

INSTITUCIÓN EDUCATIVA CARLOS HOLMES TRUJILLO



PROGRAMA DISEÑA EL CAMBIO SEDE CENTRAL PRIMARIA

SIENTE-IMAGINA- HAZ-COMPARTE PROYECTO ECOVIVENCIAS

TUTORA PTAFI3.0 ,
DOCENTE 3°, COORDINADORA
CURSO 3-2
FUNDACIÓN TERPEL

1. RESUMEN DEL PROYECTO



Muchos de los niños y niñas que ingresan a la educación inicial y primaria de nuestra institución, debido a los contextos sociales y culturales que habitan, han aprendido a normalizar la brusquedad y la agresión en sus relaciones con sus pares. A partir de esta lectura del contexto, los niños y niñas del grado 3-2, usando la herramienta **SIENTE**, identificaron que el problema que más les afectaba en su grupo era la agresión física (pegar, empujar) y verbal (bulla, gritos, burlas, culpabilizar, etc.) lo cual no solo afectaba su sana convivencia, sino también su rendimiento escolar.

A partir de este reconocimiento, luego los niños y niñas usaron la herramienta WHY-WHY para comprender el porqué del porqué de estos comportamientos, cuya raíz generalmente obedecía a estilos bruscos de juego y comunicación, hiperactividad, falta de apropiación de las normas, ausencia de control del enojo, habla fuerte por pertenecer a comunidades caracterizadas por esta tradición, entre otros.

Posteriormente, los equipos de niños y niñas usando la herramienta **IMAGINA**, buscaron y propusieron soluciones Quick-Bold-Long Lasting (rápidas-atrevidas-de largo impacto) a través de lluvia de ideas. A continuación, usando la herramienta **HAZ**, los equipos diseñaron planes de actuación definiendo el *qué, cómo, cuándo*, ejecutar las soluciones imaginadas, filtrando su viabilidad a través de la herramienta HOW-HOW (el cómo del cómo). Y, además, complementando su propuesta, con el aporte del equipo de apoyo de docentes, psicosociales, coordinadoras y líder PTAFI.3.0.

POR UNA MEJOR ECOVIVENCIA ESCOLAR "HAZ QUE SUCEDA"



Como parte de las soluciones, los niños y niñas propusieron realizar juegos que les enseñen a portarse bien con todos sus compañeros. Cuya propuesta el equipo de apoyo orientó con la pregunta *¿Qué pasaría si imitamos las relaciones mutuales gana-gana de algunas especies en la naturaleza, para alcanzar una ECOVIVENCIA benéfica para todos?*

La propuesta de realizar juegos psicopedagógicos con los niños y niñas se fundamentó en el enfoque “Soluciones Basadas en la Naturaleza (SbN)” de Naciones Unidas para el Medio Ambiente; el enfoque de “Ecología del Desarrollo Humano” de Bronfenbrenner (1979), y el enfoque de Desarrollo Integral del Ser (racional, emocional, espiritual) de Cloninger (1993). Los cuales se alinean con el Modelo Pedagógico Institucional; con la propuesta del MEN de educación para la paz, la convivencia y la reconciliación CRESE; y con el proyecto institucional holmista de mediadores de convivencia escolar.

Como punto de cierre, los niños y niñas usando la herramienta **COMPORTE**, socializan su experiencia de Eco-vivencia en las 4 sedes de la institución educativa, y en la Secretaría de Educación de Cali, durante el pre-foro de experiencias significativas en convivencia 2025. De este modo comparten su historia de cambio: en torno a su propio empoderamiento para proponer y ejecutar soluciones para resolver los problemas que más afectan su vida escolar.

1. OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar estrategias ecológicas de promoción del buen trato y la no agresión en las relaciones cotidianas de los estudiantes de los grados 3° y 9°, de la IEO Carlos Holmes Trujillo, mediante el enfoque de Soluciones basadas en la Naturaleza (SbN) y la metodología Diseña el Cambio.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS



Objetivo 1

- Brindar herramientas prácticas para la adecuada gestión de las emociones en situaciones de estrés, presión o provocación de los pares.



objetivo 2

- Reflexionar y cuestionar prejuicios, creencias y prácticas culturales justificadoras del maltrato y la agresión, mediante cine foros y debates en torno a metáforas del mundo natural.



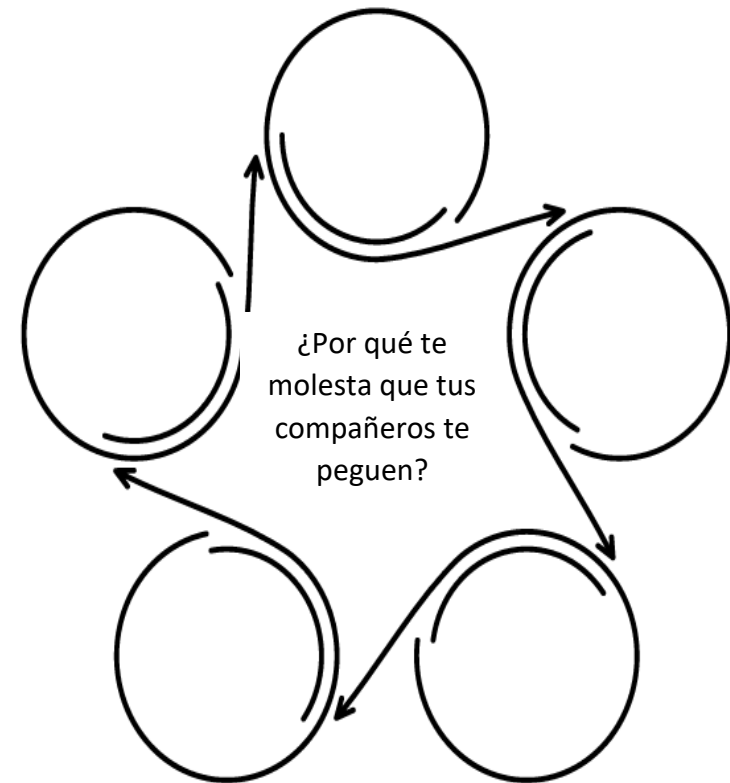
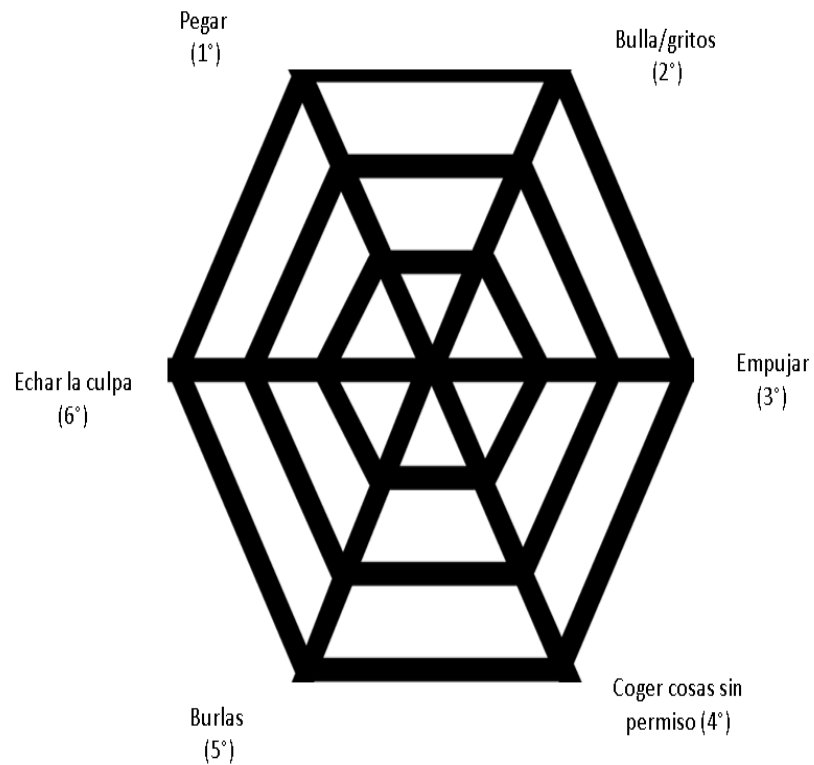
objetivo 3

- Promover “retos de buen trato y valoración positiva de la diferencia”, en contextos escolares, familiares y comunitarios mediante la creación del club de la diferencia.

3. METODOLOGÍA DISEÑA EL CAMBIO

PASO 1 SIENTE: ¿CUÁL ES EL PROBLEMA DE AULA QUE MÁS TE MOLESTA? (Uso del diagrama radial)

¿POR QUÉ SIENTES QUE ESTE PROBLEMA ES EL QUE MÁS TE AFECTA? (uso herramienta why-why- por qué del por qué)

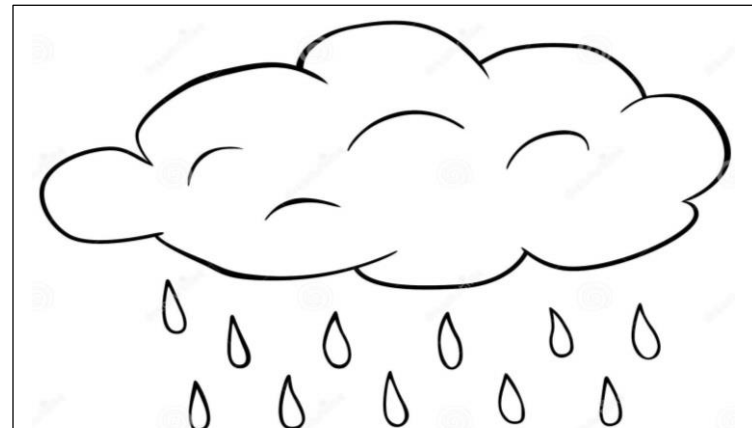
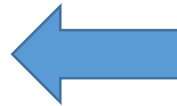


POR UNA MEJOR ECOVIVENCIA ESCOLAR "HAZ QUE SUCEDA"

PASO 2 IMAGINA: Lluvia de ideas con solución QBL (Quick, Bold, Long Lasting), es decir, soluciones rápidas atrevidas y de impacto a largo plazo.



NO JUGAR BRUSCO, PARA NO GOLPEAR A LOS OTROS
TURNARSE PARA ELEGIR LOS JUEGO, RESPETANDO EL TURNO
ABRASARSE CUANDO ESTAMOS ENOJADOS Y PERDONARNOS
PREMIAR A LOS NIÑOS QUE SE PORTAN BIEN. PONER PENITENCIA SI NO CUMPLEN
DECIRNOS PALABRAS BONITAS ENTRE TODOS
LAS NIÑAS DEBEN RESPETAR A LOS NIÑOS Y LOS NIÑOS A LAS NIÑAS.




Imaginando soluciones para un salón en paz y armonía



POR UNA MEJOR ECOVIVENCIA ESCOLAR "HAZ QUE SUCEDA"

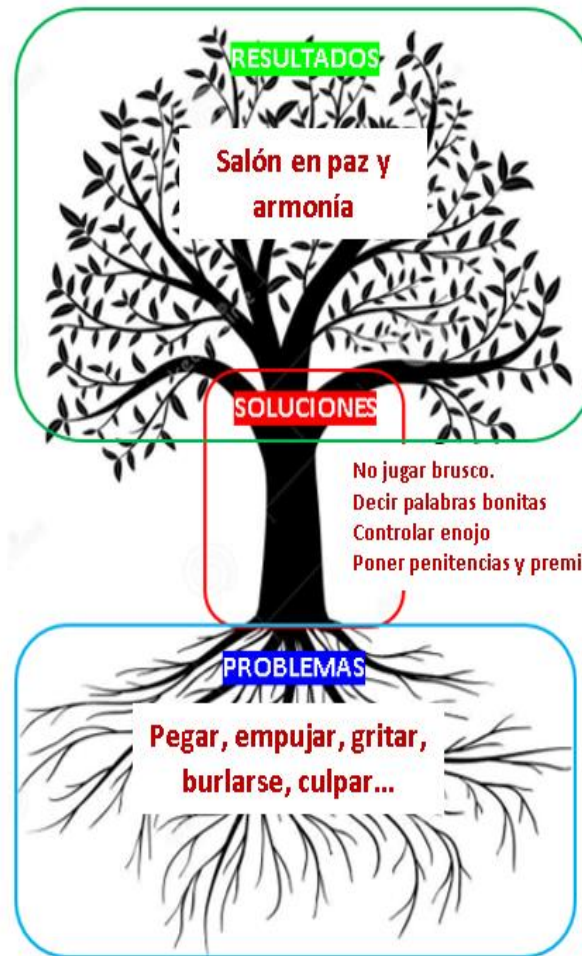
PASO 3 HAZ: Las mejores soluciones elegidas por cada equipo durante la lluvia de ideas ahora deben pasar por la herramienta HOW-HOW y finalmente quedar ordenadas en la casita de Plan de Acción.

PLAN DE ACCIÓN 3-2		
QUÉ hacer	CÓMO	CUÁNDO
Cambiar malas palabras por palabras bonitas, y abrazar cuando estamos enojados	Enseñar, aconsejar, hacer juegos para portarse bien.	Todos los días portarse bien



POR UNA MEJOR ECOVIVENCIA ESCOLAR "HAZ QUE SUCEDA"

PASO 4 COMPARTE: Doy a conocer mi historia de cambio socializando la experiencia en todas las sedes de mi institución y en la Secretaría de Educación de Cali.



POR UNA MEJOR ECOVIVENCIA ESCOLAR "HAZ QUE SUCEDA"

4- DISEÑO PSICOPEDAGÓGICO DE LA SOLUCIÓN

Necesidades Detectadas	Objetivos específicos	Estrategia elegida: talleres vivenciales	Recursos	Responsables	Tiempo de ejecución del proyecto
Los estudiantes reconocen que no tienen una adecuada gestión de las emociones	1. <i>Practicar la adecuada gestión de las emociones en situaciones de estrés, presión o provocación de los pares.</i>	Bingo de las emociones Semáforo del autocontrol emocional	Fichas Cartulinas Marcadores Cintas Juegos		
Hay creencias, suposiciones y prácticas culturales que justifican el maltrato y la gestión.	2. Reflexionar y cuestionar prejuicios, creencias y prácticas culturales justificadoras del maltrato y la agresión, mediante cine y metáforas del mundo natural.	Cine foros sobre ecología del desarrollo humano y SbN Reflexiones e imitación	Películas y documentales fotocopias	Rector Coordinadoras sede Central Docentes voluntarios del grado 9-1 y 3-2	10 semanas
No hay conciencia sobre cuáles son los límites y consecuencias del maltrato (pegar, empujar, burlarse...)	3. Promover "retos de buen trato y valoración positiva de la diferencia", mediante la transformación de la oruga y el reto del arco iris	Transformación de la oruga Manilla de retos Retos del arco iris	Fichas de juego Experimentos Fotocopias Rollo de lana	Tutora PTAfi.3.0	

5-RESULTADOS ESPERADOS



100% de los niños y niñas participan del reto de la oruga para transformar su convivencia en una ecovivencia gana-gana mutuamente beneficiosa, avanzando hasta donde cada uno se lo proponga para formar hábitos saludables de vida.