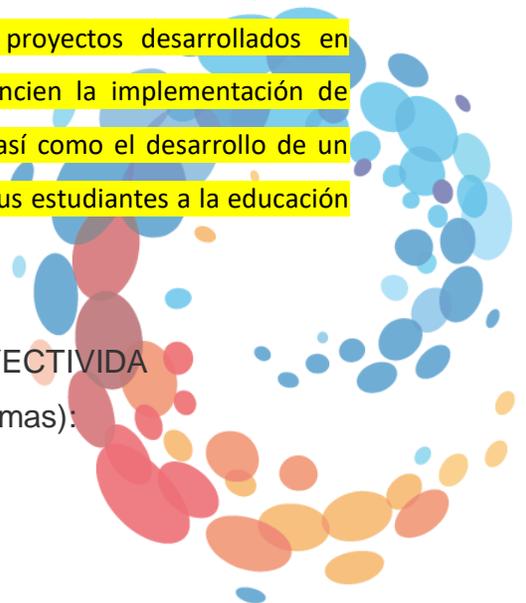




**Nota: En este documento usted podrá incluir imágenes, gráficos, tablas, así como enlaces de acceso a videos, que considere relevantes para exponer su experiencia.**

1. Nombre del postulante: Andrés Camilo Cardona Franco
2. Institución: Institución Educativa Presbítero Luis Eduardo Pérez Molina
3. Categoría en el que se desea inscribir la propuesta (seleccione solo una):
  - **Experiencias de aprendizaje transformador:** se premiarán aquellas experiencias en educación superior, que fundamentadas en el estudio de tendencias educativas actuales y emergentes, promuevan dinámicas innovadoras de aprendizaje y apunten a la mejora y la calidad de la educación, y a la disminución de la deserción.
  - **Ciencia Abierta:** se premiarán aquellas estrategias implementadas que promuevan la creación, transmisión y aprovechamiento del conocimiento científico y tecnológico, entre los distintos actores, para fomentar la colaboración, transparencia, inclusión, cooperación internacional, la visibilidad científica regional, la apropiación social del conocimiento y el impacto.
  - **Campus universitario innovador y sostenible:** se premiarán aquellas experiencias que promuevan desarrollo de infraestructura física y tecnológica, flexible y amigable con el medio ambiente, acompañada de servicios que garanticen e incentiven la generación de actividades académicas innovadoras, que redunden en la educación de calidad.
  - **Reconocimiento al colegio innovador y transformador:** proyectos desarrollados en instituciones de educación básica o secundaria que evidencien la implementación de prácticas innovadoras de enseñanza efectiva y de calidad, así como el desarrollo de un hábitat innovador y sostenible, que facilite la transición de sus estudiantes a la educación superior.
4. Título de la experiencia y/o proyecto innovador: PROYECTIVIDA
5. Palabras clave (entre 4 y 6 palabras separadas por comas):





Proyecto de Vida, TIC, Innovación, Medio ambiente

6. Tiempo de implementación de la experiencia y/o proyecto innovador: 4 años
7. Resumen de la experiencia y/o proyecto innovador (máximo 200 palabras)

La experiencia significativa PROYECTIVIDA, desarrollada en cinco instituciones, es una práctica pedagógica innovadora, ya que aprovecha los talentos de cada estudiante para orientarlos al desarrollo de un Proyecto de Vida claro e ingreso a la educación superior, teniendo como pilares fundamentales las TIC y el cuidado del medio ambiente.

Esta enseñanza se enfoca en la práctica creativa de la Tecnología e Informática, combatiendo problemas de deserción y desmotivación estudiantil que impiden a los estudiantes tener un proyecto de vida claro y se han desarrollado actividades como: Elaboración de prototipos tecnológicos funcionales asociados al proyecto de vida de cada estudiante y elaborados con materiales reciclables, elaboración de gafas de realidad virtual con materiales reciclables para ver videos en 3D asociados al proyecto de vida, consecución y siembra de más de 200 árboles en asocio con alcaldías y organizaciones que buscan proteger el medio ambiente, para que cada estudiante se apropie de un árbol y a medida que este crece, crezca también su proyecto de vida, visitas de estudiantes a centros de innovación, educación financiera, elaboración de páginas web, animaciones, simulaciones, visita de profesionales en diversas áreas a las instituciones y muchas otras actividades relacionadas al proyecto de vida de cada uno.

8. Descripción completa de la innovación y el proceso de implementación (Máximo 1000 palabras)

PROYECTIVIDA es una experiencia significativa institucional que apoya el proyecto de vida de los estudiantes a través de las Tecnologías de Información y la comunicación, siendo amigables con el medio ambiente, utilizando la innovación





como medio para que los estudiantes puedan alcanzar todas sus metas e ingresar a un instituto de educación superior o universidad.

El proyecto nace, dado que en las Instituciones educativas de Colombia se evidencian los siguientes problemas:

- Falta de un proyecto de vida claro
- Desmotivación estudiantil
- Trabajos a temprana edad y mal remunerados
- Embarazos no deseados
- Asistencialismo por parte de los estudiantes
- Falta de decisión por parte de los estudiantes para elegir un estudio en un instituto de educación superior o universidad a partir de sus gustos y aptitudes.

Todas estas situaciones se han tratado de combatir desde diferentes áreas, pero es necesario que el área de tecnología e informática también apoye los procesos en pro de disminuir estas problemáticas.

El objetivo principal es encender la llama en el interior de cada estudiante para que aproveche los recursos del entorno de manera tal que los transforme en insumo para tener un proyecto de vida claro usando para ello la metodología STEM. Otros objetivos se enfocan en la conservación del medio ambiente, la apropiación del uso de las TIC y la innovación, como herramienta motivacional para que cada estudiante alcance sus sueños.

El proyecto es completamente original, fue iniciado en una Institución donde la mayor parte de la población es indígena y replicado por el mismo docente en las demás instituciones.





Entre las actividades principales desarrolladas se encuentran:

- Realización de prototipos tecnológicos sobre aquello que cada aprendiz desea estudiar al terminar el colegio, utilizando materiales reciclables.
- Realización de gafas de realidad virtual con materiales reciclables, para observar videos relacionados con el proyecto de vida.
- Siembra de más de 200 árboles, para reforestar un sitio donde se construirá un acueducto para el resguardo Indígena El Totumal.
- Invitación de profesionales en diversas áreas para que los estudiantes observen ejemplos de vida.
- Acompañamiento de bancos para incentivar el ahorro y los valores monetarios relacionados con el proyecto de vida, al igual que elaboración de alcancías y máquinas traga monedas.
- Vinculación de herramientas como Excel, Power Point, programación en HTML, para realizar actividades relacionadas con el proyecto de vida.
- Implementación de Plataformas Virtuales en Moodle para apoyar el proyecto de vida y disminuir la deserción.
- Realización de videos sobre investigaciones de las diferentes profesiones que los estudiantes desear estudiar y su evolución en el tiempo.
- Realización de simulaciones en algunos softwares, que se asocian con el proyecto de vida de cada estudiante.
- Realización de Libro Animado o Flip Book sobre el Proyecto de Vida.

Los beneficiarios han sido estudiantes, docentes, padres de familia e instituciones educativas donde se ha desarrollado la experiencia significativa PROYECTIVIDA.

Los resultados principales e impacto hacen referencia a la disminución de la deserción estudiantil, donde se redujo más de un 50% la inasistencia y deserción de los estudiantes, también se ha logrado formación en tecnología para los docentes de las Instituciones Educativas, se han obtenido diversos reconocimientos entre los





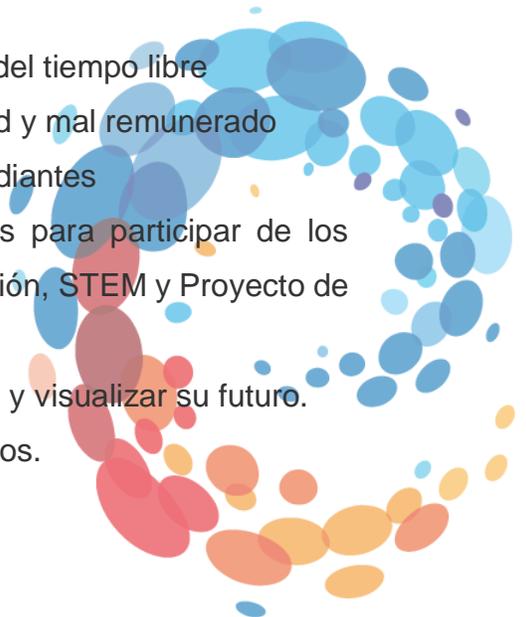
que se encuentran programa de Inmersión en Corea del Sur en 2018, invitación a participar en el Foro Microsoft en París en 2019, Invitado a la noche de la Excelencia del Ministerio de Educación Nacional de Colombia 2018, entre otros, son aproximadamente 13 reconocimientos.

Se espera que PROYECTIVIDA pueda ser replicado en diversas Instituciones Educativas hasta el punto de convertirse en un Modelo Educativo regional, nacional e incluso internacional, donde se apoye el proyecto de vida de los estudiantes a través de las tecnologías de información y comunicación.

Un proyecto de vida definido permite que los estudiantes próximos a salir del colegio tengan metas claras y deseen continuar sus estudios en centros de educación superior y universidades, convirtiéndose en la principal meta del presente proyecto.

De manera detallada, se evidencia a continuación los resultados e impacto de la experiencia significativa PROYECTIVIDA:

- 1000 estudiantes beneficiados
- Aproximadamente 50 Docentes vinculados y formados en tecnología
- Más de 1000 acudientes y padres de familia beneficiados
- Disminución del 50% de la deserción escolar presente
- Solo un embarazo no deseado, disminuyendo en más de un 90% la problemática
- 100% de los estudiantes asistentes con ocupación del tiempo libre
- Se disminuye en un 43% el trabajo a temprana edad y mal remunerado
- Se disminuye en un 70% la inasistencia de los estudiantes
- Se evidencia mayor motivación de los estudiantes para participar de los procesos académicos, dadas las actividades de Gamificación, STEM y Proyecto de Vida.
- Estudiantes más motivados para realizar sus tareas y visualizar su futuro.
- Siembra de más de 200 árboles en sectores aledaños.





- Alrededor de 13 reconocimientos por el trabajo realizado

La experiencia desarrollada ha permitido que los estudiantes tengan motivación y felicidad de asistir al aula de clase, se esfuercen en el desarrollo de las diversas actividades institucionales y académicas y tengan claro su proyecto de vida.

Cada día la experiencia gana más espacios institucionales, los docentes se vinculan y apoyan el proyecto desde el área de cada uno. Se observa mayor motivación también en los docentes.

Otros escenarios como el directivo, la comunidad y los padres de familia expresan el gusto por las actividades desarrolladas y los logros obtenidos con los estudiantes, los cuales han trazado un horizonte claro para su futuro.

“Personalmente la experiencia me ha ayudado a crecer notoriamente como profesional y me ha permitido cumplir mi proyecto de vida, cumpliendo también el de mis estudiantes”.

El tiempo de ejecución del Proyecto ha sido desde marzo de 2017 hasta la actualidad, incluyendo 5 instituciones educativas.

9. Principales resultados e impacto de la iniciativa. Incluya indicadores concretos, evidencia de aplicación en otros contextos, alianzas interareas o interinstitucionales, etc. (Máximo 600 palabras)

El primer resultado medible es que la experiencia ha sido aplicada en 5 instituciones educativas del país, beneficiando a más de 1000 familias entre estudiantes y padres; también a más de 50 docentes de las instituciones educativas en mención y por consiguiente a todos los directivos y miembros de cada comunidad académica.





De manera más puntual y en segunda medida, la aplicación de la experiencia significativa permitió que en el año 2017 la Institución Educativa El Águila obtuviera el título de mejor ICFES del municipio de Belalcázar, de 2017 a 2021 se ha reducido en más de un 50% la deserción escolar en dicha institución, se disminuye también en un 43% el trabajo a temprana edad y mal remunerado y un 70% de la inasistencia estudiantil; se realiza en 2018 la siembra de más de 200 árboles para fortalecer el medio ambiente y el proyecto de vida de cada estudiante.

En total, en todas las instituciones son 350 prototipos tecnológicos realizados, 150 gafas de realidad virtual, 10 sesiones de formación con profesionales de diversas áreas instruyendo a 600 estudiantes, 100 estudiantes formados y certificados en valores financieros por entidades bancarias del sector, elaboración de más de 200 alcancías para promover el ahorro, elaboración de 100 animaciones y 30 páginas web asociadas al proyecto de vida de cada estudiante. Se han implementado dos plataformas virtuales en dos colegios para apoyar el proyecto de vida de cada estudiante, 120 videos editados donde cada estudiante cuenta su experiencia, 40 simulaciones asociadas al proyecto de vida. El 70% de los beneficiados se encuentran en institutos de educación superior.

Son 13 reconocimientos entre nacionales (10) e internacionales (3), que han otorgado formación a docentes y estudiantes, incentivos económicos para instituciones y docentes, material tecnológico para colegios y reconocimientos ante los medios de comunicación, estos se describen a continuación:

1. Placa de Reconocimiento de la Institución Educativa El Águila al docente Andrés Camilo Cardona Franco, por sus logros personales e Institucionales. Dada a los 11 días del mes de mayo de 2018





2. Seleccionado como uno de los 18 ganadores del ICT TRAINING FOR COLOMBIAN TEACHERS KOREA 2018. Realizamos curso de los principales avances en Tecnologías de la Información y la Comunicación.
3. Elegido de entre los 18 participantes ganadores del ICT TRAINING FOR COLOMBIAN TEACHERS KOREA 2018 para compartir mi experiencia como invitado al Evento Educa Digital Nacional realizado en Colombia anualmente, por mi buen desempeño y rápida ejecución de todas las tareas solicitadas por el Ministerio de Educación Nacional posterior a la inmersión en Corea del Sur.
4. Mi Institución Educativa fue seleccionada gracias a la experiencia que desarrollo, para obtener el Título de Institución Innovadora, después de realizar un curso de formación a todos los docentes por parte del Ministerio de Educación Nacional de Colombia.
5. El centro colombo americano me contrató para replicar la experiencia con algunos grupos de formación.
6. Ganador para Foro Internacional de Microsoft E2 Education Exchange París 2019
7. Ganador Foro Municipal de Experiencias Significativas en el mes de Julio de 2018
8. Reconocimiento Noche de los Mejores del Ministerio de Educación Nacional
9. Invitado al Primer Simposio departamental de Medio Ambiente realizado en el Municipio de Viterbo en el mes de agosto de 2018.
10. Ganador del concurso enseña por Caldas 2018 y 2020
11. Ganador del Premio a la Labor Docente Edición Tecnologías Digitales de la Asociación Educar – Argentina 2020
12. Sitios Web de medios de comunicación donde han publicado la experiencia.

• Prensa: La Patria

<http://www.lapatria.com/educacion/profesor-aprendera-de-tic-en-corea-415994>





Universidad del  
**Rosario**



PREMIO  
LATINOAMERICANO A LA  
INNOVACIÓN  
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

<http://www.lapatria.com/educacion/la-ciencia-lleva-cuatro-estudiantes-caldenses-japon-417782>

- Canal de televisión Telecafé y Gobernación de Caldas

16/05/2018 [https://www.youtube.com/watch?v=YILkSI\\_OIRA](https://www.youtube.com/watch?v=YILkSI_OIRA) Minuto 23:32

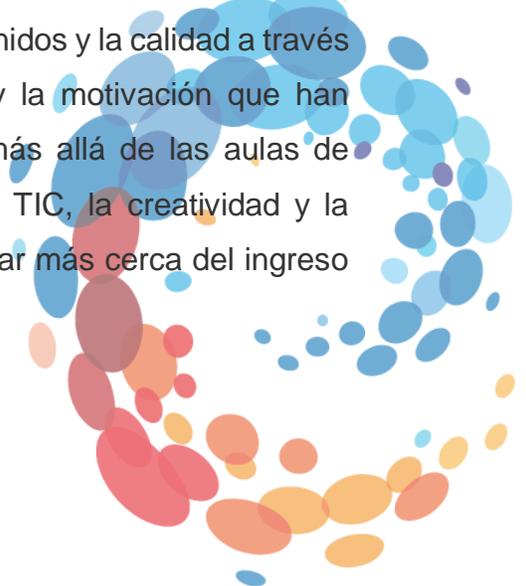
- Secretaría de Educación De Caldas

<http://www.eje21.com.co/2018/05/docente-de-belalcazar-fue-seleccionado-para-inmersion-de-formacion-tic-en-corea/>

10. ¿Por qué considera que su proyecto es relevante en la categoría seleccionada?  
(máximo 200 palabras)

Considero que la experiencia significativa PROYECTIVIDA es relevante en la categoría: **Reconocimiento al colegio innovador y transformador**, porque cumple con todas las características para dicho reconocimiento:

- Es desarrollada en una institución de educación básica, secundaria y media y se suma a otras 4 instituciones del mismo tipo donde ha sido desarrollada la experiencia.
- Se evidencia la implementación de una práctica innovadora de enseñanza, donde la efectividad se mide por los resultados obtenidos y la calidad a través de la vinculación de diversas áreas al proyecto y la motivación que han obtenido los estudiantes, realizando actividades más allá de las aulas de clase y aplicando conceptos relacionados con las TIC, la creatividad y la innovación para fortalecer el proyecto de vida y estar más cerca del ingreso a la educación superior.





- Aplica el desarrollo innovador y sostenible, teniendo en cuenta al medio ambiente en las actividades realizadas: re uso y reciclaje de materiales para los prototipos, siembra de árboles, generación de agua.
- El objetivo principal del proyecto es que los estudiantes puedan cumplir sus metas y sueños, tener claro lo que desean estudiar al terminar el colegio, para ingresar con pie firme a un instituto de educación superior o universidad.

### 11. Lecciones aprendidas (Máximo 400 palabras)

- La actitud dispuesta de cada estudiante es el factor principal que promueve el desarrollo del proyecto e incentiva a la continuidad en la implementación de la experiencia.
- El apoyo de los padres de familia ha sido vital en el desarrollo de los modelos, el proyecto de vida de los estudiantes y todas las actividades que se han realizado, ya que gran parte del trabajo debe ser ejecutado en el tiempo libre y con el apoyo de la familia.
- El compromiso de los docentes, prestos a ayudar a cada estudiante con cualquier dificultad que se le presente es otra de las fortalezas con las que cuenta el proyecto, ya que es un grupo interdisciplinario, donde se comparte y construye conocimiento y a pesar de no hacer parte directa de la experiencia, si lo apoyan aportando todos sus saberes y experticia para el progreso de cada alumno.
- El apoyo visible de los directivos es otro factor que ha facilitado el desarrollo de la experiencia, se cuenta con todo el respaldo de las rectorías y coordinaciones en las diferentes instituciones educativas involucradas.





No hay más barreras que las presentes en la mente de cada individuo: Si bien es cierto que hay limitantes de tecnología de punta, conectividad y de recursos económicos; también es cierto que las mismas se han transformado en oportunidades, optimizando los recursos y enseñando a los estudiantes a utilizar los bienes presentes a su alrededor, siendo amigables con el entorno que los rodea y utilizando la creatividad y la innovación en un mundo alejado un poco de la contaminación que puede ofrecer Internet y de todas las situaciones que se viven en las grandes ciudades.

12. Sitios web que evidencien el desarrollo de la experiencia y/o proyecto innovador

**Videos principales de la Experiencia Significativa:**

<https://www.youtube.com/watch?v=mvy3Zs71Kfg&t=279s>

<https://www.youtube.com/watch?v=u8uvyYjV7rE>

## ANEXOS

- Link de otros videos soporte asociados al proyecto:

<https://youtu.be/8O8zxVRvhlQ>  
<https://youtu.be/nRsjTUbKkDY>  
<https://youtu.be/8M1FeO-Z1IA>  
<https://youtu.be/yKW3WBA2cDA>  
<https://youtu.be/t2wGzA-3ZzQ>  
<https://youtu.be/jQHOCiGU-0>  
<https://youtu.be/HrLORzbQcx4>  
<https://youtu.be/ZJzW9r51kOg>  
<https://youtu.be/jK8Q5eVV9Xg>  
<https://youtu.be/YUBNvnH4XN0>  
<https://youtu.be/529mLl4tjI0>  
<https://youtu.be/hpWOw37XvGk>  
<https://youtu.be/pVOiyJ48rTE>  
<https://youtu.be/sJNh3hwvISw>

**Recuerde que este documento debe adjuntarlo en formato PDF al formulario de inscripción.**

