3.2.1. UNIDAD DIDÁCTICA PEDAGÓGICA ACTIVIDADES MATEMÁTICAS

Esta versátil UDP ayuda a los niñ@s a desarrollar su habilidad en diversas áreas, desde la exploración de números, formas y colores, hasta la comprensión del comercio, el dinero, los roles sociales, así como la construcción y el seguimiento de instrucciones.



Utilice la tarjeta de menú para ordenar uno de los artículos y luego haga que los niños lo elaboren. Consiga que ellos compren dos artículos para aprender cómo añadir números. Todos los elementos de esta UDP son llamativos, coloridos y tiene piezas grandes con bordes redondeados, muy amigables para las manos pequeñas. El producto está diseñado para al menos 4 niños y viene con una gama de ideas inspiradoras de actividades. Incluye 10 elementos de moneda única para enseñar el dinero y los números.

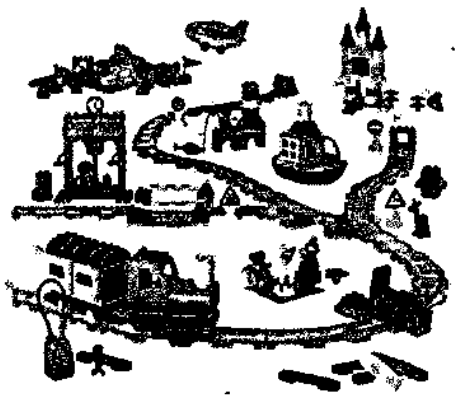
También Tarjetas de Menú y 5 tarjetas de receta muestran a los niños cómo construir cada modelo. Cuenta con una caja de almacenamiento robusto. Contiene muchos elementos especiales para estimular el juego de construcción.

Principales valores de aprendizaje:

- Desarrollo cognitivo (matemáticas). Recuento, identificación de colores y formas, reconocimiento de patrones y comparación de tamaños.
- Desarrollo del lenguaje – comunicación de colores, tamaños y posiciones.
- Desarrollo social y emocional – aprendizaje acerca de los alimentos.

3.2.2. UNIDAD DIDÁCTICA PEDAGÓGICA ACTIVIDADES INICIOS DE PROGRAMACIÓN

Esta UDP permite el desarrollo didáctico en la construcción de modelo programable de un tren que realiza una pausa, se detiene, cambia de dirección, suene la bocina y otras posibilidades más. Los estudiantes aprenderán a través del juego sobre la secuenciación, los bucles, la codificación condicional y la causa y el efecto colocando los nuevos bloques de acción dentro de las vías del tren. Cada bloque de acción crea una acción específica que permite a los estudiantes probar y rediseñar formas de resolver problemas y trabajar juntos para llevar su tren a su destino.



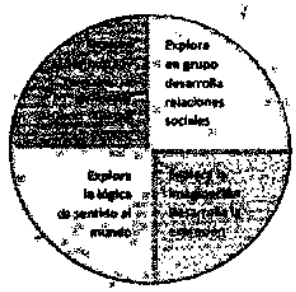
Principales valores de aprendizaje:

- Creatividad e innovación
- Pensamiento crítico y resolución de problemas
- Comunicación
- Colaboración
- Flexibilidad y adaptabilidad
- Iniciativa y autodirección
- Desarrollo de habilidades sociales e interculturales
- Productividad y cumplimiento
- Liderazgo y responsabilidad
- Alfabetización mediática e informacional

3.3. CAPITULO III – CONTENIDOS DESARROLLADOS EN LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

El proyecto de implementación de habilidades STEM pretende desarrollar las cuátro dimensiones del pensamiento tales como Explora el ser que soy, Explora en grupo, Explora la imaginación, Explora la lógica. El componente de aprendizaje creativo guarda relación directa con los propósitos que menciona el MEN donde indica: *Lo que hace la maestra, el maestro y el agente educativo es propiciar experiencias pedagógicas y diseñar ambientes en las que estén presentes:*

- ***El juego***
- ***La exploración del medio***
- ***El acercamiento a la literatura***
- ***Las expresiones artísticas***



Para provocar situaciones en las que las niñas y los niños jueguen, creen, inventen, imaginen, se relacionen, comuniquen, construyan conocimientos, planteen hipótesis, tomen decisiones, expresen sus emociones e ideas, es decir, se desarrollen de forma integral. (MEN, Sentido de la Educación Inicial).

Para esto, se desarrollan talleres con los docentes para el acompañamiento profesional y sensibilizar hacia las actividades de las UDP del proceso de aprendizaje con las orientaciones citadas en los documentos oficiales del MEN. A continuación se relacionan algunos de los lineamientos por afianzar:

Desarrollo de habilidades tempranas STEAM relación con MEN:

"Las interacciones en la educación inicial comprenden las relaciones recíprocas o formas de actividad conjunta que establecen los niños y las niñas consigo mismos, con los demás y con los entornos naturales, físicos, sociales y culturales en los que ocurre su desarrollo".

Desarrollo del pensamiento científico relación con MEN:

"El aprendizaje es un proceso de descubrimiento y en construcción permanente, en el que los saberes previos sirven de plataforma para explorar, construir otras ideas, conocimientos, relaciones y experiencias".

Desarrollo de la lógica y Habilidades matemáticas tempranas relación con MEN:

"En compañía de los adultos, los niños y las niñas comienzan a reconocer miradas, espacios, ambientes y objetos, sonidos que quieren tomar, manipular, tocar, oler, oír, en fin, experimentar. Así se van conjugando las experiencias literarias con el juego y a su vez con la exploración del mundo".

Desarrollo de la inteligencia emocional y Desarrollo de habilidades de Lenguaje relación con MEN:

"Ese lenguaje que envuelve a la niña y al niño es el que da "lugar a la vida mental y afectiva, siendo a la vez el origen del juego, las primeras palabras de la madre y del padre hacia el niño (y de cualquier adulto que esté cuidándolo), las primeras asociaciones entre gesto y palabra (cosquillas, caricias, balanceos) son lúdicas, poéticas, cargadas del como si, propio del juego".

(Bases curriculares para la Educación inicial en Preescolar, MEN, 2017)

3.3.1. UNIDAD DIDÁCTICA PEDAGÓGICA ACTIVIDADES DE DESARROLLO DE LENGUAJE

Esta **UDP** da rienda suelta a la creatividad, la narración imaginativa de historias y el desarrollo de la expresión oral con este exclusivo y simpático set para contar historias. Los niños colaborarán con naturalidad mientras desarrollan sus habilidades de expresión oral y escucha, construyen sus historias e interpretan sus propios papeles. ¡Todo el mundo puede contar una historia con "Mis propias historias"!



Principales valores de aprendizaje:

- Narración de historias
- Expresión oral y escucha
- Desarrollo de la creatividad
- Trabajo colaborativo

3.3.2. UNIDAD DIDÁCTICA PEDAGÓGICA ACTIVIDADES DE DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

Invita a los niños de preescolar a explorar las emociones y las características físicas de una manera divertida y atractiva.



Mientras los niños colaboran en una serie de experiencias de construcción de personajes, reconocen sentimientos e identifican similitudes y diferencias.

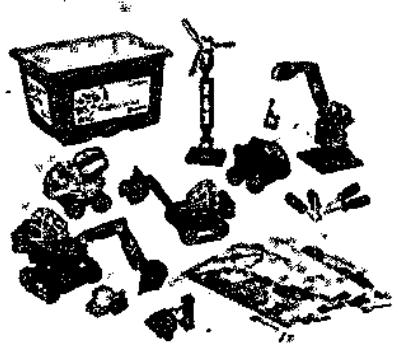
Contiene tarjetas de construcción proporcionan apoyo e inspiración de modo que los niños pueden seguir para construir y reconstruir personajes una y otra vez.

Principales valores de aprendizaje:

- Desarrollo personal y social
- Conciencia de sí mismo
- Trabajo colaborativo
- Reconocer y comprender sus propias emociones y las de los demás

3.3.3. UNIDAD DIDÁCTICA PEDAGÓGICA RECONOCIENDO COMO FUNCIONAN LAS MAQUINAS TECNOLOGICAS

Esta **UDP** permite a los niños dar sus primeros pasos en la ciencia y la tecnología



La **UDP** incluye cuatro desarmadores y tornillos integrados, así como muchos elementos versátiles tales como carretes, ganchos y palas. Máquinas Tecnológicas está diseñado para desarrollar la motricidad fina y explorar maquinaria y habilidades de ingeniería. Las dos tarjetas introductorias de actividades y el manual para el maestro que se incluyen le ayudarán a mostrar cómo la **UDP** se puede utilizar también para explorar la comunicación de ideas y habilidades de escucha así

como para discutir los roles sociales y responsabilidades.

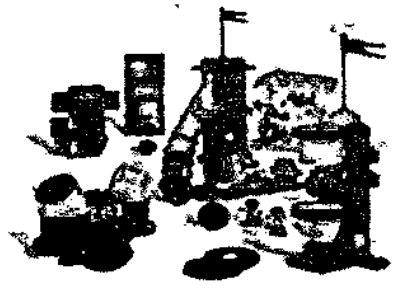
Mediante el uso de los materiales, los niños aprenden acerca de las máquinas, las herramientas utilizadas para trabajar en las máquinas, y sus funciones.

Principales valores de aprendizaje:

- Explorar conceptos de ingeniería
- Promover el desarrollo de habilidades en ciencia, tecnología y matemáticas
- Solución de problemas
- Desarrollo de la creatividad a través de la construcción.

3.3.4. UNIDAD DIDÁCTICA PEDAGÓGICA DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CIENTÍFICO

Esta **UDP** ayuda a los niñ@s a aprender cómo funcionan las cosas.
A los niños les encanta descubrir cómo funcionan las cosas, y esta impresionante **UDP** les ayudará a explorar sus Ideas - desde la investigación hasta la construcción y a hacer pruebas.
La **UDP** incluye una gran cantidad de elementos que permiten a los niñ@s explorar las dimensiones, formas, de entrada y de salida mientras que experimentan con causas y efectos.



Principales valores de aprendizaje:

- Realizar preguntas como: ¿qué pasa si...?, ¿cómo funciona...?
- Desarrollo habilidades motoras finas
- Explorar la causa y el efecto
- Promover la colaboración

3.3.5. PANTALLA INTERACTIVA 65" MULTITOUCH

Para el desarrollo de las actividades pedagógicas metodológicas de uso y apropiación de inicios de programación, se incluye pantalla interactiva multitouch de 65" con las siguientes características técnicas:

Pantalla tactil interactiva LED. Tipo táctil. Propagación IR (Rayos Infrarrojos) Tamaño del objeto disponible para el táctil Ø 8 mm Tiempo de escaneo. 10 ms (1 punto) ~ 30 ms (10 puntos). Exactitud 1 mm. Interfaz USB 2.0. Resolución táctil. 1,428 x 803. Puntos táctiles múltiples 10 puntos. Panel. Tamaño dé la pantalla 65". Orientación. Horizontal y vertical. Conexión. Entrada USB. Especificación física. Color del bisel Negro. Peso (cabezal) 18,5 kilos. Características especiales Lenguajes del manual; Inglés, Español, Coreano, Francés. Condiciones del entorno Temperatura operativa. 0 °C a 40 °C. Humedad operativa. 10% a 85%. Potencia Fuente de alimentación; USB Tipo 1,31 W. Accesorio. Básico. Manual (Overlay), CD (escritura S / W), lápiz táctil (2), Bandeja y accesorios de instalación.

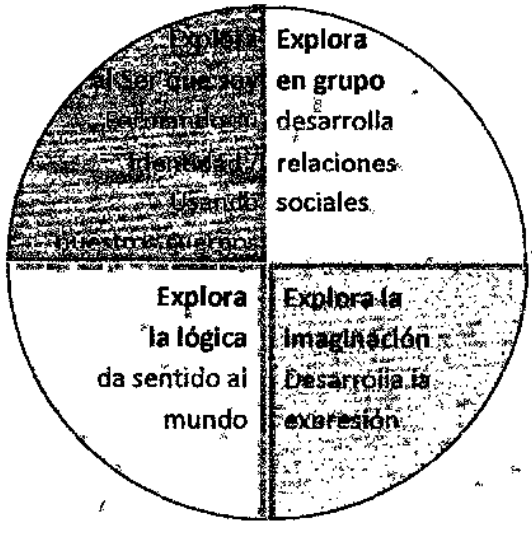
4. CAPITULO IV – DESEMPEÑOS

La propuesta pedagógica promueve el uso de los recursos didácticos del ambiente de aprendizaje en el cual los individuos pueden formular ideas para originar proyectos, crear sus propios entornos, aprender nuevas técnicas y habilidades al realizar un proyecto y emplear procedimientos ya aprendidos para inventar algo nuevo con las herramientas disponibles.

4.1. GUIAS DIDÁCTICAS

Mediante la entrega de guías didácticas conforme a los lineamientos propuestos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) sobre la incorporación de la Ciencia y la Tecnología para Preescolar atendiendo a las siguiente dimensiones del pensamiento:

¿QUÉ DIMENSIONES DEL PENSAMIENTO SE PRETENDE FORTALECER CON LOS DOCENTES Y ESTUDIANTES A TRAVÉS DEL PROCESO FORMATIVO EN STEM?



En el anterior grafico se resumen las dimensiones desarrolladas, mediánte la utilización de los diferentes recursos didácticos de los AAT. A continuación, una breve descripción.

- **EXPLORA AL SER QUE SOY. - Formando identidad / Usando nuestros cuerpos –**

Desde su nacimiento los niños y niñas están ocupados investigando su cuerpo. Ellos extienden sus brazos y piernas tocando, cogiendo y abrazando todo. Tan pronto como pueden, están en movimiento explorando un horizonte más amplio. Todo su cuerpo y mente están trabajando para formar nuevos conocimientos y capacidades tales como:

- Desarrollan sus habilidades motoras gruesas y finas
- Mejoran la coordinación viso motora
- Desarrollan la gama entera de su inteligencia sensorial

- **EXPLORA EN GRUPO. - Desarrolla Relaciones Sociales -**

Los niños y niñas demuestran un impulso natural para entender normas y valores culturales, los que ellos aprenden intuitivamente para comunicarse e interactuar con otros, verbalmente y no-verbalmente. Produce mucha alegría ver cómo los niños superan barreras culturales y lingüísticas y se comunican a su propia manera a través de juego.

Los niños hacen uso constante de actividades sociales para probar los límites de comportamiento aceptable o inaceptable en los miembros de un grupo. Las capacidades básicas implicadas en el proceso de desarrollo de relaciones sociales incluyen:

- Un conocimiento de normas sociales y de diversidad cultural
- Una comprensión de señales verbales y no-verbales
- La capacidad de resolver conflictos

- **EXPLORA LA IMAGINACION. - Desarrolla la expresión –**

Los niños están a la expectativa de crear su mundo alrededor de ellós, de crear entidades físicas. Ellos se expresan de muchas formas, solos o en grupo a través de sus actos, del dibujo, de la escritura, de la música, contando historias y de muchas maneras más. Desarrollando su expresión desarrollan capacidades como:

Proceso dirigido para un grupo de hasta (40) participantes por taller.

Un Taller interactivo y prospectivo con una duración de dos (02) horas, dirigido a los padres de familia en representación de la comunidad educativa con el objeto de socializar el proyecto de implementación de la propuesta pedagógica y visualizar los requerimientos de apoyo familiar necesarios para los buenos resultados del proyecto y el apoyo a la sostenibilidad del mismo como agente corresponsable de la formación de niñas y niños del municipio.

Objetivos:

Objetivo General:

Resaltar la importancia que tiene para la comunidad educativa la implementación de la propuesta, así como exponer los factores asociados a la implementación del proyecto.

Objetivos Específicos:

Convocar a padres de familia de la comunidad educativa a participar en el proceso de implementación de la propuesta.

Determinar algunas necesidades y requerimientos de apoyo en cuanto al acompañamiento de sus hijos al proceso, para motivar la participación y compromiso en este aspecto.

Tema del taller de sensibilización

Pautas para el apoyo familiar, en cuanto a la gestión académica de sus hijos en el proyecto.

Desarrollo

Tiempo previsto total de 240 Minutos

- Introducción y presentación de la actividad 20 Minutos.
- Trabajo práctico con material didáctico 180 Minutos
- Socialización de productos 20 Minutos
- Evaluación y acuerdos 20 Minutos

Lugar

Ambiente de aprendizaje colegio beneficiado.

Metodología

- Preparación de los materiales y documentación

- Habilidad para representar el comportamiento de otros
- Habilidad para reflejar el mundo a través del juego
- Comunicación verbal y no verbal

➢ **EXPLORA LA LOGICA. - Da sentido al mundo.-**

Los niños tienen una necesidad de parar y reflejar lo qué ellos han hecho o experimentado; para reconsiderar los pasos tomados y para comprenderlos. Los niños son exploradores y científicos, investigando y explorando las esferas físicas, biológicas y sociales en que ellos se mueven. Ellos tratan de crear orden y continuidad en un "caótico" mundo categorizando cosas.

Las competencias básicas involucradas en este proceso para darle un sentido al mundo pretenden:

- Una comprensión de principios físicos y mecánicos
- Habilidad Fundamental - resolviendo problemas
- Una comprensión de causa y efecto

Las guías didácticas estarán enmarcadas en los lineamientos que para tal fin tiene el MEN y conforme a los planteamientos del PEI de las instituciones educativas que sean beneficiarias del proyecto.

La estructura general de las guías tendrá el siguiente contenido:

- Título del objeto de aprendizaje
- Habilidad/ conocimiento
- Flujo de aprendizaje
- Guía de valoración
- Metodología de trabajo
- Introducción
- Desarrollo
- Resumen
- Tarea
- Herramientas para evaluación de proceso

4.2. TALLER DE SENSIBILIZACION A PADRES DE FAMILIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

- Contextualización del taller: Objetivos y momentos
- Objetivo General del taller
- Objetivos específicos del taller
- Explicación de los alcances en cuanto al tiempo previsto de la actividad
- Organización del grupo de participantes
- Entrega de materiales y Manejo del inventario de la caja.
- Ejercicios propuestos por grupo de padres de familia
- Socialización de productos y situaciones
- Evaluación y acuerdos (Conclusiones)
- Recolección de material y documentos