

# Repensando la Educación en Venezuela.

Equilibrium CenDE



Se agradece el apoyo de nuestros aliados en la organización y difusión del Concurso “Repensando la Educación en Venezuela”:



## Repensando la Educación en Venezuela

Equilibrium - Centro para el Desarrollo Económico (CenDE)  
[www.equilibriumcende.com](http://www.equilibriumcende.com)

Primera edición, enero 2021

Corrección de estilo: Verónica Médina y Doris Perla  
Diagramación: Regina Pajares  
Ilustraciones: Miguel Di Lalla



## ÍNDICE DE CONTENIDO

### Presentación

#### 1. Mención: Docentes en ejercicio

a. Pensamiento computacional conectivista: sentando las bases desde educación inicial .....

**Fausta Ponce y David Payá**

b. AmbLeMa: Herramienta socioeducativa .....

**Tomás Linares y Patricia Montes de Freitas**

#### 2. Mención: Estudiantes universitarios

a. Espacio Educa .....

**David Delgado y Federico Pérez**

b. Código Humano Lab .....

**Noris Moreno y Dalvis Ferman**





## PRESENTACIÓN

---

Venezuela se encuentra atravesando una Emergencia Educativa sin precedentes, desde el nivel inicial hasta el universitario. Los desafíos del sistema educativo venezolano se multiplican por doquier, destacando entre los más graves el estancamiento de la cobertura educativa, el incremento del rezago escolar, el déficit de personal docente calificado, el deterioro crónico de la infraestructura educativa, los déficits de equipamiento y dotación en los planteles y los bajos niveles de aprendizaje de los estudiantes.

Ante un panorama educativo tan restrictivo, en Equilibrium Cende decidimos convocar a los protagonistas del proceso educativo, estudiantes y docentes, a sumar sus voces al intercambio y discusión de ideas que contribuyan a mejorar la calidad de la educación en Venezuela. Con este propósito nace “Repensando la Educación en Venezuela”, un concurso de proyectos innovadores para mejorar la calidad educativa, formulados por los protagonistas educativos. La pregunta generadora fue simple: ¿Qué propondrías tú para mejorar el sistema educativo venezolano y así incentivar el desarrollo de estudiantes y docentes?



---

**El concurso estuvo dirigido a estudiantes y docentes de instituciones educativas públicas, privadas y subvencionadas, segmentados en tres grupos: estudiantes de 4to y 5to año de bachillerato, estudiantes de pregrado universitario y docentes en ejercicio. Los participantes contaban con siete áreas temáticas para formular su propuesta, las cuales podían ser fusionadas y/o ampliadas de acuerdo al criterio de los autores.**

---

Una de las características del concurso fue su flexibilidad, de allí que se permitiera participar bajo diferentes formatos: proyectos inéditos, proyectos exitosos en ejecución, propuestas generales de reforma educativa, etc. Con ello, se buscaba que los participantes utilizaran su experiencia, creatividad e imaginación para proponer ideas sobre cómo mejorar la situación educativa del país.

El balance de la 1ra edición del concurso “Repensando la Educación en Venezuela” dejó un saldo positivo y que invita al optimismo. Entre el 19 de octubre y 10 de diciembre de 2020 se recibieron un total de 32 proyectos, destacando los docentes como los principales promotores, seguidos por los estudiantes universitarios y de bachillerato.

Por otra parte, dos fueron las áreas temáticas que concentraron la mayoría de los proyectos: (1) cultura digital y soluciones tecnológicas aplicadas a la educación y, (2) autogestión de los aprendizajes y autonomía de los estudiantes. La focalización de los participantes en estos temas no es casual: la aparición de la

pandemia del COVID-19 sumó una serie de desafíos adicionales a la ya precaria situación educativa del país, por lo que estos temas pasaron a ocupar el primer orden de prioridad en la agenda educativa.

Luego de un exhaustivo proceso de revisión por parte del jurado del concurso, fueron seleccionadas 6 propuestas ganadoras, 2 por cada grupo participante. En el grupo de docentes en ejercicio fueron premiadas las propuestas "Pensamiento computacional conectivista: sentando las bases desde educación inicial" (1er lugar) y "AmbLeMa: Herramienta socioeducativa" (2do lugar), dos proyectos que registran una exitosa implementación desde hace varios años y que buscan aumentar su alcance y replicabilidad. En el grupo de estudiantes universitarios resultaron premiadas las propuestas "Espacio Educa" (1er lugar) y "Código Humano Lab" (2do lugar), dos proyectos en los que se busca implementar programas de formación y acompañamiento extracurricular a estudiantes de primaria y secundaria, a fin de elevar sus conocimientos, habilidades y competencias tecnológicas y socioemocionales. Finalmente, en la categoría de estudiantes de bachillerato fueron premiadas las iniciativas "Aprendo enseñando" (1er lugar) y "Sueña y crea" (2do lugar), en las que los participantes proponen un conjunto de lineamientos macro para reformar el sistema educativo venezolano.



---

**Dos fueron las áreas temáticas que concentraron la mayoría de los proyectos: (1) cultura digital y soluciones tecnológicas aplicadas a la educación y, (2) autogestión de los aprendizajes y autonomía de los estudiantes.**

---

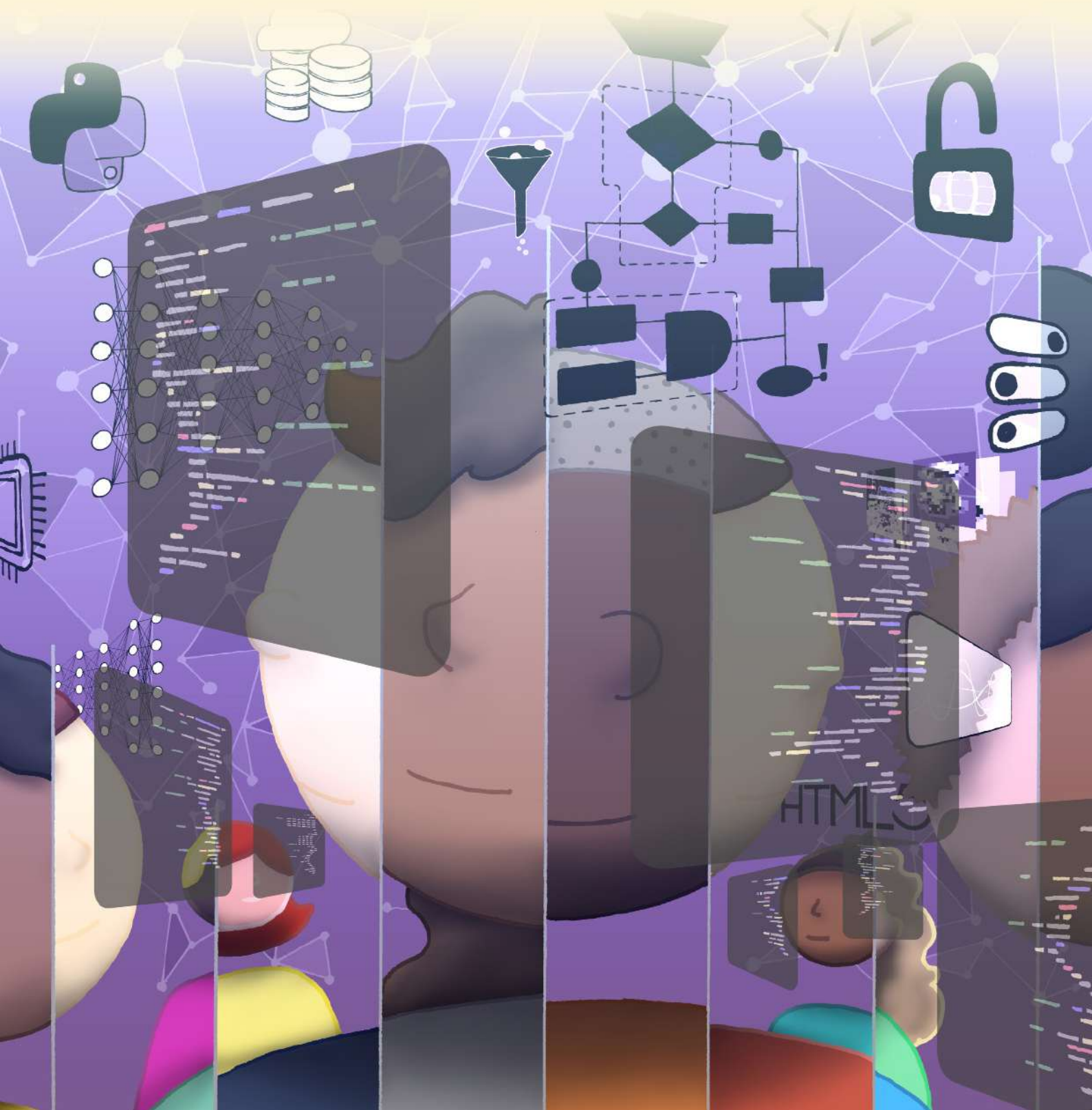
En este documento presentamos un resumen de todas las propuestas ganadoras, permitiendo al público interesado conocer los aspectos claves de cada proyecto. También, informamos que desde Equilibrium Cende "Repensando la Educación en Venezuela" no se detiene. Las propuestas ganadoras pasan a una fase de asesoría y acompañamiento en la que se busca ayudar a los autores a mejorar sus proyectos y viabilizar su implementación.

Desde Equilibrium Cende queremos agradecer a todos los participantes por el esfuerzo invertido y felicitarlos por sumarse a las iniciativas que buscan rescatar el sistema educativo venezolano. También agradecemos profundamente a nuestros aliados, sin quienes este concurso no hubiese sido posible: Centro de Innovación Educativa (CIED) de la UCAB, Casa Arturo Uslar Pietri, Consorcio, Desarrollo y Justicia (CDJ), Federación Nacional de Estudiantes de Educación Media (FENEEM), RedUni, Aula Abierta, Asamblea de Educación, Foro Permanente de Juventudes y Ararauna.

*1er Lugar Docentes*

# Pensamiento Computacional Conectivista

Fausta Ponce de Leon y David Payá Pinto



# PENSAMIENTO COMPUTACIONAL CONECTIVISTA: SENTANDO LAS BASES DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Autores: Fausta Ponce<sup>1</sup> y David Payá<sup>2</sup>

**Presentación: Pensando el futuro desde la gestión privada...  
Mientras esperamos al Estado**

Compartimos un conjunto de ideas que conforman un resumen de nuestra propuesta, gestada desde la experiencia diaria de un centro de educación inicial (maternal y preescolar), de gestión privada; y del futuro que nos imaginamos, en función del contexto mundial que se está configurando en este siglo XXI. Con el mismo, además de contribuir con el desarrollo de aprendizajes claves para el futuro de nuestros niños, asociados al pensamiento computacional, queremos incentivar el desarrollo del mismo, en otros colegios y otros niveles educativos, de una forma inclusiva y con la misma innovación y calidad que se está desarrollando en muchos otros países que están siendo vanguardistas al respecto, lo cual se debe realizar igualmente en nuestro país, con un valor agregado representativo de la venezolanidad, lo cual creemos, además de estrictamente necesario, es perfectamente posible, a pesar de los obstáculos que el país enfrenta y los grandes retos que esto representa.

Para contextualizar el proyecto, consideramos necesario dejar por sentado, un par de conceptos claves:

- 1. Pensamiento computacional:** En CEIVA, asumimos al pensamiento computacional como un proceso mental que se expresa en habilidades y competencias, que se pueden desarrollar y entrenar, con las cuales se tendrá la capacidad de resolver problemas diversos, mediante soluciones estructuradas, modulares, en función de ciertos patrones y estrategias de proceso de información (algoritmos y programación), propios del mundo de la computación, que pueden ser usados para programar computadoras u otros dispositivos capaces de serlo, como herramientas de trabajo de resolución de situaciones simuladas y/o reales, en diferentes contextos sociales. Lo asumimos también como una nueva competencia y habilidad, necesaria para el siglo XXI, por lo cual, amerita incluirlo en el currículo escolar oficial, mediante una nueva alfabetización.
- 2. Conectivismo:** Teoría del aprendizaje para la era digital que ha sido desarrollada principalmente por George Siemens y por Stephen Downes, que constituye la combinación del constructivismo y el cognitivismo, adaptada para el nuevo aprendizaje de esta era digital y globalizante. En líneas generales, trata de explicar el aprendizaje complejo, no como una actividad individual en un mundo social digital en rápida evolución, sino como la interacción entre varios. El punto central e inicial del conectivismo, es el individuo. Asume que el conocimiento personal se hace de una red, que alimenta de información a organizaciones e instituciones, que a su vez retroalimentan información en la misma red, y finalmente, termina proveyendo nuevo aprendizaje al individuo y a la sociedad (la gran red). Este ciclo de desarrollo del conocimiento permite a los aprendices (todos los somos), mantenerse actualizados en el campo en el cual han formado conexiones.

1 Licenciada en educación preescolar. Directora del Centro de Educación Inicial Veneciuela de América (CEIVA).

2 Licenciado en educación integral. Administrador del CEIVA.



Saber cómo y saber qué, están siendo complementados con saber dónde, que implica la comprensión de dónde encontrar el conocimiento requerido, el cual se encuentra distribuido y para hacerse del mismo, debemos conectarnos. En CEIVA asumimos que este modelo teórico, debe ser implementado interinstitucionalmente en la práctica, para generar conocimiento institucional, que permitirá mayor alcance e impacto nacional. Los colegios debemos aprender a trabajar juntos. El país lo requiere. Ya basta de seguir divididos y segmentados, disputando cuotas de mercados. La verdadera ganancia será un país educado, para no repetir esta tragedia y ser verdaderamente libres y democráticos, además de mejor educados.

Complementariamente, informamos que en nuestro modelo educativo simplificamos el tema curricular, asumiendo que lo esencial en lo que se debe centrar las actividades pedagógicas generales, de manera integral y articulada, es en lo que llamamos las **4C**:

1. **Comunicación:** Donde se globaliza el pensamiento lingüístico, basado en leer, escribir y toda forma de comunicación en sociedad.
2. **Cálculo:** Conformado por el pensamiento matemático en general.
3. **Ciencias:** Que agrupa diferentes contenidos de diferentes ciencias físicas y sociales. El pensamiento científico.
4. **Computación:** Representada por el pensamiento computacional y las diferentes manifestaciones teóricas y prácticas de la computación e informática, resumida en una nueva cultura digital.

Para completar estas consideraciones previas, señalamos que confiamos que tarde o temprano, superaremos la actual tragedia que atraviesa el país, llamada Emergencia Humanitaria Compleja (EHC), cuyos impactos se han hecho visibles a lo largo de todos los sectores del país, siendo el sector educativo uno de los más golpeados.

Asumimos también que por ahora, desde el sector público secuestrado por una ideología que atenta contra los principios de libertad de la propia educación, es poco lo que se puede hacer y es el sector privado, dentro de la poca capacidad operativa que aún tiene (la cual puede ser mayor y potenciada si nos unimos), es de donde deberán surgir iniciativas y lineamientos referenciales, que luego puedan ser ampliados nacionalmente mediante un sano sistema educativo público, como corresponde a las obligaciones de un verdadero Estado moderno.

### **Justificación: ¿Cuál es el problema que se espera resolver?**

Deseamos contribuir con la resolución de la **falta de inclusión del pensamiento computacional como parte del currículo escolar obligatorio**, en todos los niveles, incluso desde educación inicial (preescolar). El mismo debe ser asumido como una competencia elemental, básica, al mismo nivel del pensamiento comunicacional (leer, escribir y comunicarse en general), del pensamiento matemático y científico en general.

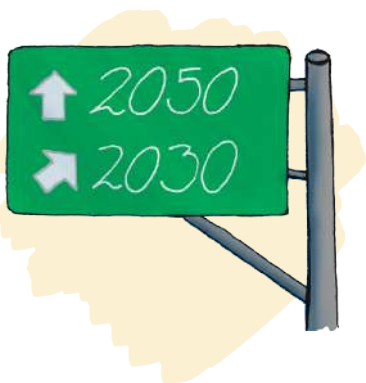
La misión central de todo el desarrollo académico en la escuela, es el desarrollo integral de los estudiantes, que deben poder desarrollar al máximo sus capacidades, lo cual abarca los aspectos cognitivos, intelectuales, sociales, emocionales, éticos, entre otros, tomando en cuenta el entorno de los estudiantes, el cual hoy día, y mucho más se espera a futuro, el mismo, incluye la tecnología, por tanto, la necesidad de interactuar con dispositivos y sistemas informáticos propios de la cultura digital, en la cual ya estamos inmersos y que será de mayor cobertura y penetración, en todos los aspectos de la vida humana, en el futuro cercano y lejano.

**La causa de este problema es intrínseca a la propia naturaleza del proceso educativo y su razón de ser.** La educación tiene la obligación y el reto, de formar ciudadanos en el presente, con lo



aprendido en el pasado, para afrontar un futuro indeterminado, por tanto, se debe tratar de **prever ciertos entornos** y hacer énfasis en **habilidades y destrezas generales de amplio espectro y utilidad general**.

En el tema de la **previsión de entornos futuros**, ya se está vislumbrando para este siglo XXI, lo que se conoce como la Cuarta Revolución Industrial, caracterizada por la transformación digital y un gran desarrollo tecnológico derivado de nuevas tecnologías ya en pleno desarrollo, como la robótica, la inteligencia artificial, entre muchas otras, además que ya se está trabajando en la consolidación de la computación cuántica, los viajes espaciales de empresas privadas, la nanotecnología, la edición genética y diseño a medida, entre otras, lo cual transformará radicalmente el mundo como lo conocemos y creará una nueva economía, que no solo se avecina sino que ya estamos viviendo en sus inicios, con un alto componente de digitalización, lo cual tendrá repercusiones importantes en el mundo del trabajo con una reconfiguración muy importante del mercado laboral.



---

**Se está vislumbrando para este siglo XXI, lo que se conoce como la Cuarta Revolución Industrial, caracterizada por la transformación digital y un gran desarrollo tecnológico derivado de nuevas tecnologías ya en pleno desarrollo.**

---

Será otra revolución histórica, que delimitará un antes y un después, más rápida y vertiginosa, que hará desaparecer muchos oficios de mano de obra no cualificada y cuyas tareas son más mecánicas y manuales; aunque aparecerán otras pocas nuevas profesiones, más especializadas, cuyas tareas se centrarán seguramente tanto en la producción, desarrollo, mantenimiento y programación de los equipos de cómputo que sustenten a estas nuevas tecnologías, como en los análisis de datos, relacionadas con capacidades digitales o en tareas comerciales especializadas en los nuevos productos. También en ámbitos de dirección, donde será clave la creatividad y la creación de nuevas ideas y productos, en un mercado en constante cambio y rápida obsolescencia. Todo esto implicarán cambios, retos, posibilidades y peligros. Debemos preparar como mejor podamos, a nuestros niños para el futuro que se nos viene. Esa preparación es mental, con nuevas habilidades cognitivas además de sociales.

Sobre el tema de las **habilidades y destrezas generales de amplio espectro y utilidad general**, ya efectivamente, las habilidades básicas y fundamentales como competencias, además de las elementales redacción y matemática, incluyen ahora y asimismo, la computación e informática, como parte de la "alfabetización de hoy". Por eso muchos países del mundo están asumiendo al pensamiento computacional como una nueva alfabetización digital y como parte de la enseñanza obligatoria. Por ser habilidades básicas y fundamentales, se deben trabajar en todos los niveles educativos, incluso desde inicial (nivel en el que menos se ha documentado o estandarizado).

Tan importante es este tema, que la prueba PISA de 2021 medirá también el pensamiento computacional del alumnado, en la evaluación de la competencia matemática, puesto que se considera que "los estudiantes deben tener y ser capaces de demostrar habilidades de pensamiento computacional mientras aplican la matemática como parte de su práctica de resolución de problemas". Con esto, se invita claramente a la reflexión a los países participantes (y a los que no lo son también), sobre la importancia del pensamiento computacional en el currículo y la pedagogía matemática.



## Objetivos

1. Incluir en la educación formal (desde preescolar) la alfabetización digital, mediante el desarrollo del pensamiento computacional como habilidad básica del siglo XXI.
2. Revisar, discutir y derivar elementos curriculares de proyección nacional, interinstitucionalmente (entre colegios) articulados de manera multinivel e inter curricular, basado en la documentación del movimiento mundial sobre este tema, pero contextualizados a nuestra realidad concreta.
3. Promover un movimiento nacional que permita repensar la educación nacional para los retos del siglo XXI, mediante los modelos distribuidos, colaborativos y estructuras de redes, propios del mundo de la computación y el modelo conectivista.

## Descripción del proyecto: ¿Cómo implementar el pensamiento computacional desde inicial?

La implementación del pensamiento computacional en el nivel de educación inicial se realizará a través de diversas estrategias de enseñanza – aprendizaje, acompañado de estrategias institucionales que permitan la replicabilidad de este modelo en múltiples planteles. En este sentido, las principales actividades a desarrollar son:

1. Incluir sesiones semanales de pensamiento computacional (programación inicial) como actividad complementaria al currículo oficial, de acuerdo a tres modalidades y etapas:
  - **Desconectado** (unplugged): Usando materiales tradicionales de cualquier colegio (papel, cartón, pega, entre otros), durante el primer lapso.
  - **Con robots**: Usando juguetes programables mediante comandos ideográficos, durante el segundo lapso.
  - **Con pantallas**: Incorporando dispositivos tipo tableta y similares, así como interacción con softwares (libres y educativos) especializados, durante el tercer lapso.

El mismo esquema se repite en los diferentes niveles (preescolar 1, 2 y 3), diferenciando el grado de dificultad y ciertos contenidos asociados al currículo tradicional, con el cual se encontrará articulado.

2. Documentar el proceso pedagógico y estandarizarlo para su réplica en otros contextos similares, así como proyectarlo y articularlo con otros niveles educativos superiores, donde deberá ser desarrollado según las particularidades de cada uno de ellos. Donde existe muy poca o nula documentación curricular sobre este tema, es precisamente en educación inicial. Podemos asumir este reto. Los niveles siguientes se encuentran ampliamente desarrollados y documentados a nivel mundial.

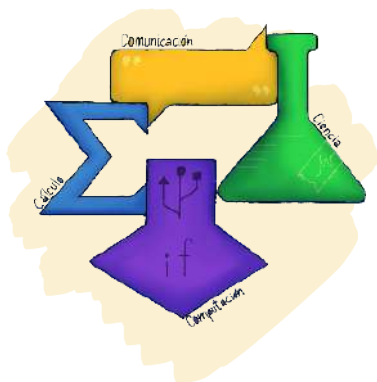
3. Desarrollar una plataforma de trabajo en la web, que permita:
  - a. Involucrar a otros colegios y otros niveles educativos.
  - b. Trabajar en equipo (redes interinstitucionales).
  - c. Formación docente y familiar sobre el tema.
  - d. Documentar y estandarizar procesos y buenas prácticas.
  - e. Masificar y ampliar la cobertura de niños formados, incluyendo al sector público.



## **Resultados esperados: ¿Qué efectos producirá la implementación del pensamiento computacional?**

La implementación del pensamiento computacional desde el nivel de educación inicial permitirá mejorar el desempeño de los estudiantes y prepararlos para enfrentar los retos propios del siglo XXI. Específicamente, se esperan dos grandes resultados:

1. Los estudiantes tendrán mejores habilidades para:
  - a. La resolución de problemas diversos, usando técnicas y habilidades propias del mundo de la computación, tales como (no son exhaustivas):
    - Descomposición de problemas complejos en unidades de proceso menores (modularización).
    - Generalización de patrones mediante procesos de abstracción.
    - Diseño algorítmico. Pensar como computista y poder usar mejor las computadoras y otros dispositivos para funciones laborales, productivas y sociales.
  - b. Ejercitar la creatividad, que se verá estimulada con recursos propios de la cultura digital, caracterizada por la virtualización, el modelaje y la simulación, entre otros paradigmas.
  - c. Desarrollar hábitos de aprendizaje y trabajo colaborativo, fomentado por las propias estructuras informáticas distribuidas e interconectadas.
  - d. Desarrollar y potenciar las tradicionales habilidades lingüísticas y numéricas, tecnológicas y científicas, mediante la articulación operativa de las herramientas prácticas y teóricas del mundo informático.



---

**Nuestro modelo educativo simplificamos el tema curricular, asumiendo que lo esencial en lo que se debe centrar las actividades pedagógicas generales, de manera integral y articulada, es en lo que llamamos las 4C.**

---

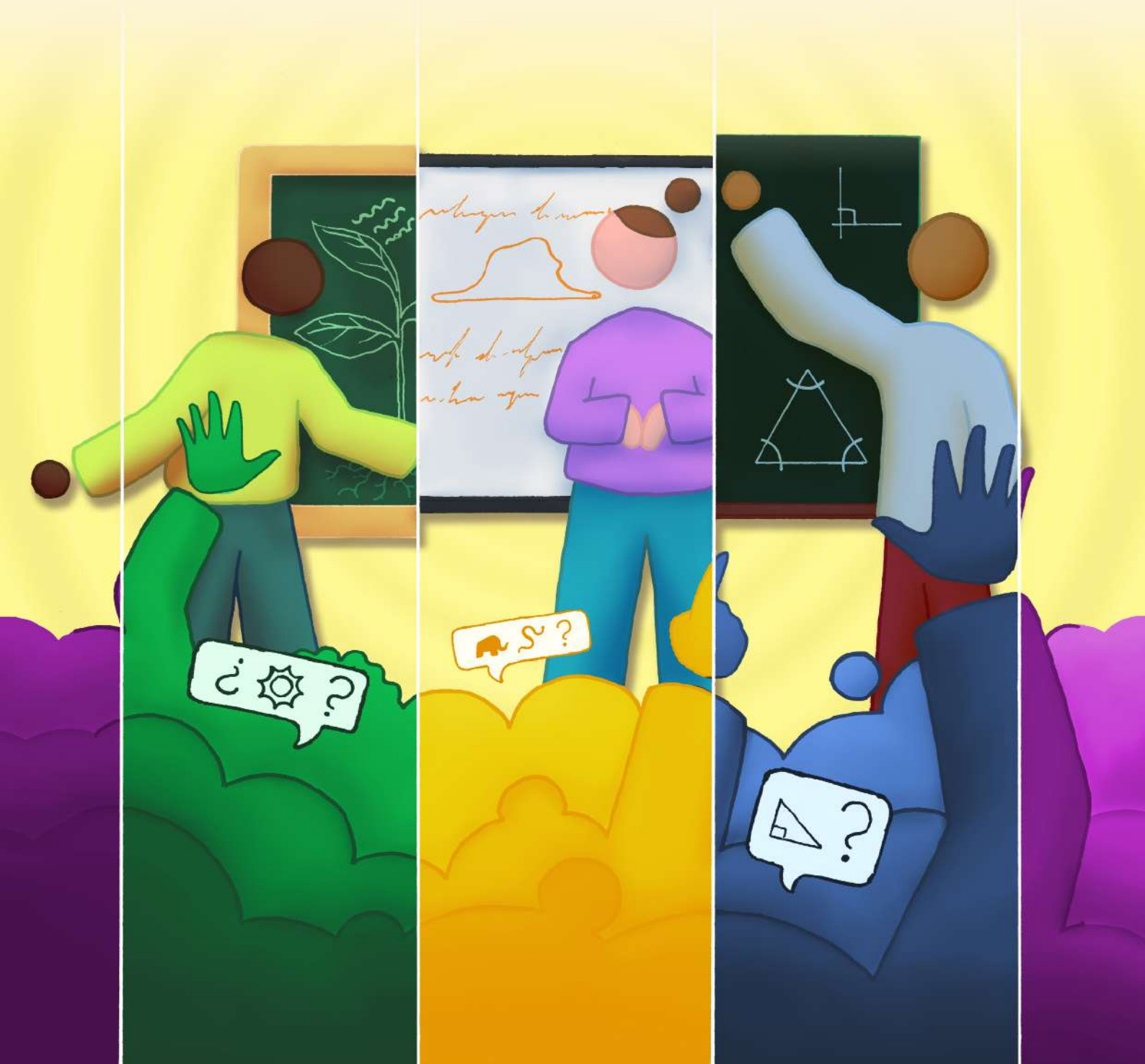
2. Fomentar un mayor interés y ocupación en el tema, tanto por otros colegios, de otros niveles, así como familias y otros miembros representativos de la sociedad (empresas, organizaciones, instituciones), por medio de:
  - a. Un modelo organizacional, de replicación y generación de conocimiento, propio del mundo digital y del mundo educativo, como lo es el conectivismo por una parte, por la otra, dando el ejemplo de una buena práctica implementada por los docentes en los estudiantes en muchos colegios, pero pocas veces implementado por estos entre ellos (inter-institucionalidad): el trabajo en equipo (grupal).
  - b. Una plataforma web, que permita conformar comunidades de trabajo, formación y ejecución de proyectos de alcance e impacto nacional.
  - c. Un compromiso de documentar y sistematizar todo, para luego, poder replicarlo y ampliarlo en el sistema educativo público.



2do Lugar Docentes

# AmbLeMa

Tomas Linares y Patricia Montes de Freitas



# AMBLEMA: HERRAMIENTA SOCIOEDUCATIVA

Autores: Tomás Linares y Patricia Montes<sup>1</sup>

**Presentación: Una herramienta socioeducativa de sencilla implementación**

Imaginemos, por un momento, que una escuela es como un gran mercado mayorista. Allí se ofrecen muchos productos y servicios con estilos, modelos y funciones muy variadas. Para que ese mayorista funcione bien requieren del trabajo de gerentes y colaboradores con obligaciones o roles diversos, pero todos trabajando en equipo en pro de alcanzar los objetivos del mayorista. Los consumidores o clientes buscarán, sin duda alguna, los productos más útiles, atractivos y de calidad. El modo de presentar los productos, por parte de la gerencia y los empleados, con creatividad e innovación, ayudará que el consumidor final se sienta a gusto y vuelva con frecuencia.

Ese mercado mayorista para mantener la calidad del servicio y de los productos se apoya en empresas o instituciones cercanas que faciliten, de algún modo, los procesos de planificación, diagnóstico y desarrollo de todas las actividades propias del mercado. Este apoyo se centra en la formación, motivación e incentivos de todo el personal.

Una manera que tiene el mercado mayorista para asegurar que sus productos y servicios lleguen a los consumidores finales es contar con unas pequeñas bodegas en las comunidades vecinas. De ese modo el cliente podrá adquirir lo que más le convenga de acuerdo a sus características o necesidades. E incluso, en los períodos en que el mercado mayorista esté cerrado, por alguna circunstancia, el consumidor consiga lo que necesite en dichas bodegas.

Llevando esto al ámbito educativo, el mercado mayorista es la escuela, la cual debe buscar auto gestionar todos sus procesos para cumplir con su función. Ofrece productos relacionados al proceso de enseñanza-aprendizaje. El cliente o consumidor final son los estudiantes. Hay mucha variedad y estilos de productos que son las estrategias, proyectos o dinámicas que se desarrollan en cada escuela, con sus características propias. Los gerentes y encargados del funcionamiento, por decirlo de algún modo, los protagonistas de ese mayorista son los docentes. Las bodegas para poder llegar al consumidor final, distribuidas a lo largo de las comunidades cercanas serían las casas, los hogares, donde viven las familias de los niños o estudiantes de la escuela.

---

**¿Hay alguna manera de ayudar, apoyar a los docentes para que las escuelas funcionen con calidad? ¿Existe algún modo sencillo, de fácil aplicación y eficaz para que el producto -el proceso de enseñanza y aprendizaje- sea mejorado? ¿Esto será posible sin necesidad de grandes cambios en la vida propia de cada escuela, de cada docente?**

---

Desde el 2012, AmbLeMa responde a la necesidad de trabajar en equipo cada eslabón de la cadena. La precariedad del sistema público de educación se convierte en un área de oportunidad para conformar un equipo: Docente + Escuela + Hogares + Empresas = Comunidad AmbLeMa.

<sup>1</sup> Docentes en ejercicio en la U.E.E. Amelia Miranda Orta y miembros de la Fundación AmbLeMa.

## Objetivos

### General

- Mantener motivados e ilusionados a los protagonistas de la educación: los docentes; en su propio entorno: la escuela; proponiendo estrategias creativas e innovadoras, de sencilla aplicación, para que ellos mismos auto gestionen el proceso de enseñanza-aprendizaje; involucrando en la procura de recursos económicos y apoyo para el desarrollo de dichas estrategias, a empresas, haciendas, comercios o particulares que hacen vida en las comunidades.

### Específicos

- Orientar a los docentes al logro medible, motivando a través de la aplicación de estrategias de enseñanza – aprendizaje creativas e innovadoras.
- Lograr una eficaz inversión social, en la procura de recursos económicos para apoyar el desarrollo de una herramienta de excelencia educativa.

## Descripción del proyecto: ¿Qué es AmbLeMa?

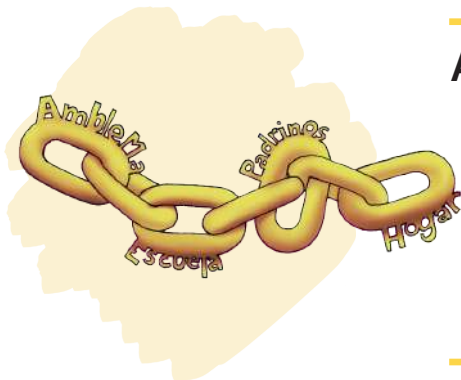
**AmbLeMa** (Ambiente, Lectura y Matemática) es una herramienta socioeducativa que busca motivar a los docentes para alcanzar una educación de calidad, con aportes de empresas y particulares que asumen una eficaz inversión social. AmbLeMa es una herramienta de sencilla aplicación en escuelas de educación inicial y básica, sin convertirse en una mayor carga de trabajo para los docentes. Está enmarcada en tres áreas de conocimiento fundamentales, con unos objetivos específicos y con estrategias que se adaptan a cada tipo de escuela.

Área	Objetivo	Estrategias
<b>Ambiente</b>	Crear conciencia en el cuidado del ambiente y apreciación por la naturaleza.	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>PROAMB (Proyectos Ambientales de AmbLeMa):</b> Actividades anuales relacionadas a tres temáticas:<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Bosque de chocolate:</b> De la semilla de Cacao a la barra de chocolate.</li><li>2. <b>Venezuela mega diversa:</b> Conocer la riqueza de la fauna y flora de nuestro país.</li><li>3. <b>Feria científica:</b> Aprender a aplicar el método científico para la solución de problemas ambientales.</li></ol></li></ul>
<b>Lectura</b>	Fomentar la lectura diaria de los estudiantes y del personal docente, administrativo y obrero de cada escuela.	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>La Hora TAL (¡Todos a leer!):</b> Todos los días, todos los miembros de la comunidad escolar deben leer 9 minutos y medio y, posteriormente, se realizan actividades de comprensión lectora.</li></ul>
<b>Matemática</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Motivar la práctica diaria de la lógica-matemática.</li><li>- Dominar las operaciones básicas de matemática</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Hora MA:</b> una sencilla actividad lúdica para dominar las tablas de multiplicar.</li><li>• <b>Ingenio Matemático:</b> Cada día, resolver un problema de lógica- matemática.</li><li>• <b>Laboratorio de Matemática:</b> Juegos didácticos para la enseñanza de la matemática.</li></ul>



Estas estrategias, a las que se suman actividades especiales en cada lapso con la participación de toda la escuela, junto a jornadas de formación docente, se incorporan y adaptan al Proyecto Educativo Integral Comunitario (PEIC) que cada escuela busca auto gestionar. Como el centro del apoyo de AmbLeMa está en la labor de cada docente, las actividades propuestas se pueden adaptar a los proyectos de aula y planificaciones de los maestros en el grado o nivel escolar correspondiente.

En todo caserío o barrio hay una escuela. Es uno de los lugares centrales donde confluye, en gran parte, la vida de una comunidad. A través de AmbLeMa se logra que empresas, comercios o particulares que hacen vida o están cerca puedan asumir una eficaz inversión social, asumiendo el compromiso real, práctico y sencillo de aportar en pro de una calidad educativa: los llamamos PADRINOS. Así quedan claros los tres actores principales: **Escuela – Padrino – AmbLeMa.**



---

**A través de AmbLeMa se logra que empresas, comercios o particulares que hacen vida o están cerca puedan asumir una eficaz inversión social, asumiendo el compromiso real, práctico y sencillo de aportar en pro de una calidad educativa.**

---

Por un lado, los protagonistas para adoptar la herramienta AmbLeMa son los docentes. Por otro lado, los principales beneficiarios y razón de ser de todo el proceso son los estudiantes, quienes acuden al mayorista –la escuela– buscando productos atractivos, innovadores, creativos, divertidos y, por supuesto, de calidad.

Para que los productos y procesos se desarrollen con calidad y efectividad en los mayoristas –las escuelas– se requieren “gerentes de mercadeo”. Para ello, acuden semanalmente a las escuelas los Coordinadores AmbLeMa: profesionales, estudiantes universitarios o docentes que viven en las comunidades aledañas, que dedican parte o todo su tiempo en apoyar a los docentes en la aplicación de esta herramienta socioeducativa. Los coordinadores son, al mismo tiempo, el enlace entre la escuela, el padrino y AmbLeMa. No obstante, en AmbLeMa creemos que hay que llegar a más lugares. Hay que llevar las buenas ideas y estrategias hasta las casas de los niños. Por ello, desde el inicio estamos conscientes que con una escuela de calidad podemos influir para llegar a tener familias de calidad, lo cual inculcamos en los docentes. La idea es convertir “las bodegas” en Hogares AmbLeMa. Que cada hogar es un lugar para reforzar lo que ven y viven en sus escuelas. Una **Comunidad AmbLeMa.**

La circunstancia adversa, inesperada y limitante de la pandemia del Covid- 19, se convirtió en un área de oportunidad: el mercado mayorista tiene que cerrar sus puertas. Ya el cliente o consumidor final no puede buscar los productos allí. Hay que potenciar las bodegas, ayudar a los dueños de las bodegas para que sigan llegando los productos, por los medios que estén disponibles: AmbLeMa directo al hogar = **Hogar AmbLeMa.**

Así, se activaron los Hogares AmbLeMa, a través de las plataformas digitales, las redes sociales, los “cuadernos viajeros”, etc. Desde AmbLeMa, con los coordinadores como intermediarios, se sigue apoyando la labor de los docentes, que con tan escasos recursos mantienen el compromiso, en muchos casos hasta heroico, de ofrecer una educación a distancia.

## Evaluación de impacto: ¿Cómo se evalúa el éxito de AmbLeMa?

En AmbLeMa estamos conscientes que es urgente avanzar no sólo en la cantidad de educación, sino en mejorar la calidad educativa. Para ello hay que medir, hay que cuantificar los avances y saber a dónde queremos llegar. Por ello, en la herramienta educativa AmbLeMa hacemos diagnósticos en las tres áreas de conocimiento, al tiempo que se plantean metas específicas para alcanzar en cada año escolar:

- En el área ambiental, realizamos mediciones cualitativas del conocimiento de los tres Proyectos Ambientales (PROAMB), tanto en los estudiantes como en los docentes.
- En el área de lectura, realizamos test de lectura fluida (número de palabras leídas por minuto), fijando metas concretas de acuerdo a los estándares internacionales de lectura para cada grado y edad.
- En el área de matemática, realizamos diagnósticos del dominio de las tablas de multiplicar (multiplicaciones correctas en dos minutos, con una meta de 30 multiplicaciones). En el razonamiento lógico-matemático, evaluamos problemas resueltos correctamente en una hora, con una meta de 15 problemas/hora.

Con las metas planteadas, los diagnósticos hechos a lo largo del año escolar y las estrategias propuestas para cada área, se puede valorar el esfuerzo, dedicación, motivación y calidad de los procesos que llevan a cabo los docentes. Así, toda la inversión de tiempo, recursos y formación que se puede ofrecer a los protagonistas de la educación no se queda en un simple darles o regalarles, sino que pasa por un esfuerzo que los lleva a ganarse incentivos y perciben de modo tangible los avances y la efectividad de ideas sencillas, innovadoras y creativas.

## Resultados de AmbLeMa: ¿Qué ha pasado en los 8 años de vigencia de esta herramienta educativa?

Lo que empezó como una iniciativa puntual en el Caserío La Marroquina del municipio San Felipe, estado Yaracuy y que contaba con un único padrino (la Hacienda Guáquira), ha ido creciendo vertiginosamente. Cada año escolar se han ido sumando nuevas escuelas, padrinos y coordinadores.

Para este año escolar 2020-2021, se está aplicando la herramienta educativa en **43 escuelas**, repartidas en **8 estados** del país: Yaracuy, Aragua, Lara, Carabobo, Apure, Trujillo, Miranda y Portuguesa. Todas escuelas públicas, nacionales o estatales, de educación inicial y básica.

Esto suma unos **7.500 niños** que directamente se están beneficiando del desarrollo de la herramienta. Más de **700 docentes** que asumen el compromiso de ser parte activa en la aplicación de AmbLeMa, que sienten la satisfacción de sumar en excelencia educativa en su propia labor y en la escuela.

No sólo es un mayor alcance en el número de escuelas, docentes y estudiantes, sino que en los resultados de los diagnósticos se han podido percibir mejoras en los índices de lectura fluida, en el dominio de las tablas de multiplicar y en la resolución de problemas de lógica-matemática. Se ha hecho evidente el manejo de los conceptos e ideas prácticas planteadas en los proyectos ambientales.

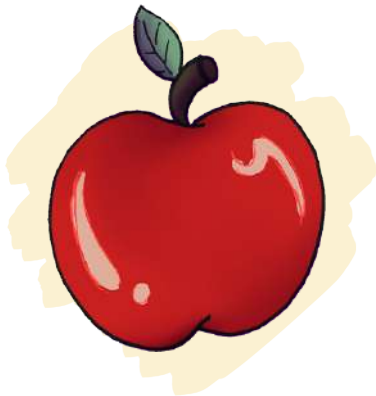
El balance de estos años nos permite corroborar que vamos por buen camino. Valoramos como un gran impacto que los docentes se sienten tomados en cuenta, que como protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje sean capaces de adaptarse a cambios e incluir nuevas tecnologías y/o estrategias novedosas. Además, encontramos que los docentes se sienten apoyados y acompañados para superar los obstáculos y limitaciones tan grandes que tenemos en el país. La presencia y preocupación de los padrinos por las escuelas les hace pensar que no están solos en esta lucha por dar

un salto de excelencia educativa. Y, sobre todo, descubren de nuevo la dignidad de la profesión docente, como parte fundamental para el cambio de las comunidades, de la sociedad y del país.

### **Perspectivas futuras: ¿Repensar la educación?**

---

Cientos de ideas surgen a diario y hay mucho por hacer. Sin embargo, muchas veces lo sencillo es lo mejor. AmbLeMa es una de esas ideas sencillas: recopilando y aplicando ideas maravillosas que se dan por todo el mundo. Subrayando que más que cosas o proyectos nuevos por aplicar, hay que confiar, animar y apoyar a los protagonistas de la educación: los docentes, y también los enlaces del Hogar AmbLeMa. Ahora es una mesa de cuatro patas: **Escuela + Padrino + Hogar + AmbLeMa.**



---

**La excelencia educativa es mucho más que una buena idea; y AmbLeMa se convierte en el puente entre padrinos que asumen el reto y escuelas, con sus docentes y niños, que quieren aplicar una sencilla herramienta educativa creativa e innovadora.**

---

Esto, en nuestro país, será factible, replicable y con mayor alcance en la medida que los sectores productivos de nuestra sociedad asuman el firme compromiso de apoyar con recursos e ideas a los protagonistas de la educación, los docentes, en sus propias escuelas. Así, hacer realidad una **EFICAZ INVERSIÓN SOCIAL**. Pasar del pensar en mejorar la educación a una acción concreta en escuelas de su propia comunidad. La excelencia educativa es mucho más que una buena idea; y AmbLeMa se convierte en el puente entre padrinos que asumen el reto y escuelas, con sus docentes y niños, que quieren aplicar una sencilla herramienta educativa creativa e innovadora.

**¡Hacer con calidad lo cotidiano, lo que parece ordinario que se puede convertir en extraordinario!**



1er Lugar Universitarios

# Espacio EDUCA

David Delgado y Federico Pérez





# ESPACIO EDUCA

Autores: David Delgado<sup>1</sup> y Federico Pérez<sup>2</sup>

## Presentación: Rescatando la educación en tiempos de pandemia

El proyecto **Espacio Educa** surge como respuesta a las necesidades creadas en la educación a partir de la pandemia del COVID-19, donde todos los estudiantes vieron su proceso formativo afectado, sin embargo, aquellos menos privilegiados, vieron este proceso completamente abandonado. La diatriba que aquellas familias con menos recursos e inscritos en colegios con menos capacidad de respuesta se vieran desproporcionadamente afectadas a un acontecimiento puntual, es solo una de las consecuencias del problema subyacente de desigualdad educativa en el país. Por eso, es que el Espacio Educa busca acercarse a las zonas más vulnerables para darle acceso a las herramientas tecnológicas necesarias para una educación de calidad y brindar acompañamiento para aportar en la formación de jóvenes profesionales del siglo XXI así intentando cerrar la brecha de desigualdad.

Nacemos de la hipótesis que con las herramientas correctas y la formación apropiada cualquier estudiante puede desarrollar las aptitudes necesarias para competir con otros pares de países extranjeros y mejores condiciones económicas, sin importar donde resida, cuál sea su formación previa o su capacidad económica. También creemos que este espacio puede convertirse en un espacio sostenible y seguro si empoderamos a comunidades para que hagan el espacio suyo, usando un modelo similar a los comedores sociales (modelo Mi Convive) con un enfoque en la educación. Si las familias empiezan a apoderarse de estos espacios formativos, con acompañamiento de voluntarios y expertos en la educación, podemos brindar un cambio en la vida de los individuos que tenga una repercusión mucho más allá de solo su educación.

Vale la pena mencionar que, en la concepción de esta iniciativa, planteamos el proceso de aprendizaje (especialmente el remoto) como un proceso de mayor calidad cuando se realiza en conjunto. A pesar de que el acceso a las herramientas es un problema que puede ser solucionado de manera individual, los espacios de formación y la cultura de aprendizaje que incentiva espacios compartidos (especialmente entre pares) es necesaria para el correcto planteamiento de nuestra hipótesis.

Teniendo todo esto en consideración buscamos desarrollar el espacio, inicialmente a través de un proyecto piloto que consiste de tres pasos: 1) formar un vínculo con comunidades abiertas a estas iniciativas, eligiendo también la primera cohorte de alumnos para tener acceso al espacio con base a méritos y ambiciones de los estudiantes, 2) llevar a cabo programas formativos, hechos a la medida para cada rango de edad, de la mano de profesores (tanto de la comunidad como aliados externos) para hacer el acompañamiento lo más eficaz posible y con la ayuda de voluntarios que ayuden a llevar el grupo y brinden soporte técnico. Estos programas tendrán un énfasis especial en capacitación de herramientas profesionales del siglo XXI, cómo: uso avanzado de Microsoft Office, inglés básico y clases de lenguajes de programación que incentiven a la resolución creativa de problemas y curiosidad científica.

---

1 Estudiante de Economía en la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB).

2 Estudiante de Administración y Economía en la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB).

## Justificación: ¿Cuál es el problema que se desea resolver?

La educación en Venezuela y la región tiene dificultades para evolucionar con el ritmo al que evolucionan los cambios tecnológicos y económicos del mundo. Los sistemas educativos se enfrentan al reto de lograr que la educación implementada en las aulas prepare a sus alumnos con las habilidades necesarias para navegar los retos del Siglo XXI. Además, en líneas generales los sistemas educativos de la región tienen tareas pendientes en términos de calidad educativa, equidad en oportunidades y preparación para el empleo.

Un síntoma de este problema a nivel regional relacionado a este elemento son los crecientes niveles de desempleo juvenil. En el contexto de la IV Revolución Industrial este indicador crece a medida que exista una desconexión entre las habilidades que desarrollan los jóvenes en las escuelas y las habilidades que demandan las empresas. Las nuevas demandas de las empresas se centran en el manejo de habilidades tecnológicas y productivas, habilidades blandas que permitan a los jóvenes formar equipos y manejo de idiomas que los conecten con el mundo.



---

**La conversación de la inclusión digital se convirtió en este sentido en uno de los debates de política pública más importantes. Las altas desigualdades de acceso a herramientas tecnológicas incrementan la complejidad del reto de educar.**

---

Los colegios en zonas vulnerables tienen dificultades para ofrecer a sus alumnos oportunidades para desarrollar estas habilidades y herramientas. La conversación de la inclusión digital se convirtió en este sentido en uno de los debates de política pública más importantes de la actualidad. Las altas desigualdades de acceso a herramientas tecnológicas incrementan la complejidad del reto de educar en medio de la pandemia, además de incrementar las desigualdades preexistentes presentes y potenciales.

Por lo anterior, mejorar la calidad educativa y los aprendizajes efectivos de los estudiantes tiene un impacto relevante para países en su desarrollo social y económico, impulsando a su vez el desarrollo personal y comunitario. En esta tarea, la inclusión de elementos educativos digitales es una tendencia que será protagonista en nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que impulsen el desempeño educativo. Se hace necesario que las comunidades cuenten con puntos de acceso a la conexión para que estas herramientas puedan tener un impacto significativo en nuestro contexto.

## Descripción del proyecto: ¿En qué consiste un Espacio Educa?

La propuesta de **Espacio Educa** busca responder a la imperiosa necesidad de acceso a la tecnología en las comunidades vulnerables de Caracas, a la par de plantear una propuesta de acompañamiento complementario al colegio y al liceo para el largo plazo. Integrando un punto de acceso tecnológico, acondicionado para la educación a distancia, y un proceso de gestión y unión comunitaria, los **Espacios Educa** buscan ser una respuesta disruptiva a la necesidad de impulsar la educación de calidad en Venezuela.

A partir de un espacio acondicionado con computadoras y conexión a internet, se desarrollará un programa de acompañamiento a la formación que brinda el colegio de la comunidad. Aportando desde

lecciones aprendidas y experiencias de éxito de educación a distancia en Venezuela, se busca brindar herramientas tecnológicas, capacitación y acompañamiento a los miembros de la comunidad.

El objetivo principal es que la unión de los puntos tecnológicos, el acompañamiento con experiencias de éxito y el empoderamiento comunitario habiliten: a) la educación a distancia en esta coyuntura y, b) dejen cimientos sólidos para la creación de un programa de formación con contenido de calidad a distancia, que apoye a los profesores de la comunidad a mejorar los niveles de participación y desempeño educativo de los estudiantes de la comunidad modelo.

### **Población objetivo: ¿Quiénes serán los beneficiarios del Espacio Educa?**

La población objetivo que busca ayudar el Espacio Educa es diversa, distinguiendo entre los siguientes grupos:

- **Beneficiarios directos:**

1. **Alta prioridad:** Estudiantes de educación básica, comprendiendo entre 4to grado de primaria y 5to año de bachillerato. Se hace esta distinción de edades porque se busca atender estudiantes con suficiente desarrollo para poder usar de manera responsable e independiente los equipos. Las primeras fases del proyecto tomarán en consideración sólo a aquellos alumnos cercanos a culminar sus estudios.
2. **Menor prioridad:** Profesores de las comunidades. No se puede olvidar que existe una población de profesores de bajos recursos económicos que no tiene acceso a herramientas modernas y una conexión estable. Brindando acceso a las instalaciones (con menor prioridad que los alumnos) podemos ayudar a los profesores a tener acceso a herramientas necesarias para subir sus materiales al internet y hacer seguimiento a sus alumnos, así como darles la oportunidad de crecer en su formación docente.

- **Beneficiarios indirectos:**

1. **Familias y comunidades:** Las familias de aquellos estudiantes inscritos en programas del Espacio Educa serán recipientes de beneficios indirectos, al poder brindarle formación adicional sin costo alguno, así como elevar su perfil profesional de manera que puedan acceder a trabajos con salarios más altos.

### **Mecanismos de sostenibilidad: ¿Cómo mantener un Espacio Educa?**

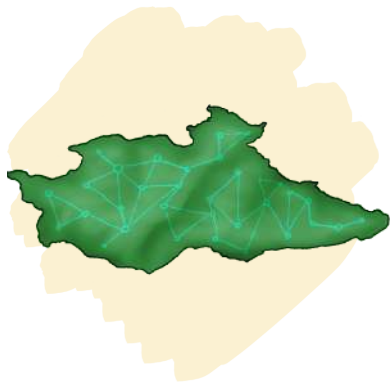
Para lograr un impacto profundo y duradero es necesario que el Espacio Educa pueda ser un espacio que se mantenga de manera independiente a lo largo del tiempo. Consideramos que el componente esencial para facilitar educación de calidad es la constancia y seguridad, por ende, los espacios donde se imparte dicha educación necesariamente deben impartir confianza en los alumnos y familias de su permanencia en el tiempo.





El primer paso para lograr que ese sueño sea realidad es la colaboración con la comunidad. Aunque pareciera extraño considerar esto como un mecanismo de sostenibilidad, ya que no genera ingresos contable, es fundamental para garantizar la sostenibilidad del espacio. Si las familias y la comunidad aceptan el espacio como suyo, garantizarán que la misma comunidad vea el valor en el espacio y trabajará para mantenerlo, lo que significa mejor acceso, más colaboración y un sentido de pertenencia donde se cuiden los espacios porque son propios y se logren crear redes para sostenerlo.

Siguiendo la planificación de los mecanismos de sostenibilidad, construimos una estrategia para poder ofrecer servicios asociados al beneficio social que buscamos ofrecer para que, a largo plazo, podamos no depender de contribuciones de donantes. Aquí resaltamos que los costos fijos de mantener el proyecto son mucho más bajos que la inversión inicial requerida lo cual solo es otro positivo para lograr ser sostenibles.



---

**Si las familias y la comunidad aceptan el espacio como suyo, garantizarán que la misma comunidad vea el valor en el espacio y trabajará para mantenerlo, lo que significa mejor acceso, más colaboración y un sentido de pertenencia donde se cuiden los espacios.**

---

### Oferta de servicios

Los principales servicios ofertados relacionados al beneficio social obtenido son:

#### **1. Programa de pasantes comunitarios a través de la capacitación de jóvenes profesionales:**

Espacio Educa propone monetizar el recurso más valioso en el proyecto: el capital humano. Ofreciendo a grandes compañías la posibilidad de, a cambio de ser patrocinantes del proyecto (por lo cual de por sí obtendría beneficios de responsabilidad social empresarial) le damos acceso a las cohortes de alumnos cercanos a su graduación de bachillerato interesados en aventurarse al mercado laboral. Esta mano de obra especializada, con habilidades necesarias para cualquier entorno laboral y obtenidas a través de los programas formativos del Espacio, es un activo muy valioso y más si proviene de comunidades que normalmente no pudieran tener contacto con.

#### **2. Uso del espacio para individuos que no pertenecen a la población objetivo:**

De manera sencilla, esta vía de ingreso busca ofrecer los servicios de conectividad a otros miembros de la comunidad que no sean los estudiantes miembros del espacio. Modelo de negocios similar a un ciber café, utilizando las horas donde el espacio no se esté utilizando para la formación de sus miembros, principalmente en fines de semana.

### Generación de ingresos por captación de recursos

Otra fuente de ingresos esencial para el correcto funcionamiento de Espacio Educa es la captación de recursos, específicamente, la captación de los recursos claves como lo son computadoras, monitores, el espacio físico, etc. Mediante un programa de recolección buscaremos despertar el interés de aliados, tanto personas jurídicas como naturales. Un factor importante para optimizar este proceso de captación es encontrar esos individuos que tengan en su posesión recursos viejos que no estén en servicio, ya sean computadoras viejas que los colegios privados están renovando o monitores de particulares que no

estén en uso. Si logramos conseguir estos recursos gratis o a un costo reducido bajaremos de manera gigantesca la inversión inicial haciendo el proyecto sensiblemente económico a corto y largo plazo.

En tal escenario donde no podamos conseguir esos recursos, tenemos en mente trabajar mediante asociación con universidades privadas para utilizar o alquilar sus laboratorios de computación por su calidad y cercanía a la población que buscamos impactar.

### **Evaluación de resultados: ¿Cómo evaluar el éxito de un Espacio Educa?**

Cada Espacio Educa tendrá capacidad para atender a 160 alumnos/día pertenecientes a escuelas públicas, a quienes se buscará elevar sus conocimientos, habilidades y competencias. Para asegurarnos que este impacto se haga de la manera adecuada, proponemos un sistema de indicadores que nos den una clara imagen sobre el desarrollo del proyecto. En primera instancia, el indicador más importante será la cantidad de alumnos que se inscriban y la continuidad de la asistencia al programa. Es decir, es tan importante que los alumnos asistan de manera regular al programa y se pueda hacer seguimiento cómo la cantidad de alumnos inscritos. Otros indicadores cuantitativos que buscamos implementar son: pruebas estandarizadas para medir su conocimiento general antes y después de su paso por el espacio, horas académicas impartidas y el tamaño del equipo de voluntariado.

Los indicadores de índole cualitativa se usarán aquellos que mejor reflejen la calidad de los programas impartidos. El objetivo es tomar los testimonios de tanto estudiantes, profesores y los familiares de los beneficiarios. Este proceso de recolección de datos se hará antes de ingresar en el programa y trimestralmente luego de comenzar formalmente para medir el impacto así como áreas de mejora. Este testimonio buscará recolectar información en las siguientes áreas:

- Calidad percibida de la educación recibida
- Acceso a información
- Preparación percibida para el mercado laboral
- Motivación hacia los estudios
- Planes de continuar con educación superior y proyección personal



*2do Lugar Universitarios*

# Codigo Humano Lab.

Noris Moreno y Dalvis Alexander Ferman



# CÓDIGO HUMANO LAB

Autores: Noris Moreno<sup>1</sup> y Dalvis Ferman<sup>2</sup>

## Justificación: ¿Cuál es el problema que se desea resolver?

Para el desarrollo armonioso e integral de un país es necesario atender el llamado de la Agenda 2030, en especial, el Objetivo de Desarrollo Sostenible N.º 4: educación de calidad. La educación es un factor clave para habilitar oportunidades y transformar carencias en áreas de mejora, tanto a nivel personal como colectivo. Esto es más notorio en los jóvenes, donde el sistema educativo no solo debe estar orientado a la obtención de conocimientos, sino también a la adquisición de habilidades para la vida, esas que le den una ventaja frente a la desigualdad y permitir aprovechar su máximo potencial, amenazado constantemente por el fenómeno de la violencia. En el caso de Venezuela, la violencia escolar muchas veces se convierte en un caldo de cultivo para adoptar y consolidar prácticas violentas como formas de socialización y estatus, lo que convierte nuestros centros educativos en espacios donde se ve disminuido el desarrollo del diálogo, la identidad común, la creatividad, los valores democráticos y el aprendizaje afirmativo, experiencial y constructivo.

La adolescencia representa una de las etapas más complejas en la vida del ser humano, ya que inicia la transición de la niñez a la vida adulta y los jóvenes deben enfrentarse a los cambios físicos, de valores y especialmente emocionales. Al darse la independencia de los padres, los adolescentes buscan validación externa con sus pares, por lo que existe una alta propensión a la rebeldía y la violencia para adquirir autoridad y estatus en el grupo.

De acuerdo con el OVV (2019), Venezuela es el país más violento de Latinoamérica. Las instituciones educativas como los colegios, son espacios de socialización en los que la normalización de la violencia llega a internalizar en los jóvenes mediante el acoso escolar, desaprovechando la oportunidad de fortalecer los factores protectores en ellos (competencias blandas, como habilidades sociales, de comunicación, autoconocimiento y sensibilidad social), como consecuencia de un paradigma educativo que solo se centra en impartir contenidos y desatiende las necesidades psicosociales que padecen con mayor fuerza las poblaciones vulnerables.

Por ello es imperativo emprender soluciones que desmonten la violencia y al mismo tiempo reafirmen como alternativa un modo de relacionamiento intra e interpersonal que prepare futuros jóvenes adultos de la mejor manera posible para afrontar su futuro desde una visión colaborativa, interdependiente y transformacional donde tengan la habilidad de hacer frente a los conflictos de manera asertiva.

---

1 Estudiante de Sociología en la Universidad Central de Venezuela (UCV).

2 Estudiante de Educación Integral en la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez (UNESR).



## Objetivos del proyecto

### Objetivo general

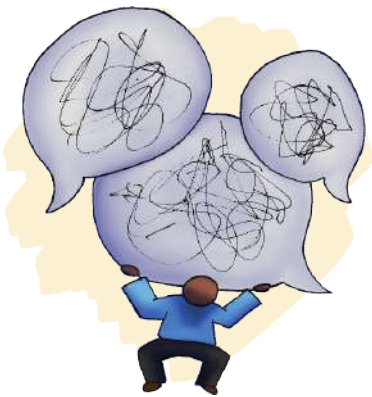
Promover el derecho a la educación de calidad desde la complementación académica en competencias blandas, identidad cultural y convivencia, para reducir la violencia y ampliar las oportunidades de los estudiantes media en Caracas, Venezuela.

### Objetivos específicos

1. Propiciar desde la adolescencia el autoconocimiento, la gestión de sus emociones y talentos.
2. Incentivar el desarrollo de las habilidades interpersonales y colaborativas.
3. Fomentar la sensibilidad social y creatividad desde la identidad socio - cultural.

### Descripción del proyecto: ¿En qué consiste el Código Humano Lab?

**Código Humano Lab** es un Programa Extracurricular Integral para jóvenes adolescentes de educación media, que busca promover el derecho a la educación de calidad desde la implementación de los Laboratorios Educativos Ciudadanos. Los laboratorios son un modelo de desarrollo original, que consiste en un híbrido entre los laboratorios científicos tradicionales y la versión ciudadana surgida de las teorizaciones del gobierno abierto, cuyo fin es fortalecer las competencias blandas, la identidad cultural y convivencia, triada que llamamos Código Humano, donde los participantes son protagonistas de su desarrollo personal, mitigando la violencia escolar, al mismo tiempo que mejoran su desempeño académico.



---

**Con Código Humano Lab se espera reducir y desalentar sensiblemente las practicas violentas en el grupo atendido y mejorar el desempeño académico general de los estudiantes.**

---

El Código Humano será aplicado a través de un programa de formación que define la ruta de enseñanza para cumplir los fines del proyecto. El programa está integrado por tres módulos (Desarrollo Intrapersonal, Desarrollo Interpersonal e Identidad y Convivencia) que engloban 13 temas, desarrollados a través de 20 clases que serán conducidas por tres facilitadores a lo largo de 10 semanas (2 encuentros/semana de 2 horas académicas cada uno) que están distribuidos en tres grandes periodos de formación.

Módulo	Tema	Clases
<b>Desarrollo Intrapersonal</b>	I. 1 Autoestima y gestión de emociones	3
	I.2 Propósito de vida, autoconocimiento y autocuidado	2
	I.3 Capacidades resilientes	1
<b>Desarrollo Interpersonal</b>	E.1 Trabajo en equipo y colaboración	1
	E.2 Comunicación no violenta	2
	E.3 Liderazgo y toma de decisiones	1
	E.4 Empatía y alteridad	1
	E.5 Debate y consensos	1
<b>Identidad y Convivencia</b>	C.1 Pobreza y exclusión social	1
	C.2 Ciudadanía y democracia	1
	C.3 Derechos humanos y Sostenibilidad	1

### Laboratorios Educativos Ciudadanos

Son espacios dentro e insertos en la dinámica educativa con enfoque complementario e integrador que busca fomentar el acercamiento al conocimiento desde el Código Humano y de manera transdisciplinaria e inclusiva donde los protagonistas son los estudiantes.

Para ello, utilizaremos desde herramientas tecnológicas disponibles (como redes sociales, servicios en nube, realidad virtual, impresión entre otros) pasando por desarrollo de proyectos, dinámicas grupales e individuales para potenciar el impacto y alcance disruptivo de este programa, esto por medio de una tipología de cuatro estrategias marco de los Laboratorios Educativos Ciudadanos, las cuales son:

- **Comprensión:** Acercamiento a conceptos, principios y teorías desde un enfoque de descubrimiento, agradable y crítico.
- **Experimentación:** Validación de conocimientos y habilidades abordadas de forma experiencial y práctica a pequeña escala, dirigido a los mismos desarrolladores.
- **Colaboración:** Debate, trabajo en equipo y consenso de lo aprendido a través de una manifestación divulgativa o artística (artículo, post, micro, etc.).
- **Co-creación:** Gestión colaborativa de ideas factibles e innovadoras que representen un reto que afecte o atañe al entorno de los cocreadores (proyecto, réplica, incidencia) de escala más amplia que la experimentación.

Posteriormente del ensayo piloto se plantea expandir las acciones a áreas conexas, como la incorporación de los docentes de manera activa al aprovechar las lecciones aprendidas para reforzar las habilidades docentes en competencias blandas, transferir la aplicación del programa al cuerpo de docente de los centros, con ciertas adaptaciones que no afecten el espíritu del proyecto.



## **Población objetivo: ¿Quiénes serán los beneficiarios del Código Humano Lab?**

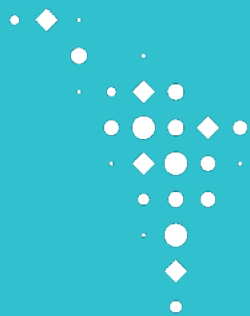
Nuestro público objetivo serán jóvenes estudiantes de educación media, con edades comprendidas entre los 12 y 17 años, divididos en dos grupos de atención: Grupo A: 12 a 15 años; Grupo B: 16 a 17 años.

En el proyecto piloto beneficiaremos a 25 estudiantes de 16 y 17 años y 1 docente de una escuela pública ubicada en la ciudad de Caracas.

## **Resultados esperados: ¿Qué efectos producirá el Código Humano Lab?**

- Reducir y desalentar sensiblemente las prácticas violentas en el grupo atendido.
- Mejorar el desempeño académico general de los estudiantes.
- Fortalecer las herramientas de los docentes para la gestión de las competencias blandas de sus estudiantes.
- Mejorar la autopercepción personal y colectiva de los participantes.
- Incentivar la generación de propuestas surgidas de los estudiantes como también su habilidad de asociación y colaboración.
- Ampliar la visión de los jóvenes como sujeto activo para la cohesión social y la apreciación de la identidad colectiva.
- Mejorar la calidad del clima escolar hacia uno más inclusivo.





equilibrium  
**CenDE**