

E68. Plan de implementación del componente 3 y estrategias de retención 2026 (C3).

Enero 115 de 2026

Apoya:

Educación

BRITISH COUNCIL

Tabla de contenidos

Introducción 4
1. Objetivo del plan 4
1.1 Objetivo general 4
1.2 Objetivos específicos 4
2. Distribución en el tiempo de la vigencia del programa 5
2.1 Cronograma de la cohorte Andina, Insular y Orinoquía – 2026 5
2.2 Distribución de docentes seleccionados y docentes en reserva 6
3. Esquema de desarrollo profesional y acompañamiento 8
3.1. Fase 1: Preparación previa a la participación en los procesos de formación 8
3.2. Fase 2: Formación y entrega de material pedagógico 10
4. Estrategia de retención docente 2025 17
4.1 Objetivos 17
4.2 Implementación en el aula y tutoría 18
4.3 Alcance esperado de transferencia de conocimiento por grupo de grado 19
5. Retención docente 20
5.1 Objetivos 20
General 20
Específicos 20
5.2 Principales causas que promueven la deserción 21
5.3 Ruta de atención y estrategias a principales casos de retención 21
5.3.1 Primera aproximación (Docentes en general) 21
5.3.2 Identificación de casos (docentes en general) 22
Relativos a conectividad 22
Relativos a dificultades de tiempo 22
Relativas a bajo sentido de autoeficacia 23
Problemas familiares, de salud o de otra índole 23
5.3.3. Generación de acuerdos de avance con el docente en la implementación 23
5.4 Estrategia gamificada de avance en la implementación 24
Niveles 24

Sistema de puntos 26
Protocolo de verificación de puntos ante casos de empate 29
5.5 Seguimiento a las estrategias de retención 29
5.5.1 Instrumentos de seguimiento 29
Base de datos de docentes asignados(as): 29
Matriz unificada 29
Bitácora 30
Tablero de control 30
Tablero de docentes 30
Matriz de seguimiento a visitas de observación en aula 31
Informe mensual 31
5.6. Reportes de seguimiento y estrategias de retención 31
5.7. Esquema de incentivos para retención docente 31
6. Plan de implementación 32
7. Anexos 36

Introducción

El presente plan de implementación del Componente 3 corresponde exclusivamente a la cohorte Andina, Insular y Orinoquía del año 2026, y se estructura a partir de las acciones de convocatoria, selección, formación, acompañamiento e implementación en aula desarrolladas en el marco del Convenio 1247 de 2023.

La ejecución del componente para esta cohorte se organiza en fases secuenciales y articuladas, que permiten asegurar la participación efectiva de los y las docentes seleccionados(as), la adecuada planeación logística de los talleres presenciales, el acompañamiento pedagógico continuo y el cumplimiento de los compromisos de implementación en aula.

1. Objetivo del plan

1.1 Objetivo general

Definir y orientar la implementación del Componente 3 durante 2026, asegurando la ejecución oportuna de las fases de formación, acompañamiento e implementación en aula, así como la aplicación de estrategias de retención que garanticen el cumplimiento de las metas de participación docente.

1.2 Objetivos específicos

- Planificar las fases operativas del componente para 2026.
- Establecer mecanismos de seguimiento y acompañamiento docente.
- Implementar estrategias preventivas y correctivas de retención.
- Garantizar la trazabilidad de la participación docente y el cumplimiento de compromisos.

2. Distribución en el tiempo de la vigencia del programa

Teniendo en cuenta que la vigencia del programa Colombia Programa se desarrolla entre 2024 y 2026, y que para el año 2026 el Componente 3 se ejecuta exclusivamente con la cohorte de las regiones Andina, Insular y Orinoquía, se estableció una distribución temporal que permite una implementación focalizada, ordenada y acorde con las características territoriales de los docentes participantes.

La planificación contempla las fases de convocatoria (realizada en 2025), formación presencial, acompañamiento pedagógico e implementación en aula durante 2026, garantizando la continuidad del proceso y el cumplimiento de los compromisos establecidos con los y las docentes beneficiarios(as).

2.1 Cronograma de la cohorte Andina, Insular y Orinoquía – 2026

Cronograma de la cohorte Andina, Insular y Orinoquía – 2026

Actividad	Periodo
Lanzamiento de la convocatoria	7 de octubre al 16 de noviembre de 2025
Publicación del banco de elegibles (regiones Andina, Insular y Orinoquía)	24 de noviembre de 2025
Verificación de asistencia a talleres	Enero de 2026
Talleres presenciales – cohorte Andina, Insular y Orinoquía	16 de febrero al 3 de marzo de 2026
Acompañamiento pedagógico en aula	9 de marzo al 15 de junio de 2026
Implementación en aula	9 de marzo al 30 de junio de 2026
Cierre del proceso y validación de evidencias	Julio de 2026

Este cronograma permite una implementación articulada del Componente 3 para la cohorte 2026, asegurando la adecuada transición entre las fases de formación presencial,

acompañamiento pedagógico e implementación en aula, así como el cumplimiento de los compromisos establecidos con los y las docentes participantes.

2.2 Distribución de docentes seleccionados y docentes en reserva

Cohorte 2026 – Regiones Andina, Insular y Orinoquía

Como parte de la planeación de la cohorte 2026 del Componente 3, y con base en las lecciones aprendidas de implementaciones anteriores, se definió la conformación de un listado de docentes en reserva como una estrategia preventiva de retención y aseguramiento de metas del programa.

Para esta cohorte se cuenta con un listado de hasta 50 docentes en reserva, el cual permite responder de manera oportuna ante posibles desistimientos, inasistencias o situaciones logísticas que puedan afectar la participación de los y las docentes inicialmente seleccionados(as). Esta estrategia busca garantizar el cumplimiento del número esperado de participantes en los talleres presenciales y, en consecuencia, asegurar la correcta ejecución de las fases de acompañamiento pedagógico e implementación en aula.

La asignación de docentes en reserva se realizó de forma proporcional al número de docentes elegibles y seleccionados por ciudad sede, priorizando aquellas regiones y ciudades con mayor volumen de postulaciones, con el fin de mantener el equilibrio territorial y la eficiencia operativa del programa.

A continuación, se presenta la distribución de docentes elegibles, seleccionados y en reserva por ciudad sede de los talleres presenciales:

Ciudad sede	Docentes elegibles	Docentes seleccionados	Docentes en reserva
Ibagué	24	24	0
Medellín	73	67	6
Villavicencio	38	38	0
Manizales	34	33	1
Yopal	34	34	0
Bucaramanga	43	34	9
Neiva	57	45	12
Bogotá	47	25	14
Total	**350**	**300**	**42**

Distribución de docentes participantes por tutor(a)

Respecto a la distribución de los y las docentes participantes por tutor(a), para la cohorte Andina, Insular y Orinoquía 2026 se contempla la inclusión de un listado adicional de 50 docentes en reserva como estrategia de retención y aseguramiento de las metas del programa. Este enfoque permite responder de manera oportuna ante eventuales desistimientos y garantizar la participación efectiva en las fases de formación, acompañamiento e implementación en aula.

Para el acompañamiento pedagógico de esta cohorte se definió un esquema compuesto por seis (6) tutores, distribuidos de la siguiente manera:

- **3 tutores senior**, quienes asumirán un mayor nivel de responsabilidad, incluyendo:
  - Liderar y dictar la mayoría de los talleres presenciales.
  - Realizar un mayor número de visitas de acompañamiento a docentes en territorio.
  - Apoyar la supervisión pedagógica y el seguimiento a los procesos de implementación en aula.
- **3 tutores junior**, quienes apoyarán el acompañamiento remoto, el seguimiento periódico de los y las docentes y la recolección y verificación de evidencias, en articulación permanente con los tutores senior.

La asignación de docentes por tutor(a) se realizó de manera equilibrada, teniendo en cuenta el número total de docentes seleccionados y de reserva, con el fin de asegurar una carga de acompañamiento adecuada y homogénea.

Asignación de docentes por tutor(a) – Cohorte 2026

Tipo de tutor(a)	Tutor(a)	Número de docentes asignados
Tutor(a) senior	Tutor(a) senior 1	**59**
Tutor(a) senior	Tutor(a) senior 2	**59**
Tutor(a) senior	Tutor(a) senior 3	58
Tutor(a) junior	Tutor(a) junior 1	58
Tutor(a) junior	Tutor(a) junior 2	58
Tutor(a) junior	Tutor(a) junior 3	58
Total		**350 docentes**

De acuerdo con lo anterior, a continuación, se describe el esquema de desarrollo profesional y acompañamiento técnico en el proceso de implementación de los y las docentes beneficiados(as).

3. Esquema de desarrollo profesional y acompañamiento

A continuación, se describen las fases posteriores a la etapa de convocatoria y las principales actividades de formación y acompañamiento dirigidas a los y las docentes seleccionados(as) para la cohorte Andina, Insular y Orinoquía 2026, en el marco del Componente 3 del programa.

El esquema de desarrollo profesional contempla acciones de alistamiento, formación presencial, acompañamiento pedagógico y seguimiento a la implementación en aula, con el apoyo de un equipo de tutores(as) senior y junior.

.



3.1. Fase 1: Preparación previa a la participación en los procesos de formación

Fase 1: Preparación previa a la participación en los procesos de formación

Esta fase tiene como objetivo establecer el primer contacto formal con los y las docentes seleccionados(as), asegurar su adecuada preparación para la formación presencial y validar las condiciones necesarias para su participación efectiva.

Durante esta fase, los y las tutores(as) serán responsables de realizar comunicaciones telefónicas, por correo electrónico y/o mediante mensajería instantánea, con el fin de orientar a los y las docentes, hacer seguimiento, resolver inquietudes y verificar información clave previa al inicio de los talleres presenciales.

4. Actividades de la fase

Actividad	Fecha de inicio	Fecha de finalización	Observaciones
Formación virtual de tutores(as)	8 de enero de 2026	20 de enero de 2026	Tutores(as) nuevos(as): **35 horas**. Tutores(as) con experiencia previa: **6 horas**. Formación en pensamiento computacional, tutoría, uso del juego desconectado Biobots y aspectos administrativos.
Formación presencial de tutores(as)	13 de enero de 2026	13 de enero de 2026	Jornada presencial de **24 horas**, orientada a la alineación pedagógica, metodológica y operativa del equipo de tutores(as).
Asignación de docentes por tutor(a)	Enero de 2026	Enero de 2026	La asignación se realiza considerando la ubicación de la sede educativa, la carga operativa y el equilibrio territorial.
Primer contacto con docents	Enero de 2026	Febrero de 2026	Contacto inicial para presentación del tutor(a), diagnóstico preliminar y validación de compromiso.
Recordación de fechas de talleres presenciales	Enero de 2026	Febrero de 2026	Recordatorio de fechas, ciudad sede, logística y compromisos de asistencia.

.

3.2. Fase 2: Formación y entrega de material pedagógico

Formación en pensamiento computacional, actividades y juego desconectado

Este taller de formación contará con 15 horas impartidas en 2 días consecutivos - contemplando tiempo de desplazamiento, en jornadas de 7 y 8 horas respectivamente. Allí los y las docentes podrán comprender elementos fundamentales del pensamiento computacional para aplicar en el aula, y, preferiblemente, en las clases relativas a áreas STEM bajo la modalidad desconectada en básica primaria. Para esta fase se plantean los siguientes objetivos:

Objetivos generales

Comprender elementos básicos del pensamiento computacional para la enseñanza.

Reconocer e implementar el juego desconectado como herramienta didáctica para la enseñanza del pensamiento computacional en las aulas de clase.

Específicos

- Identificar estrategias de implementación de aula para el desarrollo de las sub-habilidades del pensamiento computacional.
- Familiarizarse con algunas de las estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento computacional – actividades desconectadas.
- Capacitar a los y las docentes en el uso del juego desconectado para implementarlo en sus prácticas de aula.

Metodología del taller presencial

Para ambas jornadas 7 y 8 horas respectivamente, se estableció una selección de tópicos y actividades que representan la línea de contenidos más relevantes para el contexto de la ruralidad y la básica primaria. Se hará uso de espacios de enseñanza directa y sin ambigüedades para destacar qué es el pensamiento computacional y la importancia de su desarrollo desde edades tempranas a partir de diferentes espacios, prácticos y de reflexión.

Partiendo de esto, se pretende abarcar desde el ecosistema didáctico, actividades desconectadas, señalando su importancia y formas de realizarlas desde el conocimiento del juego, la guía del docente, el libro de escenarios y manual de algoritmos. Así mismo, se

abordarán elementos pedagógicos transversales como gestión de aula, metacognición y género. Para ello se diseñarán actividades colaborativas para reflexiones contextuales del uso de dicho conocimiento en el territorio, actividades prácticas y reconocimiento entre pares.

Estas temáticas y tiempo delegado en el diseño de esta formación representan un esquema básico de comprensión dentro de la enseñanza-aprendizaje del pensamiento computacional fundamentales para la implementación en el aula. Pretendemos que los y las docentes tengan los elementos básicos necesarios para enfrentarse a su contexto y llevar a cabo la transferencia de conocimientos con sus estudiantes.

Agenda del taller docente

- **Sesión 1**

Hora	Tiempo	Actividades por desarrollar
10:00 am 10:30 am	30 min	Registro
10:30 am 11:00 am	30 min	Apertura de la jornada: - Directrices de seguridad del hotel - Palabras de aliados - Acuerdos del taller (levantar la mano, apagar celular, etc) - Actividad rompehielos
11:00 am 11:30 am	30 min	- Contextualización del proyecto (video Colombia Programa) - Presentación de la fase de formación y compromisos de implementación, y esquema de gamificación - Aclaración de alcance esperado
11:30 am 12:30 pm	60 min	● Presentación del juego ● Sesión de Juego: presentación de mecánica (nivel de alcance esperado 1 - armado del tablero) (20 mins) ● Reflexión de aprendizajes a partir de este escenario ● Presentación de: Reconocimiento de patrones, pensamiento lógico y descomposición

12:30 pm 1:30 pm	60 min	Almuerzo
1:30 pm 3:00 pm	90 min	● Sesión de juego: Presentación de mecánica (nivel de alcance esperado 2 - programación con botones cartesianos y botón RUN con hasta 3 funciones) (30 mins) ● Reflexión de aprendizajes a partir de este escenario ● Presentación de: Pensamiento algorítmico, depuración, abstracción
3:00 pm 3:30 pm	30 min	Receso
3:30 pm 4:15 pm	45 min	Afianzamiento de conceptos: Presentación de Pensamiento computacional (video) y socialización después del video. Presentación de estrategias pedagógicas para enseñar pensamiento computacional en primaria: actividad desconectada y UMC Explorar la guía pedagógica (skimming - competencia de lectura)
4:15 pm 5:15 pm	60 min	Planeación de la microclase: lectura de documentación (15 min) Microclase 1: simulación de implementación del juego en el aula por parte de docentes (libro de escenarios - escenario 1, manual de algoritmos 1) (25 min) Análisis y reflexión alrededor de las microclases (20 min)
5:15 pm 5:30 pm	15 min	Reflexión de la jornada y creación de memoria colectiva

Sesión 2

Hora	tiempo	Actividades por desarrollar
7:00 am 7:30 am	30 min	● Ejercicio de calentamiento de la guía pedagógica ● Reflexión sobre las actividades de calentamiento en la guía
7:30 am 9:00 am	90 min	● Sesión de juego: Presentación de mecánica (nivel de alcance esperado 3 - programación con botones de giro - dificultad media) (60 mins) ● Reflexión de aprendizajes a partir de este escenario ● Presentación de tipos de escenarios según libro de escenarios - manual de algoritmos 1, 2
9:00 am 9:20 am	20 min	Descanso
9:20 am 11:20 am	120 min	● Preparación para microclase 2: Lectura de documentación (30 min) ● Microclase 2: simulación de implementación del juego en el aula por parte de docentes (libro de escenarios - escenario 3, manual de algoritmos 2) (60 min) ● Análisis y reflexión alrededor de las microclases (30 min)
11:20 am 12:00m	40 min	● Estrategias de gestión de aula (momentos de la clase, retroalimentación y manejo del error, cierre de la clase) basados en el escenario 3.
12:00 m 1:00 pm	60 min	Almuerzo
1:00 pm 1:30 pm	30 min	● Gestión de aula y supervisión de juegos simultáneos(ejercicio práctico)
1:30 pm 2:15 pm	45 min	● Discusión grupal basada en casos de uso ○ Estrategias en pro de la equidad de género asociadas a la implementación del juego con estudiantes ● Discusión general y aterrizada de estrategias
2:15 pm 2:30 pm	15 min	Reflexión final 2do momento: memoria colectiva Quiz gamificado

2:30 pm. 3:00 p.m.	30 min	Encuesta de satisfacción Agradecimientos y entrega de kits Foto del grupo

Entrega de Material Pedagógico

Como parte del proceso de formación, al final de la jornada de capacitación, será entregado a las/los docentes participantes el kit pedagógico que incluye cuatro (4) copias del juego desconectado.

Requisitos

Para poder recibir el material pedagógico los y las docentes deben:

1. Asistir a las dos jornadas de formación y participar de las actividades propuestas.
2. Firmar el acta de recepción del kit pedagógico donde se compromete a entregarlo a la institución educativa y a posibilitar el acompañamiento de un/a tutor/a del programa.
3. Informar los grados o multigrado donde se encuentran los 20 estudiantes de básica primaria con los cuales se realizará la implementación de aula.

Fase 3: Implementación en el aula y tutoría

Posterior a la fase de formación, se contará con un proceso de tutoría que garantizará el acompañamiento a la implementación de aula por medio de llamadas telefónicas u otros medios de contacto que disponga el o la docente, con el fin de orientar, hacer seguimiento, resolver inquietudes y garantizar la transferencia de conocimiento al estudiantado y posterior obtención de constancia de participación.

Para dicha implementación se establece una planeación por años y cohortes. En el siguient cuadro se desglosan todos los aspectos derivados.

Planeación de implementación de aula y – Cohorte 2026, Regiones Andina, Insular y Orinoquía

La planeación de la implementación de aula y el acompañamiento pedagógico para la cohorte Andina, Insular y Orinoquía 2026 se estructura a partir de una secuencia articulada de formación, acompañamiento, implementación del juego en aula y evaluación, garantizando un proceso progresivo y contextualizado para los y las docentes participantes.

Planeación de actividades

Aspecto	Actividad	Duración	Periodo	Mecánica
Formación	Taller docente presencial – Narrativa *Pionero*	15 horas	16 de febrero al 3 de marzo de 2026	Desarrollo de taller presencial
Acompañamiento	Apoyo pedagógico del tutor(a) – Narrativa *Pionero*	12 semanas	9 de marzo al 15 de junio de 2026	Acompañamiento por escenarios o misiones
Implementación del juego en aula	Horas de juego con estudiantes	12 semanas	9 de marzo al 30 de junio de 2026	Desarrollo por escenarios o misiones
Evidencias	Registro de implementación	Durante todo el proceso	Marzo a junio de 2026	Nota de voz, fotografías, experiencias narradas, planeación de clase, video, presentaciones
Evaluación	Aplicación de instrumentos de evaluación	2 horas	Inicio y cierre del proceso	Análisis de cambios y percepciones
	Observación de clase	1 hora por docente priorizado	Marzo a junio de 2026	Instrumento de observación no participante

Alcance esperado de transferencia de conocimiento por grupo

Alcance esperado de la transferencia de conocimiento por grupo

El alcance de la transferencia de conocimiento en aula para la cohorte Andina, Insular y Orinoquía 2026 se define a partir de niveles progresivos de apropiación del juego desconectado *Biobots* y de los conceptos asociados al pensamiento computacional. Estos niveles permiten establecer expectativas claras, realistas y medibles sobre el proceso de implementación por parte de los y las docentes y sus grupos de estudiantes.

- **Nivel mínimo esperado (E1)**

El nivel mínimo esperado de transferencia (E1) corresponde al armado del tablero, realizado en varias ocasiones durante el proceso de implementación. Este nivel busca que los y las estudiantes se familiaricen con los componentes físicos del juego, la organización espacial del tablero y las dinámicas básicas de interacción, sentando las bases para las fases posteriores.

Este nivel es considerado un criterio de entrada, indispensable para avanzar hacia actividades de exploración y programación.

- **Nivel máximo esperado (E3)**

El nivel máximo esperado de transferencia (E3) corresponde a la fase de programación, en la cual los y las estudiantes utilizan conceptos básicos de pensamiento computacional mediante el uso de botones cartesianos y el comando RUN, construyendo secuencias de 1 a 3 funciones y/o giros simples.

Este nivel se enmarca en una dificultad fácil (1 estrella) y comprende los siguientes elementos:

- Fase de exploración
- Uso de mapa prearmado*.
- Identificación de lugares de interés dentro del tablero.
- Apoyo del Manual de Algoritmos 1: Mapa.
- Fase de programación
- Uso de botones cartesianos y del comando RUN.
- Construcción de programas de 1 a 3 funciones.
- Referencia al Manual de Algoritmos 2: Comandos y programas.
- Pago de energía en unidades**.**

- Recarga básica de energía, según las reglas del juego.
- Gestión de inventario y recolección de recursos concretos*.
- Apoyo del Manual de Algoritmos 3: Inventario y recursos.

Consideraciones pedagógicas

El alcance esperado de la transferencia de conocimiento ha sido definido considerando:

- El contexto de educación básica primaria.
- Las características de las sedes educativas rurales.
- La duración del proceso de acompañamiento e implementación en aula (12 semanas).
- La progresión gradual en la apropiación de conceptos de pensamiento computacional.

El logro del nivel E3 representa una implementación exitosa del Componente 3, sin que ello implique la exclusión de experiencias parciales o progresivas. Los y las docentes, con el acompañamiento de los tutores(as), podrán adaptar el ritmo y la profundidad de la implementación de acuerdo con las particularidades de su contexto educativo.

4. Estrategia de retención docente 2025

Este proceso comprende la aplicación de una serie de acciones establecidas para garantizar el acompañamiento y permanencia de los y las beneficiarias durante su participación en el programa, de tal manera que se logre su culminación satisfactoria. Para esto se plantean los siguientes objetivos.

4.1 Objetivos

General

Implementar estrategias de retención que permitan que los y las docentes culminen su proceso de formación e implementación del juego desconectado en el aula de forma satisfactoria.

Este documento detalla el plan de implementación (formación y acompañamiento) así como la estrategia de retención dirigida a docentes de zonas rurales en uso del material

didáctico desconectado. De acuerdo a lo anterior se desarrolla un esquema de intervención que contempla diversos estadios y estrategias.

A continuación se describen todos los aspectos que componen la intervención incluyendo aspectos operativos y técnicos.

4.2 Implementación en el aula y tutoría

Como se indica anteriormente, la intervención cuenta con dos procesos:

1. Formación de docentes (taller)
2. Implementación de aula (Acompañamiento - tutoría)

En ese sentido, el acompañamiento a la implementación en el aula vincula los procesos de tutoría para garantizar un acompañamiento constante y oportuno en la transferencia de conocimientos de los y las docentes en el aula. Este proceso se realiza a través de llamadas telefónicas, mensajería por medio de WhatsApp u otros medios de contacto que disponga el o la docente, con el fin de orientar, hacer seguimiento, resolver inquietudes y asegurar la transferencia de conocimiento al estudiantado, culminando con la obtención de la constancia de participación.

Para dicha implementación, se establece la planeación descrita en el siguiente cuadro donde se desglosan todos los aspectos derivados.

Planeación de implementación de aula y tutoría 2026

Aspecto	Actividad	Duración	Fecha tentativa	Mecánica
Formación	Taller docente	15 horas	Primera semana de febrero	Desarrollo de taller
Acompañamiento	Apoyo pedagógico del tutor(a)	5 horas en total/1 quincenal	Marzo a junio	Por escenarios o misiones
Implementación del juego en aula	Horas de juego	8 horas clase (mínimo esperado)	9 de marzo a 30 de mayo	Por escenarios o misiones Recolección de evidencias
Evaluación	Implementac	2	Inicio y final del	Indagación de

	ión de instrumentos de evaluación	horas	proceso	cambios y percepciones
	Observación de clase	1 hora por docentes seleccionado(a)	Mes de abril de acuerdo a las agendas de docentes	Aplicación de instrumento de observación no participante
Duración total: 12 semanas **30 horas de intervención**				

Teniendo en cuenta que se espera una implementación de aula de 12 semanas por cohorte, se estima que el avance ideal en el uso del juego se desarrolle así:

4.3 Alcance esperado de transferencia de conocimiento por grupo de grado

Básico general para todos los grados: Armado del tablero (varias veces) o actividades de reconocimiento del juego.

Máximo: Fase de programación con botones de giros simples: Este nivel se traduce al escenario número 3, el cual comprende los siguientes elementos:

Dificultad Fácil (1 estrella)		
Fase Exploración	- Mapa prearmado* - Lugares de interés	Manual de algoritmos 1: mapa
Fase de Programación	- Botones cartesianos + RUN - Programas de 1 a 3 funciones	Manual de algoritmos 2: comandos y programas

	- Pago de energía en unidades - Recarga básica de energía	Manual de algoritmos 2: comandos y programas
	- Inventario y recolección de recursos concretos*	Manual de algoritmos 3: Inventario y recursos
Dificultad Media (2 estrellas)		
Fase de Programación	- Comando HOME*	Manual de algoritmos 2: comandos y programas

5. Retención docente

A continuación se encuentran los diferentes elementos que comprenden las estrategias de retención docente para el componente 3.

Este proceso comprende la apliacación de una serie de acciones establecidas para garantizar el acompañamiento y permanencia de los y las beneficiarias durante su participación en el programa, de tal manera que se logre su culminación satisfactoria. El objetivo es proporcionar las herramientas necesarias para la finalización de las diferentes etapas en los tiempos establecidos, y adicionalmente asegurar el desarrollo de competencias y habilidades indispensables para llevar a cabo un proceso de implementación deseable.

5.1 Objetivos

General

Implementar estrategias de retención que permitan que los y las docentes culminen su proceso de formación e implementación del juego desconectado en el aula de forma satisfactoria.

Específicos

- Capacitar a los y las tutoras en estrategias de retención para el acompañamiento a sus docentes asignados(as).

- Establecer monitoreo y seguimiento permanente de las estrategias llevadas a cabo con los y las docentes para garantizar su permanencia.
- Reportar alertas tempranas para posibles alternativas de flexibilización ante aliados del programa.

De acuerdo con esto, durante la implementación de las versiones anteriores del programa, se han identificado desde los resultados alojados por el proceso de monitoreo y evaluación realizado por la Universidad del Norte, los siguientes causas más destacadas que repercuten en la deserción de los y las docentes.

5.2 Principales causas que promueven la deserción

Problemas de conectividad: Si bien se plantea un acompañamiento de manera telefónica principalmente para los y las docentes que manifiestan esta dificultad, existen también limitaciones de señal de telefonía.

Dificultades de tiempo: Esta resulta ser una causa bastante común debido a los múltiples compromisos que el o la docente establece, ya sea con su institución, formación personal (estudios de posgrado o participación en otros programas de formación no formal), otros compromisos laborales, entre otros.

Bajo sentido de autoeficacia: Este aspecto se relaciona con dificultades que expresa el o la docente en relación con su sentido de eficacia para abordar las actividades.

Problemas familiares, de salud o de otra índole: Finalmente, se encuentran las causas relacionadas por factores de fuerza mayor como compromisos con el cuidado de familiares, calamidades o enfermedad del docente que le generan algún tipo de incapacidad médica para el desarrollo del curso.

Para cada uno de los casos enumerados, se tiene previsto la realización de una serie de acciones que el tutor(a) aplicará dependiendo la necesidad particular del docente. Para ello, se crea una ruta de atención de acuerdo a estos hallazgos que permite actuar de forma temprana frente a los casos identificados.

5.3 Ruta de atención y estrategias a principales casos de retención

5.3.1 Primera aproximación (Docentes en general)

Consiste en el primer contacto de los tutores(as) con sus docentes asignados. Para ello, se siguen los siguientes pasos:

- Revisar la base de datos de docentes asignados que esté completa.
- Envío del primer correo personalizado donde el tutor(a) se presenta a cada docente asignado(a).
- Primera llamada telefónica: El tutor(a) da la bienvenida al proyecto y se presenta, luego procede a verificar nombre, cédula, correo y número de celular del o la docente (y otros datos que se requieran). A continuación explica la dinámica del componente y resolve sus dudas mediante un lenguaje cortés, un tono respetuoso, amable y cercano.
- Creación de grupo de WhatsApp con los y las docentes que lo permitan y cuenten con este medio (especificar Netiqueta en la descripción del grupo).
- Creación de un grupo de difusión por categorías con los y las docentes que usan WhatsApp.

5.3.2 Identificación de casos (docentes en general)

Los y las tutoras clasifican a sus docentes con la información identificada en el paso anterior de acuerdo con los hallazgos anteriormente señalados del estudio de monitoreo y evaluación.

Relativos a conectividad

Clasificación 1: docentes que sí cuentan con conectividad

- Realización de sesiones sincrónicas en grupos pequeños o personalizadas: estos espacios permitirán que el o la tutora pueda guiar la implementación por escenarios o misiones, aclarando dudas, asesorando a los y las docentes en la navegación de los documentos, disposición del juego, brindando tips de implementación, entre otros. Adicionalmente se establece comunicación telefónica y por WhatsApp.

Clasificación 2: docentes que cuentan con una conectividad inestable

- Realización de sesiones sincrónicas en grupos pequeños o personalizadas: se procura agendar sesiones de formación sincrónicas en momentos donde los docentes se desplazan al casco urbano cercano donde pueden establecer conexión. Adicionalmente se establece comunicación telefónica y por WhatsApp.

Clasificación 3: docentes con nula conectividad:

- Se brinda asesoría telefónica con atención quicenal de mayor duración y mediante mensajes de texto SMS.

Clasificación 4: docentes con conectividad nula y problemas de señal telefónica.

- Se procura agendar comunicaciones en momentos donde los docentes se desplazan al casco urbano o lugar cercano donde pueden establecer señal telefónica. En ese espacio se desarrollan espacios de acompañamiento más amplios para asegurar que con la comunicación brindada en ese momento, se garantice la implementación.

Relativos a dificultades de tiempo

En aquellos casos donde el o la docente manifiesta contar con dificultades de tiempo, cada tutor/a procura establecer acuerdos de manera que se mantenga su motivación en la implementación de aula.

Algunas alternativas de acciones a seguir son las siguientes:

- Realizar sesiones sincrónicas especiales para apoyar los primeros pasos de implementación del juego deconectado.
- Envío de material complementario en formato video, infografía, nota de voz u otro que permita el o la docente para apoyar su proceso.

Relativas a bajo sentido de autoeficacia

- Realización de sesiones sincrónicas y telefónicas personalizadas: En estos casos es fundamental establecer ambientes donde el o la docente se sienta seguro(a) y pueda realizar preguntas de manera abierta.
- Envío de material complementario en video u otros formatos: los y las tutores preparan y envían materiales complementarios que ayuden a especificar aún más algunos de los elementos del juego.

Problemas familiares, de salud o de otra índole

Para este tipo de causas, la conversación que establece cada tutor/a con el o la docente, resulta ser la principal acción para desarrollar, ya que exigen de un alto grado de empatía y comprensión de cada una de las situaciones manifestadas. La tarea que ejerce cada tutor/a se orienta a evitar que el o la docente se retire del proceso.

5.3.3. Generación de acuerdos de avance con el docente en la implementación.

Durante el proceso de acompañamiento, el o la tutora establece acuerdos con el o la docente con base en las causas detectadas y las alternativas que le fueron brindadas a fin de lograr su avance en la implementación y autonomía.

Los acuerdos se formalizan mediante un correo electrónico con copia al líder operativo. En los casos de docentes sin conectividad, se debe contar con un pantallazo de envío de mensaje de texto. Si los acuerdos se incumplen, el tutor(a) deberá reportar el caso desde la matriz de retención, indicando la alerta de deserción y anexando las evidencias del seguimiento.

Cabe resaltar que la labor principal del tutor(a) es tomar las medidas necesarias a tiempo, establecer alertas tempranas, enganchar a sus docentes con su experiencia y asertividad, así como ofrecer diferentes alternativas para evitar la deserción.

5.4 Estrategia gamificada de avance en la implementación

Esta estrategia permite a través de una estructura de dos etapas complementarias, el o la docente deja de ser un espectador(a) para convertirse en el o la protagonista de una "aventura de aprendizaje". El programa reconoce que el verdadero cambio educativo no ocurre sólo cuando se lleva a cabo la formación (Taller), sino cuando se tiene el soporte necesario para superar la incertidumbre de la práctica real (Acompañamiento).

Este esquema gamificado permite:

- Aumento del Compromiso (Engagement): La gamificación sustituye la obligación por la motivación intrínseca. El uso de metas claras, narrativa y retroalimentación inmediata. Mantiene al docente conectado con sus objetivos de mejora.
- Creación de un Entorno Seguro para la Experimentación: El juego permite el "error sin riesgo". Al gamificar, el o la docente se siente más predispuesto(a) a probar nuevas metodologías, entendiendo los fallos como pasos necesarios para subir de nivel y no como fracasos evaluativos.
- Modelado de Prácticas: No hay mejor forma de que un o una docente aprenda a gamificar su propia aula que viviendo la experiencia propia. Al ser beneficiario(a) de un sistema gamificado, adquiere la competencia técnica y la sensibilidad empática para replicarlo con sus alumnos.

Niveles

Para que tu sistema de gamificación sea coherente y motivador, cada nivel debe reflejar no solo una cifra de puntaje, sino una evolución en la identidad y el impacto del docente dentro de la institución. A continuaci´n se describen cada uno de los niveles

1. Nivel: Aventurero(a)

Rango: Principiante (Iniciando la travesía)

Puntaje: 0 XP

Descripción: Es el punto de partida. La o el Aventurero es quien ha aceptado el desafío de transformar su práctica pedagógica. En esta etapa, su enfoque principal es la curiosidad y la apertura al cambio. Están equipados(as) con sus conocimientos previos, pero se encuentran a la espera de explorar herramientas desconocidas que oxigenen sus prácticas de aula.

2. Nivel: Explorador(a)

Rango: Aprendiz Activo (Descubriendo el terreno)

Puntaje: 100 XP

Descripción: El Explorador ya ha comenzado a adentrarse en nuevos territorios pedagógicos. Ha superado los primeros retos del taller y ha recolectado sus primeras herramientas metodológicas. En este nivel, el o la docente se dedica a la experimentación: prueba, ensaya y observa resultados en entornos controlados o sesiones de formación. Ya no solo observa el cambio, sino que camina hacia él.

3. Nivel: Pionero

Rango: Implementador (Abriendo camino)

Puntaje: 300 XP

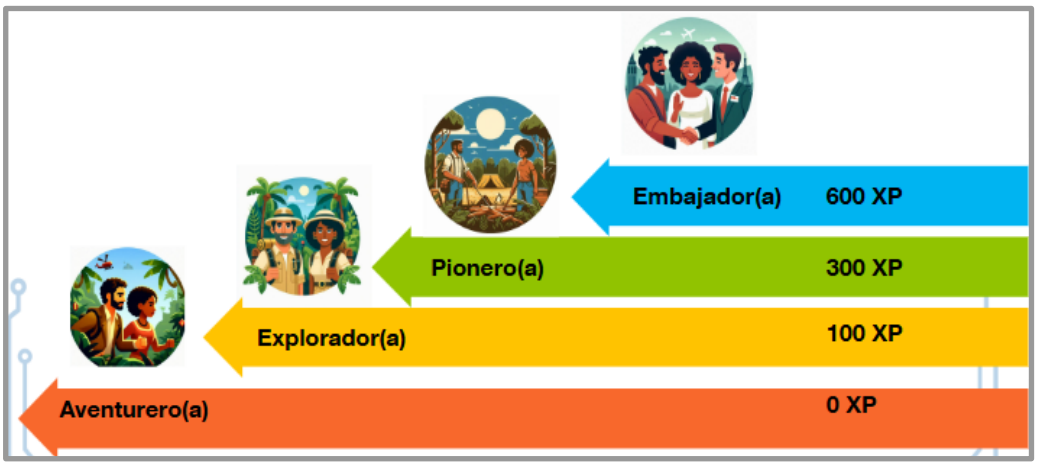
Descripción: La o el Pionero es quien ya ha implementado con éxito estrategias innovadoras aprendidas en la formación en su aula de manera recurrente. Ha dejado de ser un visitante para convertirse en un promotor de nuevas metodologías. Su valor reside en la resiliencia y la adaptación, ya que es capaz de ajustar las herramientas a las necesidades reales de sus estudiantes. Su práctica empieza a servir de inspiración para otros.

4. Nivel: Embajador

Rango: Referente (Guía para la comunidad)

Puntaje: 600 XP

Descripción: Es el máximo nivel de maestría en el sistema. El o la Embajadora no solo domina la herramienta de innovación educativa, sino que se convierte en un faro para sus colegas. En la etapa de acompañamiento, es aquel que comparte sus logros destacados, ayuda a otros a subir de nivel y representa un referente de implementación.



Puntos de experiencia máximos: 1000

Sistema de puntos

1. Mínimos básicos taller

	Actividad		Puntos de experiencia	Insignia	Evidencia
	Taller	Registro primer día	20 XP	Bienvenida Aventurero(a)	Registro primer día
		Asistir al menos a 12 horas del taller	30 XP	N/A	Asistencia (tiempos de ingreso y salida)
		Participar como jugador(a) en las sesiones de demostración y las microclases	10 XP c/u	N/A	Asistencia (tiempos de ingreso y salida)
		Contribuir en las discusiones y reflexiones durante el taller	10 XP (hasta 3 veces por día de taller = 30XP max)	N/A	A criterio del tutor(a)

Puntos adicionales de experiencia

	Actividad		Puntos de experiencia	Insignia	Evidencia
	Taller	Liderar una sesión de juego (microclase)	30 XP	N/A	Asignación aleatoria
		Asistir a las 15 horas del taller	70 XP (no acumulable con las de 12 horas)	N/A	Asistencia (tiempos de ingreso y salida)

Insignias

		Nombre de la insignia	Actividad	Evidencia

	Taller	Reloj de oro	Llegar puntualmente a las sesiones al inicio y después de los descansos	La obtienen todas las/los docentes que se encuentren en el aula al comienzo de cada espacio, durante los dos días del taller.
		Aliado(a) de oro	Ayudar de forma destacada a otros(as) docentes	Número de votos en la caja de nombres

2. Mínimos básicos en campo

	Actividad		Puntos de experiencia	Insignia	Evidencia
	En campo	Entregar el kit de juego a la sede	50 XP	N/A	Envía acta de entrega firmada por el/la rector(a)
		Dar evidencia de implementación del armado del tablero con los/las estudiantes	80 XP	Gran Comienzo	Foto o video del mapa enviado al tutor(a) y verificadas
		Reportar un número superior de 40 estudiantes con los que se dará la implementación	50 XP	N/A	Reporte del tutor(a)
		Diligenciar dos encuestas de satisfacción (Taller y acompañamiento final)	50 XP	NA	Reporte del tutor(a)
		Atender las 5 sesiones de acompañamiento en espacios y horarios acordados con el/la tutor(a)	10XP por sesión que asista (hasta 50XP)	N/A	Reporte tutor(a)
		Dar evidencias de implementación de una sesión de juego con estudiantes, que implique la fase de programación con: Botones cartesianos + RUN en secuencias de 1 a 3 funciones y/o botones de giros simples.	100 XP	N/A	Foto o video del mapa y tableros enviado al tutor(a) y verificadas
		Dar evidencias de implementación de 8 o más sesiones de juego (incluyendo la(s) del armado del tablero)	120 XP	Expedicionario(a) legendario(a)	Enviadas al tutor(a) en cualquier formato

	Actividad		Puntos de experiencia	Insignia	Evidencia
		Dar evidencia de reconocimiento del juego con estudiantes	20XP	N/A	Foto o video enviado al tutor(a) y verificados
		Dar evidencia de implementación con otros grupos diferentes a estudiantes de transición a sexto (otros docentes, estudiantes de séptimo en adelante, padres o madres de familia o cuidadores(as))	30XP	N/A	Foto o video enviado al tutor(a) y verificados

Puntos adicionales de experiencia

	Actividad		Puntos de experiencia	Insignia	Evidencia
	En campo	Compartir una "experiencia significativa" de implementación del juego en video o texto acompañado de fotos.	100 XP	Docente innovador(a)	Enviadas al tutor(a) y verificadas
		Compartir una adaptación del juego o escenario a su contexto (puede ser en texto o video)	130 XP	Docente innovador(a)	Enviadas al tutor(a) y verificadas

Insignias

		Nombre de la insignia	Actividad	Evidencia
	En campo	Gran Comienzo	Dar evidencia de la primera sesión de implementación	Enviada al tutor(a) y verificada
		Docente innovador(a)	Compartir una "experiencia significativa" de implementación del juego en video o texto acompañado de fotos. Compartir una adaptación del juego o escenario a su contexto (puede ser en texto o video)	Enviada al tutor(a) y verificada
		Expedicionario(a) legendario(a)	Dar evidencias de implementación de 8 sesiones de juego o más	Enviadas al tutor(a) y verificadas

Protocolo de verificación de puntos ante casos de empate

En caso de empate entre docentes para la obtención de incentivos, se seguirá un protocolo de verificación en el siguiente orden:

1. Orden sugerido de implementación (E1, E2, E3…).
2. Fechas de implementación reportadas por el y la tutora para validar prontitud en la entrega de evidencias y demás elementos del acompañamiento.
3. Reporte de comunicaciones personalizadas con el tutor(a) para validar recepción efectiva por parte del o la docente frente al acompañamiento brindado.

5.5 Seguimiento a las estrategias de retención

Para garantizar que los y las docentes logren los básicos estimados para todos los grados e idealmente el correspondiente a cada grado de estudiantes con el que cuenta el o la docente, se diseña una serie de instrumentos de seguimiento para uso del equipo y tutores, quienes deben garantizar el acompañamiento, retención y transferencia de conocimientos esperados como se expresa a continuación.

5.5.1 Instrumentos de seguimiento

Base de datos de docentes asignados(as):

Datos principales actualizados de los y las docentes asignadas con su respectiva clasificación respecto a conectividad y acuerdos iniciales de comunicación.

Frecuencia: se realiza en la primera llamada a los y las docentes asignados(as).

Matriz unificada

Este instrumento de recolección de información comprende submatrices para cada elemento del seguimiento. A continuaci´pn se describen cada una de ellas con los datos contenidos:

- **Matriz de diagnóstico**

Esta busca identificar casos como conectividad, dificuldades de tiempo, salud o dificultades de autoeficacia. Con este mapeo se establece el acompañamiento requerido por cada tipo de docente.

Frecuencia de actualización: Al iniciar el acompañamiento y cuando hay novedades.

- **Matriz resultados del taller**

Aqui se registran los puntos adquiridos de desempeño del taller de cada uno de los docentes.

Frecuencia de actualización: una vez termina el taller.

- **Matriz de retención: comunicaciones**

En esta matriz se consignan las acciones que se han ejecutado con cada uno de los y las docentes a cargo, estableciendo niveles de alerta semaforizadas. De igual modo consigna información acerca de la comunicación directa con el/la docente o rector/a, si este requiere el envío de material complementario y si se requiere realizar una comunicación formal desde los aliados.

Frecuencia de actualización: semanal

- **Matriz de transferencia**

En esta se hace seguimiento al desarrollo de las actividades de transferencia por parte de los docentes. Aquí se indica la cantidad y el grado de los estudiantes con los cuales el docente está efectuando la transferencia, así como también se indica el tipo de evidencia que el docente ha suministrado y de qué escenario dle juego.

Frecuencia de actualización: quincenal

- **Matriz de gamificación**

En esta se delegan puntos de acuerdo al esquema de gamificación y se establece un conteo para determinar un ranking de docentes.

Frecuencia de actualización: quincenal

La matriz unificada permite tener un panorama general de cada docente en las diferentes dimensiones, así como articular las evidencias para activar el protocolo de retención docente mediante alertas tempranas.

Bitácora

Se trata de un registro que documenta la experiencia por metas de escenarios o misiones y los acuerdos con los docentes de implementación. Este insumo permite recolectar las percepciones de los educadores frente al juego, sirviendo como una herramienta esencial para el monitoreo y evaluación del proceso.

Frecuencia de actualización: Quincenal.

Tablero de control

Sumado al instrumento anterior, se tiene un tablero de control que registra los datos arrojados en la matriz unificada permitiendo ver alertas, logros y demás elementos necesarios a tiempo real de acuerdo al diligenciamiento de los tutores.

Frecuencia de actualización: a tiempo real.

Tablero de docentes

ESte instrumento permite tener una visualización de avances y desempeño a cada docente, promoviendo un sentido de agencia del proceso y permitiendo solicitar ajustes o aclaraciones de sus avances.

Frecuencia de actualización: a tiempo real.

Matriz de seguimiento a visitas de observación en aula

En esta matriz se hace seguimiento al desarrollo del proceso de visita, y se indica el estado de confirmación de la misma, la fecha en que se efectuó y las evidencias recolectadas.

Frecuencia de actualización: todo el mes de abril

Informe mensual

Seguimiento del desempeño del tutor o tutora y sus respectivas evidencias. Esto incluye tipo de contacto con el docente, evidencias, alertas tempranas, casos de atención prioritaria, acciones de apoyo y progreso de cada docente por los mínimos esperados.

Frecuencia de actualización: mensual

5.6. Reportes de seguimiento y estrategias de retención

Para efecto de seguimiento y esclarecimiento de casos puntuales se lleva a cabo una reunión semanal de seguimiento donde el gerente de datos presenta los deltas de cambio semanal por medio del tablero de control. Allí se busca socializar avances, alertas y acciones a seguir. Estos reportes también servirán de insumo para la elaboración de los boletines de progreso para reconocer docentes, así como la base para la elaboración de reportes para los comités.

5.7. Esquema de incentivos para retención docente

De manera alternativa a las estrategias de retención ya descritas, desde el programa se ha planteado el desarrollo de un esquema de actividades especiales orientadas a exaltar la culminación del proceso y los avances en diversos aspectos tales como:

- Constancia de Participación: el o la docente debe culminar satisfactoriamente las dos jornadas de formación participando activamente de las actividades propuestas, implementando el juego en su clase y haciendo la respectiva entrega de las evidencias de transferencia de conocimiento, según los lineamientos del programa (Se entrega al final del proceso de forma digital).

- Reconocimiento de implementación por medio de experiencias significativas (diferentes formatos) para publicar en diferentes canales permitidos.

6. Plan de implementación

El Componente 3 está orientado a la focalización, convocatoria, formación y acompañamiento de docentes rurales para implementar un esquema de capacitación en pensamiento computacional mediante el uso del juego desconectado Biobots. Este componente busca fortalecer competencias pedagógicas para impactar positivamente las prácticas educativas y el desarrollo de habilidades de pensamiento computacional en estudiantes de básica primaria.

Para la vigencia 2026, este documento describe las acciones planificadas y su secuencia de ejecución para la cohorte Andina, Insular y Orinoquía, integrando las fases de convocatoria, confirmación, talleres presenciales, tutoría y acompañamiento en aula, implementación, evidencias, seguimiento y cierre.

Para mayor detalle sobre las acciones de convocatoria y resultados (postulación, banco de elegibles, cupos, reservas y sedes), se recomienda consultar el entregable E69. Reporte de acciones de convocatoria correspondiente a esta cohorte.

implementación.

6.1 Focalización y convocatoria de docentes para el esquema de capacitación y acompañamiento (Cohorte 2026)

La focalización y convocatoria de docentes para las regiones **Andina, Insular y Orinoquía** contempló un conjunto de actividades orientadas a: (i) ajustar los Términos y Condiciones, (ii) habilitar el enlace de inscripción, (iii) ejecutar acciones de difusión y jornadas informativas, (iv) recibir postulaciones, (v) conformar el banco de elegibles, y (vi) publicar el listado de docentes seleccionados(as) y activar la fase de contacto y confirmación.

Actividades principales (según cronograma planificado):

- **Ajuste de Términos y Condiciones:** 10 al 14 de noviembre de 2025.
- **Ajuste del enlace de inscripción:** 10 al 14 de noviembre de 2025.
- **Lanzamiento de la convocatoria:** 7 de octubre de 2025.
- **Recepción de postulaciones:** 7 de octubre al 16 de noviembre de 2025.
- **Reuniones informativas con entes territoriales y con docentes/directivos:** 15 de octubre de 2025.
- **Selección del banco de elegibles:** 17 al 22 de noviembre de 2025.
- **Publicación de docentes seleccionados(as):** 24 de noviembre de 2025.

- **Proyección y envío de comunicados a docentes y sedes:** 24 al 28 de noviembre de 2025.
- **Contacto telefónico y confirmación de información:** 25 de enero al 1 de febrero de 2026.
- **Confirmación de asistencia a talleres:** 1 al 6 de febrero de 2026.
- **Selección final de asistentes a talleres:** 6 de febrero de 2026.

6.2 Planeación logística y talleres presenciales de formación (Cohorte 2026)

La implementación de la formación presencial contempla la preparación logística, la confirmación final de participantes, la gestión de hospedaje/alimentación, el ruteo y geolocalización, y la ejecución de talleres en ciudades sede.

Talleres presenciales (15 horas, 2 días consecutivos):

- **Ventana de ejecución:** 16 de febrero al 3 de marzo de 2026.
- **Ciudades sede:** Ibagué, Medellín, Villavicencio, Manizales, Yopal, Bucaramanga, Neiva y Bogotá.
- **Gestión de confirmación previa:** formularios, llamadas y grupos de WhatsApp, con soporte de tutores y coordinación con directivos docentes para permisos.

La formación es liderada por el equipo de tutores, con un esquema diferenciado entre **tutores senior** (mayor liderazgo, talleres y visitas) y **tutores junior** (soporte de seguimiento y evidencias), según lo definido en las secciones previas de este E68.

6.3 Producción, alistamiento y distribución de materiales didácticos (Biobots)

Para asegurar la ejecución de la cohorte 2026, se contempla la disponibilidad de kits y materiales pedagógicos asociados al juego desconectado Biobots, incluyendo producción/ensamble, revisión de calidad y distribución.

Hitos principales:

- **Producción de lotes de talleres para cohorte 2026:** 20 de enero al 14 de marzo de 2025 (actividad completada según el plan).
- **Revisión de calidad de materiales por lote:** 20 de enero al 22 de agosto de 2025 (actividad completada según el plan).

- **Envío/Despacho de kits para cohorte 2026:** 22 de agosto de 2025 (actividad completada según el plan).
- La distribución se gestiona para garantizar que los materiales estén disponibles para la fase de formación presencial y el inicio del acompañamiento e implementación en aula.

6.4 Tutoría, acompañamiento pedagógico e implementación en aula (Cohorte 2026)

Posterior a los talleres presenciales, inicia la fase de acompañamiento remoto y apoyo pedagógico para el desarrollo de la implementación en aula con estudiantes.

Ventanas de ejecución (cohorte 2026):

- **Inicio del acompañamiento pedagógico en aula:** 9 de marzo de 2026.
- **Cierre del acompañamiento pedagógico:** 15 de junio de 2026.
- **Implementación en aula:** 9 de marzo al 30 de junio de 2026.
- **Gestión de evidencias (por docente):** marzo a junio de 2026 (con entregas escalonadas por escenarios).

Esta fase incluye acompañamiento asincrónico y sesiones sincrónicas planificadas, soporte para bitácora y evidencias, y seguimiento al avance por escenarios/misiones.

6.5 Evidencias, seguimiento y cierre

Durante la implementación se realizará el seguimiento a los avances de los docentes, el cumplimiento de hitos y la calidad de evidencias, con énfasis en la trazabilidad y la consolidación documental para entregables del componente.

Componentes clave:

- **Evidencias por docente:** recolección y verificación (fotos, notas de voz, planeación, narrativas, bitácora, entre otros).
- **Cierre del acompañamiento:** junio 2026 (según cronograma del componente).
- **Cierre y validación de evidencias: julio de 2026**, incluyendo revisión de completitud, validación de criterios mínimos y organización para reporte final.

6.6 Visitas de monitoreo a muestra de docentes (cohorte 2026)

Con el fin de fortalecer el seguimiento cualitativo y la verificación en contexto, se contempla la realización de **visitas a una muestra de docentes** de la cohorte 2026. Para esta cohorte se prevé la realización de **45 visitas**, priorizando sedes con mayores necesidades de acompañamiento, complejidad logística o riesgos de continuidad, y siguiendo los protocolos operativos y de salvaguarda aplicables.

Para mayor detalle del cronograma operativo (actividades, responsables, fechas planificadas y duración estimada), consultar el **Anexo – Plan de implementación del Componente 3 (2026)**, el cual consolida el desglose por fases de la cohorte Andina, Insular y Orinoquía.

7. Anexos

- **Plan de implementación del Componente 3 (2026)**