



UNIVERSIDAD
ICESI

VIRTUAL



2023

MAESTRIA EN INNOVACION EDUCATIVA

Trabajo de grado

“Soñar en la escuela y hacer lo que nos gusta”

Estrategia desde el liderazgo estudiantil para la visibilización de intereses y necesidades de los jóvenes en la institución Educativa Carlos Ramón Repizo Cabrera



Olga Lucia Ortiz Suárez

Tutora de Investigación:
Dra. Ana María Ayala Román

Profesor Asesor de Investigación
Dra. Lucila Lobato

SANTIAGO DE CALI

2023

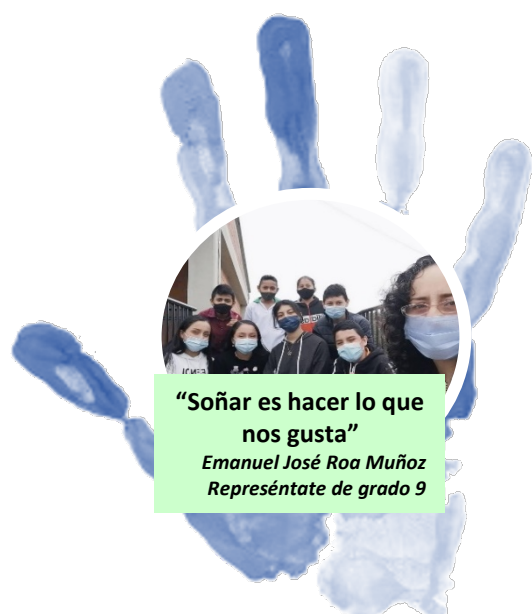
Tabla de contenido

RESUMEN	5
Palabras claves	6
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
Pregunta de investigación	11
Hipótesis.....	11
OBJETIVOS.....	12
Objetivo general.....	12
Objetivos específicos	12
MARCO REFERENCIAL	14
DISEÑO METODOLÓGICO	22
Tipo de investigación	22
MARCO CONTEXTUAL.....	27
Población	27
INSTRUMENTOS	29
Encuesta con escala de Likert	30
Instrumento 1.....	31
Observación con formato de registro	35
Filtrado de datos	37
Unidades de codificación.....	38
Instrumento 2.....	39
FORMATO DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN	41
Sesión ____ GRUPO DE INTERES <i>Consejo de Estudiantes</i>	41
Sesión ____ GRUPO DE INTERES <i>Dirección de grado</i>	41
Reducción	42
Instrumento no. 3	43
Lista de chequeo	46
Instrumento no. 4	48
.....	53
ORGANIZACIÓN Y FASES DE LA ESTRATEGIA	53
Fase I. Exploratoria y análisis.....	53

Fase II. Diseño de propuesta	63
Fase III. Implementación y evaluación	69
HALLAZGOS	74
Fase I – Exploración y análisis.....	75
Fase II – Diseño de propuesta.....	83
Fase III – Implementación y evaluación	86
.....	¡Error! Marcador no definido.
RECOMENDACIONES.....	90
BIBLIOGRAFÍA.....	94

“Soñar en la escuela y hacer lo que nos gusta”

Estrategia desde el liderazgo estudiantil para la visibilización de intereses y necesidades de los jóvenes en la Institución Educativa Carlos Ramón Repizo Cabrera



GRUPO FOCAL II C.E.
Proceso de participación
Dirección de Grado
Consejo de Estudiantes
<https://www.youtube.com/watch?v=cKmtOK1Rrno>

RESUMEN

Este trabajo de investigación ha tenido como objetivo desarrollar una estrategia que, desde la participación escolar estudiantil, permita visibilizar los intereses y necesidades de los jóvenes en la Institución Educativa Carlos Ramon Repizo Cabrera. La investigación cuenta con un estudio cualitativo-interpretativo y se desarrolla bajo la metodología de pensamiento de diseño: *desing thinking*

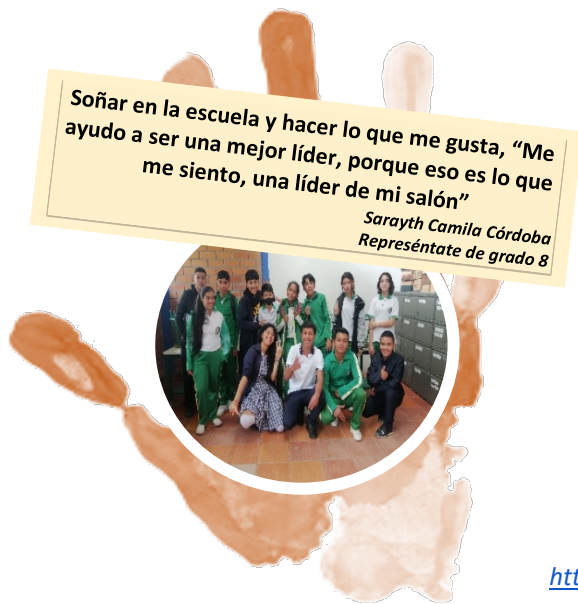
Para su ejecución se desarrollaron tres fases investigativas: exploración y análisis, diseño e implementación y evaluación. Para el desarrollo metodológico, desde el pensamiento de

diseño, se implementaron seis sub etapas procedimentales (indagar, revisar, analizar, identificar, diseñar y evaluar). La estrategia se realizó, así mismo, con dos grupos focales de estudiantes dentro de una línea de tiempo cronológico – evolutivo. El primer grupo de interés fue el consejo estudiantil institucional, en el cual participaron los 17 estudiantes de secundaria con el cargo de representantes de grado. El segundo grupo de interés se conformó con el grado octavo C en pleno, 38 estudiantes junto a su representante de grado. Con ambos grupos se desarrolló la metodología de pensamiento de diseño *desing thinking*. De la misma manera, se ejecutaron seis etapas procedimentales y desde este proceso metodológico se posibilitó una solución que contempló la participación activa de los estudiantes, desde su voz, es decir, partiendo de sus intereses y necesidades.

Finalmente, la solución desarrollada al final del proceso investigativo, contempla 4 ejes de acción: Reconocimiento de habilidades en liderazgo, identificación de necesidades e intereses del grupo participante, reconocimiento de ODS en contexto y ruta para el emprendimiento. Todo lo anterior ayudó a impulsar positivamente a los participantes, fortaleciendo en ellos la participación estudiantil, la democracia escolar, la ciudadanía escolar activa, la gobernanza estudiantil y el empoderamiento escolar, posicionándonos dentro de la comunidad educativa como miembros capaces de transformar efectivamente sus oportunidades desde la visibilización de su voz y sus acciones.

Palabras claves

- Participación estudiantil
- Intereses y necesidades estudiantiles
- Democracia escolar
- Ciudadanía escolar activa
- Consejo de estudiantes
- Visibilización estudiantil
- Gobernanza estudiantil
- Liderazgo juvenil
- Emprendimiento escolar
- Desing Thinking



GRUPO FOCAL III D.G.
Proceso de participación
Dirección de Grado

https://www.youtube.com/watch?v=LlwQ5B0q8_c

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La institución Educativa Carlos Ramon Repizo es una institución pública dentro del sistema educativo colombiano que ofrece servicios de educación preescolar, básica primaria, secundaria y educación media, en las jornadas diurna y sabatina, para los entornos rurales (9 sedes) y urbano (2 sedes), en el municipio de San Agustín en el Departamento del Huila. Lo anterior cumple con la Ley 115 de febrero 8 de 1994, cuyo objeto de ley es la de una “educación de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” (art. 1).

Cabe aclarar que la institución educativa tiene el objetivo de llevar a cabo, dentro de sus procesos institucionales, la implementación, organización y ejecución de gobernanza escolar para la participación democrática de todos sus estamentos en la comunidad educativa “acorde a la Constitución de 1991 y la Ley General de Educación artículo 142 de la Ley 115/94, que establece la conformación de su gobierno escolar y sus órganos colegiados”. La I. E. Carlos Ramon Repizo Cabrera desarrolla sus procesos desde los estamentos del gobierno escolar (consejo directivo, académico, padres y estudiantil y personero estudiantil) el cual se apoya desde las áreas de

gestión educativa, siendo estas la directiva, académica, comunitaria y financiera, desde las cuales buscar afianzar una educación de calidad, con pertinencia y en concordancia con el MEN, en especial y dado su objetivo fundamental: "la formación para el respeto a los derechos humanos, en especial la vida, la paz, la democracia, la convivencia, el pluralismo y el ejercicio de la tolerancia y la libertad" (MEN, 2017).

Por tal motivo y siguiendo el planteamiento de los autores García y De Alba (referidos por Pérez Galván, Luis Manuel, & Ochoa Cervantes, Azucena de la Concepción, 2017), quienes dicen que "la educación para el siglo XXI considera a la escuela como un espacio privilegiado para la enseñanza de la ciudadanía y la democracia" (p. 180), se puede decir que la Institución Educativa Carlos Ramon Repizo Cabrera ha desarrollado, con el transcurrir de los años, en uso de su autonomía institucional, acciones que privilegian la educación en ciudadanía y democracia.

Algunas de las iniciativas desarrolladas en educación en ciudadanía y democracia por la IE Carlos Ramón Repizo Cabrera se dan dado en el marco del Proyecto Transversal en Educación en Democracia y Derechos Humanos son: incorporación de los lineamiento del Plan Nacional de Educación en Derechos Humanos PLANEDH (Plan Nacional de Educación en Derechos Humanos), desarrollo del Programa Eduderechos-MEN, Investigación IAP "La Cultura de los Derechos Humanos en la Escuela" e Investigación IAP (investigación acción participativa) "La Vivencia de los Derechos Humanos en la Escuela". Estos tres últimos con la asistencia técnica del SED Huila (secretaría de educación del Huila) y la participación de la comunidad educativa en el diseño, ejecución y análisis de la investigación entre el 2009 y el 2013. También la Propuesta Educativa Para el Agenciamiento Social PEPAS: "Tomándonos al Carlos Ramón: Observatorio Juvenil de Derechos Humanos", diseñada en 2015 y desarrollada desde el 2015 hasta el presente. Finalmente, la implementación dentro de su PEI y planes de estudios con carga académica de una hora semanal dentro del pensamiento sociológico (área obligatoria y fundamental de ciencias sociales) con la enseñanza de la educación para el ejercicio de los derechos Humanos, siendo las anteriores iniciativas descritas las más significativas y con las cuales se busca velar por dichos retos, direccionados desde el Ministerio de Educación Nacional y los intereses del plantel educativo dentro del entorno escolar.

Así mismo, y continuando en este orden de ideas y ampliando el concepto de formación ciudadana, retomo nuevamente los conceptos desarrollados por los autores Pérez Galván, Luis

Manuel, & Ochoa Cervantes, Azucena de la Concepción (2017) frente a el planteamiento de Guevara (1998), en el cual plantean que “sin una educación basada en estos principios, las personas difícilmente podrán adquirir las habilidades y competencias necesarias para vivir en democracia, lo cual afirma la relación entre educación, democracia y formación ciudadana” (p. 2). ¿Pero cuales principios son estos? “Ciudadanía y democracia” que de acuerdo con el MEN en su artículos-177283 recurso 1, expone que son lineamientos constitucionales que hacen parte de los principios de los derechos fundamentales; entonces con relación a esta directiva desde el MEN, y comprendiendo que es de cumplimiento obligatorio en los planteles educativos del país, la I.E. Carlos Ramon Repizo Cabrera ha buscado posibilitar en los educandos procesos e iniciativas tanto desde la ciudadanía y la democracia, como fundamentos de la enseñanza de la educación para el ejercicio de los derechos Humanos, y desde allí permitir que los estudiantes puedan ejercer sus derechos estudiantiles basados en estos principios fundamentales.

Por lo tanto, para constatar si dichos procesos se han cumplido y han posibilitado la formación democrática para la participación ciudadana en los educandos en la institución educativa, se han revisado los procesos de evaluación institucional de la I.E. Carlos Ramon Repizo Cabrera, tanto desde el proyecto en Educación en Democracia y Derechos Humanos realizadas hasta el año 2019 y la gestión Directiva en sus periodos de gestión 2018 – 2019 y 2021 al 2023. De acuerdo con la evaluación institucional anual se puede concluir que dichas participaciones son pocas o ninguna, las acciones de los programas antes señalados no infieren en toda la población estudiantil del plantel educativo (sedes primarias rurales, urbanas y la jornada sabatina), entendiéndose con ello que no se ha logrado que sus estudiantes tengan una vivencia genuina desde la democracia y la formación ciudadana participativa. Este primer hallazgo nos invita a repensar espacios y acciones para fortalecer la participación activa de los estudiantes.

Un segundo paso en la comprensión del problema es revisar qué es y cómo se da la vivencia de la democracia y formación ciudadana participativa en la escuela, para esto retomo nuevamente a los autores García y De Alba (referidos por Pérez Galván, Luis Manuel, & Ochoa Cervantes, Azucena de la Concepción, 2017), que, siguiendo a John Dewey (1995), dicen “se entiende la democracia como una forma de vida en la que las personas participan activamente de los asuntos públicos de su comunidad. La participación, por su parte, es entendida como el poder que tienen los individuos para involucrarse de manera real y genuina en las situaciones sociales que son de su incumbencia” (p. 180).

Esta postura lleva a preguntarme: ¿qué es lo que ha aminorado o invisibilizado a los miembros estudiantiles en las actividades de gobernanza escolar? y ¿por qué estos escenarios e iniciativas realizados en la I. E. Carlos Ramon no reflejan la participación activa de los estudiantes desde sus necesidades e intereses en hechos observables y concretos en el contexto escolar? Finalmente, ¿cuáles serían las maneras más efectivas para que los educandos elevan su voz ante la comunidad, para desde allí, desarrollar una estrategia de participación estudiantil desde estos interrogantes?

Por último, y en tercera instancia, cierro la contextualización y determinación del problema, con una mirada que revisa la escuela como modelo, y su incidencia frente a uno de los objetivos relacionados con los principios fundamentales de la educación en democracia. Para reflexionar sobre esto, consideraremos al autor Santos Guerra (1995, referido por Rodríguez Zidán 2006, p. 18) quien establece que es un error formar para la democracia escolar desde el viejo paradigma de la escuela jerárquica tradicional. Esto se debe a que el modelo presenta contradicciones entre lo que se define como democracia escolar y lo que realmente ocurre en escuelas que siguen dicho paradigma. Por ejemplo, la escuela regida por este paradigma tradicional es una institución de reclutamiento forzoso que pretende educar para la libertad, es jerárquica, pero pretende educar en y para la democracia, y es sexista, pero pretende educar para la igualdad entre los sexos. Además, la escuela es una institución que pretende educar para los valores democráticos y para la vida, pero al mismo tiempo mantiene mecanismos que favorecen el elitismo. También es una institución que impone sus propias reglas, pero pretende educar para la participación. En resumen, la escuela es una institución epistemológicamente jerárquica, sexista, pretendidamente igualadora, pero con mecanismos elitistas, cargada de imposiciones y aparentemente neutral, pero con una profunda disputa ideológica.

Por esta razón, al abordar esta mirada crítica de la utopía de la educación desde lo tradicional, que señala desigualdades e injusticias, debido al ordenamiento y constitución organizacional que repercute en todas las esferas de gestión educativa como la directiva, académica, comunitaria y financiera y, desde la cual se limita la participación y vivencia democrática de sus miembros estudiantiles, dejando como su única posibilidad de participar al gobierno escolar. El anterior panorama permite reflexionar sobre la escuela y su aportación a la solución del problema: ¿desde qué coordenadas? ¿Con qué acciones?, pues para que los

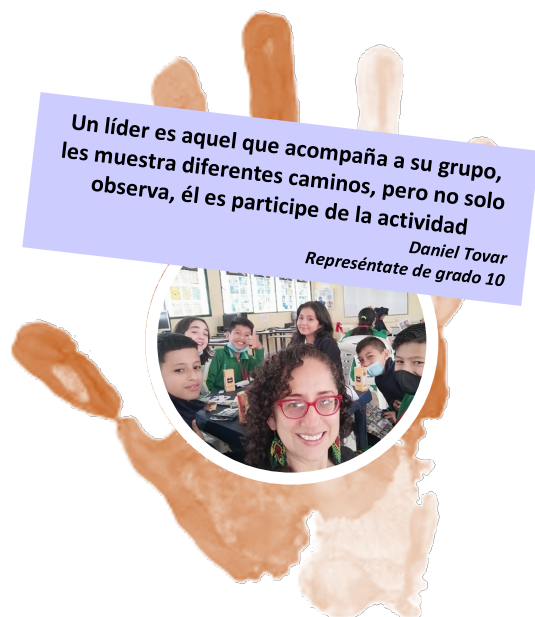
estudiantes puedan experimentar y participar activamente en la gobernanza ciudadana y democrática en la escuela, es esencial implementar estrategias no unidireccionales, sino colaborativas y participativas que permitan la expresión de sus intereses y necesidades mediante su propia voz. Lo que permite que los estudiantes sean actores activos en el proceso y les permita ser visibles en el desarrollo de acciones y espacios significativos para ellos. De esta manera, se fomenta la auto gobernanza y la toma de decisiones colectivas en la escuela.

Pregunta de investigación

¿Cómo favorecer la cultura ciudadana en la IE Carlos Ramón Repizo desde las necesidades, intereses y participación activa de los estudiantes?

Hipótesis

A mayor participación democrática y auto gobernanza estudiantil, desde el liderazgo escolar, se podrá desarrollar acciones estratégicas de participación, desde la innovación educativa, que permitirán visibilizar los intereses y necesidades de los educandos, con ello desarrollar acciones de autogestión y desarrollo estudiantil para su consecución, en la I. E. Carlos Ramon Repizo Cabrera.



GRUPO FOCAL II C.E.
Proceso consejo de estudiantes
<https://youtu.be/fFbL66B3xk8>

OBJETIVOS

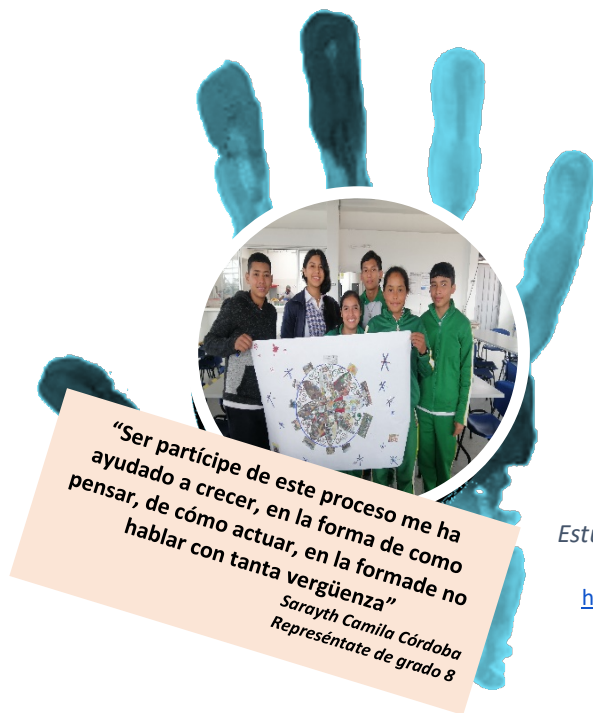
Objetivo general

Favorecer la cultura ciudadana en la IE Carlos Ramón Repizo Cabrera mediante el diseño de una estrategia liderada por estudiantes desde la participación en diferentes roles, sus intereses y necesidades

Objetivos específicos

- Indagar las posibles causas de la no existencia de espacios para la escucha de las necesidades e intereses de estudiantes
- Reconocer, desde diferentes acciones desarrolladas por los mismos estudiantes, sus intereses y necesidades.

- Determinar cuáles son las posibles formas de visibilizar los intereses y necesidades de los estudiantes desde el trabajo colaborativo
- Identificar estrategias para visibilizar los interés y necesidades de los estudiantes mediante la realización de talleres en pensamiento creativo con estudiantes de diferentes esferas escolares.
- Diseñar una estrategia participativa para ser ejecutada desde el liderazgo estudiantil con dos grupos focales de investigación
- Evaluar la estrategia implementada para establecer si permitió visibilizar los intereses y necesidades de los estudiantes, favoreciendo una cultura ciudadana desde la escuela y realizar los respectivos ajustes a la estrategia



“Ser partícipe de este proceso me ha ayudado a crecer, en la forma de como pensar, de cómo actuar, en la formade no hablar con tanta vergüenza”

*Sarayth Camila Córdoba
Representate de grado 8*



Una líder Única

Estudiante participante en dos grupos focales II y III

Saraith Córdoba

https://www.youtube.com/watch?v=XmqXhNG_FIY

MARCO REFERENCIAL

La función principal de la escuela es ofrecer formación a los estudiantes en nociones, conocimientos y experiencias que nutran al educando en habilidades para vida y desde las cuales puedan desarrollar sus intereses como también satisfacer sus necesidades, alcanzando así sus logros personales; es por ello que dentro de los lineamientos curriculares se brinda formación en democracia, participación y valores cívicos, enfocados a el futuro de los estudiantes en sociedad, comprendiendo con ello el cómo y el por qué las personas participan en distintos escenarios, políticos, culturales o sociales gracias a la vivencia de una ciudadanía activa, para la construcción de una sociedad que trabaja conjunta para su bien común. Desde MEN dichas regulaciones y lineamientos se amparan en los decretos 1860 de 1994 donde se reglamenta la Ley 115 de 1994, en aspectos pedagógicos y organizativos generales del servicio público de educación formal que prestan los establecimientos educativos del Estado, y privados (P 1, Art. 1) y el Decreto 1075 del 2015 Decreto Único Reglamentario del Sector Educación, para diseñar estándares que definan el nivel fundamental de la calidad de la educación desde los derechos fundamentales y humanos, para así garantizar la formación de personas en convivencia pacífica, participación y responsabilidad democrática que se encuentran establecidos en la Constitución política de 1991.

Gracias a estas reglamentaciones las instituciones educativas establecen desde sus gestiones organizacionales, Directiva, Académica y Comunitaria, espacios escolares desde la gobernanza escolar y desde la formación académica que velan y garantizan la vivencia y el aprendizaje en valores éticos, políticos y democráticos. De acuerdo a Tavera Londoño (citado por Cuervo, 2017, p. 43) “La participación es el pilar de la ciudadanía, la democracia y el quehacer político” (p.26) haciendo de la escuela un entorno fundamental para esta formación en derechos fundamentales y humanos y, desde esta propender a la formación de personas en convivencia sana, participación y responsabilidad democrática.

Siguiendo este orden de ideas, Cubides (referido por Quiñones 2021, p 3), sostiene que la escuela a través del gobierno escolar favorece a la condición de pre-ciudadanía, esto gracias a que se le da especial importancia a conceptos como la participación política, desarrollados desde escenarios democráticos, como las elecciones estudiantiles, que, para las actuales normas desde el Ministerio de Educación Nacional, comprenden la elección de representantes desde el ejercicio del derecho al voto como vivencia de gobernanza y democracia escolar, y en el que son elegidos los representantes a los diferentes órganos colegiados entre ellos el consejo estudiantil, con cargos de representación y liderazgo como: representante por cada grado desde el grado 3 de primaria hasta undécimo, el personero institucional, el contralor estudiantil, y desde los miembros del consejo estudiantil, elegir al representante a el consejo directivo, los cuales desde un plan de acción, buscan favorecer a sus compañeros ya sea desde sus intereses o necesidades frente a otros estamentos como el consejo directivo y el comité de convivencia escolar, velando por sus derechos bajo la reglamentación del manual de convivencia.

Por otra parte, la escuela además de su función de garante de derechos desde la formación y ejercicio de democracia escolar, también debe ser un espacio para la promoción de la ciudadanía activa, en las que los estudiantes desde una participación integrante comprendan, construyan, pidan y generen acciones que les permitan, entrelazar sus sentires y con ello favorezca a su desarrollo cognitivo, social y emocional como sujetos consientes y actores de su comunidad. Sin embargo, la estructura jerárquica de la escuela parece oponerse a lo anterior desde sus didácticas educativas (horas de clase por asignación de áreas, tiempo de permanecía en cada clase, horas dictadas y recibidas, entre otras), sumado a las metas de evaluación internas y externas de la institución (acorde a periodos académicos, pruebas ICFES), para medir estándares de calidad educativa; así también desde sus acciones y rutinas (planeación de clase,

semanal, mensual, anual, junto a el cronograma institucional), procesos que se amparan bajo el marco legal de la ley 115 de educación del MEN y, a veces, la alejan de ser un lugar primordial para la promoción de la ciudadanía activa.

Como ya se había mencionado (Santos Guerra 1995, pp. 129-140) nos habla de las contrariedades que nos presenta la escuela desde sus prácticas (favoritismos e imposiciones), a pesar de mostrarse como un entorno promotor de ciudadanía y democracia, bajo el amparo de la gobernanza escolar que se basa en la democracia representativa, pero que funciona realmente dándole solo a algunos poder de representación y limitando a los demás miembros a ser representados sin estrategias pertinentes o recursos suficientes para dar respuesta a sus necesidades o interés, minorizando o hasta invalidando su voz en decisiones que los involucra como miembros fundamentales de la comunidad educativa.

No obstante, aunque la escuela provee estos espacios para el ejercicio de la democracia y la ciudadanía activa de los educandos, el proceso de gobernanza para la elección del consejo de estudiantes queda reducido, además, a una participación de encuentros, que ellos mismos deben liderar y ejercer, situación a la que no están preparados o formados, de acuerdo a Pérez Galván y Ochoa Cervantes (2017): “pensar la democracia como una forma de participación de la ciudadanía activa permite señalar que la educación debe tener un papel relevante en la formación y construcción del ejercicio ciudadano” (p.5). Hago especial señalamiento a formación y construcción de acciones desde democracia ciudadana, pues el consejo estudiantil en la Institución Educativa Carlos Ramón Repizo Cabrera no cuenta con espacios dentro del cronograma institucional de gestión académica, para su formación y o asignación de recursos, desde una política de participación y gobernanza escolar en la que se garantice el ejercicio, vivencia y desarrollo de sus funciones a cabalidad, ya que cada año dentro de lo mínimo suministrado por el plantel se asigna a un docente de turno, que debe posibilitar de dicha formación, sin tampoco contar con recursos, espacios y tiempo dentro de su asignación académica o desde la gestión directiva para el acompañamiento, lo que lleva, finalmente, a los protagonistas del proceso “los educandos” y al docente acompañante a limitar sus funciones al mínimo, aspecto que no alienta o favorece a la participación en todos sus niveles. Como dicen Correa, F. C., Valverde, M. O., & Catalan, J. T. (2020, p. 8) quienes destacan en relación al acompañamiento juvenil en la escuela, que el educar es facilitar y estimular al educando a que

este tenga oportunidades para alcanzar su propia identidad, favoreciendo con ello su autonomía, acciones que claramente no se desarrollan en el entorno escolar de esta investigación.

Ahora bien, cabe considerar, además, el concepto de democracia (pero desde la visión de la escuela) que nos proporciona Pérez Galván y Ochoa Cervantes (2017), retomando consideraciones de la UNESCO de 1993, se relacionado con “educar para la democracia implica empoderar a los estudiantes para participar activamente en todos los ámbitos de la vida política y social” (p. 5). Desde esta mirada, podemos decir que en nuestra comunidad educativa tampoco se realizan acciones con los demás miembros estudiantiles, esto porque no se visibilizan, ya sean sus intereses o necesidades *frente a la escuela que sueñan*, bien sea por su propia iniciativa o porque sus líderes juveniles eleven estas a el órgano colegiado que los representa, como en una cadena de gestión institucional, a el consejo directivo. Con respecto a lo anterior, Trilla y Novella (2014, referidos por Pérez Galván y Ochoa Cervantes, 2017):

la participación infantil es una experiencia personal y colectiva que permite implicarse en proyectos sociales, lo cual favorece el desarrollo psicoeducativo, la formación de valores y la construcción de la ciudadanía activa mediante la acción comprometida en los asuntos que a los niños y niñas les genere interés y sientan como suyos. (p. 5).

En este sentido, si se revisa el calendario institucional, este debería reflejar en su planeación acciones en donde este desarrollo o formación se vivencie desde actividades propuestas y proyectadas por los educandos, pero este solo refleja planeación académica y directiva, si contemplar a sus educandos, sus necesidades e intereses.

Ahora bien, teniendo en cuenta este enfoque Trilla y Novella (2001, pp. 10-16) presentan cuatro tipos de participación desde la vivencia del educando. Estos enfoques contemplan elementos como: cualitativos, diferenciados teniendo en cuenta sus facultades fenomenológicas, además permite divisiones en subtipos y niveles, por ejemplo, clasificación por capacidad de decisión, responsabilidad, condiciones, entre otras. Es progresiva frente a sus procesos y resultados gracias a sus niveles de complejidad desde la cual los educandos actúan indirecta o directa en su contexto. Aquí la descripción de los cuatro tipos:

- **Participación simple:** el participante es un sujeto pasivo que se limita a ser asistente o intérprete, esto debido a que no toma decisiones o acciones del proceso, su contenido o desarrollo. Además, esta participación no es ejercida por el estudiante, sino por agentes externos a su contribución.
- **Participación consultiva:** como en una escalera, a manera de metáfora, este tipo de participación es avanzar un peldaño, aquí ya se habla desde la instancia en el que el educando es alentado a opinar, proponer y valorar. Desde estas peticiones se propende el camino para lograrlo. Dentro de su propia escala encontramos: participación consultiva vinculante que es cuando su opinión aporta a la decisión, esta se puede dar en diferentes etapas del proceso de aportación (antes, durante, después), y como en el caso de participación anterior, en este caso, contribución es dada desde acciones externa a él.
- **Participación Proyectiva:** en este tipo de participación el estudiante es ser parte del proceso, aportando y ejerciendo su contribución desde intereses propios e internos a los propuestos por su entorno. En esta el educando adquiere más compromiso y corresponsabilidad, haciendo propio el ejercicio participante, gracias a su contribución. Esta participación también se desarrolla en diferentes etapas del proceso (antes, durante y después) desde su presencia e intervención contribuyendo, ya sea con sus propuestas o acciones desde el diseño, planeación, preparación, desarrollo y gestión del mismo. Sin embargo, se encuentra la intervención y presencia del adulto, aunque cabe anotar que en este sentido el docente busca proyectar las competencias y habilidades de los educandos.
- **Metaparticipación:** este tipo de participación es aquella donde el estudiante desde su propia iniciativa, sin condiciones externas, propone, desarrolla, gestiona, pide y genera nuevos espacios con sus propios mecanismos de desarrollo participativo, sean individuales o colectivos, partiendo de un reconocimiento propio de sus derechos participativos y desde el cual establece canales para lograrlo. Adicionalmente, dada las características de este proceso participativo, el estudiante es un agente de lucha por su democracia, liderazgo y vivencia ciudadanía activa.

Otro de los aspectos a considerar es la visibilización juvenil, para ello se abordan dos miradas, la primera, es revisar “el joven” como concepto y a partir de esta, realizar una indagación sobre

cuáles son algunas las practicas que como “sujetos” realizan los jóvenes. En Colombia de acuerdo al DANE y su informe juventud en Colombia (2021), un joven es aquel sujeto que se encuentra en la etapa de vida comprendida entre los 14 y 28 años de edad, donde el sujeto se encuentra en proceso de “consolidación de su autonomía intelectual, física, moral, económica, social y cultural que hace parte de una comunidad política y en ese sentido ejerce su ciudadanía” (p. 4). De modo similar, Feixa (1999, p. 16) describe el concepto joven como la etapa intermedia entre la niñez y la adultes, en la que el sujeto atraviesa una fase del ciclo de desarrollo vital que comprende la pubertad visto como condición fisiológica “natural” y el reconocimiento en su sociedad como condición adulta “cultural”. De acuerdo a Carrasco, P. X. U. (2013, p. 10, quien refiere a Alpizar y Bernal, 2003, p. 108) plantea que este, *no solo debe definirse como concepto, sino también desde los imaginarios que la sociedad le confiere*, gracias a las prácticas y discursos, como también frente a las instituciones, entre otros enfoques. No obstante, Hurtado Herrera, D. R. (2004, p. 8, citando a Feixa, 1999, p. 18) señala que los jóvenes no existen en todas las sociedades como categoría cultural, esto se debe a que en algunas comunidades la transición entre la infancia y la vida adulta se desarrolla distinto porque en ellas no es una etapa, sino que esta surge y se efectúa tras un rito de transición.

Así mismo de nuevo Hurtado Herrera, D. R. (2004, p. 7) plantea que “joven” como concepto está situado desde cuatro paradigmas, desde su exclusión, según lo que espera la sociedad de él, así:

- **Como etapa de transición:** En la que se clasifica como fase del ciclo vital, gracias a categorías desde la demografía, psicología o sociología, permitiendo desde estas generar políticas públicas, para garantizar sus derechos como sujetos.
- **Como período de crisis:** Visto desde un marco legal y Jurídico en el que el joven está regulado por leyes y códigos para su protección o criminalización.
- **Como actor estratégico:** Siendo participe como ciudadano que aporta y produce dentro de la sociedad

- **Desde la dimensión cultural:** Entendiendo y vivenciando su libertad, como el instrumento con el que visibiliza su realidad, a través de la proyección de su propia vida.

En esta misma línea, “un joven” desde una perspectiva antropológica, como señala nuevamente Hurtado Herrera, D. R. (2004, p. 8) es aquel que aporta a su contexto energía, creatividad y perspectivas frescas, contribuyendo al progreso y evolución de su comunidad, ya que, como sujeto aporta arrojo, potencia y vitalidad, proyectando la idea. El joven es el reservorio de la sociedad en la cual se le otorga el papel esencial de ser la base del futuro.

A partir de lo anterior, existen diversas miradas frente a como se define “un joven” analizado como sujeto, pero ¿cuáles son las prácticas que como “sujetos” realizan los jóvenes? Siendo estas el instrumento desde el cual el joven vivencia y evidencia su propia existencia y aportando con ello a su desarrollo intelectual, físico, moral, económico, social y cultural. Retomando a Hurtado Herrera, D. R. (2004) y sus clasificaciones de exclusión de paradigmas, desde la cual los jóvenes se reconocen en una de ellas, dice que “desde la dimensión cultural (polaridad entre cultura y poder). Desde prácticas de libertad, como capacidad para inventarse la vida” (p. 7). El mismo joven no es definido como concepto, sino que es entendido como actuante, ya que reconoce en esta dimensión cultural, un entorno para visibilizar su voz , ya sea desde la capacidad de ser resistiendo a dichos imaginarios que le ha impuesto la sociedad o construyendo sus propias maneras y formas de relacionarse, proyectando y visibilizando desde sus prácticas, actos, posturas e instancias vividas cotidianamente desde lo social y simbólico; además Hurtado Herrera, D. R. (2004, p. 11) señala que los jóvenes visibilizan simbólicamente estas acciones frente a la sociedad e inventan su vida, transformando esa mirada tradicional que le adjudica la sociedad, haciendo de su propia vida una obra de arte, autogenerándose, sin determinaciones preestablecidas, partiendo de los saberes aprendidos y las experiencias vividas.

Los jóvenes construyen modalidades de subjetividad desde las cuales hacen resistencia, desligadas frecuentemente de las formas de producción económica y estrechamente relacionadas con las formas de producción cultural, constituyéndose estas modalidades de subjetividad en intensos y sutiles compromisos de oposición. (Hurtado Herrera, 2004, p. 11)

Esta dimensión cultural, permite al joven la posibilidad de inventar su vida, no solo como un número o un productor para la sociedad, sino también como ejecutor de sentido desde el cual trasciende la institucionalidad, rechazando la cartografía social en la que la misma sociedad lo ubica y desde el cual se auto transforma en un gestor cultural, social y simbólico, frente a acciones cotidianas desde lo estético.

De acuerdo a Foucault (citado por Marín y Muñoz, 2002) “el ejercicio de uno mismo mediante el cual se intenta elaborar, transformar y acceder a un cierto modo de ser” (p. 49), es decir, son aquellas prácticas que el joven incorpora de manera orgánica e intuitiva en la que reflexiona desde su libertad, permitiéndole alcanzar nuevos conocimientos de sí mismo, en relación con los otros sujetos. Cabe aclarar que cuando este ejercicio es constante, genuino y estimulado, el joven se auto reconoce e identifica no solo dentro de su núcleo cercano, sino también en su contexto próximo como un líder juvenil, de acuerdo a Buitrago Bedoya C. (2014) “los y las jóvenes como actores y protagonistas de sus contextos, como personas creativas, pensantes y propositivas, es decir como un “otro” legítimo” (p.3), así denominándolos agente locales de cambio, esto es porque desde esta acción, el joven constituye su actuar, como un mecanismo de empoderamiento y visibilización. Según Torres (2009), es necesario permitir al sujeto ser un individuo “activo, crítico, reflexivo, contestatario y social” (p. 10), para visualizar esta postura, traigo el ejemplo de una de las apreciaciones de los jóvenes participantes en el discurso de visibilización y empoderamiento juvenil de Buitrago Bedoya, C. (2014), Michel Cossío, líder juvenil dice: “ nos hace sentir como personas en nuestras regiones que pueden también exigir, ayudar a guardar y promover esos derechos para ellos mismo y para otros” (opinión manifestada, 2014, p. 9)



GRUPO FOCAL III DG

Visibilización de sentires frente a el proceso de investigación

<https://www.youtube.com/watch?v=bA81IuFwNM>

DISEÑO METODOLÓGICO

Tipo de investigación

El marco metodológico de esta investigación se desarrolla desde el trabajo colaborativo y participativo de sus involucrados: “investigador y estudiantes” desde el cual los educandos definieron, crearon, construyeron y evaluaron un camino que partió de su indagación frente a su realidad socio-educativa y, desde la cual se buscó favorecer a la cultura ciudadana en la Institución Educativa, gracias a la participación activa que propendió el ejercicio de visibilizar su voz desde sus anhelos; de acuerdo a Lozada, J. (2014) “la realidad social no es lineal, ni homogénea, sino que está compuesta por elementos dinámicos y variables, que desde el enfoque fenomenológico se considera que la realidad es compleja e incontrolable y su conocimiento no es universal, sino que se entiende e interviene desde un contexto específico”(p. 4), consideración que refleja la realidad del entorno educativo investigado, visto desde las dinámicas de los educandos (ya sea en aula de clase, en el patio, con sus compañeros, docentes y directivas), con el propósito de dar solución a la problemática planteada, la cual parte de la necesidad de una mayor participación democrática y auto gobernanza estudiantil. Se pretendió que desde el liderazgo escolar se pudieran desarrollar acciones estratégicas de participación, desde la innovación educativa, que permitieran visibilizar los intereses y necesidades de los

educandos y con ello desarrollar acciones de autogestión y desarrollo estudiantil para su consecución, en la I. E. Carlos Ramon Repizo Cabrera.

Teniendo presente la anterior consideración, Lozada, J. (2014) menciona que “la investigación aplicada” en la que se aborda la realidad social, enfoca sus descubrimientos, a la mejora de sus acciones puntuales y estrategias, permitiendo con ello a el avance y mejoramiento de esta y favoreciendo a el desarrollo de la innovación y la creatividad; postura nos pone en horizonte frente a el tipo de investigación pertinente a incorporar. La investigación, además, se desarrolla desde un enfoque instrumental cualitativo que, de acuerdo a McMillan & Schumacher (2005) permite “la comprensión de los fenómenos sociales desde la perspectiva de los participantes.” (p. 19) este criterio aporta a la metodología de investigación la oportunidad de descomponer dichas acciones de participación, observadas por el docente investigador, relacionadas con la visibilizan que hacen los mismos estudiantes y su contexto escolar diario, siguiendo y retomando diferentes puntos de vista, tanto propios como colectivo, como el de sus pares.

Siguiendo este orden de ideas, una investigación aplicada se clasifica en diferentes tipos, de acuerdo a sus propósitos y métodos. Lozada, J. (2014) señala que la investigación aplicada del tipo participativa, “se fundamenta en identificar necesidades propias de un colectivo, con fines claros, como el de analizar críticamente su problemática, para que las personas entiendan sus causas y encuentren las acciones necesarias para superarlas” (p. 9), dando uso al conocimiento y a los resultados de la misma; Padrón (2006, referido por Lozada, J. 2014, p.9) plantea que una investigación aplicada participativa, se desarrolla desde la construcción del conocimiento cultural y científico, a partir de los siguientes pasos:

- Iniciar a partir de una situación problemática, la cual pueda ser intervenida y mejorada.
- Desglosar metodológicamente esa situación problema
- Demostrar con criterios relevantes su orden práctico.
- Seleccionar una estructura teoría desde su concepto central y sus pautas contextuales.
- Reconocer la situación “problema” desde esa teoría y llevarla a un prototipo experiencial

- Resolver a favor de las necesidades analizadas del problema

Considerando entonces la descripción metodológica anterior, para la investigación aplicada – participativa es importante hacer aquí una diferenciación en la estructura procedimental y el camino metodológico que se va a realizar, frente a los procesos de indagación de la misma, junto a cómo se construirá el conocimiento con bases científicas, para el caso del investigador “docente” se realizará por fases y en el de los estudiantes por etapas, así:

Investigador:

Implementando 3 fases investigativas:

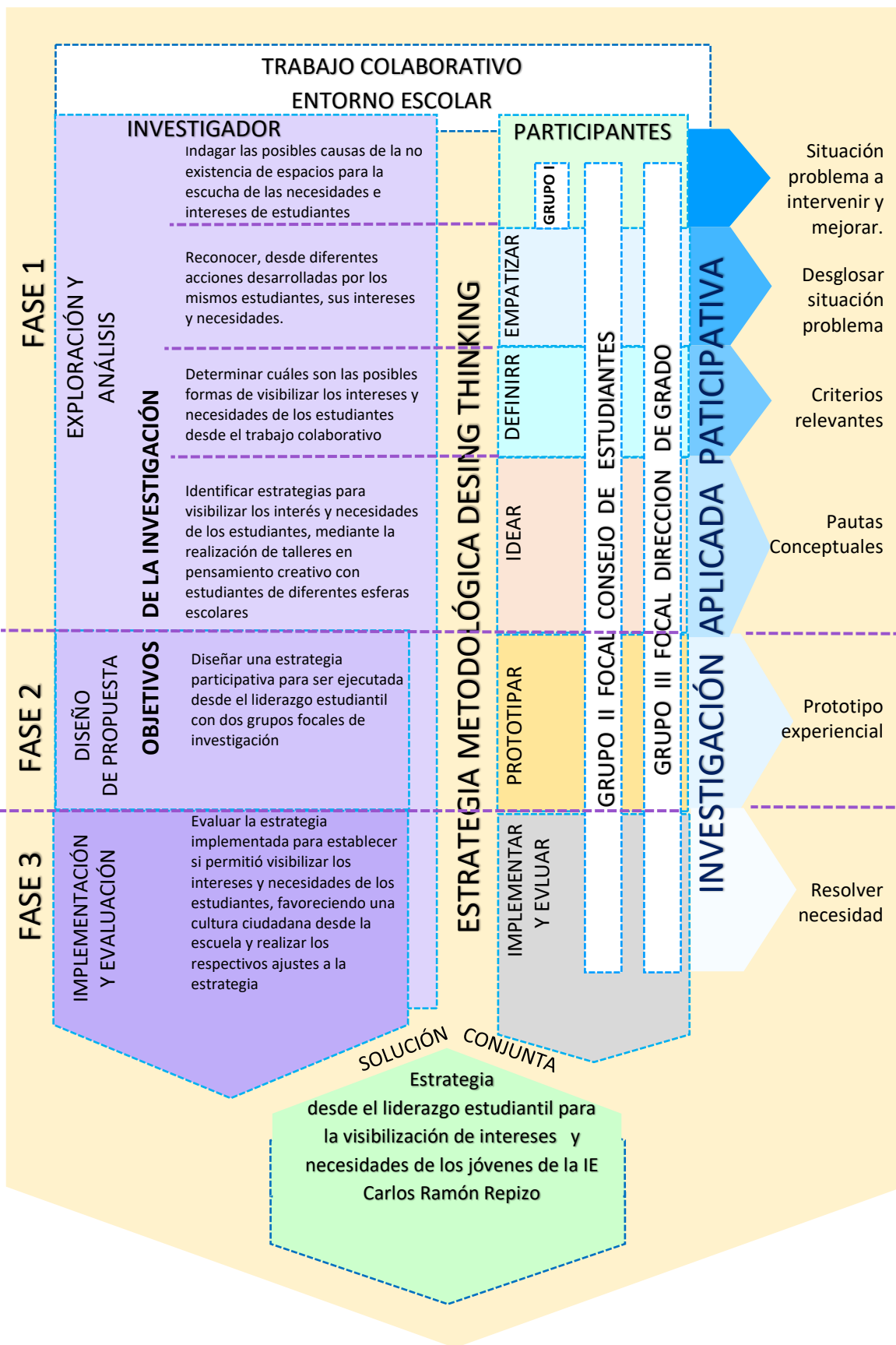
- **Fase I Exploración y Análisis:** desde la cual se busca Indagar y revisar las posibles causas de la no existencia de espacios para la escucha de las necesidades e intereses de los estudiantes.
- **Fase II Diseño de Propuesta:** en la cual se revisa y determina las posibles formas de visibilizar los intereses y necesidades de los estudiantes, a partir del trabajo colaborativo de los mismos, en diferentes esferas escolares, gracias a la implementación de la metodología del pensamiento creativo “Desing Thinking”, para desarrollar desde allí las posibles estrategias para la visibilización de su voz frente en la escuela.
- **Fase III Implementación y Evaluación:** desde el cual se diseñará y evaluará la estrategia participativa implementada desde el liderazgo estudiantil y desde esta, establecer si permitió favorecer su propia cultura ciudadana en la escuela, frente a la comunidad educativa, junto a los respectivos ajustes a la misma.

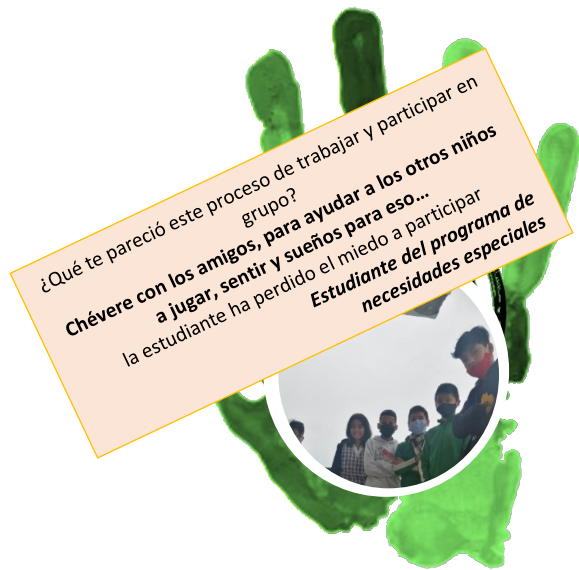
Estudiantes:

Se hará uso de la metodología de enfoque “Desing Thinking” que está orientada a la generación de soluciones a problemas específicos, gracias a los resultados creativos e innovadores que desde ella surgen. Esta metodología tiene una estructura esquemática de cinco etapas: empatizar, definir, idear, prototipar e implementar y evaluar, así:

- **Empatizar:** etapa inicial y esencial, que se ocupará del descubrimiento y entendimiento de las principales variables de la necesidad a resolver por los educandos, se enfoca además en analizar la situación, sus variables y los sujetos implicados.
- **Definir:** etapa donde se definen las principales variables frente a la necesidad hallada y en la cual se realiza un análisis minucioso, en el que se determinan las necesidades principales para plantear posibles soluciones frente a cómo visibilizar la voz estudiantil en el entorno escolar.
- **Idear:** etapa que aborda creativamente la necesidad – problema, y desde esta generar ideas de solución por parte de los estudiantes participantes. Es un proceso donde las acciones desarrolladas no son errores, si no variables de solución, frente a los intereses y necesidades de los educandos en la institución.
- **Prototipar:** etapa para materializar las ideas propuestas y seleccionadas por los estudiantes, desde recursos que permitan visibilizar un posible prototipo de solución en el contexto escolar desarrollando acciones de autogestión y desarrollo estudiantil
- **Implementar y evaluar:** etapa donde se pone a prueba el prototipo por parte de los educandos y, desde esta instancia, evaluar su pertinencia y efectividad por parte del investigador, para hacer correcciones al mismo y, así dar validación a la estrategia.

De esta forma, la investigación permite el desarrollo de una solución autónoma, vivenciada desde encuentros de trabajo colaborativo y bajo el desarrollo de ejercicios participativos mediados por el pensamiento de diseño “desing thinking”, fomentando la vivencia de una ciudadanía escolar activa, desde recursos como el emprendimiento escolar, para la creación de una propuestas creativa e innovadora a su realidad, a continuación, un esquema del diseño metodológico.





Opinión desde la experiencia, en una palabra, desde 6 preguntas
<https://www.youtube.com/shorts/TvRZgP89MbQ>

MARCO CONTEXTUAL

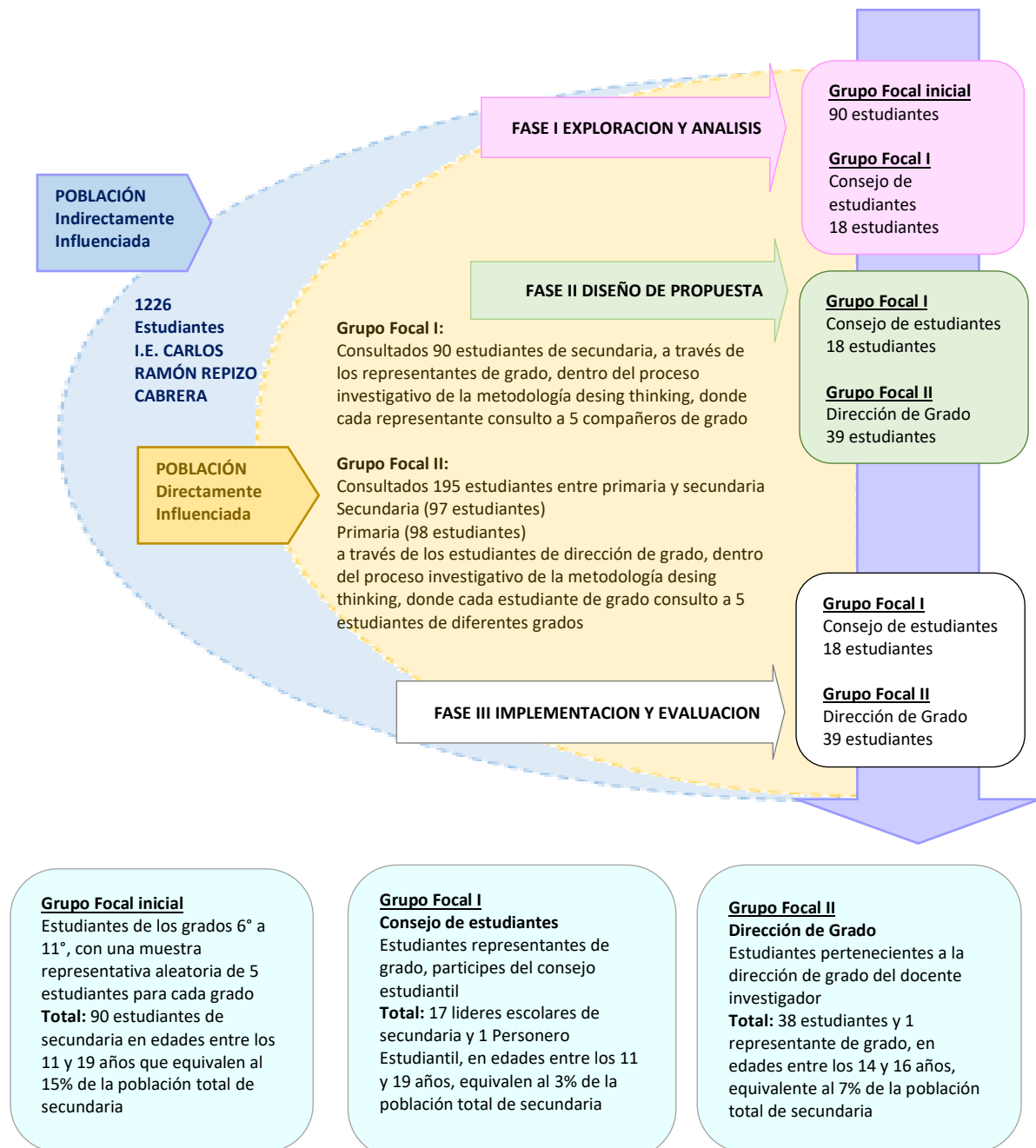
Población

El proyecto de investigación, implementación de una estrategia de liderazgo estudiantil que visibiliza los interés y necesidades de los jóvenes de la I.E. se realizó en la institución Educativa Carlos Ramon Repizo Cabrera, sede principal, en la sección escolar secundaria, en el casco urbano del municipio de San Agustín, en el departamento del Huila en Colombia. Esta institución pertenece al sistema de educación pública y presta servicio escolar a 1226 estudiantes entre los niveles escolares de preescolar, básica primaria bajo la jornada escolar (jornada Única) de lunes a viernes de 7 am a 12:30 am para las sedes urbanas y de 8 a.m. a 1:30 p.m. sedes rurales; básica secundaria y media vocacional (jornada Completa) de lunes a viernes de 7 a.m. a 1:30 p.m. y nocturno (jornada mixta, nocturno y sabatino) martes y jueves de 6 p.m. a 9 p.m. y sábados de 7 a.m. a 2 p.m., que para toda la institución es modalidad académica.

Actualmente para su funcionamiento cuenta con 11 sedes sub divididas por ubicación geográfica o prestación del servicio educativo, así: 1 sede urbana y 9 sedes rurales – Primaria y 1 sede principal con secciones educativas (1 sección primaria, 1 sección secundaria y 1 sección nocturna), las cuales comparten la misma planta física; cuenta además con un recurso humano delegado por el Ministerio de Educación Nacional, a través de la Gobernación del Huila

(Secretaría de Educación), compuesta por los siguientes empleados de la educación (3 directivos docentes, 50 docentes de aula y 7 administrativos), para un total de 60 funcionarios.

Para el desarrollo de esta estrategia, se trabajó con 3 grupos focales de estudiantes, en tres fases de la investigación, incidiendo de manera directa a 146 estudiantes repartidos así: grupo focal inicial (90 estudiantes), grupo focal I (18 estudiantes) y grupo focal II (39 estudiantes), que a través de las actividades de la investigación influenciaron de manera directa a 285 estudiantes de la sección primaria principal y secundaria e indirecta influenciada, a 1226 estudiantes, desde su propuesta de solución, descrito a continuación:



INSTRUMENTOS

Para desarrollar de manera pertinente una investigación científica, esta se debe estructurar desde su método de investigación, este a su vez con el tipo de información que se requiere recopilar y, finalmente con el instrumento de aplicación. De acuerdo a Crotte, (2011,) “la técnica es una teoría en acto, pero es también un método en acto y una filosofía en acto; la técnica, pues, está vinculada a la decisión metodológica del investigador, a su perspectiva teórica y a su orientación filosófica” (p. 3), para que desde ella se compile y convierta dicha información en bases conceptuales útiles que posibilite dar solución al problema de conocimiento planteado. Desde las técnicas de investigación se reconoce dos tipos de investigación: la cualitativa y la cuantitativa, pero de acuerdo a Crotte (2011, p.4), existe una clasificación más que responde a criterios de aplicación, es la “técnica de investigación documental”, que aplica para investigaciones donde la técnica es de campo o cuando se trabaja con personas, entre otros; teniendo en cuenta este aporte, dentro de las técnicas cualitativas más utilizadas, Crotte (2011,) señala que las “técnicas para la obtención de información en campo (procedimientos del tipo sujeto-objeto como la observación directa, o sujeto-sujeto como la entrevista)” (p. 4), es la pertinente a aplicar en investigaciones con procesos sociales.

En concordancia a lo anterior el paso a seguir es seleccionar los tipos de ficha descriptiva técnica a implementar y de acuerdo a Crotte (2011, p.7), estos serían: encuesta, historia de vida o perfil del participante, observación directa, cuestionarios, entrevista semiestructurada, lista de chequeo y formatos mixtos dentro metodología de desing thinking (considerado como técnica), en el que retomando nuevamente a Crotte (2011, , refiriendo a Rodríguez, Gil y García, 1999, p.150) sostiene que dichas fichas descriptivas, son una validación al proceso investigativo porque estas son “un proceso sistemático por el que un especialista recoge por sí mismo información relacionada con cierto problema” (p. 15). Por lo tanto, para este proceso investigativo se utilizarán los siguientes instrumentos.

INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA REALIZAR LA INVESTIGACIÓN PARTICIPATIVA - ACTIVA		
FASES	INSTRUMENTOS	HERRAMIENTAS PARA
Fase 1 Exploración y análisis	Instrumento 1 ENCUESTA TIPO ESCALA LIKERT ➤ ÍNDICE ALFA DE CRONBACH	Monitoreo y evaluación
		Recopilar datos iniciales
		Medir el alcance de una variable
		Medir la calidad del resultado
		Medir los resultados

Fase 1, 2 y 3	Diseño de propuesta	Desing Thinking Empatizar Definir, Idear Prototipar y evaluar	Instrumento 2 CUADRICULA DE OBSERVACIÓN, su especificidad de diseño es:	Monitoreo y evaluación
			<ul style="list-style-type: none"> ➤ SEGMENTACIÓN ESPACIAL Y TEMPORAL DE EVENTOS, desde la rutina de la sesión con cortes de tiempo ➤ FILTRADO DE DATOS, relacionado en tres tiempos (antes, durante y después de la observación) ➤ UNIDADES DE CODIFICACIÓN, con <ul style="list-style-type: none"> • Jerarquía pantomímica, desde la revisión de los formatos desing thinking del encuentro por equipos • Jerarquía taxonómica, estableciendo tres categorías: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación desde los intereses y necesidades de los estudiantes ▪ Ciudadanía y liderazgo escolar ▪ Gobernanza y democracia escolar 	Recopilar datos iniciales
				Medir el alcance de una variable
				Medir la calidad del resultado
				Medir los resultados
				Medir el alcance de una variable
Fase 3	Implementación y evaluación	Instrumento no. 4	Instrumento no. 3	Medir el alcance de una variable
			<ul style="list-style-type: none"> ➤ RECOLECCIÓN DE DATOS POR REDUCCIÓN SIMPLE, con <ul style="list-style-type: none"> • Proporción de respuesta por contenido, a través de: <ul style="list-style-type: none"> ▪ tabla bidimensional para la identificación de sucesos frecuentes 	Medir la calidad del resultado
				Medir los resultados
				Medir el alcance de una variable
				Medir la calidad del resultado
				Medir los resultados
		Instrumento no. 4	Medir el alcance de una variable	
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Evaluación tipo o Benchmark 	Medir la calidad del resultado	
		Lista de chequeo para evaluación	Medir los resultados	
		<ul style="list-style-type: none"> • Del tipo: escala PEDro <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pregunta cerrada <ul style="list-style-type: none"> • Respuesta Dicotómica ▪ Constructo de 6 categorías 		

Encuesta con escala de Likert

Es uno de los métodos para recopilar información y datos, más implementado en los procesos de investigación. De acuerdo a Echaury, A. M. F. (2013), este es “conocido especialmente en ciencias sociales y humanas, donde frecuentemente el objeto de estudio lo constituyen seres humanos, quienes tienen la información necesitada o pueden ofrecer testimonios sobre el asunto estudiado” (p. 3) la manera en que este recopila la información, se puede dar de diversas formas y técnicas, como entrevistas personales o de grupo, encuestas o sesiones de grupo, entre otras; según lo anterior estas técnicas obtienen información que puede ser objetiva y específica, hasta información más compleja y subjetiva. Echaury, A. M. F. (2013, p. 3): Teniendo en cuenta lo anterior, nuevamente Echaury, A. M. F. (2013) quien refiere a Namakforoosh (2000) plantea que esta es “para reunir datos pertinentes sobre los atributos, conceptos y/o variables involucradas en el objeto o situación estudiada” (p. 2) esta se realiza desde tres posibles acciones elementales: observación, interrogación o simulación. La escala Likert también llamada aditiva, se ubica dentro de las acciones interrogativas, aportando información desde las reacciones de los sujetos participantes gracias a las variables a revisar junto al sub cuestionamientos de la misma, que de acuerdo con Echaury, A. M. F. (2013, quien refiere a Elejabarrieta e Iñiguez, 2008), se recomienda en su estructuración las siguientes pautas.

“La primera es intentar lograr una definición que contenga los aspectos más relevantes del objeto de actitud. Una vez dado este paso, en segundo lugar, habrá que saber qué campo o campos abarca o toca el objeto de actitud medido, es decir, cuáles son los límites de representación de ese objeto” (p. 4).

Lo anterior, se debe estructurar para ser calificable en ítems en el que se expresen actitudes positivas y negativas en un porcentaje de 50/50 siendo estas significativas, por ser elaboradas desde una interpretación en la que el participante apruebe o rechace la actitud. Ahora bien, existen diferentes técnicas de fiabilidad y validez de la información, para el caso de esta investigación, se aplicó el índice Alfa de Cronbach desde el cual se viabiliza la estimación de consistencia interna del test gracias a el conjunto de ítems que se combinan para hallar una puntuación global, como sucede en la escala de Likert, gracias a la correspondencias entre ítems, luego para su validación se revisa el análisis factorial, esta es una técnica que simplifica los datos en grupos homogéneos de variables a partir de un conjunto numeroso de ellas (Echauri, 2013, p. 6).

En esta investigación este instrumento se aplicó en la etapa 1, fase inicial, en referencia al objetivo uno, en el que se buscaba Indagar sobre las posibles causas de la no existencia de espacios para la escucha de las necesidades e intereses de estudiantes, realizada en dos grupos focales. El primero se denominó Grupo Focal inicial, donde participaron 90 estudiantes, con una muestra representativa de 5 estudiantes por cada grado de secundaria de 6° a 11°, equivalente al 15% de la población total de secundaria y cuyas edades oscilan entre los 11 y 19 años. El segundo grupo se denominó, Grupo Focal I donde participaron los estudiantes pertenecientes al consejo de estudiantes uno por cada grado, para un total de 17 líderes escolares de secundaria y adicional el Personero Estudiantil, en edades entre los 11 y 19 años, equivalente al 3% de la población total de secundaria, a continuación, se anexa su matriz

A continuación, se anexa la matriz de la encuesta desarrollada, en tres tipos de consulta:

- Preguntas de índole general: aplicada a los dos grupos participantes, grupo focal inicial y grupo focal I
- Preguntas de índole específico: aplicada al grupo focal Inicial: Estudiantes de grados 6° a 11°
adicionadas al final del test
- Preguntas de índole específico: aplicada al grupo focal I: Estudiantes del consejo estudiantil,
adicionadas al final del test

Instrumento 1

APLICADO EN LA FASE 1 EXPLORACIÓN Y ANÁLISIS, ENCUESTA TIPO ESCALA LIKERT DE ÍNDICE ALFA DE CRONBACH

Preguntas de índole general, aplicada a los grupos focal inicial y grupo focal I

<p align="center">Institución Educativa Carlos Ramon Repizo Cabrera – Proyecto de Investigación ESTRATEGIA DESDE EL LIDERAZGO ESTUDIANTIL PARA LA VISIBILIZACIÓN DE INTERESES Y NECESIDADES DE LOS JÓVENES EN LA ESCUELA</p>							
Nombre:		Grado:		Edad:			
Ítems de calificación: (Marcar con X en la respuesta que consideres)							
T. A= totalmente de acuerdo	A.= de acuerdo en ciertos aspectos.	I.= indeciso.	D.= En desacuerdo en ciertos aspectos	T. D. = totalmente en desacuerdo			
1. Cuando escuchas la palabra participar, ¿con cuál de estas ideas la relacionas?							
Para indagar sobre su idea de qué es participación.			T. A	A	I	D	T. D
Dar una opinión							
Hablar o decir algo							
Es un derecho							
Trabajo Adicional							
Ser sociable y divertido							
Realizar una actividad							
2. ¿la participación es un derecho por qué? (Marcar con X en la respuesta que considere)							
Profundizar acerca del reconocimiento a la participación como un derecho							
Permite expresar una opinión							
Todos podemos participar							
Es una obligación							
Porque es un principio							
3. ¿En qué lugares consideras que puedes participar?							
En todos lados							
La casa							
La escuela							
Aula							
Patio de juegos							
En los eventos institucionales de la escuela							
4. ¿En qué espacios y lugares de la escuela consideras participas desde tus intereses y necesidades?							
Aula							
Patio de juegos							
En los eventos institucionales de la escuela							
Desde el deporte							
Desde el arte							
En todas las instancias de la escuela							
5. ¿Con que acciones siento que participo en la escuela?							
Dando mi opinión sobre un tema							
Levantando la mano y opinando							
Cumpliendo las normas del manual de convivencia							
Ayudando en los que me solicitan							
Hablando con mis profesores y compañeros							
Cumpliendo los pactos de clase							
6. ¿Cómo participas en tu salón?							
Dando mi opinión							
Levantando la mano para expresar mis puntos de vista							
Actividades escolares del grado							
Doy propuestas o ideas							

Hablando y escuchando a mis compañeros						
Ayudando						
7. ¿En qué actividades has participado en la escuela por iniciativa propia?						
Deportivas						
Culturales						
Artísticas						
Científicas						
De integración						
Liderando procesos y/o cargos						
8. ¿Tu maestro de clase ha sido facilitador para que participes desde tus intereses y necesidades en la escuela o fuera de ella? ¿qué actividades propone?						
Proyectos y/o actividades académicas dentro de la clase						
Grupos de interés dentro de la clase como clubes de ciencia, arte, etc.						
Proponiendo, diseñando u organizando actividades recreativas, sociales, etc. dentro de las temáticas de clase						
Representación del grado para eventos institucionales, como encuentros deportivos, actos culturales, siendo los que representan al grado						
Actividades institucionales de la clase o el colegio representando al grado desde sus intereses o necesidades (campeonatos municipales, olimpiadas departamentales o ferias en otros lugares)						
Participando de eventos municipales de formación, arte cultura y/o deporte						
Asambleas juveniles municipales, departamentales de participación ciudadana						
Otros, escriba aquí en cuales:						
9. ¿Te han brindado la oportunidad de expresarte en el colegio, desde tus interés o necesidades, ya sea en el ámbito académico, cultural o deportivo?						
Sí						
Participando en la toma de decisiones						
Dando ideas o participando desde mis intereses						
Dando mis opiniones desde mis necesidades						
Participando sola o con compañeros desde mi salón de clases						
Participando sola o con compañeros en convocatorias culturales y/o deportivas						
“invitado a ...” (por ejemplo: formación para jóvenes, participación de los jóvenes en sesiones de la alcaldía)						

Preguntas de índole específico, aplicada al grupo focal Inicial, adicionadas al final del anterior test

10. El representante de grado al consejo estudiantil, ha recibido, escuchado o desarrollado algunas de estas acciones frente a sus intereses y necesidades de las siguientes maneras:						
Representando al grupo de estudiantes al que pertenece	T. A	A	I	D	T. D	
Dando recepción a las necesidades tuyas y de tus compañeros de aula						
Recibiendo las propuestas desde los intereses tuyos y los de tus compañeros						
Dialogando con los compañeros de clase para encontrar soluciones a las necesidades escuchadas						
Diseñando, con los compañeros de grado, acciones para integrar los intereses que han surgido desde el liderazgo y participación						
Ejecutando alguna acción, ya se desde el interés o las necesidades de los compañeros de grado, para un bien general del aula de clases						
11. Desde la dirección de grado y tu docente director se han realizado acciones relacionadas con necesidades e intereses tuyas y de tus compañeros, tales como						
Actividades y/o proyectos frente a la disciplina y comportamiento del grupo						

Actividades y/o proyectos frente al buen trato entre compañeros y compañerismo (día de la amistad, día de felicidad, día de la juventud, etc.)					
Actividades y/o proyectos frente a las fechas especiales del grupo (cumpleaños, día del niño, día del estudiante, día de los dulces, etc.)					
Actividades y/o proyectos frente a el deporte, como campeonatos de la institución, en futbol, basquetbol, voleibol, etc.					
Actividades y/o proyectos frente a la cultura y recreación (ver una película, realizar una salida escolar, visitar un museo, etc.)					
Actividades y/o proyectos propuestos por ti o tus compañeros					

Preguntas de índole específico, aplicada al grupo focal I, adicionadas al final del anterior test

12. Siendo representate de grado, ha recibido y/o llevado a los encuentros del consejo estudiantil, los intereses y necesidades de sus compañeros de clase, en aspectos como					
Representando al grupo de estudiantes al que pertenece	T. A	A	I	D	T. D
Dando recepción a las necesidades de los compañeros de aula					
Recibiendo las propuestas desde los intereses los compañeros					
Dialogando con los compañeros de clase para encontrar soluciones a las necesidades escuchadas					
Diseñando, con los compañeros de grado, acciones para los intereses que han surgido desde el liderazgo y participación					
Ejecutando alguna acción, ya se desde el interés o las necesidades de los compañeros de grado, para un bien general del aula de clases					
13. ¿Te han brindado la oportunidad siendo miembro representante de grado de expresarse en el concejo estudiantil? Y ¿cómo?					
Sí					
No					
Participando en la toma de decisiones					
Participando desde mis intereses					
Participando desde el liderazgo					
Participando desde el velar por los derechos estudiantiles					
Participando en convocatorias o formación en liderazgo					
Participando con los directivos					
14. El consejo estudiantil es un espacio pertinente para el liderazgo y la participación juvenil, bajo estas acciones					
Representando al grupo de estudiantes al que pertenece					
Dando recepción a las necesidades tuyas y de tus compañeros de aula					
Recibiendo las propuestas desde los intereses tuyos y la de tus compañeros					
Dialogando con los otros representantes para encontrar soluciones a las necesidades escuchadas					
Diseñando con los otros representantes, acciones relacionadas con los intereses que han surgido desde el liderazgo y participación					
Ejecutando alguna acción, ya se desde los intereses o las necesidades de los estudiantes, para un bien general de los estudiantes					

Observación con formato de registro

La observación como instrumento de registro en situaciones educativas desde la naturalidad del aula, el patio de juegos o la clase, entre otras actividades en la escuela, es una acción que transforma la mirada de sus participantes. Observar es un ejercicio de interacción donde el observador significa comportamientos, emociones, actitudes o hasta incluso interacciones del observado y en la que se recoge información sobre el sujeto a considerar; observar además implica desarrollar un proceso en el que hay que estructurar un camino para su ejecución y, desde el cual se aprende a ser selectivo y organizado para establecer un diagnóstico; se trata entonces de agrupar información en un formato preestablecido o producido por el investigador, dentro del proceso y desde el cual gracias a los procedimientos, estructuración y selección, se construye una red de significaciones, de acuerdo a Postic y Ketele (1992) “observar es darse cuenta de cómo nacen y se articulan los comportamientos de todos los participantes en una misma situación y de que tiene cada uno distintas representaciones de esa situación” (p. 22).

Ahora bien, en la observación se puede tomar múltiples caminos, este puede ser desde un aspecto puntual, parcial o hasta incluso global, en el que se revisan esas posibles conexiones, como también sus características a conseguir del participante; se puede entonces hablar de la observación desde la investigación y la técnica de realización, abordando distintos modos de ver una determinada situación, pero esto ocurre cuando se define el procedimiento de selección y la organización de datos que se desea significar. Partiendo de tres premisas básicas, Postic y Ketele (1992) plantea que, la primera premisa es determinar la información que hay que recoger y recogerla, la segunda es confrontar la información recogida, desde los criterios propuestos y, finalmente como tercera pauta, establecer criterios de evaluación.

En este sentido, se comprende que un sistema de observación se desarrolla por etapas, desde la cual se capturan eventos por el observador, de acuerdo a Dessus, (2007 quien refiere a De Ketele 1987, p. 105) dice que:

Una cuadrícula de observación, es el insumo instrumental con el que el observador aborda la observación “una grilla de observación es un sistema de sistemático, atributivo, alospectivo [para observar a otros], destinado a recoger hechos y no representaciones, llevado a cabo por uno o varios observadores independientes y en el que se desarrollan los

procedimientos de selección, provocación, registro y codificación de los “Los atributos” que deben observarse se determinan con el mayor rigor posible (p.3).

De esta manera Dessus, P. (2007, p.6) presenta un sistema de observación de 4 pasos operativos desde el sujeto observador: Segmentación Espacial y temporal de eventos, filtrado, forma de codificación y reducción de datos, que para este proyecto de investigación se desarrolla de la siguiente manera:

- **SEGMENTACIÓN ESPACIAL Y TEMPORAL DE EVENTOS**

En este se debe identificar cortes del proceso, para el caso de la investigación y las sesiones, desde la estrategia desing thinking, se da en la rutina de la sesión, pero adicional por tiempo, ya que hay metas a alcanzar dentro del proceso en general y con un límite de sesiones por semana, así:

ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • itinerario de la jornada 	
TENER EN CUENTA	<ul style="list-style-type: none"> • Retomando el proceso anterior • Donde estamos en el proceso • De dónde venimos • A dónde se desea llegar y aclarando dudas 	
RESULTADOS QUE SE ESPERA TENER	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la temática del día • objetivos de la sesión • presentación de formatos, recursos e insumos. 	
DESCRIPCIÓN TIPO NARRACIÓN DE LA EXPERIENCIA EN LA SESIÓN	DESARROLLO DEL PROCESO INDIVIDUAL	DESARROLLO DEL PROCESO GRUPAL
	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del producto generado al equipo de trabajo de 6 miembros • Votación de acciones y selección de ruta a seguir 	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización del producto generado al equipo de trabajo macro (consejo de estudiantes - 3 grupos • Dirección de grado - 6 grupos en dirección de grado: escucha de sugerencias y aclaraciones de dudas desde las acciones presentadas
EVALUACIÓN desde:	<ul style="list-style-type: none"> • Hallazgos desde la estrategia desing thinking • Hallazgos desde la investigación del proyecto • Observaciones y aspectos a mejorar 	
SOPORTES desde	<ul style="list-style-type: none"> • Evidencia fotográfica • Esquema de gráficos de los formatos utilizados • Entrega de refrigerio • Premios o reconocimientos por metas alcanzadas y cierre de jornada 	

Filtrado de datos

Para esta etapa de la observación es importante discriminar la información relevante de las situaciones a observar. De acuerdo a Mendinueta (2020, p. 146), un proceso de observación planeado tiene como mínimo tres etapas. Antes de la observación, durante la observación y después de la observación; adicional es importante aclarar que, en esta investigación, tanto el docente que realiza la investigación, como el docente que es acompañante del proceso en desing thinking es el mismo, por lo que apoyarse de este paso para realizar la observación es fundamental para así alcanzar pertinencia. Lo anterior se desarrolló así en esta investigación:

ANTES DE LA OBSERVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Realización de un cronograma semanal y mensual de las sesiones a realizar, junto a él tiempo a destinar en cada sesión Búsqueda, elaboración y montaje de formatos desde la estrategia de desing thinking, tanto para ser desarrollados de manera individual como grupal por los estudiantes, para que cuando se realice la actividad, estos los puedan desarrollar, sin tener que ser explicados por el docente y así evitar influenciar en la interpretación y desarrollo de los mismos; adicional permite que el educador se limite a la observación de la sesión en sus fases dentro del encuentro 	
	Información tabulada dentro del registro de observación de:	<ul style="list-style-type: none"> Nombre del grupo de participantes observado Nombre de la etapa de Desing thinking Numero de Sesión Fase de investigación Hora Tiempo destinado a la sesión Recursos y herramientas a llevar en la sesión
DURANTE LA OBSERVACIÓN El docente facilitador, que es el mismo investigador, se dispondrá a desarrollar la sesión en tres momentos como asesor así:	Momento inicial:	<ul style="list-style-type: none"> Bienvenida Socialización del itinerario del día Apertura a la comprensión del problema Entregando los insumos desde la estrategia desing thinking y los recursos para su elaboración
	Momento de observación:	<ul style="list-style-type: none"> Alerta a los cambios de trabajo individual al proceso de socialización, luego del proceso grupal al de socialización y, finalmente de evaluación por equipos pequeños de trabajo a trabajo por equipo macro. Ejerciendo el rol de observador del proceso y capturando imágenes por medio de fotografías de la interacción de los participantes del proceso, sin ser interferente Durante la observación se deja desarrollar a los estudiantes el registro de los formatos de desing thinking de la sesión Desarrollar una observación técnica enfocada a recopilar datos desde la investigación frente a los participantes, en las secciones del documento (Descripción tipo narración de la experiencia en la sesión y Observaciones y aspectos a mejorar)

DESPUÉS DE LA OBSERVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • posteriormente se realiza el diligenciamiento de las secciones del formato de observación (Hallazgos desde la estrategia Desing Thinking y Hallazgos desde la investigación del proyecto)
----------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Unidades de codificación

El siguiente paso dentro del proceso de la observación es registrar lo observado desde las jerarquías a analizar. Según Dessus (2007,) “es posible clasificar cualquier evento que ocurra en una clase siguiendo una jerarquía bidimensional. Una jerarquía partonómica de “parte de” y una jerarquía taxonómica de “tipo de”. La primera es una jerarquía temporal, la segunda es funcional” (p. 7), esta manera de codificar busca que la información a revisar se estructure y sintetice al momento de la observación, desde la realidad analizada, para el caso el encuentro de los jóvenes en esta indagación, para esta investigación se desarrolló de esta manera:

➤ JERARQUÍA PANTOMÍMICA

Desde la gestión y organización de la sesión, guiado por los recursos de la estrategia desing thinking y las metas a lograr en cada pauta del proceso del pensamiento creativo, llamado en el formato de observación:

HALLAZGOS DESDE LA ESTRATEGIA DESING THINKING, así:	
POR SESIÓN DE TRABAJO	
Desde los formatos de Desing thinking	<ul style="list-style-type: none"> • Metas del trabajo individual • Metas del trabajo grupal • Evaluación en las secciones del día

➤ JERARQUÍA TAXONÓMICA

Desde los sistemas de información y contenido para analizar desde la investigación, al momento de realizar durante y después de la observación son:

HALLAZGOS DESDE LA INVESTIGACIÓN DEL PROYECTO, así:	
	PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL
	<ul style="list-style-type: none"> • Cuántos estudiantes-participantes asistieron • Se observa en los participantes un diálogo activo • Hay preguntas no resueltas en los grupos de trabajo micro • Se solucionan inquietudes y preguntas en el grupo de trabajo macro • El formato de desing thinking favoreció a la participación estudiantil y elevar las inquietudes de los mismos

CATEGORIA Participación desde los intereses y necesidades de los estudiantes	INTERESES Y NECESIDADES ESTUDIANTILES <ul style="list-style-type: none"> • Se observa si traen intereses o necesidades de sus compañeros de aula de clase o propias • Se registró en formatos, los interés o necesidades llevados por los estudiantes • Se dio respuesta durante la sesión, a los intereses o necesidades de los participantes desde el dialogo, en los micro o macro equipos de trabajo. • Los interés o necesidades resueltos al cierre de la jornada (aporte a la meta común) • El formato de desing thinking favoreció a la escucha de las necesidades o inquietudes de los estudiantes
CATEGORIA ciudadanía y liderazgo escolar	LIDERAZGO JUVENIL <ul style="list-style-type: none"> • Hay lideres estudiantiles en las sesiones de trabajo • Los participantes pasan por el rol de líder de los grupos micro en la jornada • Los participantes pasan por el rol de líder de los grupos macro en la jornada • El líder juvenil registra las iniciativas de la sesión y las retoman en otras sesiones • El formato de desing thinking favoreció a el fortalecimiento de capacidades en liderazgo juvenil CIUDADANIA ESCOLAR ACTIVA <ul style="list-style-type: none"> • En la actividad se tuvo en cuenta a la comunidad estudiantil • El formato de trabajo permite evidenciar participación con votos en el grupo micro • El formato de trabajo grupal permite evidenciar participaron con sus votos en el grupo macro • Los resultados aportan a la promoción y bienestar de la comunidad estudiantil escolar • El formato de desing thinking favoreció a la vivencia de ciudadanía escolar en la escuela
CATEGORIA Gobernanza y democracia escolar	GOBERNANZA <ul style="list-style-type: none"> • La estrategia se desarrolla con estudiantes participantes del gobierno escolar • Se registra en las sesiones quiénes y cuántos participantes hay del gobierno escolar • los participantes en su totalidad toman las decisiones en la actividad • Los participantes socializan en las aulas el proceso llevado en los encuentros • El formato de desing thinking favoreció la toma de decisiones en consenso. DEMOCRACIA ESCOLAR <ul style="list-style-type: none"> • Los representantes participantes fueron elegidos a través de elecciones • Se registran decisiones de las sesiones de trabajo desde la gobernanza escolar • Se evalúa la jornada desde la voz de los estudiantes participantes • En el grupo de participantes hay representación de estudiantes de diferentes grupos étnicos, géneros, niveles académicos o el programa NEE. • El formato de desing thinking a aporta a la revisión de ítems desde la democracia escolar.

Instrumento 2

CUADRICULA DE OBSERVACIÓN, su especificidad de diseño es:

- SEGMENTACIÓN ESPACIAL Y TEMPORAL DE EVENTOS, desde la rutina de la sesión con cortes de tiempo
- FILTRADO DE DATOS, relacionado en tres tiempos (antes, durante y después de la observación)
- UNIDADES DE CODIFICACIÓN, con
 - Jerarquía pantomímica, desde la revisión de los formatos desing thinking del encuentro por equipos
 - Jerarquía taxonómica, estableciendo tres categorías:
 - Participación desde los intereses y necesidades de los estudiantes
 - Ciudadanía y liderazgo escolar
 - Gobernanza y democracia escolar

LO ANTERIOR APLICADO EN LAS FASES:

Fase 1 EXPLORACIÓN Y ANÁLISIS, proceso metodológico desing thinking

Fase 2 DISEÑO DE PROPUESTA, proceso metodológico desing thinking

Fase 3 EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN DE PROPUESTA, proceso metodológico desing thinking

A continuación, la matriz rejilla para la observación propuesta para esta investigación:

FORMATO DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN

Sesión ____ GRUPO DE INTERES <i>Consejo de Estudiantes</i>		
FASE de investigación:		Desing Thinking: ETAPA No
HORA	TIEMPO	SESIÓN
Actividad	Tener en cuenta	Recursos y herramientas a utilizar en la sesión
Nombre de formatos usados y cuál es el resultado que se espera de este		
Descripción tipo narración, de la experiencia en la sesión		
Hallazgos desde la estrategia Desing Thinking		
Hallazgos desde la investigación del proyecto		
Observaciones y aspectos a mejorar		
Evidencia Fotográfica	Esquema grafico de los formatos utilizados	

Sesión ____ GRUPO DE INTERES <i>Dirección de grado</i>		
FASE de investigación:		Desing Thinking ETAPA No
HORA	TIEMPO	SESIÓN
Actividad	Tener en cuenta	Recursos y herramientas a utilizar en la sesión
Nombre de formatos usados y cuál es el resultado que se espera de este		
Descripción tipo narración, de la experiencia en la sesión		
Hallazgos desde la estrategia Desing Thinking		
Hallazgos desde la investigación del proyecto		
Observaciones y aspectos a mejorar		Vinculo a video de entrevista
Evidencia Fotográfica	Esquema grafico de los formatos utilizados	

Reducción

Por último, dentro de estos 4 pasos del proceso de observación para investigación científica, Dessus, (2007) resalta que “El objetivo de casi todas las rejillas de observación no es tanto describir los diferentes acontecimientos que ocurren en el entorno, sino más bien establecer conexiones entre ellos para atribuirles significado” (p. 9), esto es gracias a que se puede hacer seguimiento a la información desde los resultados a través de la recolección de datos, pudiendo ser estas simples:

- Proporción de respuesta por contenido: donde se compara la información
- Porcentaje de eventos cruzados de contenido: donde la información se compara triangularmente, entre categorías

Y en la que se puede revisar la información recolectada desde:

- Tablas de análisis bidimensional: informa cada evento y su siguiente como otros tantos pares, los índices calculados a partir de estos datos presuponen que el primer evento causa el segundo, simplemente porque son sucesivos

buscando reconocer patrones, gracias a la identificación de:

- Pares de acontecimientos que ocurren con frecuencia
- Identificación de sucesiones frecuentes.

Para esta investigación se realiza la recolección de datos simples con proporción de respuesta por contenido desde la revisión de los datos, teniendo en cuenta a los dos grupos focales macro, con un total de 36 sesiones con cada grupo focal y un total general de 72 sesiones revisadas, en la etapa de investigación 1,2 y 3 en los momentos de trabajo con recursos de Desing thinking, así:

Tipo de análisis de Reducción	Grupo focal	Grupo focal II macro, lo componen
RECOLECCIÓN DE DATOS SIMPLES:	Consejo de estudiantes	Grupo Colibrí Zunzuncito, Grados Sexto y séptimo
	Abreviatura	Representante de Sexto A
		Representante de Sexto B
		Representante de Sexto C

Proporción de respuesta	CE	Representante de Séptimo A			
		Representante de Séptimo B			
		Representante de Séptimo C			
		Representante de Séptimo C			
		Grupo Danta de Bosque, Grados Octavo y noveno			
	Porcentaje de proporción de respuesta	Representante de Octavo A			
		Representante de Octavo B			
		Representante de Octavo C			
	Equivalente al 33% por representar a 3 grupos	Representante de Noveno A			
		Representante de Noveno B			
		Representante de Noveno C			
		Grupo Oso Andino, Grados Décimo y Undécimo			
		Representante de Decimo A			
		Representante de Decimo B			
		Representante de Decimo C			
Representante de Undécimo A					
Representante de Undécimo B					
RECOLECCIÓN DE DATOS SIMPLES: Proporción de respuesta	Grupo focal	Grupo focal III macro, lo componen			
	Dirección de grado	Coordinador 1	GRUPO 1 AGUILAS	Coordinador 4	GRUPO 4 JAGUARES
		Creativo 1		Creativo 4	
		Diseñador 1		Diseñador 4	
		Vocero 1		Vocero 4	
		Logística 1		Logística 4	
		Ejecutor 1		Ejecutor 4	
	Abreviatura	Ejecutor 4	Ejecutor 4		
	DG	Coordinador 2	GRUPO 2 TRIUNFADORES	Coordinador 5	GRUPO 5 DRAGONES
		Creativo 2		Creativo 5	
		Diseñador 2		Diseñador 5	
		Vocero 2		Vocero 5	
		Logística 2		Logística 5	
	Porcentaje de proporción de respuesta	Ejecutor 2	Ejecutor 5		
Ejecutor 5		Ejecutor 5			
Equivalente a 67 % por representar a 6 grupos	Coordinador 3	GRUPO 3 FURIA NOCTURNA	Coordinador 6	GRUPO 6 PUPYS	
	Creativo 3		Creativo 6		
	Diseñador 3		Diseñador 6		
	Vocero 3		Vocero 6		
	Logística 3		Logística 6		
	Ejecutor 6	Ejecutor 6			

Instrumento no. 3

- RECOLECCIÓN DE DATOS POR REDUCCIÓN SIMPLE, con
 - Proporción de respuesta por contenido, a través de:
 - tabla bidimensional para la identificación de sucesos frecuentes
 - Entre los dos grupos focales macro
 - ✓ Consejo de Estudiantes
 - ✓ Dirección de datos

RECOLECCIÓN DE DATOS SIMPLES: Tipo proporción de respuesta									
SESION No _____	ETAPA DESING THINKING: _____	GRUPO FOCAL MACRO				CE		DG	
		Se observa	Algunas veces se observa	Pocas veces se observa	Nunca se observa	Se observa	Algunas veces se observa	Pocas veces se observa	Nunca se observa
CATEGORIA Participación desde los intereses y necesidades de los estudiantes	PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL								
	Durante la sesión, cuántos estudiantes participantes asistieron desde los permisos dados en las aulas de clase	No de asistentes			No de asistentes				
	Se observa en los participantes un diálogo activo, donde se dicen entre ellos sus inquietudes, se comentan las mismas y realizan preguntas, todo esto frente a la meta propuesta en el encuentro								
	Se registraron preguntas no resueltas en los grupos de trabajo para que estas sean dialogadas en los momentos de la sesión del grupo macro de participantes								
	Se da solución a las inquietudes, comentarios y preguntas a través de la participación de todo el grupo en el momento macro de la sesión								
	El formato o actividad desde el recurso desing thinking presentado en el encuentro, favoreció en la sesión, la participación estudiantil y elevar las inquietudes de los mismos								
	INTERESES Y NECESIDADES ESTUDIANTILES								
	Se Observa si los estudiantes participantes traen a la sesión, algunos intereses o necesidades de sus compañeros de aula de clase, o las suyas, para aportar con ellas a la meta del día								
	El proceso del día permitió registrar en los formatos de trabajo tanto interés o necesidades llevados por los participantes desde el aula de clases o las personales frente a la meta de la sesión								
	Se dio respuesta a los intereses o necesidades desarrollados en la temática del día frente a visibilización juvenil								
Los interés o necesidades que se tuvieron en cuenta al cierre del día para el proceso de la estudiantil aportan a la meta del proyecto									
El formato o actividad desde el recurso desing thinking presentado en el encuentro, favoreció en la sesión a la escucha de las necesidades o inquietudes de los estudiantes									
LIDERAZGO JUVENIL									
Hay líderes estudiantiles en las sesiones de trabajo									
Durante las diferentes sesiones los estudiantes pasan por el rol de liderazgo en la jornada debiendo apoyar, gestionar y propiciar el buen desarrollo de las metas del día en los grupos pequeños de trabajo									

Lista de chequeo

Este instrumento de evaluación y seguimiento mide la información para la investigación científica desde ítems, ya que proporciona una revisión individual, como también un análisis de puntaje global, desde el que se proveen rangos de evaluación, calificándolos conforme a las variables, dimensiones e indicadores desarrollados, dando pertinencia desde su fiabilidad, validez de contenido de constructo y validez concurrente, entre otros. Aspectos que son consideradas esenciales en el proceso de calificación de las investigaciones científicas. De acuerdo a Manjarrez & Fernández (2019, quien refieren a García Muñoz, 2003)

Esta herramienta es muy utilizada en el área de las ciencias sociales, ya que posee gran versatilidad que permite hacer uso de él tanto como instrumento de investigación como instrumento de evaluación en diferentes procesos y programas en los que se aplique (p. 88).

Así mismo, esta herramienta posee la característica de permitirse ser aplicado a grandes números de personas, proveen un índice cuantitativo de calidad y permiten la ventaja de ser fácilmente replicadas.

Ahora bien, una lista de verificación aporta datos que proporcionan orientaciones e informaciones a ser tenidas en cuenta para descripciones en investigaciones científicas suministrando respuestas desde ítems individuales desde el cual se miden puntajes globales; para esta investigación se ha implementado la escala PEDro, que es aplicada porque los datos que suministra son de puntuación, gracias a el tipo de respuesta implementada en ella, que en este caso es del tipo respuesta cerrada con dos puntajes (sí y no), facilitando la interpretación de la misma porque evalúa la validez interna, presentando un análisis estadístico. Dentro de este orden de ideas, Manjarrez & Fernández (2019, p. 90 quien refieren a Arribas 2004) dice que para la realización de un test o lista cuestionario es obligación tener en cuenta los siguientes elementos y que para esta investigación se implementó así:

- **Definición del constructo o aspecto a medir:** Teoría científica que sustenta los elementos a medir en el cuestionario

PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL E INTERESES Y NECESIDADES ESTUDIANTILES
LIDERAZGO JUVENIL Y CIUDADANIA ESCOLAR ACTIVA
GOBERNANZA Y DEMOCRACIA ESCOLAR
ESTRATEGIA CON ENFOQUE GLOCAL, ODS Y EMPRENDIMIENTO
LOGISTICA DE LA ESTRATEGIA

- **Propósito de la escala:** Son los ítems o cuestionamientos que viabilizan la medición y el nivel que puede alcanzar desde la particularidad a revisar:

PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL E INTERESES Y NECESIDADES ESTUDIANTILES
• Como espacio de encuentro
• Para la comunicación
• Como estrategia
LIDERAZGO JUVENIL Y CIUDADANIA ESCOLAR ACTIVA
• Formación y desarrollo del liderazgo
• Promoción de la responsabilidad cívica
• Diversidad, empatía e inclusión
GOBERNANZA Y DEMOCRACIA ESCOLAR
• Inclusión de estudiantes en procesos de toma de decisiones
• Apoyo y recursos
• Gobernanza escolar
• Evaluación y retroalimentación
ESTRATEGIA CON ENFOQUE GLOCAL, ODS Y EMPRENDIMIENTO
• Relevancia desde lo Glocal
• Relevancia desde los ODS
• Relevancia desde el emprendimiento
LOGISTICA DE LA ESTRATEGIA
• Ejecución de espacio
• Ejecución de tiempo
• Ejecución de los recursos

- **Composición de los ítems:** 2 ítems por cada propósito siendo estos 3 por cada constructo a medir, para un total de 6 para cada categoría x **Número de ítems:** para un total de 33 ítems y su **contenido:** Unidimensional evaluando a cada constructo
- **Desarrollada con tres grupos focales participantes:**
 - Grupo focal II Consejo de estudiantes 12 participantes
 - Grupo focal III Dirección de grado 33 participantes
 - Maestros asesores y/o mentores del proceso 4 docentes
 - Para un total de 44 participantes

Instrumento no. 4

- Lista de chequeo para evaluación
 - Del tipo: escala PEDro
 - Pregunta cerrada
 - Respuesta Dicotómica
 - Constructo de 6 categorías

Estrategia desde el liderazgo estudiantil para la visibilización de intereses y necesidades de los jóvenes en la Institución Educativa Carlos Ramón Repizo Cabrera

Nombre: _____ Grado al que pertenece: _____

Grupo de participación juvenil: _____ Grupo Focal: consejo de estudiantes () dirección de grado ()

La Estrategia desde el liderazgo estudiantil para la visibilización de intereses y necesidades de los jóvenes en la institución Educativa Carlos Ramón Repizo Cabrera, es un proyecto de investigación que busca involucrar a los educandos en la toma de decisiones y promover su participación activa en la comunidad escolar, para evaluar su incidencia y alcance, a continuación encuentra una lista de chequeo, que favorece a su monitoreo y evaluación, permitiendo verificar si la misma cumplió las metas propuestas, desde su enfoque y significancia.

Gracias por tu participación 😊

No	Pregunta	SI	NO	Observaciones y/o sugerencias
CATEGORIA PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL E INTERESES Y NECESIDADES ESTUDIANTILES				
Como espacio de encuentro				
1.	¿Esta estrategia te permitió participar junto a otros compañeros para dialogar sobre sus intereses y necesidades frente a la escuela?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
2.	¿Consideras que esta estrategia favoreció a la visibilización de los intereses no solo de su equipo de trabajo, sino también de manera inclusiva a estudiantes de diferentes grupos étnicos, géneros y niveles académicos?			
Para la comunicación				
3.	¿La didáctica de los encuentros realizadas en la estrategia te facilitó expresar tus opiniones, necesidades e intereses frente a tus compañeros?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
4.	¿Cuándo expresaste tus opiniones en los encuentros a tu equipo, ¿estas eran escuchadas y tenidas en cuenta para la toma de decisiones?			
Como estrategia				
5.	¿La estrategia desarrollada por tu equipo te permitió comprender cómo se puede participar en la escuela, teniendo en cuenta tus intereses o necesidades?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
6.	¿La metodología desarrollada desde esta estrategia te permitió en cada fase aportar sugerencias y comentarios para su continua mejora?			
CATEGORIA LIDERAZGO JUVENIL Y CIUDADANIA ESCOLAR ACTIVA				
Formación y desarrollo del liderazgo				
7.	¿Esta estrategia incentivó tu conciencia sobre el papel de los jóvenes en la sociedad y su capacidad para generar cambios positivos?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
8.	¿Esta estrategia te permitió reconocer y celebrar tus logros o los de tus compañeros de proyecto frente a la comunidad, visibilizando tu participación activa desde otros escenarios de la institución como redes sociales?			
9.	¿Esta estrategia te permitió reconocer y celebrar tus logros o los de tus compañeros de proyecto frente a la comunidad, visibilizando tu participación activa desde otros espacios de la institución, como formaciones generales para la entrega de reconocimientos?			

Promoción de la responsabilidad cívica			
10.	¿Esta estrategia fomentó tu liderazgo, invitándote a desarrollar proyectos que brinden un servicio comunitario y/o actividades glociales desde los ODS?		Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
11.	¿Esta estrategia favoreció a tu formación como líder al pensar soluciones desde los temas de interés y relevancia para la comunidad escolar?		
Diversidad, empatía e inclusión			
12.	¿Desde la estrategia se valoró y respeto la diversidad de opiniones y perspectivas entre los compañeros de equipo y del grupo en general?		Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
13.	¿Desde la estrategia se tomaron medidas para garantizar que todos los grupos de estudiantes, incluyendo aquellos en situación de vulnerabilidad, compañer@ del programa (NEE), tengan igualdad de oportunidades para participar?		
CATEGORIA	GOBERNANZA Y DEMOCRACIA ESCOLAR		
Inclusión de estudiantes en procesos de toma de decisiones			
14.	¿Consideras que esta estrategia involucró tus aportes desde tu grupo de trabajo, en acciones de planificación y desarrollo de actividades escolares y/o de gobernanza estudiantil, en la institución?		Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
15.	Gracias a esta estrategia, ¿consideras que ahora los estudiantes tienen mayor voz y voto en asuntos que les afectan directamente, como el calendario escolar o actividades extracurriculares?		
Apoyo y recursos			
16.	¿Consideras que esta estrategia te brindó apoyo y recursos adecuados para que tú y tus compañeros pudieran desempeñar un papel activo en la vida escolar?		Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
17.	¿Esta estrategia asignó un docente mentor desde el cual se pudieron asesorar frente a su proyecto de liderazgo estudiantil?		
Gobernanza escolar			
18.	¿Consideras que se debe promover esta estrategia con otros grupos de estudiantes para facilitar la participación de los jóvenes en la institución?		Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
19.	¿Esta estrategia te permitió visibilizar tus intereses y/o necesidades frente a la escuela y lo que esperas de ella?		
Evaluación y retroalimentación:			
20.	¿Esta estrategia te permitió recopilar comentarios y sugerencias de los estudiantes, sobre sus intereses y necesidades en la vida escolar, como jóvenes?		Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
21.	¿Esta estrategia permitió que, desde los diferentes grupos, se realizara una retroalimentación para mejorar la propuesta?		
CATEGORIA	ESTRATEGIA CON ENFOQUE GLOCAL, ODS Y EMPRENDIMIENTO		
Relevancia desde lo Glocal			
22.	¿Esta estrategia te permitió que, al realizar tu propuesta, contemplaras en ella el colegio, el barrio, la comunidad o región de acuerdo a las necesidades del proyecto de tu grupo?		
Relevancia desde los ODS			
23.	¿Esta estrategia favoreció a que tu propuesta aborde el contexto de tu municipio, en uno a tres ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) de las Naciones Unidas, para desarrollar su producto final?		Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
24.	¿Esta estrategia favoreció un mensaje ambiental amigable desde los ODS?		
Relevancia desde el emprendimiento			
25.	¿Esta estrategia te permitió desarrollar pensamiento de emprendimiento, como Impacto positivo, colaboración con la comunidad, consolidación de alianzas, recursos locales, etc.?		Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
26.	¿Esta estrategia te permitió desarrollar habilidades de emprendimiento como trabajo colaborativo, escucha desde la empatía, concertación, delegar funciones, trabajar por metas, etc.?		
LOGISTICA DE LA ESTRATEGIA			
Ejecución de espacio			

27.	¿Contar con un espacio físico de encuentro para dialogar sobre sus intereses y necesidades con otros jóvenes de la institución ayuda a que este sea un momento agradable para la participación estudiantil?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
28.	¿La disposición del espacio, (aula grande, mesas para trabajo en equipo, recursos como cartulinas, fichas de colores, lápices, recortes, etc.), favoreció que las actividades se desarrollaran plenamente?			
Ejecución de tiempo				
29.	¿Contar con tiempo dentro del horario de clases a la semana, para desarrollar el proceso de trabajo colaborativo juvenil, favorece el encuentro de estudiantes para la participación y liderazgo estudiantil?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
30.	¿Contar con dos horas para cada encuentro es suficiente para cumplir las metas del proceso del proyecto?			
Ejecución de los recursos				
31.	¿Contar con recursos, como formatos tanto individuales y de trabajo en equipo, facilita desarrollar de las metas propuestas para cada encuentro?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
32.	¿Dichos formatos se comprendían y le permitieron reflexionar sobre participación juvenil, liderazgo juvenil, intereses y necesidades de los jóvenes en la escuela?			
Autoevaluación				
	¿Esta estrategia te permitió trabajar por objetivos y organizadamente para cumplir las metas del proyecto?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
	¿Esta estrategia te invito a liderar con el ejemplo, a cumplir tus propias actividades y, desde estas, solucionar problemáticas durante el proyecto, si surgían?			
	¿Esta estrategia desde sus recursos y metodología te motivó a cumplir las metas del día, revisando el progreso de las actividades a cumplir?			
	¿esta estrategia te permitió sentirte dispuesto a liderar y participar junto a otros compañeros?			

Estrategia desde el liderazgo estudiantil para la visibilización de intereses y necesidades de los jóvenes en la Institución Educativa Carlos Ramón Repizo Cabrera

Nombre del docente: _____ Asesor desde el enfoque: _____
 Grupo de participación juvenil que asesoro: _____ Niños de edades entre: _____

La Estrategia desde el liderazgo estudiantil para la visibilización de intereses y necesidades de los jóvenes en la institución Educativa Carlos Ramón Repizo Cabrera, es un proyecto de investigación que busca involucrar a los educandos en la toma de decisiones y promover su participación activa en la comunidad escolar, para evaluar su incidencia y alcance; a continuación encuentra una lista de chequeo, que favorece a su monitoreo y evaluación, permitiendo verificar si la misma cumplió las metas propuestas, desde su enfoque y significancia.

Gracias por tu participación 😊

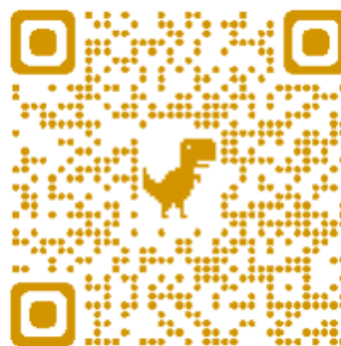
No	Pregunta	SI	NO	Observaciones y/o sugerencias
CATEGORIA PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL E INTERESES Y NECESIDADES ESTUDIANTILES				
Como espacio de encuentro				
1.	Desde su asesoría al proyecto juvenil, ¿usted pudo visibilizar si los estudiantes dialogaban desde sus intereses y necesidades frente a la escuela?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
2.	¿Considera usted como mentor que esta estrategia favoreció la visibilización de los intereses estudiantiles de manera inclusiva porque en ella había participantes de diferentes grupos étnicos, géneros y niveles académicos?			
Para la comunicación				
3.	¿Observó usted, como mentor del proyecto juvenil, que la estrategia favorece la expresión libre y sin prevenciones, desde las opiniones personales, interés o necesidades de los estudiantes?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias

4.	¿Pudo ver que las opiniones de los estudiantes fueron escuchadas y tenidas en cuenta para la toma de decisiones dentro del equipo de trabajo estudiantil?			si considera pertinente
Siendo estrategia				
5.	¿Observó usted, como asesor de la estrategia de liderazgo juvenil, que los estudiantes pudieron comprender cómo se puede participar en la escuela desde sus intereses o necesidades?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
6.	¿Observó usted que la metodología desarrollada en esta estrategia, favoreció el aporte de sugerencias y/o comentarios de los estudiantes?			
CATEGORIA	LIDERAZGO JUVENIL Y CIUDADANIA ESCOLAR ACTIVA			
Formación y desarrollo del liderazgo				
7..	¿Considera usted que esta estrategia incentiva a los estudiantes a comprender cuál puede ser su papel como joven en la sociedad, desde sus capacidades?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
8.	¿Observó usted que esta estrategia permitió a los participantes reconocer y celebrar sus logros como equipo frente a la comunidad, desde otros espacios o escenarios de la institución, como redes sociales, reconocimientos y/o reuniones?			
Promoción de la responsabilidad cívica				
9.	Desde su posición de mentor desde esta estrategia, ¿fomentó en los estudiantes participantes, liderazgo, servicio comunitario y/o actividades glocles desde los ODS?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
10.	Desde su observación como asesor invitado de esta estrategia, ¿considera que esta promueve las capacidades de liderazgo en los estudiantes frente a temas de su interés y relevancia dentro y para la comunidad escolar?			
Diversidad, empita e inclusión				
11.	¿Observó usted desde su asesoría en esta estrategia que los participantes fueron valorados y respetados desde su diversidad de opiniones y perspectivas dentro del equipo del proyecto y del grupo en general?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
12.	Desde esta invitación a ser mentor de la estrategia de liderazgo juvenil, ¿usted facilitó garantías de participación en los estudiantes, incluyendo aquellos en situación de vulnerabilidad (programa NEE), desde la igualdad de oportunidades, para que estos participaran?			
CATEGORIA	GOBERNANZA Y DEMOCRACIA ESCOLAR			
Inclusión de estudiantes en procesos de toma de decisiones				
13	¿Cómo mentor considera que esta estrategia involucró los aportes realizados en la asesoría, en acciones de planificación, desarrollo de actividades escolares y/o de gobernanza estudiantil?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
14.	Cómo asesor de esta estrategia, ¿considera que los estudiantes tienen mayor visibilización frente a la institución, desde sus voces y votos en asuntos que les afectan directamente, como el calendario escolar o actividades extracurriculares?			
Apoyo y recursos				
15.	Cómo asesor invitado, ¿consideras que esta estrategia brindó apoyo y recursos adecuados para que los estudiantes pudieran desempeñar un papel activo en su vida escolar?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
16.	¿Considera usted que esta estrategia al haber asignado un mentor, dentro del proceso de investigación y creación de propuesta, fue pertinente para que los estudiantes pudieran realizar un proyecto desde liderazgo estudiantil?			
Gobernanza escolar				
17.	Cómo asesor invitado de esta estrategia, ¿considera usted que se debe promover que la misma se realice con otros grupos de estudiantes, para así ampliar la participación de los jóvenes en la institución?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
18.	Cómo asesor invitado de esta estrategia, ¿considera usted que los resultados de la misma, favorecen la visibilización de los intereses y/o necesidades de los estudiantes frente a la escuela y lo que ellos esperan de ella?			
CATEGORIA	ESTRATEGIA CON ENFOQUE GLOCAL, ODS Y EMPRENDIMIENTO			
Relevancia desde lo Glocal				

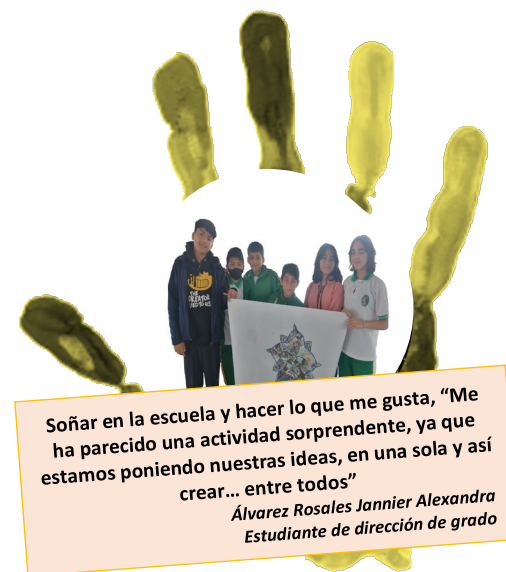
21.	Desde los diferentes encuentros de su mentoría, ¿usted asesoró y motivó a que los estudiantes realizaran sus propuestas contemplando el colegio e integrando posibles alianzas con la comunidad, el barrio o la región, dependiendo de las necesidades del proyecto?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
22.	Y desde su asesoría, ¿esta estrategia favoreció a que los participantes realizaran un proyecto que contemplara a los demás estudiantes de la institución, desde sus interés y necesidades?			
Relevancia desde los ODS				
23.	Desde su asesoría, ¿esta estrategia de liderazgo juvenil tuvo en cuenta los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) de las Naciones Unidas, para desarrollar su producto final?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
24.	¿Gracias a su mentoría, esta estrategia favoreció a que en el diseño y propuesta se diera un mensaje ambiental amigable a otros, desde los ODS?			
Relevancia desde el emprendimiento				
25.	Desde lo investigado y analizado a través de su mentoría, ¿esta estrategia permite desarrollar pensamiento de emprendimiento, como Impacto positivo, colaboración con la comunidad, consolidación de alianzas y recursos locales, etc.?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
26.	Desde su asesoría, ¿considera usted que esta estrategia favoreció a desarrollar habilidades de emprendimiento como: trabajo colaborativo, escucha desde la empatía, concertación, delegación de funciones y trabajo por metas, ¿etc.?			
LOGISTICA DE LA ESTRATEGIA				
Desde su ejecución de espacio				
27.	¿Considera usted como mentor que haber contado con espacios físicos de encuentro para dialogar sobre las temáticas dentro de la institución, ayuda a que este sea un momento agradable para la participación juvenil y el liderazgo estudiantil?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
28.	¿Considera usted que la disposición del espacio para las mentorías en aspectos como aula grande, mesas para el trabajo en equipo, recursos como cartulinas, fichas de colores, lápices, recortes, etc. favoreció a que las actividades se realizaran plenamente?			
Desde su ejecución de tiempo				
29.	¿Considera usted como asesor que el tiempo dentro del horario de clases a la semana para desarrollar el proceso de trabajo colaborativo juvenil, favorece al encuentro de estudiantes para la participación y liderazgo estudiantil?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
30.	y desde el tiempo asignado para las asesorías (2 horas para cada encuentro) ¿fueron suficientes para cumplir las metas de mentoría dentro del proceso del proyecto?			
Desde la ejecución de los recursos				
31.	¿Considera usted como asesor, que contar con recursos como formatos de trabajo en equipo, facilita desarrollar las actividades del encuentro de mentoría y desde estos alcanzar las metas propuestas?			Escriba sus observaciones y/o sugerencias si considera pertinente
32.	¿Finalmente, dichos formatos, desde su observación se comprendían y les permitieron a los estudiantes, reflexionar sobre intereses y necesidades de los jóvenes frente a la escuela, desde la participación y liderazgo juvenil?			

ORGANIZACIÓN Y FASES DE LA ESTRATEGIA

A continuación, se describe el proceso de la investigación relacionado en una tabla: Este muestra las fases científicas ubicando los objetivos del proyecto, grupos focales y la inclusión por pasos de la estrategia de pensamiento Design Thinking, el recurso o instrumento aplicado en cada sesión y su aporte a la meta de la “estrategia desde el liderazgo estudiantil para la visibilización de interés y necesidades de las y los jóvenes en la institución educativa Carlos Ramon Repizo Cabrera”.



Fase 1 de la investigación – Indagación
<https://www.youtube.com/shorts/2-7uWFAYPEg>



Fase I. Exploratoria y análisis

(1 paso de 2)

INDAGACIÓN DESDE LA INVESTIGACION

En esta etapa de la investigación se realizó un proceso de indagación con estudiantes de dos grupos focales: Grupo focal inicial (estudiantes correspondientes a grados de básica secundaria y media académica) y Grupo focal 1 (consejo estudiantil), con estos grupos se buscó averiguar si reconocían acciones y vivencias de participación estudiantil, democracia escolar, liderazgo juvenil y gobernanza estudiantil para y desde los estudiantes en el entorno escolar y, si sus intereses y necesidades eran escuchados, gestionados y ejecutados por ellos o por otros.

FASE I - EXPLORATORIA Y ANÁLISIS

1 ETAPA DE INVESTIGACIÓN – Indagación

Objetivos de investigación		Acción a desarrollar	
Objetivo No 1: Indagar las posibles causas de la no existencia de espacios para escuchar las necesidades e intereses de los estudiantes		Aplicación del instrumento N°1 Encuesta tipo escala Likert de índice alfa de Cronbach	
Grupo Focal		Acciones y actividades realizadas	
Estudiantes de secundaria	GRUPO FOCAL II CE - Consejo estudiantil	<p>En esta fase del proceso de investigación se realizó un proceso de indagación con estudiantes del consejo estudiantil (1 estudiante por cada grado) para saber si estos reconocían acciones y vivencias de participación estudiantil, democracia escolar, liderazgo juvenil y gobernanza estudiantil; para y desde los estudiantes en el entorno escolar y si desde estos sus intereses y necesidades, eran escuchados, gestionados y ejecutados por ellos o por otros</p> <p>Para esto, se planeó una sesión por fases (momento de sensibilización, de aplicación de instrumento, compartir e integración) Finalmente, para el buen desarrollo de la actividad a los estudiantes se les organizó en tres grupos de trabajo, aspecto que buscó dar voz y visibilización a todos los participantes. La organización se dio así: Equipo 1 grados sexto – séptimos Equipo 2 grados octavo – noveno Equipo 3 grados décimo y undécimo</p>	
		<p>Acción 1: Actividad de inicio e integración: en la cual se busca que los participantes se conecten como equipo de trabajo y se sensibilicen con los temas a tratar. Elaboración de mándala con las imágenes vividas en el año escolar sobre su interacción y acciones realizadas en el 2022 como consejo estudiantil y desde ahí construir y reflejar los aspectos anteriormente mencionados.</p>	<p>Acción 2: Aplicación de instrumento de investigación: encuesta física, tipo escala Likert con la cual se buscó cuestionar a los estudiantes sobre su nivel de acuerdo o desacuerdo sobre las posibles causas de la existencia, o no, de espacios para la escucha de sus necesidades e intereses en la IE</p>

GRUPO FOCAL I Estudiantes	<p><u>Acción 1</u></p> <p>En esta fase del proceso de investigación, se realizó un proceso de indagación con estudiantes de secundaria con una muestra equivalente al 15% de la población de secundaria, (5 estudiantes por cada grado) para saber si estos reconocían acciones y vivencias de participación estudiantil, democracia escolar, liderazgo juvenil y gobernanza estudiantil, para y desde los estudiantes en el entorno escolar y, si sus intereses y necesidades eran escuchados, gestionados y ejecutados por ellos o por otros.</p> <p>Aplicación de instrumento de investigación: encuesta física, tipo escala Likert, con la que se buscó cuestionar a los estudiantes sobre su nivel de acuerdo o desacuerdo con las indagaciones sobre las posibles causas de la existencia, o no, de espacios para la escucha de sus necesidades e intereses en la IE. En este grupo se desarrollaron 2 preguntas finales desde su perfil estudiantil</p>
<p>Fase I. Exploratoria y análisis</p> <p>(2 paso de 2) ESTRATEGIA DESING THINKING</p> <p>En esta fase del proceso de investigación, se implementa la estrategia de Desing thinking, desde el trabajo colaborativo, con los grupos focales de investigación <u>Grupo focal I</u> (consejo de estudiantes) y <u>grupo focal II</u> (dirección de grado de octavo) desde el cual se busca dar solución al sueño propuesto: “soñar en la escuela y hacer lo que nos gusta” y con ello desarrollar la estrategia que integre el liderazgo estudiantil para la visibilización de intereses y necesidades de los jóvenes de la institución Educativa Carlos Ramón Repizo Cabrera.</p>	
<p>ACCIÓN A DESARROLLAR</p> <p>Aplicación del instrumento N°2</p> <p>Cuadrícula de observación, con segmentación espacial y temporal de eventos, filtrando de datos y unidades de codificación del tipo jerarquía pantomímica y taxonómica, aplicado en las fases:</p> <p>Fase 1 exploración y análisis, proceso metodológico desing thinking</p> <p>Fase 2 diseño de propuesta, proceso metodológico desing thinking</p> <p>Fase 3 ejecución y evaluación de propuesta, proceso metodológico desing thinking</p> <p>Aplicación del instrumento N°3</p> <p>Análisis de reducción para la recolección de datos simple para la identificación de sucesos frecuentes</p>	

Fase I. Exploratoria y análisis

1 ETAPA DE INVESTIGACIÓN - DESDE LA ESTRATEGIA DESING THINKING CON LOS GRUPOS FOCALES DE PARTICIPACION ESTUDIANTIL

<p>Objetivos de investigación Objetivo No 2: Reconocer desde diferentes acciones desarrolladas por los mismos estudiantes, sus intereses y necesidades</p>	<p>ACCIÓN A DESARROLLAR Desing Thinking 1 ETAPA - EMPATIZAR</p> <p>Primer paso de cinco desde la estrategia Desing Thinking y en la que los estudiantes participantes realizaron un reconocimiento del contexto desde la indagación de sus propios intereses y necesidades como estudiantes frente a el plantel educativo. Esta fase les brindó la oportunidad de trabajar en un proceso colaborativo, de participación ciudadana, visibilización estudiantil y desarrollo de actividades desde el liderazgo escolar.</p> <p><i>*Micro equipo: Agrupación de 6 integrantes</i> <i>*Macro equipo: Grupo focal de investigación</i></p>		
Grupo Focal	Acciones y actividades realizadas	Grupo Focal	Acciones y actividades realizadas
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Consejo de estudiantil</p>	<p>Desing Thinking: EMPATIZAR En este inicio del proceso, el grupo de estudiantes del consejo estudiantil se reconoce como un equipo institucional de investigación, consulta y visibilización juvenil frente a sus pares, como ejecutores de cambios institucionales a favor de los estudiantes, llevando sus voces, necesidades e interés, a otras instancias de participación y desarrollo institucional.</p> <p>Para un mejor desarrollo del proceso se distribuyeron a los estudiantes, en tres equipos de trabajo colaborativo, así: Grado 6 y 7 llamándose <i>Colibrí Zunzuncito</i> Grado 8 y 9 llamándose <i>Dantas del Bosque</i> Grado 10 y 11 llamándose <i>Osos Andinos</i></p> <p>En esta fase, los integrantes de cada grupo ocuparon un cargo, que fue rotando en cada fase del proceso desing thinking, estos son: Coordinador, Creativo, Diseñador, vocero, gestor y ejecutor En esta fase se ejecutaron 5 sesiones (1 a la 5)</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Grado 8C</p>	<p>Desing Thinking: EMPATIZAR En este inicio del proceso el grupo de dirección de grado comprende su importancia y la incidencia que tendrán en el proyecto de investigación, ya que desde su participación se espera dar solución a la dificultad presentada con el equipo focal de investigación con el consejo de estudiantes. Se proyecta desde la participación dar visibilidad no solo al mismo grado, sino también a otros estudiantes en la institución</p> <p>Para un mejor desarrollo del proceso se distribuyeron a los estudiantes en seis equipos de trabajo colaborativo, así: <i>Águilas, Triunfadores, Fura Nocturna, Jaguares, Dragones y Pupys</i></p> <p>En esta fase los integrantes de cada grupo ocuparon un cargo, que fue rotando en cada fase del proceso desing thinking, estos son: Coordinador, Creativo, Diseñador, vocero, gestor y ejecutor</p> <p>Esta fase se desarrolló en 5 sesiones (1 al 5)</p>

<p>CE - Sesión 1 <u>Identificando Oportunidades</u> Lluvia de ideas o brainstorm (Desing Thinking) Momento de trabajo individual: los estudiantes realizaron una indagación personal frente a sueños y necesidades como individuos frente a la institución, acción que fortalece visibilización y participación estudiantil</p>	<p>DG - Sesión 1 <u>Etapas de oportunidades.</u> Identificando la problemática Momento de trabajo individual: los estudiantes reconocieron la problemática hallada desde los mapas mentales, videos y productos finales a manera de prototipo desarrollados con el consejo de estudiantes y con el grado. Desde esta acción se desarrollan habilidades de empatía y liderazgo estudiantil</p>
<p>CE - Sesión 2 <u>Identificando Oportunidades</u> Mapa de actores (Desing Thinking) Momento de trabajo colectivo: se realiza la socialización en los subgrupos de trabajo, de dichos intereses y necesidades, identificando similitudes o diferencias. También se desarrolló la socialización de lo hallado en los subgrupos, al grupo general del consejo estudiantil, acción que fortalece visibilización, participación y liderazgo estudiantil</p>	<p>DG - Sesión 2 <u>Etapas de oportunidades.</u> Identificando la problemática Desing Thinking) Momento de trabajo en equipo: los estudiantes reconocieron el proyecto “Soñar en la escuela y hacer lo que nos gusta” junto a sus carteles tipo mapa mental y desde este proceso, reconocieron cuál puede ser su incidencia y aporte a la institución desde su participación en el proyecto de investigación. Esta acción fortalece el liderazgo y la participación estudiantil</p>
<p>CE - Sesión 3 <u>Identificando Oportunidades</u> Define un desafío – sueños y quejas (Desing Thinking) Momento de trabajo colaborativo: parte del resultado de la sesión anterior, se define trabajar desde los sueños de los estudiantes frente a la escuela que sueñan Se implementan los hallazgos en posibilidades de creación y diseño, acción que fortalece intereses y necesidades, participación y democracia escolar</p>	<p>DG - Sesión 3 <u>Etapas de oportunidades.</u> Lluvia de ideas o brainstorm (Desing Thinking) 1 momento) fortalecimiento de habilidades individuales, para la formación en pensamiento creativo (taller multimedia para fortalecer el pensamiento creativo, con todo el grupo). 2 momento) trabajo individual donde los estudiantes realizaron una indagación personal frente a los sueños y necesidades como individuos en relación con la institución. Esta acción fortalece la visibilización y la participación estudiantil</p>
<p>CE - Sesión 4 <u>Identificando Oportunidades</u> Esquema de posibilidades ¿Cómo podría? (Desing Thinking) Momento de trabajo colaborativo: parte del resultado de la sesión anterior, se crea un plan de Proyecto al interior de cada grupo. Los partícipes fortalecen el trabajo colaborativo y potencian las habilidades de liderazgo estudiantil</p>	<p>DG - Sesión 4 <u>Etapas de oportunidades.</u> <u>Nacimiento de un equipo colaborativo</u> (Desing Thinking) Apertura creativa, conformación de grupos de trabajo, definiendo su nombre, eslogan, virtudes de cada integrante y habilidades del equipo. Esta acción que fortalece la gobernanza y el liderazgo estudiantil</p>

<p>CE - Sesión 5</p> <p><u>Identificando Oportunidades</u> Delimitando el desafío (Desing Thinking)</p> <p>Momento de trabajo colaborativo: parte de la elaboración del formato de resumen de posibilidad de diseño, construcción de pregunta desafío. En este ejercicio se desarrollan habilidades desde el emprendimiento escolar</p>	<p>DG - Sesión 5</p> <p><u>Etapas de oportunidades.</u> Lluvia de ideas o brainstorm individual y grupal (Desing Thinking)</p> <p>Sensibilización por parte de los estudiantes para exteriorizar un sueño o una necesidad en su entorno escolar, desde un primer momento individual que aporta a un encuentro colectivo para el interés común</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fase I. Exploratoria y análisis 1 ETAPA DE INVESTIGACIÓN - DESDE LA ESTRATEGIA DESING THINKING CON LOS GRUPOS FOCALES DE PARTICIPACION ESTUDIANTIL			
<p>Objetivos de investigación</p> <p>Objetivo No 3:</p> <p>Determinar cuáles son las posibles formas de visibilizar los intereses y necesidades de los estudiantes desde el trabajo colaborativo</p>		<p>ACCIÓN A DESARROLLAR</p> <p>Desing Thinking: DEFINIR</p> <p>Segundo paso de cinco desde la estrategia <i>Desing Thinking</i>. En esta sección del proceso se busca la formulación adecuada del problema, desde la recolección de ideas, para resolver el problema – reto: “visibilización juvenil en la escuela” y en la que los estudiantes participantes realizaron una serie de ejercicios, que partían de la introspección personal fortaleciendo con ello la participación estudiantil. Luego se contempló en cada ejercicio del proceso el encuentro del trabajo colaborativo en equipos micro y desde estas ideas construir una voz, fortaleciendo la ciudadanía activa, liderazgo juvenil y el emprendimiento escolar</p> <p><i>*Micro equipo: Agrupación de 6 integrantes - *Macro equipo: Grupo focal de investigación</i></p>	
Grupo Focal	Acciones y actividades realizadas	Grupo Focal	Acciones y actividades realizadas
Consejo estudiantil	<p>Design Thinking: DEFINIR</p> <p>Para esta fase los estudiantes realizaron una investigación de campo comparativa frente a qué otras soluciones existentes similares a la de sus sueños seleccionados. Esta investigación la realizaron en internet, así mismo consultaron con sinodales de cada área seleccionada (cultura, deportes y formación ciudadana) para que, desde allí, pudieran tener más recursos creativos para visibilizar las posibles formas de abordar la formulación del problema desde estos sueños e intereses obtenidos en la indagación.</p> <p>Esta se desarrolló en 6 sesiones (6 a la 11) así</p>	Grado 8C	<p>Design Thinking: DEFINIR</p> <p>Para esta fase los estudiantes realizaron un análisis de la estrategia realizada por el consejo estudiantil junto a la exploración de sus habilidades creativas desde el pensamiento lateral, para la apertura de divergencia desde la metodología de <i>desing thinking</i>, permitiendo desde esta, la formulación del problema desde estos sueños e intereses, pero con un nuevo enfoque y alcance de desarrollo en el que se incluyan todos los estudiantes del plantel</p> <p>Esta se desarrolló en 5 sesiones (6 a la 11) así:</p>

<p>CE - Sesión 6 <u>Etapa de descubrimiento:</u> Análisis de experiencias (Desing Thinking) Momento de trabajo colaborativo: en parejas y micro equipos, los partícipes revisan en línea otros procesos en escuelas, comunidades de jóvenes y colectivos juveniles frente a la pregunta problema, priorizando las mismas desde sus soluciones e interés</p>	<p>DG - Sesión 6 <u>Etapa de descubrimiento</u> Diagrama de Propiedades (Desing Thinking) Apertura a la comprensión del problema. Fase 1: desde el ejercicio comunicativo “lo que me gusta y lo que no comprendo de la propuesta”. En subgrupos de trabajo y desarrollando una propuesta común por equipo, en este paso elaboran el instrumento desde un trabajo colaborativo por equipos estratégicos</p>
<p>CE - Sesión 7 <u>Etapa de descubrimiento</u> Entrevista a expertos (Desing Thinking) Momento de trabajo colaborativo en micro equipos: los participantes seleccionando un sinodal dentro de los expertos del plantel educativo y realizan el esquema de la entrevista para dar más elementos de diseño e innovación a la propuesta a desarrollar. Desde esta actividad se propende al emprendimiento escolar.</p>	<p>DG - Sesión 7 <u>Etapa de descubrimiento</u> Esquema de empatía (Desing Thinking) Continuación de la comprensión del problema. Fase 2: desde el ejercicio en pensamiento de diseño y lateral “sería y no sería” los micro equipos realizan una propuesta común por equipos</p>
<p>CE - Sesión 8: <u>Etapa de descubrimiento</u> Análisis del entorno (Desing Thinking) Momento de trabajo colaborativo en micro equipos: los partícipes realizan un análisis de los espacios para el desarrollo de la propuesta planteada, desde la ejecución del insumo Safari. Desde esta actividad se propende al emprendimiento escolar.</p>	<p>DG - Sesión 8. <u>Etapa de descubrimiento</u> Redefiniendo el problema (Desing Thinking) Comprensión de la problemática en contexto. Fase 3: desde el ejerció flor de loto para 2 ideas con 8 sub estrategias, permitiendo identificar referentes en torno a una temática central, generando ideas y analizando el contexto, este se desarrollar individualmente. Desde esta actividad se fortalece el liderazgo estudiantil</p>
<p>CE - Sesión 9: <u>Etapa de descubrimiento</u> Entrevista a expertos (Desing Thinking) Momento de trabajo en equipo: se realiza la entrevista al experto “sinodal”, esta se desarrolla con el primer subgrupo (Equipo Colibrí Zunzuncito). Desde esta actividad se propende al emprendimiento escolar.</p>	<p>DG - Sesión 9. <u>Etapa de descubrimiento</u> Redefiniendo el problema (Desing Thinking) Momento de trabajo en equipo: aborda el proceso de la sesión anterior “flor de loto”, pero en plantilla macro para un total de 64 propuestas. Esta actividad fortalece el liderazgo estudiantil y democracia escolar.</p>

<p>CE - Sesión 10 <u>Etapa de descubrimiento</u> Entrevista a expertos (Desing Thinking) Momento de trabajo en equipo: se realiza la entrevista al experto “sinodal” esta se desarrolla con el primer subgrupo (Equipo Danta del bosque). Desde esta actividad se propende al emprendimiento escolar.</p>	<p>DG - Sesión 10. <u>Identificando Prioridades</u> Definiendo nuestra problemática en contexto Momento de trabajo individual: se valoran las ideas de cada integrante del grupo desde la vivencia de la participación consultiva, desde un sencillo ejercicio democrático. Como resultado se da valor a las propuestas más relevantes de cada uno.</p>
<p>CE - Sesión 11 <u>Etapa de descubrimiento</u> Entrevista a expertos (Desing Thinking) Momento de trabajo en equipo, desde la cual se realiza la entrevista al experto “sinodal”, esta se desarrolla con el primer subgrupo (Equipo Oso de Anteojos). Desde esta actividad se propende al emprendimiento escolar.</p>	<p>DG – Sesión 11 <u>Identificando Prioridades</u> Diagrama de prioridades (Desing Thinking) Momento de trabajo colectivo: se retoman las ideas con mayor votación desarrolladas en el ejercicio: “Definiendo nuestra problemática en contexto” y se priorizan las mismas, desde un dialogo participativo, ubicando las ideas en un mapeado de ejecución en tres criterios: lo que me gusta, posiblemente, mejor no. Como resultado se priorizan las propuestas más relevantes.</p>

<p>Fase I. Exploratoria y análisis 1 ETAPA DE INVESTIGACIÓN - DESDE LA ESTRATEGIA DESING THINKING CON LOS GRUPOS FOCALES DE PARTICIPACION ESTUDIANTIL</p>	
<p>Objetivos de investigación Objetivo No 4: Identificar estrategias para visibilizar los interés y necesidades de los estudiantes, mediante la realización de talleres en pensamiento creativo con los miembros del consejo estudiantil</p>	<p>ACCIÓN A DESARROLLAR Desing Thinking: IDEAR Tercer paso de cinco desde la estrategia Desing Thinking. En esta fase se busca que los participantes analicen la información y consigan definir las problemáticas del reto a alcanzar, en función de los estudiantes de la institución educativa Carlos Ramon Repizo Cabrera. Adicionalmente, se llega a el momento de empezar a generar ideas, enfocadas a dar solución con diferentes actividades desde el trabajo colaborativo, facilitando desarrollar habilidades desde la creatividad e innovación, para crear una gran cantidad de ideas que luego serán filtradas para priorizar las más plausibles. <i>*Micro equipo: Agrupación de 6 integrantes</i> <i>*Macro equipo: Grupo focal de investigación</i></p>

Grupo Focal	Acciones y actividades realizadas	Grupo Focal	Acciones y actividades realizadas
Consejos estudiantiles	<p>Design Thinking: IDEAR Para esta etapa del proceso de desing thinking se busca que los participantes desarrollen acciones que les permita, desde el contexto, la mirada del sujeto analizado, prelacones y particularidades, obtener una mirada profunda y de mayor integralidad, de lo que tanto sus pares como ellos mismos anhelan frente a la escuela que sueñan. Para esto se planea y ejecutan 3 estrategias desing thinking, Esta se desarrolló en 7 sesiones (12 a la 18)</p>	Grado 8C	<p>Design Thinking: IDEAR En esta etapa del proceso de pensamiento de diseño los estudiantes reconocen a través de ejercicios creativos, teniendo en cuenta el contexto, el sujeto analizado, prioridades y características. Para esto se planea y ejecutan 3 estrategias de desing thinking. Como resultado de la etapa se obtiene una mirada más integral de lo que anhelan o requieren sus compañeros frente a la escuela que sueñan. Esta se desarrolló en 7 sesiones (12 a la 18)</p>
	<p>CE - Sesión 12 <u>Interpretación de resultados Sistematización de entrevista (Desing Thinking)</u> Momento de trabajo mixto: en la primera etapa de la jornada se realiza una revisión de entrevista y elaboración plantilla de registro de esta desde una observación personal; luego desde un trabajo colaborativo en los micro equipos, se entrelazan las interpretaciones de todos los practicantes frente a lo expuesto por el sinodal desde su experiencia, sus saberes y su vivencia práctica frente la gestión de proyectos desde la temática consultada. Esta acción desarrolla empatía, diálogo participativo, fortalece la democracia escolar y la gobernanza estudiantil.</p>		<p>DG – Sesión 12 <u>Identificando Prioridades Radiografía del proyecto en 3 pasos (Desing Thinking)</u> Momento de trabajo colectivo: se retoman el resultado del ejercicio “diagrama de prioridades” y desde un diálogo participativo decisorio se busca que los estudiantes analicen las propuestas seleccionadas en tres ejes: contextualizando el problema, qué lo hace relevante y estableciendo objetivos. Esta acción desarrolla liderazgo estudiantil, diálogo participativo, fortalece la democracia escolar y la gobernanza estudiantil.</p>
	<p>CE - Sesión 13 <u>Reconociendo nuestro sujeto de investigación. Instrumento de indagación (Desing Thinking)</u> Encuesta Likert Este paso del proceso busca que los participantes reconozcan al sujeto para quien va dirigido su investigación (demás estudiantes del plantel), desde dos enfoques “intereses y necesidades como jóvenes o niños” desde varios criterios como: Qué actividades y Juegos le gusta realizar en el colegio, en este paso aplican el instrumento desde un trabajo colaborativo por equipos estratégicos. Se aplicaron 10 encuestas por cada participante (5 en el aula de clases y 5 en hora de recreo). Esta acción desarrolla</p>		<p>DG - Sesión 13 <u>Reconociendo nuestro sujeto de investigación. Creación de instrumento de indagación (Desing Thinking)</u> Encuesta Likert Este paso del proceso busca que los participantes reconozcan a su sujeto (demás estudiantes del plantel), desde dos enfoques “intereses y necesidades como jóvenes o niños” desde varios ítems (como casa, colegio e individuo) y con criterios como actividades y juegos favoritos. En este paso elaboran el instrumento desde un trabajo colaborativo por equipos estratégicos. Esta acción desarrolla empatía, diálogo participativo, fortalece la democracia escolar y la gobernanza estudiantil.</p>

<p>empatía, diálogo participativo, fortalece la democracia escolar y la gobernanza estudiantil.</p>	
<p>CE - Sesión 14 Reconociendo nuestro sujeto de investigación. Análisis de datos de instrumento (Desing Thinking) Momento de trabajo mixto: los participantes analizaron los resultados en dos pasos (individual y luego desde un ejercicio de trabajo en equipo), resignificando sus resultados en tabla de datos y gráfica de resultados. Esta acción desarrolla empatía, liderazgo estudiantil, fortalece la democracia escolar y la gobernanza estudiantil.</p>	<p>DG - Sesión 14 Reconociendo nuestro sujeto de investigación. Aplicación de instrumento de indagación (Desing Thinking) Estudiantes de primaria Momento de ejecución de encuesta: la meta es que cada participante tenga 5 encuestas al final de la jornada, una por cada grado de 1 a 5 primaria. Esta acción desarrolla empatía, diálogo participativo, fortalece la democracia escolar y la gobernanza estudiantil.</p>
<p>CE - Sesión 15 Interpretación de resultados. Toma de decisiones (Desing Thinking) Momento de trabajo colaborativo: los participantes aplican el recurso “dentro/fuera” frente a entrevista a sinodales y encuesta a pares, para facilitar la toma de decisiones y llegar a consensos, frente a las ideas, consejos y estrategias del sinodal, junto a los intereses y necesidades de los estudiantes que se observaron en la encuesta. Esta acción desarrolla diálogo participativo, fortalece la participación estudiantil, la democracia escolar y la gobernanza estudiantil.</p>	<p>DG - Sesión 15 Reconociendo nuestro sujeto de investigación Aplicación de instrumento de indagación (Desing Thinking) Estudiantes de secundaria Momento de ejecución de encuesta: la meta es que cada participante tenga 5 encuestas al final de la jornada, una por cada grado de 6 a 11 a excepción de su propio nivel. Esta acción desarrolla empatía, diálogo participativo, fortalece la democracia escolar y la gobernanza estudiantil.</p>
<p>CE - Sesión 16 Interpretación de datos. Mapeando el problema (Desing Thinking) Momento de trabajo colaborativo, donde los participantes aplican el recurso Dentro/Fuera, desde las variables Naturaleza del evento Tipo de público Subcategorías Se aplica con el grupo Danta del Bosque. Esta acción desarrolla liderazgo estudiantil, diálogo participativo, fortalece la democracia y emprendimiento escolares</p>	<p>DG - Sesión 16 Reconociendo nuestro sujeto de investigación. Análisis de datos de instrumento Momento de aporte individual al desarrollo del trabajo en equipo, posibilita el análisis individual por los estudiantes participantes de sus propios insumos (10 encuestas) en tabla de datos y gráfica de resultados</p>
<p>CE - Sesión 17 Interpretación de datos. Mapeando el problema (Desing Thinking)</p>	<p>DG - Sesión 17 Reconociendo nuestro sujeto de investigación. Análisis de datos de instrumento (Desing Thinking). Proceso grupal</p>

<p>Momento de trabajo colaborativo, donde los participantes aplican el recurso Dentro/Fuera, desde las variables</p> <p>Naturaleza del evento</p> <p>Tipo de público</p> <p>Subcategorías</p> <p>Se aplica con el grupo Colibrí Zunzuncito. Esta acción desarrolla liderazgo estudiantil, diálogo participativo, fortalece la democracia y emprendimiento escolares</p>	<p>Compendio de resultados por grupo para reunir la información desde los criterios e ítems seleccionados. Como cada grupo está conformado por 6 o 7 integrantes, se realiza un compendio entre 60 y 70 encuestas por equipo, debiendo desarrollar en el informe nuevamente tabla de datos y gráfica de resultados y en el que se incluye observaciones desde un diálogo participativo a cada pregunta realizada</p>
<p>CE - Sesión 18</p> <p><u>Interpretación de datos. Mapeando el problema (Desing Thinking)</u></p> <p>Momento de trabajo colaborativo, donde los participantes aplican el recurso Dentro/Fuera, desde las variables</p> <p>Naturaleza del evento</p> <p>Tipo de público</p> <p>Subcategorías</p> <p>Se aplica con el grupo Oso Andino. Esta acción desarrolla liderazgo estudiantil, diálogo participativo, fortalece la democracia y emprendimiento escolares</p>	<p>DG – Sesión 18</p> <p><u>Interpretación de datos. Mapeando el problema (Desing Thinking)</u></p> <p>Momento de trabajo colaborativo: donde los participantes aplican los fundamentos del pensamiento lateral de Edward de Bono con ítems como:</p> <p>Recursos para implementar</p> <p>Aprendizaje significativo de su propuesta</p> <p>Boceto de la propuesta</p> <p>Cómo aporta a los intereses y necesidades de los educandos</p> <p>Sujeto a quien está dirigida la propuesta.</p> <p>Esta acción desarrolla liderazgo estudiantil, diálogo participativo, fortalece la democracia escolar y emprendimiento escolar</p>

Fase II. Diseño de propuesta

En esta fase del proceso de investigación, se continua con la implementación de la estrategia de Desing thinking, con estrategias del trabajo colaborativo de los grupos focales de investigación, **grupo focal I** (consejo de estudiantes) y **grupo focal II** (dirección de grado) desde el cual se busca favorecer la creatividad de los participantes, para dar solución al sueño: “soñar en la escuela y hacer lo que nos gusta”. Se potencializa lo anterior desde una estrategia de liderazgo estudiantil para la visibilización de intereses y necesidades de los jóvenes en la institución Educativa Carlos Ramón Repizo Cabrera.

ACCIÓN A DESARROLLAR**Aplicación del instrumento N°2**

Cuadrícula de observación, con segmentación espacial y temporal de eventos, filtrando de datos y unidades de codificación del tipo jerarquía pantomímica y taxonómica, aplicado en la fase II

Aplicación del instrumento N°3

Análisis de reducción para la recolección de datos simple, desde la cuadrícula de observación, para la identificación de sucesos frecuentes, aplicado en la fase II

Fase II. Diseño de propuesta			
ETAPA DE INVESTIGACIÓN - DESDE LA ESTRATEGIA DESING THINKING CON LOS GRUPOS FOCALES DE PARTICIPACION ESTUDIANTIL			
Objetivos de investigación Objetivo No 5: Diseñar una estrategia participativa para ser ejecutada desde el liderazgo estudiantil con dos grupos focales de investigación	ACCIÓN A DESARROLLAR Desing Thinking: PROTOTIPAR Cuarto paso de cinco desde la estrategia Desing Thinking. Esta fase permite que los participantes desarrollen su prototipo para favorecer la visibilización de la voz estudiantil en la I.E. centrada en los intereses de los educandos, esta se desarrolla en los micro equipos <i>*Micro equipo: Agrupación de 6 integrantes</i> <i>*Macro equipo: Grupo focal de investigación</i>		
Grupo Focal	Acciones y actividades realizadas	Grupo Focal	Acciones y actividades realizadas
Consejos estudiantil	Design Thinking: PROTOTIPAR Para esta fase los estudiantes realizan el ejercicio principal de la metodología en Design Thinking: diseñar y Prototipar desde el análisis de contexto y las necesidades halladas. Para esta fase se implementa 3 pasos Generando Ideas Transición de Idear a elaborar Elaboración de la estrategia como prototipo Así mismo se desarrolló con cada subgrupo con sesiones personalizadas, debido al acompañamiento del proceso con cada equipo Esta se desarrolló en 11 sesiones (19 a la 29)	Grado 8C	Design Thinking: PROTOTIPAR Para esta fase los estudiantes realizan el ejercicio principal de la metodología en Design Thinking Prototipar y diseñar, desde el análisis de contexto y las necesidades halladas. Para esta fase se implementa 5 pasos Generando Ideas Elección de idea focal Generando ideas Transición de Idear a elaborar Elaboración de la estrategia como prototipo Así mismo se desarrolló con cada subgrupo con sesiones personalizadas, debido al acompañamiento del proceso con cada equipo Esta se desarrolló en 11 sesiones (19 a la 29)

<p>CE - Sesión 19 Generando Ideas. Escritura de ideas – Diagrama de venn (Desing Thinking) paso 1 Momento de trabajo en equipo: se busca que los estudiantes propongan el mayor número de soluciones por medio de una lluvia de ideas “Brainstorming” partiendo de los subtemas: Evento Lugar Participantes Esta acción desarrolla liderazgo estudiantil, diálogo participativo, fortalece la participación estudiantil, emprendimiento escolar y exploración de intereses y necesidades estudiantiles</p>	<p>DG – Sesión 19 Generando Ideas. Mapeando el problema (Desing Thinking) Momento de trabajo en equipo: cada micro grupo expone al macro grupo su propuesta y desde ella se llegue a un consenso, para seguir un proceso de trabajo colaborativo. Se presentaron 6 propuestas, para enseñar como se gestiona un proyecto liderado desde los estudiantes, estos son: Canal de YouTube, como recurso educativo Página web con talleres temáticos Juego de mesa Elaboración de un tutorial tipo multimedia en formato tipo película Talleres para desarrollar por equipos Cuento a manera de historieta y capítulos Esta acción desarrolla liderazgo estudiantil, diálogo participativo, fortalece la democracia escolar, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles</p>
<p>CE - Sesión 20 Generando Ideas. Refinando las ideas – Mapeo Mental (Desing Thinking) Paso 2 Momento de trabajo en equipo: se desarrolla por medio de la lluvia de ideas desde las experiencias consultadas en la búsqueda de internet, bajo las siguientes categorías: Cultura Deporte Recreación Esta acción desarrolla liderazgo estudiantil, diálogo participativo, fortalece la participación estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles</p>	<p>DG – Sesión 20 Elección de idea focal. Elección de estrategia (aplicación de instrumento – Encuesta) Momento de acción individual: elegir una propuesta dentro de las presentadas por los micro equipos y desde esta seleccionar una para todo el equipo, lo anterior se realiza de manera virtual en casa y a través de link en el grupo de WhatsApp Esta acción posibilita, participación estudiantil, democracia escolar, gobernanza estudiantil y emprendimiento escolar</p>
<p>CE - Sesión 21 Generando Ideas. Refinando las ideas – Mapeo Mental (Desing Thinking) Paso 3 Momento de trabajo en equipo (segunda sesión): se realiza una lluvia de ideas “Brainstorming”, dado que se busca la participación de todos los participantes y la meta de 70 ideas por equipo.</p>	<p>DG – Sesión 21 Elección de idea focal Socialización de resultados de encuesta Momento de trabajo participativo: se socializa la propuesta con mayor votación, partiendo de la presentación de proyectos por cada micro equipo, esta se realiza en un encuentro como macro equipo. La estrategia seleccionada desde la encuesta fue juego de mesa.</p>

<p>Esta acción desarrolla liderazgo estudiantil, diálogo participativo, fortalece la participación estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles</p>	<p>Esta acción posibilita, participación estudiantil, democracia escolar, gobernanza estudiantil y ciudadanía escolar activa</p>
<p>CE - Sesión 22 Transición de idear a Experimentar. Refinando las ideas – Mándala gráfico (Desing Thinking) paso 1 Momento de trabajo colaborativo: se busca que los participantes describan sus ideas a través de la imagen con recortes de actividades desde otras experiencias, frente al tema seleccionado Cultura Deporte Recreación Esta acción desarrolla liderazgo estudiantil, diálogo participativo, fortalece la participación estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles</p>	<p>DG – Sesión 22 Reconociendo la Idea. Mapa mental para diseñar (Desing Thinking) Momento de acción individual: busca que cada participante revise los conceptos propios del recurso metodológico seleccionado, este se realiza desde una lectura y elaboración de un mapa mental. Esta actividad se desarrolla en casa, con insumos digitales, lo que implica que el participante revise aspectos del juego de mesa como: Los Elementos de un Juego de Mesa 6 consejos para crear un juego de mesa prototipo, testeo y manual de un juego de mesa Esta acción desarrolla liderazgo estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles</p>
<p>CE - Sesión 23 Transición de idear a Experimentar. Refinando las ideas – Mapa Mental. Paso 2 <u>EQUIPO COLIBRI ZUNZUCITO</u> Momento de trabajo colaborativo: desarrollado por micro grupos, junto a invitados (1 compañero del aula de clase y el sinodal). Este ejercicio busca ampliar la participación de estudiantes, junto a la apertura de ideas del profesor experto, en el se analizan ideas como: Nombre del evento, lugar, recursos, actividades, quiénes participaran, ampliación del mándala y fecha tentativa de realización. Esta acción favorece la empatía, diálogo participativo, fortalece la participación estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles</p>	<p>DG – Sesión 23 Generando ideas. Matriz de motivaciones para diseñar (Desing Thinking) Momento de acción individual: busca que los estudiantes revisen sus propios conceptos frente a la estrategia seleccionada y, a partir de allí, generen un boceto del posible prototipo de modo grupal. Se utiliza el recurso película Jumanji en la selva, desde el cual revisan pautas de diseño para la estrategia seleccionada (como elementos de un juego, reglas, niveles de un juego, jugadores, bonos, premios, variaciones dentro de un juego, etc.) Esta acción desarrolla liderazgo estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles.</p>
<p>CE - Sesión 24 Transición de idear a Experimentar. Refinando las ideas – Mapa Mental. Paso 1</p>	<p>DG – Sesión 24 Transición de Idear a elaborar. Desarrollo de taller formativa para diseñar (Desing Thinking)</p>

EQUIPO DANTA DEL BOSQUE

Momento de trabajo colaborativo: desarrollado por micro grupos, junto a invitados (1 compañero del aula de clase y el sinodal). Este ejercicio busca ampliar la participación de estudiantes de grado 8 y 9, junto a la apertura de ideas del profesor experto Humberto Iriarte. Se analizan ideas como:

Nombre del evento, lugar, recursos, actividades, quiénes participaran, ampliación del mándala y fecha tentativa de realización.

Esta acción favorece la empatía, diálogo participativo, fortalece la participación estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles

CE - Sesión 25

Transición de idear a Experimentar. (Refinando las ideas – Mapa Mental. Paso 1

EQUIPO OSO ANDINO

Momento de trabajo colaborativo: desarrollado por micro grupos, junto a invitados (1 compañero del aula de clase y el sinodal). Este ejercicio busca ampliar la participación de estudiantes de grado 10 y 11, junto a la apertura de ideas del profesor experto Jorge Antonio Valdés. Se analizan ideas como:

Nombre del evento, lugar, recursos, actividades, quiénes participaran, ampliación del mándala y fecha tentativa de realización.

Esta acción favorece la empatía, diálogo participativo, fortalece la participación estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles

Momento de trabajo colaborativo: los estudiantes en los micro grupos revisan sus propios conceptos y la estrategia seleccionada y a partir de allí generan a modo de prototipado una propuesta integral a manera de matriz de diseño. Esta acción favorece al trabajo colaborativo, participación estudiantil y emprendimiento escolar.

DG – Sesión 25

Elaborar estrategia como prototipo. Definiendo el estilo del juego (Desing Thinking). Paso 1

Momento de trabajo colaborativo, desde el cual los estudiantes en los micro grupos definen:

Estructura de juego

Dimensiones

Cantidad de jugadores

Esta acción desarrolla trabajo colaborativo, participación estudiantil, liderazgo estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles.

CE - Sesión 26**Transición de idear a Experimentar. Socialización Mapa Mental.**

Paso 2

Momento de trabajo colaborativo en el macro grupo: se socializan los mapas mentales y las propuestas de estrategia para cada micro grupo

Esta acción posibilita, participación estudiantil, democracia escolar, gobernanza estudiantil y emprendimiento escolar

CE - Sesión 27**Elaborar estrategia como prototipo. Visualizando el sueño “afiche del evento” - Tics (Desing Thinking).** Paso 1

Momento de trabajo colaborativo: los estudiantes en los micro grupos elaboran un afiche de su estrategia en el programa Canvas, las propuestas son:

Nuestra Fiesta Repiciana

Olimpiadas Repiciana

Rally Caminantes del Macizo

Esta acción desarrolla trabajo colaborativo, participación estudiantil, liderazgo estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles

CE - Sesión 28**Elaborar estrategia como prototipo. Visualizando el sueño “afiche del evento” - Manufactura Manual (Desing Thinking).** Paso 2

Momento de trabajo colaborativo: debido a fallas técnicas con el recurso seleccionado se pasa a un proceso manual del mismo,

DG – Sesión 26**Elaborar estrategia como prototipo. Definiendo las características del juego (Desing Thinking).** Paso 2

Momento de trabajo colaborativo: los estudiantes en los micro grupos definen la estructura de juego en relación con cómo un jugador aprende sobre:

Relevancia en ODS para los sueños y necesidades en la escuela
Pasos para emprender y dar solución a nuestros intereses o necesidades

Estrategias y Alianzas, para que nuestros sueños se cristalicen
Esta acción desarrolla trabajo colaborativo, participación estudiantil, liderazgo estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles

DG – Sesión 27**Elaborar estrategia como prototipo. Definiendo pautas en el juego (Desing Thinking).** Paso 3

Momento de trabajo colaborativo: los estudiantes en los micro grupos definen la estructura de juego, en:

Elaboración de Fichas de juego y/o jugadores

Ubicación de recursos a utilizar dentro del juego

Lista de chequeo dentro del juego

Todo lo anterior relacionado con cómo se almacenará y se ubicará al momento de jugar. Esta acción desarrolla trabajo colaborativo, participación estudiantil, liderazgo estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles

DG – Sesión 28**Elaborar estrategia como prototipo. Estableciendo criterios en el juego (Desing Thinking).** Paso 4

Momento de trabajo colaborativo: los estudiantes en los micro grupos definen la estructura de juego, en:

Rutas para cada tablero

Reglas de juego

Aprendizajes y conceptos como insumos adicionales a aprender dentro del juego, fichas informativas de los ODS, decálogo para

<p>Esta acción desarrolla trabajo colaborativo, participación estudiantil, liderazgo estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles</p>	<p>emprender en la escuela, Lista de chequeo frete a quienes pueden ser alianza para nuestro emprendimiento Esta acción desarrolla trabajo colaborativo, participación estudiantil, liderazgo estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles</p>
<p>CE - Sesión 29 Experimentar – Prototipar. (Narrando nuestro sueño “historieta del sueño” (Desing Thinking). Paso 3</p> <p>Momento de trabajo individual: desarrollo del segundo prototipo, este se manufactura con técnica mixta (digital En el caso de la matriz y Manual para su elaboración), previniendo las fallas técnicas presentadas con el anterior proceso, en esta actividad se busca que cada participante recree cada evento en 4 escenas Las propuestas son desarrolladas por los sub grupos y eventos</p> <p>Esta acción desarrolla trabajo colaborativo, participación estudiantil, liderazgo estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles</p>	<p>DG – Sesión 29 Elaborar estrategia como prototipo. Dando los toques finales del juego (Desing Thinking). Paso 5</p> <p>Momento de trabajo colaborativo: los estudiantes en los micro grupos definen la estructura de juego, en: Contenedor Empaque Embalaje del juego</p> <p>Esta acción desarrolla trabajo colaborativo, participación estudiantil, liderazgo estudiantil, emprendimiento escolar y exploración en intereses y necesidades estudiantiles</p>

Fase III. Implementación y evaluación

(1 Paso de 2)

En esta fase del proceso de investigación, se continua con la implementación de la estrategia de Desing thinking, desde el trabajo colaborativo junto a los grupos focales de investigación, grupo focal I (consejo de estudiantes) y grupo focal II (dirección de grado) desde el cual se realiza una revisión desde la evaluación, para tener información de si la estrategia desarrollada por los estudiantes, desde el recurso Desing Thinking, permitió dar solución al sueño “soñar en la escuela y hacer lo que nos gusta”, frente a la estrategia centrada en el liderazgo estudiantil para la visibilización de intereses y necesidades de los jóvenes en la institución Educativa Carlos Ramón Repizo Cabrera.

ACCIÓN A DESARROLLAR**Aplicación del instrumento N°2**

Cuadrícula de observación, con segmentación espacial y temporal de eventos, filtrando de datos y unidades de codificación del tipo jerarquía pantomímica y taxonómica, aplicado en la fase III

Aplicación del instrumento N°3

Análisis de reducción para la recolección de datos simple, desde la cuadrícula de observación, para la identificación de sucesos frecuentes, aplicado en la fase III

Fase III. Implementación y evaluación**1 ETAPA DE 2 ETAPA DE INVESTIGACIÓN - DESDE LA ESTRATEGIA DESING THINKING CON LOS GRUPOS FOCALES DE PARTICIPACION ESTUDIANTIL****Objetivo No 6:**

Evaluar la estrategia implementada para establecer si permitió visibilizar los intereses y necesidades de los estudiantes, favoreciendo una cultura ciudadana desde la escuela y realizar los respectivos ajustes a la estrategia

ACCIÓN A DESARROLLAR**Desing thinking: IMPLEMENTAR Y EVALUAR**

Quinto paso de cinco desde la estrategia Desing Thinking. Esta fase permite que los participantes evalúen el prototipo desde el resultado, analizando si se favorece a la visibilización de la voz estudiantil en la I.E. centrada en los intereses de los educandos. Esta se desarrolla en los micro equipos

**Micro equipo: Agrupación de 6 integrantes*

**Macro equipo: Grupo focal de investigación*

Grupo Focal	Acciones y actividades realizadas	Grupo Focal	Acciones y actividades realizadas
Consejo estudiantil	<p>Design Thinking: IMPLEMENTAR Y EVALUAR</p> <p>Para esta fase los estudiantes analizan cómo funciona la estrategia, en contexto, desde la ejecución de su propuesta con otros.</p> <p>Las preguntas claves fueron: ¿Las estrategias fueron recibidas? ¿Qué aspectos requiere un ajuste? ¿Cuándo se ejecutarán? En este sentido, los participantes la pusieron en escena con:</p> <p>Sus propios compañeros del macro equipo Comité institucional para los 25 años de la I. E. En las redes sociales de la institución Para esta fase se implementa 3 pasos</p>	Grado 8C	<p>Design Thinking: IMPLEMENTAR Y EVALUAR</p> <p>Para esta fase los estudiantes analizan cómo funciona la estrategia, en contexto, desde la ejecución de su propuesta con otros.</p> <p>La pregunta clave es ¿qué funcionó bien y qué no funcionó y por qué?, en este sentido los participantes la pusieron en escena con:</p> <p>Estudiantes del grado sexto Un equipo dentro del macro equipo En las redes sociales de la institución</p>

<p>Probando la estrategia Evaluando los resultados Socializando los resultados Esta se desarrolló en 4 sesiones (30 a 33)</p>	<p>Para esta fase se implementa 3 pasos Probando la estrategia Evaluando los resultados Socializando los resultados Esta se desarrolló en 4 sesiones (30 a 33)</p>
<p>CE - Sesión 30 Probando la estrategia. Presentación a los pares la propuesta (Desing Thinking). Paso 1 Momento de trabajo en equipo: busca favorecer al diálogo participativo y desde él se muestre a los demás equipos, la solución desarrollada y si se respondió al reto “soñar en la escuela y hacer los que nos gusta” desde los siguientes indicativos: Diseño temático de la estrategia Fechas, lugar, recursos y participantes del evento Aplicabilidad de estrategias, desde la celebración de los 25 años de la institución Esta acción favorece a la participación estudiantil, visibilización de intereses y necesidades estudiantiles, democracia escolar, ciudadanía escolar activa, visibilización estudiantil, gobernanza estudiantil, liderazgo estudiantil y emprendimiento escolar</p>	<p>DG – Sesión 30 Probando la estrategia. Puesta en escena - grados sexto (Desing Thinking). Paso 1 Momento de trabajo colaborativo: se busca responder ¿qué funcionó bien y qué no funcionó y por qué? Desde, los siguientes indicativos: Diseño temático de la estrategia Recursos Reglas Aplicabilidad de estrategias de aprendizaje como ODS, emprendimiento y liderazgo juvenil Esta acción favorece a la participación estudiantil, visibilización de intereses y necesidades estudiantiles, democracia escolar, ciudadanía escolar activa, visibilización estudiantil, gobernanza estudiantil, liderazgo estudiantil y emprendimiento escolar</p>
<p>CE - Sesión 31 Probando la estrategia. Presentación al comité institucional de eventos “25 años de la institución” (Desing Thinking). Paso 2 Momento de trabajo colaborativo: busca favorecer al diálogo participativo, presentando a el equipo institucional, la solución desarrollada y si se respondió al reto “soñar en la escuela y hacer los que nos gusta” celebremos todos como familia, desde los siguientes indicativos: Diseño temático de la estrategia Fechas, lugar, recursos y participantes del evento Aplicabilidad de estrategias, desde la celebración de los 25 años de la institución Esta acción favorece a la participación estudiantil, visibilización de intereses y necesidades estudiantiles, democracia escolar, ciudadanía escolar activa, visibilización estudiantil, gobernanza estudiantil, liderazgo estudiantil y emprendimiento escolar</p>	<p>DG – Sesión 31 Probando la estrategia. Puesta en escena - Evaluación con pares (Desing Thinking). Paso 2 Momento de trabajo colaborativo: busca responder ¿qué funcionó bien y qué no funcionó y por qué? Desde, los siguientes indicativos: Diseño temático de la estrategia Recursos Reglas Aplicabilidad de estrategias de aprendizaje como ODS, emprendimiento y liderazgo juvenil Esta acción favorece a la participación estudiantil, visibilización de intereses y necesidades estudiantiles, democracia escolar, ciudadanía escolar activa, visibilización estudiantil, gobernanza estudiantil, liderazgo estudiantil y emprendimiento escolar</p>

<p>DG - Sesión 32 Evaluación de resultados. Autoevaluación del proceso frente a pares y comité institucional (Desing Thinking). Paso 2 Momento de trabajo en equipo (macro equipo): se realiza una autoevaluación frente a la interacción de la estrategia con los participantes (pares de macro equipo y comité institucional 25 años), desde aspectos como: ¿qué funcionó bien y qué no funcionó y por qué? desde los siguientes indicativos Diseño temático de la estrategia Fechas, lugar, recursos y participantes del evento Aplicabilidad de estrategias, desde la celebración de los 25 años de la institución Esta acción favorece a la participación estudiantil, visibilización de intereses y necesidades estudiantiles, democracia escolar, ciudadanía escolar activa, visibilización estudiantil, gobernanza estudiantil, liderazgo estudiantil y emprendimiento escolar</p>	<p>DG - Sesión 32 Evaluación de resultados Puesta en escena - Autoevaluación del proceso (Desing Thinking) Momento de trabajo en Equipo (micro equipos): se realiza una autoevaluación frente a la interacción de la estrategia con los participantes de su prueba (estudiantes de grado sexto y pares del proyecto), desde aspectos como: ¿qué funcionó bien y qué no funcionó y por qué? desde, los siguientes indicativos Diseño temático de la estrategia Recursos Reglas Aplicabilidad de estrategias de aprendizaje como ODS, emprendimiento y liderazgo juvenil Esta acción favorece a la participación estudiantil, visibilización de intereses y necesidades estudiantiles, democracia escolar, ciudadanía escolar activa, visibilización estudiantil, gobernanza estudiantil, liderazgo estudiantil y emprendimiento escolar</p>
<p>CE - Sesión 33 Socialización de resultados. Presentación de la estrategia a la comunidad a través de las redes sociales institucionales Momento de participación ciudadana activa, desde el cual se presenta a la comunidad la estrategia desarrollada por el equipo y se entra a revisar las reacciones y comentarios frente a ella, esto incluye: Fotografías del proceso Fotografías del resultado Video promocional Esta acción favorece a la participación estudiantil, visibilización de intereses y necesidades estudiantiles, democracia escolar, ciudadanía escolar activa, visibilización estudiantil, gobernanza estudiantil, liderazgo estudiantil y emprendimiento escolar</p>	<p>CE - Sesión 33 Socialización de resultados. Presentación de la estrategia a la comunidad a través de las redes sociales institucionales Momento de participación ciudadana activa, desde el cual se presenta a la comunidad la estrategia desarrollada por el equipo y se entra a revisar las reacciones y comentarios frente a ella, esto incluye: Fotografías del proceso Fotografías del resultado Video promocional Esta acción favorece a la participación estudiantil, visibilización de intereses y necesidades estudiantiles, democracia escolar, ciudadanía escolar activa, visibilización estudiantil, gobernanza estudiantil, liderazgo estudiantil y emprendimiento escolar</p>

Fase III. Implementación y evaluación

(2 Paso de 2)

En esta fase del proceso de investigación, se evalúa la estrategia frente a todos los participantes de los grupos focales macro, grupo focal I (consejo de estudiantes) y grupo focal II (dirección de grado), junto a la participación de los 4 maestros sinodales que participaron en el proceso de Desing thinking, esto para establecer si permitió visibilizar los intereses y necesidades de los estudiantes, favoreciendo una cultura ciudadana desde la escuela y realizar los respectivos ajustes a la estrategia en la institución Educativa Carlos Ramón Repizo Cabrera.

Objetivo No 6:

Evaluar la estrategia implementada para establecer si permitió visibilizar los intereses y necesidades de los estudiantes, favoreciendo una cultura ciudadana desde la escuela y realizar los respectivos ajustes a la estrategia

ACCIÓN A DESARROLLAR

Aplicación del instrumento N°4

Lista de chequeo para evaluación, tipo escala PEDro, con preguntas cerradas y respuesta dicotómica, frente a 6 categorías de constructo

Grupo Focal		Acciones y actividades realizadas
Estudiantes de los grupos focales de investigación	GRUPO FOCAL I Consejo de estudiantes	Desde este instrumento de evaluación, se realiza la evaluación para analizar frente a qué criterios alcanza una medida alta en porcentaje, permitiendo verificar si se cumplieron o no los criterios establecidos en la estrategia, para ello se desarrollaron dos instrumentos según los participantes, además implicó desarrollar encuentros personalizados para su aplicación, así: Grupo focal I consejo de estudiantes: Participó el 64% equivalente a 11 participantes Grupo focal II dirección de grado: Participó el 91% equivalente a 31 participantes Sinodales grupo focal I: Participó el 100% equivalente a 3 participantes Sinodal grupo focal II: Participó el 100% equivalente a 1 participantes
	GRUPO FOCAL II Dirección de grado	
Sinodales grupo focal I		
Docentes sinodales	Sinodal grupo focal II	

HALLAZGOS

A continuación, encontrará los hallazgos de la investigación expresados en mapas mentales. Esta estrategia de socialización de los mismo se escoge dado que refleja en parte el proceso llevado con los participantes, desde una estrategia creativa, diferente, muy personal, que invitó a la participación, el trabajo colaborativo, la vivencia de una ciudadanía activa, junto a el gusto de ir al encuentro en su proceso de desarrollo.



1 etapa Desing Thinking
<https://www.youtube.com/watch?v=7n2fn1idAkQ&t=4s>



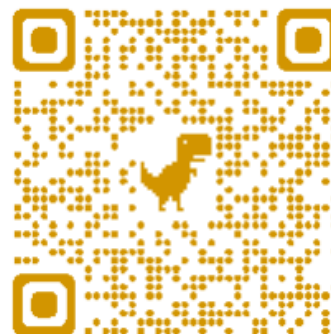
2 etapa Desing Thinking
<https://www.youtube.com/watch?v=JLcgjppzD8w>



Cada uno decía sus opiniones y todos escogíamos la mejor o cual no nos gustaba... nos dimos cuenta que la opinión de todos vale más que por uno solo
Max Iglesias Merlly Johanna
Estudiante de dirección de grado



3 etapa Desing Thinking
<https://www.youtube.com/watch?v=fPM7R4hv00s>



4 etapa Desing Thinking
<https://www.youtube.com/watch?v=DQWCpF8t8oc>



FASE I

CONCEPTOS REVISADOS...

PARTICIPACION JUVENIL
INTERESES DEL ESTUDIANTES
NECESIDADES DE LOS ESTUDIANTES

OBJETIVO 1

Indagar las posibles causas de la no existencia de espacios para escuchar las necesidades e intereses de los estudiantes

Desde la investigación

QUE SE INDAGÓ...

Si los estudiantes de la comunidad educativa reconocen en el entorno externo a la escuela, como también al interior de ella...

- ✓ Ideas
- ✓ Vivencias
- ✓ Iniciativas
- ✓ Conceptos
- ✓ Acciones
- ✓ Espacios

que aborden la participación estudiantil y desde los cuales sus intereses y necesidades han sido considerados

INDAGACION

Fase exploratoria y de análisis de la problemática, se desarrolló en dos pasos:

Paso 1

Indagación desde la investigación

Cuyo alcance es tener un panorama general de los conceptos a revisar

- Este se realizó con:
 - ✓ **Acción 1** Grupo de estudiantes (Consejo estudiantil)
 - ✓ **Acción 2** Muestra del 15% de la población estudiantil (sección secundaria)
- Para la obtención de los datos se implementó:
 - ✓ Reunión de trabajo colaborativo
- instrumentos como:
 - ✓ Instrumento 1 Encuesta Likert

Paso 2

Indagación desde los grupos focales de la investigación

Cuyo alcance es conocer al sujeto de la investigación e indagar, desde la facilitación un entorno de participación juvenil, para desde allí identificar y reconocer los interés y necesidades de los estudiantes

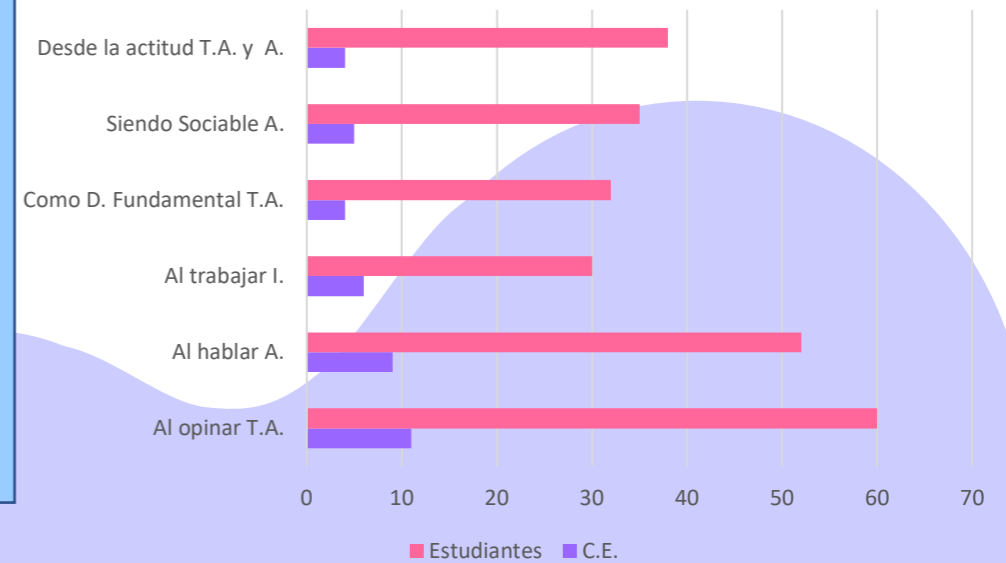
- Este se desarrolló con dos grupos focales:
 - ✓ Grupo focal I consejo de estudiantes
 - ✓ Grupo focal II Dirección de grado
- Para la obtención de los datos se implementó:
 - ✓ Recurso metodológico Desing Thinking
- Instrumento como:
 - ✓ Instrumento 2 Cuadrícula de observación
 - ✓ Instrumento 3 Cuadrícula de análisis de reducción

INDAGACIÓN EN LA INVESTIGACIÓN PASO 1

MIRADA GENERAL

PARTICIPACION DESDE LAS IDEAS Y CONCEPTOS

Cuando escuchas la palabra participar, ¿con cuál de estas ideas la relacionas?



T.A.= Totalmente de acuerdo.
A= De acuerdo en ciertos aspectos.
I.= Indeciso.
D= En desacuerdo en ciertos aspectos.
T.D. Totalmente en desacuerdo.



GRUPO FOCAL I
Consejo Estudiantil
Grados sextos a noveno



Grados 6 y 7



Grados 8 y 9



Grados 10 y 11

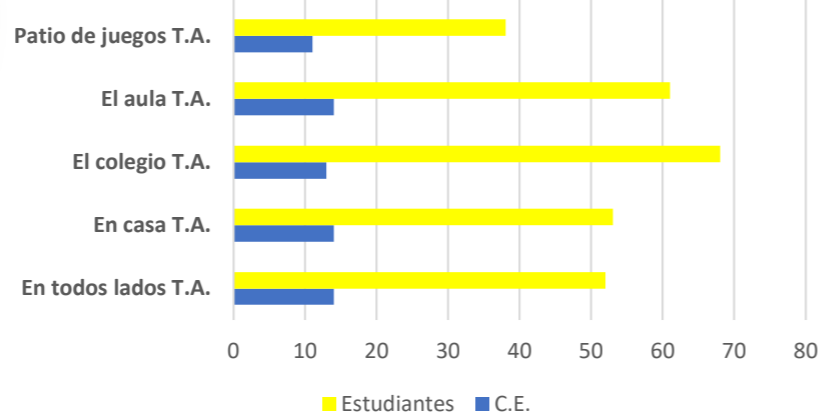
Acción 1 Momento de inicio e integración – Consejo Estudiantil



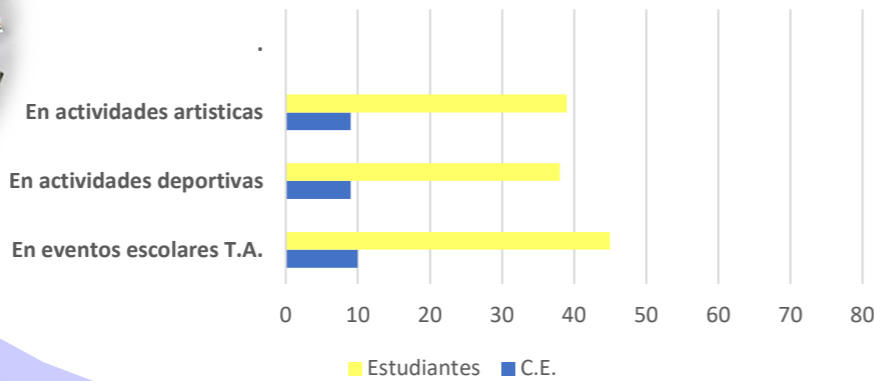
Elaboración de Mándalas sobre Participación
 Con fotografías del colegio

MIRADA GENERAL

DONDE PARTICIPAS ¿En qué lugares participas con regularidad?



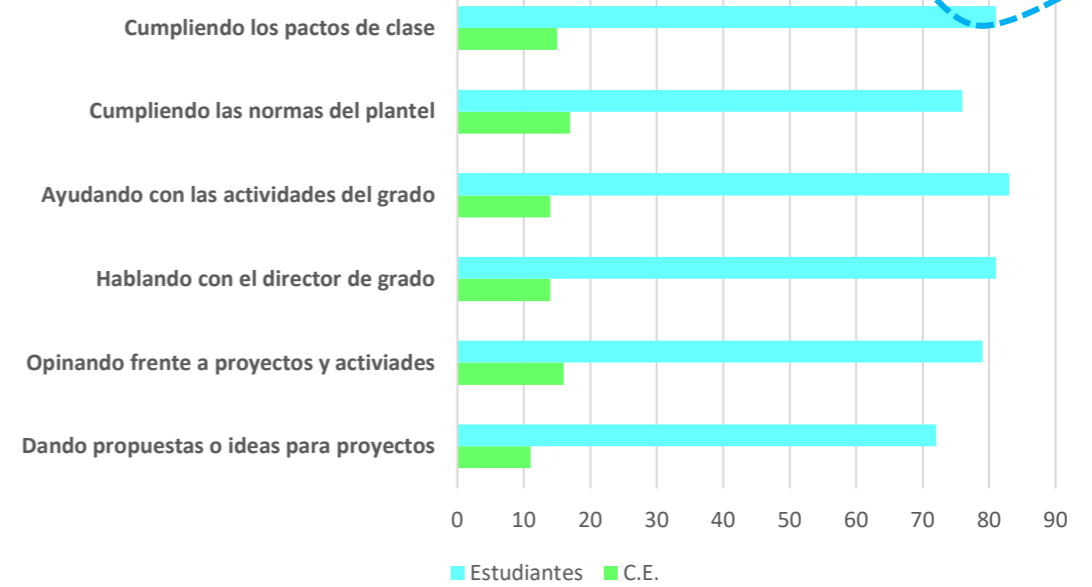
¿COMO PARTICIPAS?



MIRADA GENERAL

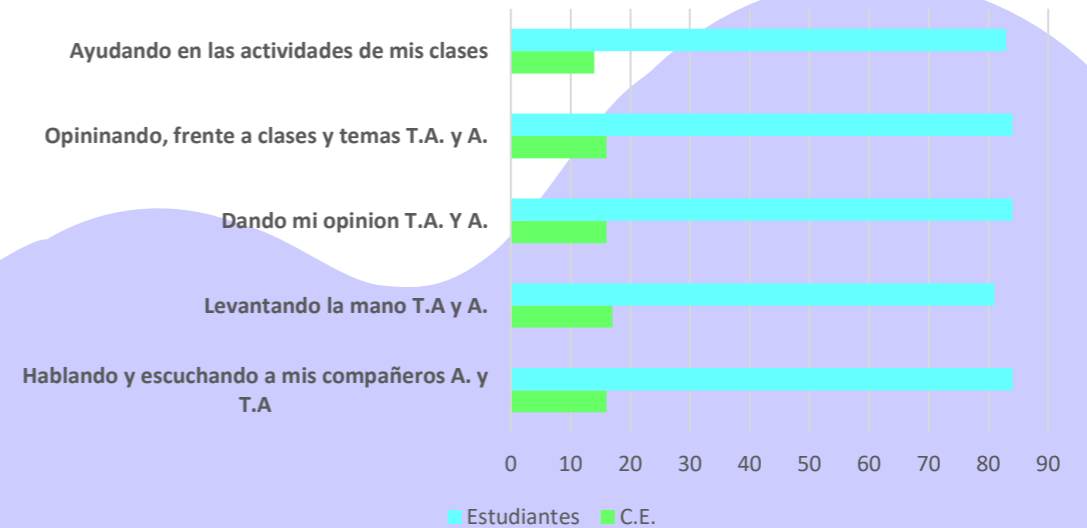
PARTICIPACIÓN EN EL AULA DE CLASES

¿A través de cuales actividades participas en el aula de clases?



PARTICIPACIÓN EN EL AULA DE CLASES

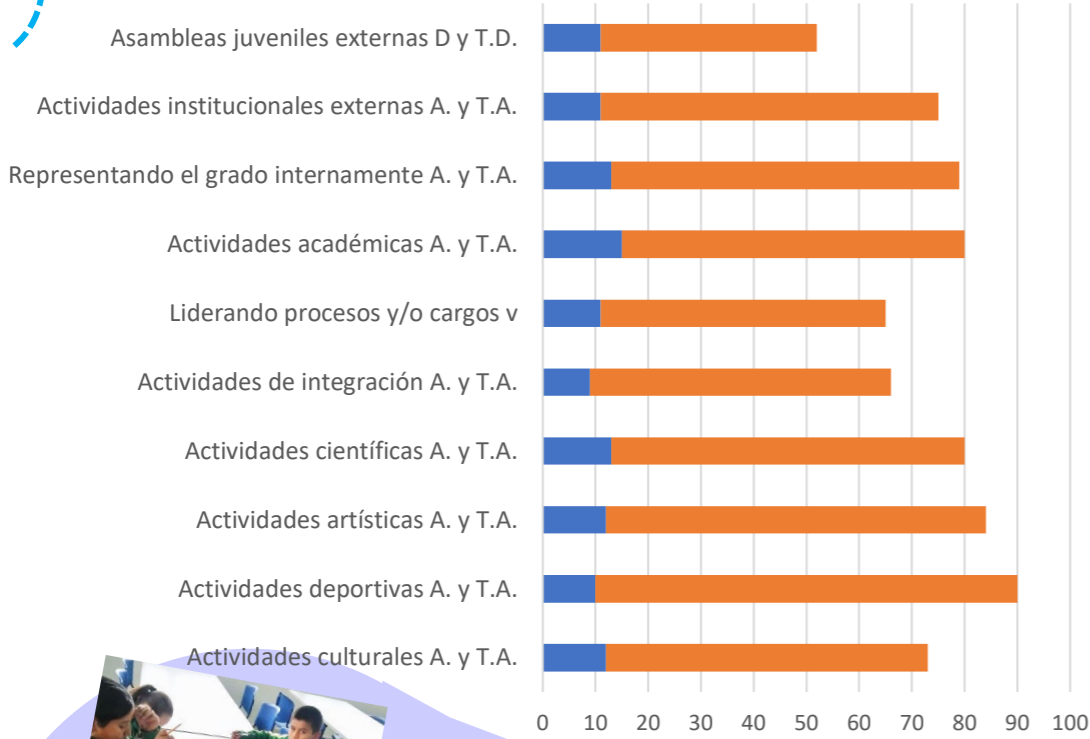
¿A través de cuales acciones participas junto a tus compañeros en el aula de clases?



MIRADA GENERAL

PROPONER, DISEÑAR Y ORGANIZAR

La institución o tus maestros ha teniendo en cuenta tus intereses y necesidades, para el desarrollo de actividades

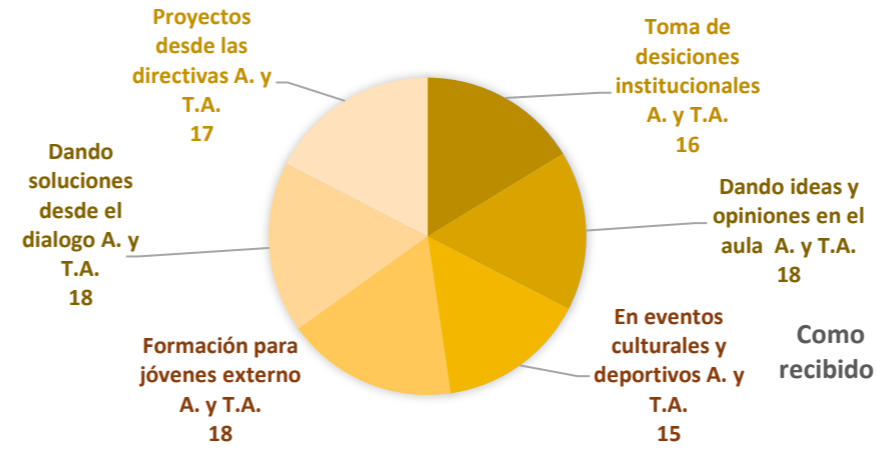


■ C.E. ■ Estudiantes



CONSEJO ESTUDIANTIL

La institución o tu salón de grado permite tu liderazgo y participación como representante desde

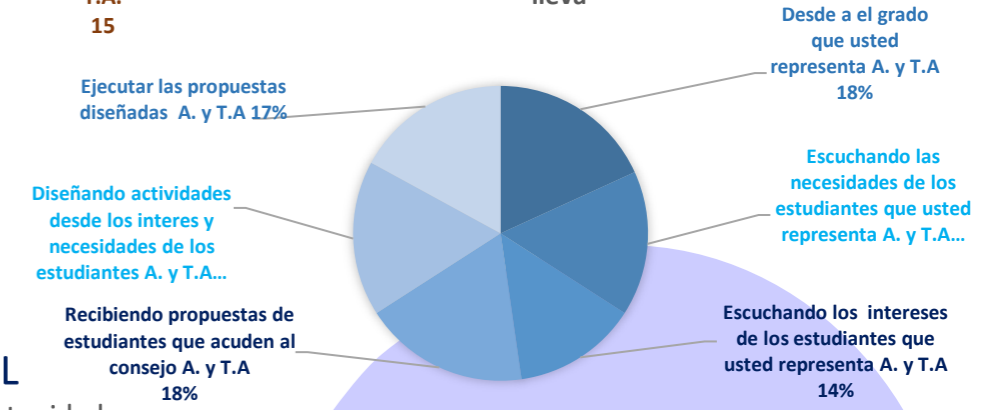


T.A.= Totalmente de acuerdo.
A= De acuerdo en ciertos aspectos.
I.= Indeciso.
D= En desacuerdo en ciertos aspectos.
T.D. Totalmente en desacuerdo.

T.A.= Totalmente de acuerdo.
A= De acuerdo en ciertos aspectos.
I.= Indeciso.
D= En desacuerdo en ciertos aspectos.
T.D. Totalmente en desacuerdo.

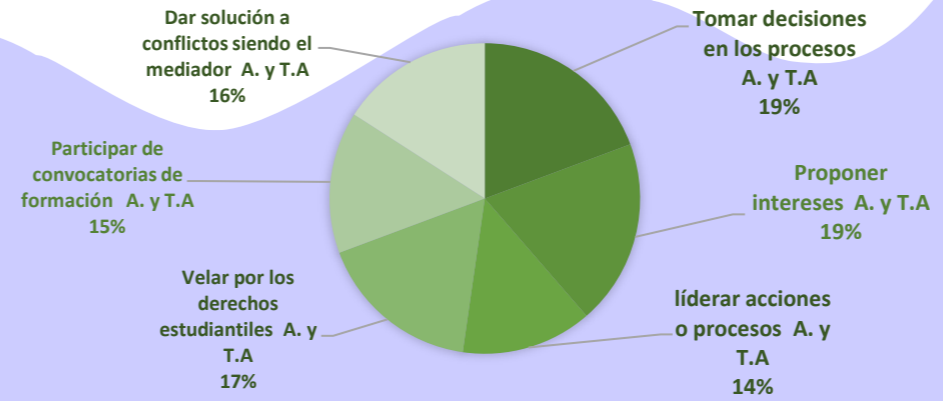
CONSEJO ESTUDIANTIL

Como representante de grado, el consejo estudiantil ha recibido y gestionado los intereses y necesidades que usted lleva



CONSEJO ESTUDIANTIL

El cosejo estudiantil te ha brindado la oportunidad como representante para





HALLAZGOS GENERALES

- La vivencia de participación más valorada por los educandos es cuando estos se auto incluyen en el proceso, considerando sus propios actos y acciones como una voz activa de los procesos de participación.
- El entorno donde se observa mayor porcentaje en las vivencias y acciones de participación para el estudiante es la misma escuela y el lugar focal donde se expresan estas acciones es el aula de clase.
- Las acciones consientes donde el estudiante observa mayor participación desde sus intereses son los eventos culturales, seguidos de las expresiones artísticas, luego en tercera instancia el deporte.
- Frente a las acciones de participación donde se puede proponer, diseñar y organizar, la que menos es contemplada por la institución y los docentes, frente al educando es las Asambleas Juveniles externas, le sigue proceso de liderazgo y representación y, finalmente, las acciones de integración escolar.
- Frente a las acciones de participación donde se puede proponer, diseñar y organizar, la que más es contemplada por la institución y el docente frente al educando es deportivas, el arte y, finalmente, el entorno académico.

Los representantes de estudiantes consideran que la institución y el aula de grado permite su participación como líderes, desde sus opiniones, decisiones e interacción frente a proyectos, formación y liderazgo en un 94%

Los representantes de estudiantes ven esta investigación como una oportunidad de formación externa al aula de clase, desde la cual sus ideas, opiniones y acciones como el diálogo podrán ser escuchadas y valoradas frente a la institución en un 94%

Los representantes estudiantiles perciben que el consejo estudiantil recibe las necesidades de sus compañeros de grado en un 94%, pero esta baja a 78% cuando se trata de sus intereses.

Los representantes de estudiantes ven al consejo estudiantil como un espacio que les brinda la oportunidad en un 100% para proponer sus intereses y tomar decisiones frente a estos procesos, pero esta percepción baja al 73% cuando ellos se ven líderes directos de la actividad.

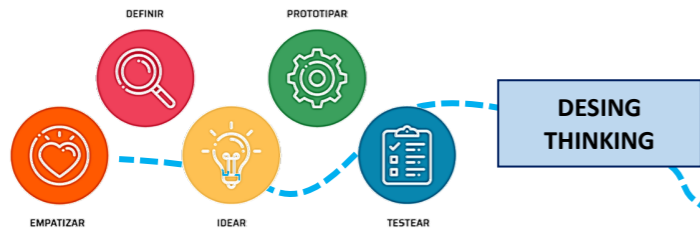
HALLAZGOS DESDE LOS REPRESENTANTES DE GRADO

Los representantes estudiantiles perciben que el consejo estudiantil es un espacio donde se diseñan y ejecutan acciones y propuestas de liderazgo y participación juvenil en un 94%

Los representantes de estudiantes perciben en un 78% que el consejo estudiantil es un espacio donde se dan soluciones a los conflictos de los educandos desde la convivencia, como también que desde esta se les hará participe en convocatorias de formación juvenil.



INDAGACIÓN EN LA INVESTIGACIÓN PASO 2



CONCEPTOS REVISADOS DESDE LA INVESTIGACIÓN

Participación estudiantil

- Desde la indagación frente a los intereses y necesidades de los educandos
- Desde el reconocimiento de las estrategias realizadas por el consejo de estudiantes

Dialogo Participativo

- Desde el reconocimiento de similitudes o diferencias de los interés y necesidades de los compañeros
- Comprendiendo cuál es el sentir general de los estudiantes, desde instrumentos de consulta

Democracia Escolar

- Sensibilizando a los estudiantes participantes frente a las necesidades de los escolares en la institución

Gobernanza Estudiantil

- Desde la conformación de dos macro equipos Grupo focal I Consejo de estudiantes, Grupo focal II Dirección de grado
- Desde la conformación de micro equipos al interior de cada proceso, para garantizar la participación y escucha de todos los participantes

Liderazgo Juvenil

- Identificando sueños y necesidades propias del educando frente al colegio
- Fortaleciendo las habilidades individuales de liderazgo en los talleres

Emprendimiento escolar

- Creando un plan de trabajo para el micro grupo de participación escolar
- Constituyendo un primer proceso de la estrategia
- Revisando otras estrategias en la WEB
- Considerando los recursos, procesos y acciones para consolidar la estrategia

CONFORMACIÓN DE EQUIPOS DE INVESTIGACIÓN
 Grupo focal I (consejo de estudiantes)
 Grupo focal II (Grupo 8C y representante de grado)

ACCIONES DESARROLLADAS DESDE LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING

ETAPA PROTOTIPAR

Desde la etapa, EMPATIZAR

- **Identificar** sueños y necesidades de los jóvenes en la escuela
- **Descubrir** similitudes y diferencias desde los sueños y necesidades
- **Implementar** los hallazgos como posibilidades
- **Profundizar** en los hallazgos, como una problemática a resolver
- **Crear** un plan de proyecto

Desde la etapa, DEFINIR

- **Investigar** referentes en otras soluciones
- **Seleccionar** sinodal frente a la categoría a indagar
- **Analizando** espacios para el desarrollo de la propuesta a desarrollar
- **Realización de entrevista** a sinodal o estudiantes

Desde la etapa, IDEAR

- **Identificando** prioridades desde lo hallado
- **Reconociendo** nuestro sujeto de investigación, **creando un instrumento de indagación**
- **Indagando** qué requieren los estudiantes desde el instrumento de indagación (encuesta)

GRUPO FOCAL I – consejo de estudiantes



Colibrí Zunzuncito
Grado sexto y séptimo
7 estudiantes

Danta del Bosque
Grado octavo y noveno
6 estudiantes

Oso Andino
Grado décimo y Undécimo
5 estudiantes

GRUPO FOCAL II – grado 8C



Águilas
6 estudiantes

Jaguares
7 estudiantes

Triunfadores
6 estudiantes

Dragonees
7 estudiantes

Furia Nocturna
6 estudiantes

Pupys
7 estudiantes



Danta del bosque
GRUPO FOCAL I



Oso Andino
GRUPO FOCAL I



Colibrí Zunzuncito
GRUPO FOCAL I



Águilas
GRUPO FOCAL II



Triunfadores
GRUPO FOCAL II



Furia Nocturna
GRUPO FOCAL II



Jaguares
GRUPO FOCAL II



Pupys
GRUPO FOCAL II



Dragones
Grado 8C

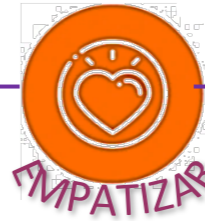
OBJETIVO 2

Revisar, desde diferentes acciones desarrolladas por los mismos estudiantes, sus intereses y necesidades

Desde la investigación

CONCEPTOS REVISADOS En la etapa empatizar ...

- Sueños de los estudiantes
- Necesidades de los estudiantes
- Trabajo colaborativo
- Consejo estudiantil
- Participación estudiantil
- Liderazgo juvenil



CONSEJO DE ESTUDIANTES
5 sesiones

ACCIONES DESARROLLADAS EN LA ETAPA EMPATIZAR

1. **Identificar** sueños y necesidades de los jóvenes en la escuela
2. **Descubrir** similitudes y diferencias desde los sueños y necesidades
3. **Implementar** los hallazgos como posibilidades
4. **Profundizar** en los hallazgos, como una problemática a resolver
5. **Crear** un plan de proyecto

ALGUNOS MOMENTOS DE LOS ENCUENTROS				
Sesión 1 CE La participación debe ser un proceso que permita espontaneidad para que, desde allí, los participantes encuentren similitudes en su contexto escolar como también desde su edad.	Sesión 2 CE Para desarrollar un proceso de construcción colaborativo, es importante identificar los puntos comunes y desde allí priorizar acciones y decisiones comunes a todos.	Sesión 3 CE Los procesos de participación estudiantil colectiva, deben ser planeados y desarrollados desde matrices tipo esquema, que permitan al estudiante ir alcanzando las metas del objetivo proyectado	Sesión 4 CE Para que se fomente el liderazgo es importante desarrollar habilidades como la planeación y organización de metas y tareas individuales que impulse con el ejemplo el trabajo colectivo.	Sesión 5 CE Los estudiantes comprenden que la escuela puede ser un espacio donde sus sueños son tenidos en cuenta y que un camino para ello es partir desde sus intereses y necesidades.
HALLAZGOS FRENTE AL GRUPO FOCAL I - ETAPA EMPATIZAR				

DIRECCIÓN DE GRADO Y SU REPRESENTANTE
5 sesiones

ACCIONES DESARROLLADAS EN LA ETAPA EMPATIZAR

1. **Apertura** a la problemática “visibilización Juvenil desde los interés y necesidades de los jóvenes” descubierta desde el consejo estudiantil
2. **Descubrir** la problemática desde la visión estudiantil en un aula de grado, frente a los sueños y necesidades de los educandos
3. **Priorizar** momento de Formación en pensamiento creativo y divergente
4. **Definir** grupos de trabajo, desde las propias habilidades
5. **Crear** un plan de proyecto

ALGUNOS MOMENTOS DE LOS ENCUENTROS				
Sesión 1 DG Para que haya una genuina vivencia de participación desde los estudiantes, es importante realizar esta desde la sincronía y la presencialidad de lo contrario no será un proceso orgánico y vivo	Sesión 2 DG Para que el estudiante reconozca desde sus acciones, los aportes que ofrece a su comunidad es importante propiciar encuentros desde el trabajo colaborativo	Sesión 3 DG Un proceso de participación estudiantil requiere paralelamente de gestión, de formación en habilidades en pensamiento creativo y divergente, desde el cual el educando aporta a la comunidad	Sesión 4 DG El trabajo colaborativo es una estrategia ideal para la participación estudiantil, porque desde esta, se impulsan acciones como la autogestión y autoestima, bases para el liderazgo	Sesión 5 DG Desarrollar procesos de liderazgo implica que los educandos exploren en habilidades como imaginar y crear, para que desde sus propias ideas contribuyan y aporten.
HALLAZGOS FRENTE AL GRUPO FOCAL II - ETAPA EMPATIZAR				

OBJETIVO 3

Determinar cuáles son las posibles formas de visibilizar los intereses y necesidades de los estudiantes desde el trabajo colaborativo

Desde la investigación

CONCEPTOS REVISADOS En la etapa definir

- Ciudadanía Escolar Activa
- Democracia Escolar
- Gobernanza Estudiantil
- Liderazgo Juvenil
- Emprendimiento escolar

CONSEJO DE ESTUDIANTES 6 sesiones

ACCIONES DESARROLLADAS EN LA ETAPA DEFINIR

6. **Investigación** comparativa frente a otras soluciones
7. **Seleccionando** un sinodal frente al tema seleccionado
8. **Análisis** de espacios para el desarrollo de la propuesta a desarrollar
9. **Realización de entrevista** Sinodal – Equipo Colibrí Zunzuncito
10. **Realización de entrevista** Sinodal – Equipo Danta del Bosque
11. **Realización de entrevista** Sinodal – Equipo Oso de Anteojos



DIRECCIÓN DE GRADO Y SU REPRESENTANTE 6 sesiones

ACCIONES DESARROLLADAS EN LA ETAPA DEFINIR

6. **Apertura** a la problemática desde el pensamiento de diseño. Ejercicio: Lo que me gusta y lo que no comprendo de la propuesta
7. **Apertura** a la problemática desde el pensamiento de diseño. Ejercicio: sería y no sería
8. **Redefiniendo** el problema desde el pensamiento de diseño. Ejercicio: Flor de loto (proceso individual)
9. **Redefiniendo** el problema desde el pensamiento de diseño: Ejercicio: Flor de loto (proceso grupal)
10. **Identificando** prioridades desde la participación colectiva y el trabajo en equipo
11. **Identificando** prioridades desde el pensamiento de diseño: Ejercicio: Radiografía en tres pasos

HALLAZGOS FRENTE GRUPO FOCAL I - ETAPA DEFINIR

Sesión 6 CE	Sesión 7 CE	Sesión 8 CE	Sesión 9 CE	Sesión 10 CE	Sesión 11 CE
Para desarrollar procesos de liderazgo, es importante fortalecer en los participantes habilidades analíticas de pensamiento (analizar y comparar), fortaleciendo en el educando apertura, compromiso, autoconfianza y autocorrección	Un proceso de participación implica construir estrategias. Consultar un sinodal posibilita la generación de criterios para la acción desde la experiencia, permitiéndoles visibilizar rutas creativas y en contexto	Para desarrollar y fortalecer habilidades de liderazgo es importante generar autoconfianza y responsabilidad. Desde la estrategia de pensamiento de diseño se posibilita y fortalecen estas habilidades desde el trabajo en equipo	Una escuela que favorece a la ciudadanía escolar activa debe posibilitar el encuentro de sus miembros juveniles, bajo diferentes criterios como liderazgo (gobierno escolar) necesidades (dirección de grado), intereses (culturales, recreativos, deportivos), con agrupaciones mixtas dentro de su cronograma y horarios escolares	Una estrategia para favorecer habilidades de liderazgo juvenil es el emprendimiento escolar; generar espacios donde se vivencien actividades de responsabilidad y compromiso en los educandos como el planear una actividad consolida estas habilidades.	Establecer un diálogo con expertos desde los intereses o necesidades de los educandos les permite a los estudiantes visibilizar otros criterios, acciones y estrategias, que favorecen a su propia participación, y en donde el diálogo y el trabajo colaborativo son fundamentales para alcanzar la meta



ALGUNOS MOMENTOS DE LOS ENCUENTROS

HALLAZGOS FRENTE AL GRUPO FOCAL II - ETAPA DEFINIR

Sesión 6 DG	Sesión 7 DG	Sesión 8 DG	Sesión 9 DG	Sesión 10 DG	Sesión 11 DG
Para desarrollar procesos de liderazgo es importante fortalecer en los participantes habilidades analíticas de pensamiento (analizar y comparar), fortaleciendo en el educando rigor, reflexión, orden y compromiso	La participación juvenil requiere de ser abordada desde los intereses y las necesidades de los jóvenes, desarrollar acciones lúdicas permite al educando participar desde su lenguaje, facilitando la apertura y diálogo	El trabajo colaborativo es un eslabón base para la participación, ya que desde ella se contempla las necesidades propias y las de otros desde la diferencia y empatía. La estrategia de pensamiento de diseño lo favorece	Encuentro juvenil colaborativo y en equipo para el descubrimiento de ideas desde la acción, es un recurso pertinente dentro de una democracia escolar, favoreciendo con ello a el liderazgo estudiantil y la ciudadanía escolar activa.	Para una vivencia pertinente de gobernanza estudiantil, el trabajo colaborativo que parte desde la escucha de sus participantes apoya a la democracia escolar y a el liderazgo estudiantil	Al implementar diferentes estrategias didácticas para los encuentros colaborativos, se vivencia desde la acción, habilidades en los educandos que contribuyen al liderazgo estudiantil, como el argumentar y proponer



ALGUNOS MOMENTOS DE LOS ENCUENTROS

OBJETIVO 4

Identificar estrategias para visibilizar los interés y necesidades de los estudiantes, mediante la realización de talleres en pensamiento creativo con los miembros del consejo estudiantil

Desde la investigación

CONCEPTOS REVISADOS En la etapa Idear

- Ciudadanía Escolar Activa
- Diálogo Participativo
- Democracia Escolar
- Gobernanza Estudiantil
- Liderazgo Juvenil
- Emprendimiento escolar



CONSEJO DE ESTUDIANTES
7 sesiones

DIRECCIÓN DE GRADO Y SU REPRESENTANTE
7 sesiones

ACCIONES DESARROLLADAS EN LA ETAPA IDEAR

ACCIONES DESARROLLADAS EN LA ETAPA IDEAR

12. Interpretación de resultados: sistematización de entrevista
13. Reconociendo nuestro sujeto de investigación: Instrumento de indagación
14. Reconociendo nuestro sujeto de investigación: análisis de datos de instrumento
15. Interpretación de resultados: toma de decisiones
16. Interpretación de datos: mapeando el problema – Danta del bosque
17. Interpretación de datos: mapeando el problema - Colibrí Zunzuncito
18. Interpretación de datos: mapeando el problema - Oso Andino

12. Identificando Prioridades: radiografía del proyecto en 3 paso
13. Reconociendo nuestro sujeto de investigación: creación de instrumento de indagación
14. Reconociendo nuestro sujeto de investigación: aplicación de instrumento de indagación primaria
15. Reconociendo nuestro sujeto de investigación: aplicación de instrumento de indagación secundaria
16. Reconociendo nuestro sujeto de investigación: análisis de datos de instrumento individual
17. Reconociendo nuestro sujeto de investigación: análisis de datos de instrumento por equipos
18. Interpretación de datos: mapeando el problema

HALLAZGOS FRENTE AL GRUPO FOCAL I – ETAPA IDEAR

Sesión 12 CE	Sesión 13 CE	Sesión 14 CE	Sesión 15 CE	Sesión 16 CE	Sesión 17 CE
Si se desea que el consejo de estudiantes realice propuestas que consideren las necesidades o intereses de sus compañeros: es importante contar con asesores y /o sinodales, los cuales aportan saberes y experiencia frente a el tema de interés	Si se desea que el consejo de estudiantes realmente lleve a sus encuentros la voz de sus compañeros: es pertinente utilizar instrumentos de consulta que permitan la inclusión, imparcialidad y una mayor participación	Para que el consejo de estudiantes realice adecuadamente sus procesos de funcionamiento y gestión es importante que cuenten con recursos para sistematizar los datos que recopilan, como un espacio, mobiliario y equipos de computo	Para que el consejo de estudiantes vivencie un pertinente ejercicio de gobernanza estudiantil: es importante que realice el proceso de toma de decisiones desde el liderazgo de representación para ello, realizar acciones o ejercicios de toma de decisiones, aporta a este objetivo	Complementando el proceso de gobernanza estudiantil, el liderazgo de los representantes escolares debe ser canalizado dentro de su órgano colegiado el consejo estudiantil, el cual desde un trabajo colaborativo recopile la voz de los representantes	Desde esta gobernanza escolar: es importante además consolidar acciones como el trabajo colaborativo y en equipo, en las que las diferentes agrupaciones de trabajo, tanto micro como la macro, recojan la participación de todos en una voz macro frente a la comunidad escolar



ALGUNOS MOMENTOS DE LOS ENCUENTROS



HALLAZGOS FRENTE AL GRUPO FOCAL II – ETAPA IDEAR

Sesión 12 DG	Sesión 13 DG	Sesión 14 DG	Sesión 15 DG	Sesión 16 DG	Sesión 17 DG
Dado que esta estrategia busca dar voz a diferentes agrupaciones escolares y desde sus diferentes enfoques, grados, sedes, jornadas, intereses o necesidades es fundamental posibilitar su encuentro y diálogo, desde estos criterios, visibilizando su voz	Dentro de los criterios a tener en cuenta frente a la participación escolar: es importante que, en el proceso de reuniones para la consecución de un proyecto, que vivencien jornadas a manera de recorrido de gestión y desde estas, contextualizando el problema, que lo hace relevante y estableciendo fines y objetivos	La participación se debe apoyar con recursos que garanticen una mayor cobertura de los interesados, con neutralidad e inclusión de todos los participantes, es por ello que el uso de instrumentos de consulta, como la encuesta, garantizan y velan desde la democracia participativa, este fin	Desarrollar instrumentos, pensados para cada necesidad, vela por que sus participantes, desde sus criterios de elaboración, permitan elevar su voz a, por lo tanto, estos se deben elaborar y ejecutar a cada perfil estudiantil, por ejemplo, primaria y secundaria)	Los instrumentos de consultan deben ejecutarse teniendo en cuenta el mayor número de participantes posibles, esto permite tener un mejor panorama de sus interesados. Así mismo estas consultas deben, en lo posible, contar con recursos y estrategias para su recolección, sistematización e interpretación	Dentro del proceso de consulta, con el recurso de la encuesta, es importante que el grupo de estudiantes realice su ejecución desde todos sus pasos, de lo contrario su desarrollo no tendría lugar, por lo tanto tener un momento para la interpretación de los resultados es fundamental

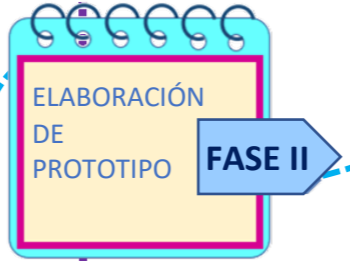


ALGUNOS MOMENTOS DE LOS ENCUENTROS



HALLAZGOS FRENTE AL GRUPO FOCAL I ETAPA IDEAR	HALLAZGOS FRENTE AL GRUPO FOCAL II ETAPA IDEAR
<p>Sesión 18 CE Establecer jornadas de trabajo por micro equipos, ya sea desde variables como sedes, (primaria – secundaria) zonas escolares (rural – urbana), grados escolares, por horarios académicos, (mañana – tarde) posibilita un mayor participación y ampliación de participación</p>	<p>Sesión 18 DG Es importante posibilitar espacios de formación para emprendimiento y liderazgo juvenil, pues contar con tiempo, recursos e instrumentos no garantizan que la propuesta desarrollada realmente cumpla y llene las expectativas, la creatividad e innovación requiere formación</p>
	
ALGUNOS MOMENTOS DE LOS ENCUENTROS	ALGUNOS MOMENTOS DE LOS ENCUENTROS

Fase II – Diseño de propuesta



- Liderazgo estudiantil
- Emprendimiento escolar
- Gobernanza escolar
- Diálogo participativo
- Democracia escolar
- Participación estudiantil
- Intereses y necesidades
- Visibilización estudiantil

CONCEPTOS REVISADOS DESDE LA INVESTIGACIÓN

- Diálogo Participativo**
- Desde la gestión del Consejo de estudiantes como órgano colegiado
 - Desde los criterios de diseño en la estrategia frente a ODS, emprendimiento escolar y liderazgo juvenil
- Democracia Escolar**
- Desde la ampliación de espacios de participación estudiantil
 - Desde la consulta a estudiantes en el proceso de diseño
- Gobernanza Estudiantil**
- A través de la construcción de acuerdos en el consejo estudiantil y los equipos de trabajo
 - Ampliando la participación a estudiantes en el momento de diseño de la estrategia
 - Desde la gestión de recursos, itinerario y espacios de encuentro
- Liderazgo Juvenil**
- Desde la ciudadanía escolar activa, ampliando la participación y con ello la visibilización de los estudiantes desde sus intereses y necesidades
 - Desde los encuentros para la socialización de las estrategias
- Emprendimiento escolar**
- Desde el desarrollo de habilidades para el emprendimiento escolar (comunicación efectiva, creatividad, negociación)
 - Desde la gestión institucional para la consecución de recursos para la ejecución de los encuentros
 - Desde la consulta a sinodales para una apertura de enfoque
- Participación estudiantil**
- Consolidando equipos de trabajo por niveles escolares, edades y, por ende, intereses
 - Permitiendo ejecutar las actividades de los estudiantes en la institución

ACCIONES DESARROLLADAS DESDE LA METODOLOGÍA DESING THINKING

- ETAPA PROTOTIPAR**
- Etapa “generar ideas”**
- Desarrollando ideas desde un Diagrama de venn
 - Mapeo Mental con lluvia de ideas
 - Mapeando el problema para la diversidad de propuestas
 - Encuesta, para la revisión de puntos de vista
- Etapa transición “idear a experimentar”**
- Reconocimiento de referentes con un mapa de ideas en mándala
 - Organización y revisión de la estrategia a través de un mapa mental
 - Investigación de conceptos básicos frente a el diseño seleccionado
- Etapa “elaborar estrategia como prototipo”**
- Dando prioridad y ampliación de encuentros para favorecer el proceso creativo
 - Desarrollando el modelo desde una planeación estructural de la investigación
 - Creando el prototipo desde diferentes recursos y estrategias (modelo de prueba, afiche promocional e historieta de la estrategia)

RESULTADOS

Grupo focal I
“festival Repiziano” desde el macro equipo, subdividido en tres ejes: cultura, deporte y territorio

Grupo focal II
“Juego de mesa” desde el macro equipo, realizando 6 diseños con estrategias como: recorridos de aprendizaje, búsqueda de categorías, reconocimiento de categorías, lista de categorías



OBJETIVO 5

Identificar estrategias para visibilizar los interés y necesidades de los estudiantes, mediante la realización de talleres en pensamiento creativo con los miembros estudiantiles de la I. E.

Desde la investigación

CONCEPTOS REVISADOS En la etapa Prototipar

- Diálogo Participativo
- Democracia Escolar
- Gobernanza Estudiantil
- Liderazgo Juvenil
- Emprendimiento escolar
- Participación Estudiantil



CONSEJO DE ESTUDIANTES
11 sesiones de la 19 a la 24

DIRECCIÓN DE GRADO Y SU REPRESENTANTE
11 sesiones de la 19 a la 24

ACCIONES DESARROLLADAS EN LA ETAPA

ACCIONES DESARROLLADAS EN LA ETAPA PROTOTIPAR

19. Generando Ideas: escritura de ideas – Diagrama de venn (Desing Thinking) paso 1
20. Generando Ideas: refinando las ideas – Mapeo Mental (Desing Thinking) Paso 2
21. Generando Ideas: refinando las ideas – Mapeo Mental (Desing Thinking) Paso 3
22. Transición de idear a Experimentar: refinando las ideas – Mándala gráfico (Desing Thinking) paso 1
23. Transición de idear a Experimentar: refinando las ideas – Mapa Mental paso 2 Equipo Colibrí Zunzuncito
24. Transición de idear a Experimentar: refinando las ideas – Mapa Mental paso 1 Equipo Danta Del Bosque

19. Generando Ideas: mapeando el problema y presentando las propuestas
20. Elección de idea focal: elección de estrategia (aplicación de instrumento – encuesta)
21. Elección de idea focal: socialización de resultados de encuesta
22. Reconociendo la Idea: mapa mental para diseñar
23. Generando ideas: matriz de motivaciones para diseñar
24. Transición de Idear a elaborar: desarrollo de taller formativa para diseñar

HALLAZGOS FRENTE AL GRUPO FOCAL I - ETAPA PROTOTIPAR

<p>Sesión 19 CE</p> <p>Las actividades desde el consejo estudiantil que invitan al diálogo participativo favorecen la vivencia de una ciudadanía activa</p>	<p>Sesión 20 CE</p> <p>Aplicar recursos desde el desing thinking favorece al desarrollo de habilidades en emprendimiento escolar para el Consejo Estudiantil</p>	<p>Sesión 21 CE</p> <p>Las acciones desde el trabajo colaborativo favorecen al buen desarrollo del consejo estudiantil, propiciando amistad, empatía y liderazgo</p>	<p>Sesión 22 CE</p> <p>Hacer partícipe a otros estudiantes de las acciones al interior del Consejo Estudiantil amplía su incidencia y eleva la participación estudiantil, motivando a otros a ser líderes</p>	<p>Sesión 23 CE</p> <p>Contar con espacios y recursos propicios para los encuentros del Consejo estudiantil, favorece a su buen desarrollo y al alcance de las metas propuestas.</p>	<p>Sesión 24 CE</p> <p>La estrategia de contar con sinodales para los diferentes proyectos del Consejo Estudiantil favorece a la proyección y realización del mismo gracias a las experiencias aportadas</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



ALGUNOS MOMENTOS DE LOS ENCUENTROS

HALLAZGOS FRENTE AL GRUPO FOCAL II - ETAPA PROTOTIPAR

<p>Sesión 19 DG</p> <p>Un proceso de gobernanza estudiantil requiere de consensos, en el que se haya establecido confianza y empatía, favoreciendo el trabajo colaborativo y la participación estudiantil activa</p>	<p>Sesión 20 DG</p> <p>Implementar instrumentos de consulta, desde una democracia escolar activa, favorece a los procesos de gobernanza escolar, ya que desde sus resultados visibilizan las voces de los educandos</p>	<p>Sesión 21 DG</p> <p>Posibilitar espacios para conocer las posturas y opiniones de otros, desde las consultas y sus resultados, favorecen buenos hábitos de gobernanza y vivencia de la democracia escolar participativa</p>	<p>Sesión 22 DG</p> <p>El liderazgo estudiantil es una habilidad que se va adquiriendo desde actividades que el estudiante racionaliza desde el ejercicio de la creatividad y la inventiva y sus resultados.</p>	<p>Sesión 23 DG</p> <p>Establecer metas de trabajo, tanto individual como grupal, dentro de un proceso de gobernanza escolar, aporta al logro por metas, al trabajo estructurado y al desarrollo de procedimientos dentro de los proyectos</p>	<p>Sesión 24 DG</p> <p>Organizar los procesos de participación por sub equipos permiten desarrollar la empatía, la inclusión, diversidad, la búsqueda de acuerdos y la vivencia de una democracia activa</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



ALGUNOS MOMENTOS DE LOS ENCUENTROS

25. Transición de idear a Experimentar: **refinando las ideas – Mapa Mental** paso 1 Equipo Oso Andino
26. Transición de idear a Experimentar: **socialización Mapa Mental** Paso 2
27. **Elaborar estrategia como prototipo: visualizando el sueño “afiche del evento”, Tics** Paso 1
28. **Elaborar estrategia como prototipo: visualizando el sueño “afiche del evento” - Manufactura Manual** Paso 2
29. **Experimentar – Prototipar: narrando nuestro sueño “historieta del sueño”** Paso 3

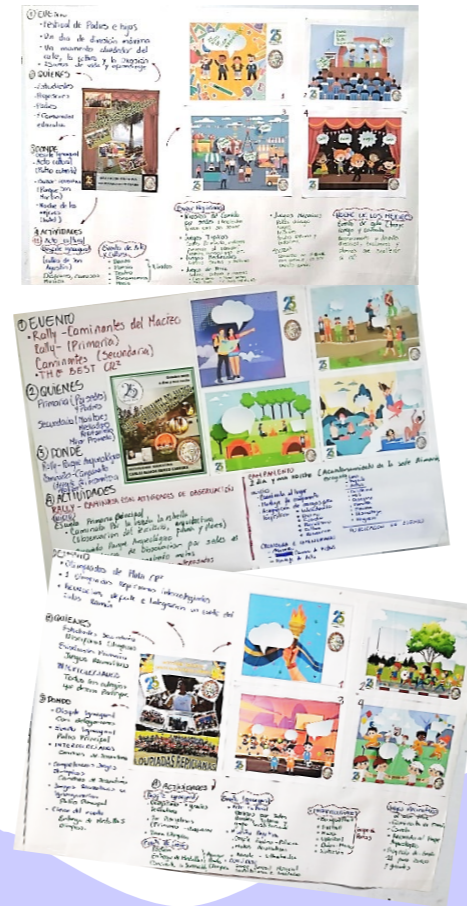
25. **Elaborar estrategia como prototipo: definiendo el estilo del juego** Paso 1
26. **Elaborar estrategia como prototipo: definiendo las características del juego** Paso 2
27. **Elaborar estrategia como prototipo: definiendo pautas en el juego** Paso 3
28. **Elaborar estrategia como prototipo: estableciendo criterios en el juego** Paso 4
29. **Elaborar estrategia como prototipo: dando los toques finales del juego** Paso 5

HALLAZGOS FRENTE AL GRUPO FOCAL I – ETAPA PROTOTIPAR

Sesión 25 CE	Sesión 26 CE	Sesión 27 CE	Sesión 28 CE	Sesión 29 CE
Contar con tiempo, dentro del horario escolar, para el desarrollo de las actividades propias del C. Estudiantil, favorece al buen desarrollo de este y su gestión desde el emprendimiento escolar y gobernanza	Desarrollar actividades donde las propuestas de participación y liderazgo de los estudiantes sean escuchadas, son ejercicios pertinentes para la democracia y la vivencia de la ciudadanía escolar activa	Realizar encuentros establecidos dentro del cronograma instruccional para desarrollar actividades del C. Estudiantil, favorece a su buena gobernanza y consolidación de líderes	Permitir participar a los estudiantes en los eventos institucionales desde sus propuestas, sueños o necesidades; aporta a la democracia escolar y la consolidación de líderes educativos	Propender a los estudiantes del C. Estudiantil, con recursos económicos para la ejecución de sus propuestas, permite crear la escuela que sueñan y les permite realizar lo que les gusta



ALGUNOS MOMENTOS DE LOS ENCUENTROS

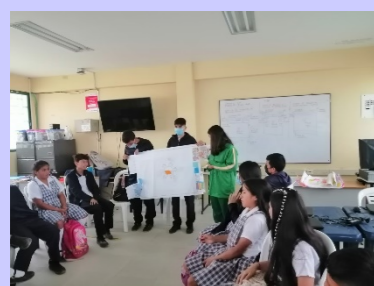


HALLAZGOS FRENTE AL GRUPO FOCAL II - ETAPA PROTOTIPAR

Sesión 25 DG	Sesión 26 DG	Sesión 27 DG	Sesión 28 DG	Sesión 29 DG
Desarrollar habilidades creativas, desde el pensamiento de diseño, favorece en el educando el desarrollo de posturas de empatía, inclusión, diversidad, gracias a la divergencia y convergencia que exige la metodología en su aplicación y desarrollo	Desarrollar un proyecto que busca el empoderamiento de los educandos en la institución, implica que este aborde criterios como estrategias y alianzas, para que llegue a su concreción y viabilidad por parte de los estudiantes	Asignar roles, cargos, establecer metas por criterios dentro del trabajo colaborativo, favorece al empoderamiento y liderazgo juvenil y la participación activa base para la ciudadanía activa del educando en procesos de gobernanza	Llegar a consensos para establecer pautas, reglas y criterios desde un proceso para el emprendimiento escolar, favorece en sus participantes la vivencia de una ciudadanía escolar activa, visibilizando a los participantes como interventores de su propio camino	Desarrollar un proyecto que impliquen habilidades de emprendimiento, favorece en el estudiante el pensamiento de lo local con visión global, desde el cual reconoce su territorio y lo que este le ofrece a la escuela y a sus miembros



ALGUNOS MOMENTOS DE LOS ENCUENTROS



Fase III – Implementación y evaluación

PASO 1 – DESING THINKING Evaluar

IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN

FASE III

RESULTADOS

Grupo focal I

“festival Repiziano 25 años de la institución” con la realización de 3 encuentros

- Nuestra cosecha Repiziana
- I Olimpiadas Intercolegiados
- Rally Caminata del Macizo

Grupo focal II

6 juegos de mesa “Soñar en la escuela y hacer lo que nos gusta” para su desarrollo en las diferentes agrupaciones escolares

- Escalando hacia la meta
- Fantasy Dreams Pupis
- Dreamers Adventures
- Juego de cartas para soñar en la escuela
- Beautiful Playlike
- La ruta de los sueños

CONCEPTOS REVISADOS DESDE LA INVESTIGACIÓN

Diálogo Participativo

- Desde la gestión del Consejo de estudiantes como órgano colegiado
- Desde los criterios de diseño en la estrategia frente a ODS, emprendimiento escolar y liderazgo juvenil

Democracia Escolar

- Desde la ampliación de espacios de participación estudiantil
- Desde la consulta a estudiantes en el proceso de diseño

Gobernanza Estudiantil

- A través de la construcción de acuerdos en el consejo estudiantil y los equipos de trabajo
- Ampliando la participación a estudiantes en el momento de diseño de la estrategia
- Desde la gestión de recursos, itinerario y espacios de encuentro

Liderazgo Juvenil

- Desde la ciudadanía escolar activa, ampliando la participación y con ello la visibilización de los estudiantes desde sus intereses y necesidades
- Desde los encuentros para la socialización de las estrategias

Emprendimiento escolar

- Desde el desarrollo de habilidades para el emprendimiento escolar (comunicación efectiva, creatividad, negociación)
- Desde la gestión institucional para la consecución de recursos para la ejecución de los encuentros
- Desde la consulta a sinodales para una apertura de enfoque

Participación estudiantil

- Consolidando equipos de trabajo por niveles escolares, edades y, por ende, intereses
- Permitiendo ejecutar las actividades de los estudiantes en la institución

ACCIONES DESARROLLADAS DESDE LA METODOLOGÍA DESING THINKING

ETAPA PROTOTIPAR

Etapa “generar ideas”

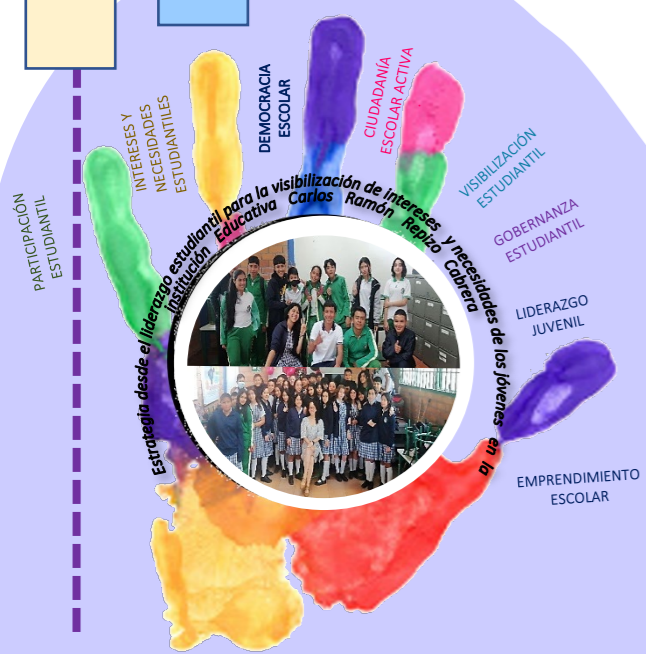
- Desarrollando ideas desde un Diagrama de venn
- Mapeo Mental con lluvia de ideas
- Mapeando el problema para la diversidad de propuestas
- Encuesta, para la revisión de puntos de vista

Etapa transición “idear a experimentar”

- Reconocimiento de referentes con un mapa de ideas en mándala
- Organización y revisión de la estrategia a través de un apa mental
- Investigación de conceptos básicos frente a el diseño seleccionado

Etapa “elaborar estrategia como prototipo”

- Dando prioridad y ampliación de encuentros para favorecer el proceso creativo
- Desarrollando el modelo desde una planeación estructural de la investigación
- Creando el prototipo desde diferentes recursos y estrategias (modelo de prueba, afiche promocional e historietta de la estrategia)



PROTOTIPO – GRUPO FOCAL II



OBJETIVO 6

Evaluar la estrategia implementada para establecer si permitió visibilizar los intereses y necesidades de los estudiantes, favoreciendo una cultura ciudadana desde la escuela y realizar los respectivos ajustes a la estrategia

Desde la investigación

PROTOTIPO – GRUPO FOCAL I



EVALUACIÓN

CONSEJO DE ESTUDIANTES
4 sesiones de la 30 a la 31

GRADO 8C Y SU REPRESENTANTE
4 sesiones de la 30 a 33

ACCIONES DESARROLLADAS EN LA ETAPA IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN

30. Probando la estrategia: presentación a los pares la propuesta Paso 1
31. Probando la estrategia: presentación al comité institucional de eventos “25 años de la institución” Paso 2
32. Evaluación de resultados: autoevaluación del proceso frente a pares y comité institucional Paso 2
33. Socialización de resultados: presentación de la estrategia a la comunidad a través de las redes sociales institucionales

ACCIONES DESARROLLADAS EN LA ETAPA IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN

30. Probando la estrategia: puesta en escena - grados sexto Paso 1
31. Probando la estrategia: puesta en escena - Evaluación con pares Paso 2
32. Evaluación de resultados: puesta en escena - Autoevaluación del proceso
33. Socialización de resultados: presentación de la estrategia a la comunidad a través de las redes sociales institucionales

HALLAZGOS FRENTE AL GRUPO FOCAL I

Sesión 30 CE	Sesión 31 CE	Sesión 32 CE	Sesión 33 CE
El diálogo participativo en el C. estudiantil desde la inclusión, ya sea por niveles, secciones escolares y/o grupos escolares favorece al desarrollo de la democracia escolar	Generar alianzas al interior de la I.E es fundamental para la consecución de un proceso escolar, de lo contrario este no tendrá apoyo, recursos ni continuidad	Realizar procesos de auto evaluación en cada fase de gestión del C. Estudiantil permite vivenciar una pertinente gobernanza escolar desde el emprendimiento y la ciudadanía escolar activa	Hacer partícipe a la comunidad estudiantil de los procesos llevados en el C. Estudiantil permite visibilizar los interés y necesidades que, desde este órgano colegiado, se le busca dar respuesta



ALGUNOS MOMENTOS DE LOS ENCUENTROS

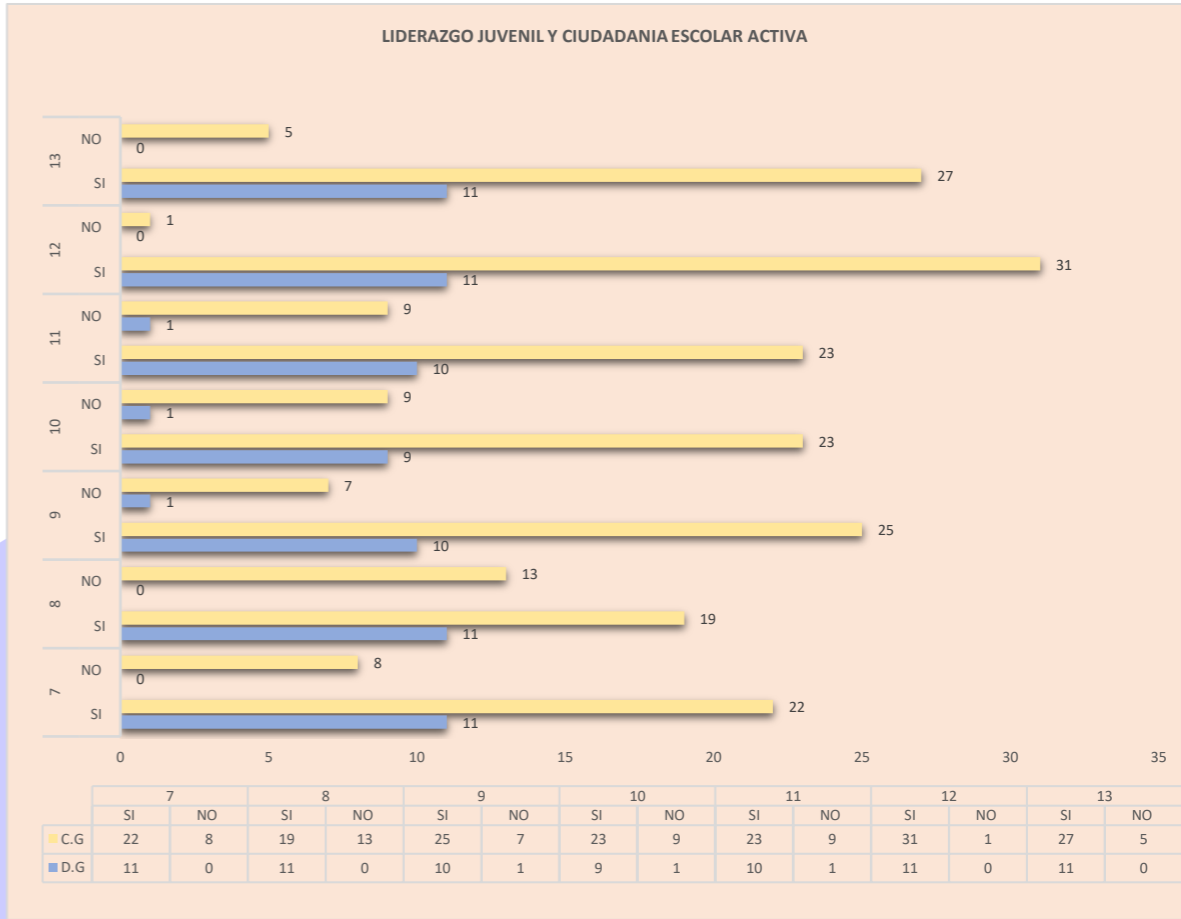
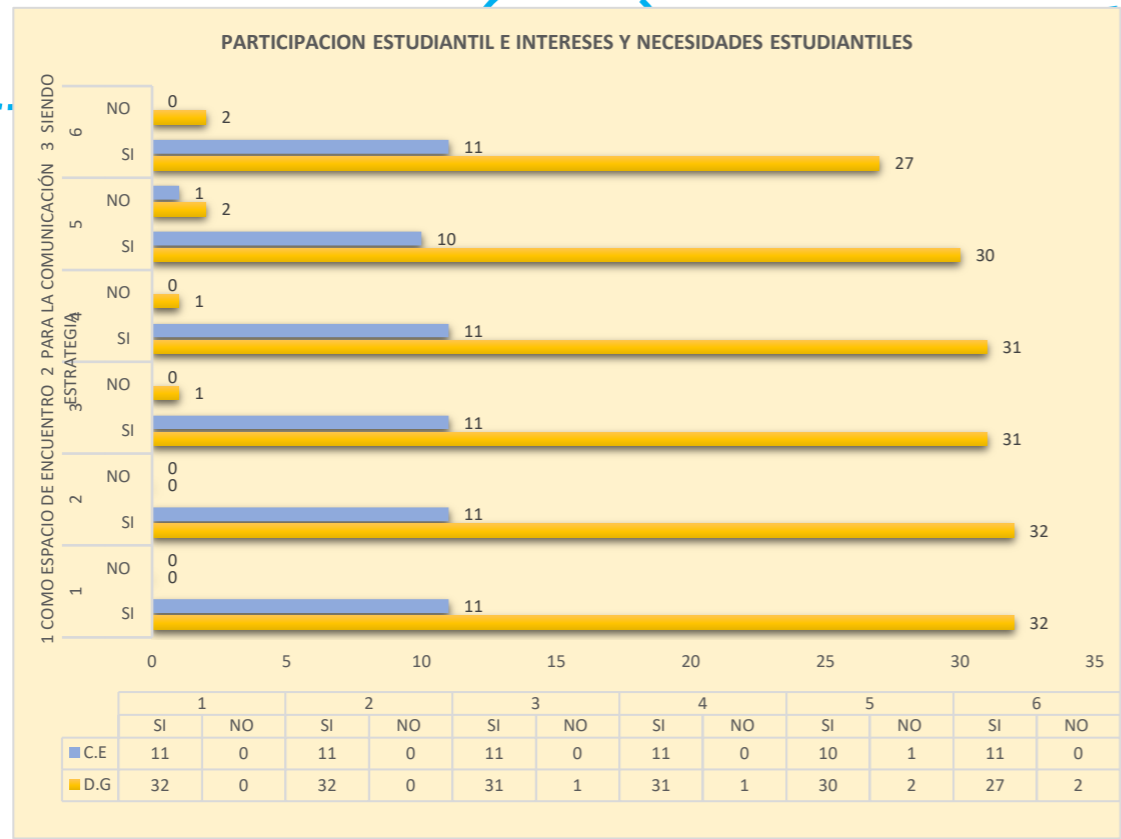
HALLAZGOS FRENTE AL GRUPO FOCAL II

Sesión 30 DG	Sesión 31 DG	Sesión 32 DG	Sesión 33 DG
Los procesos e iniciativas de emprendimiento escolar deben gestionar estilos de evaluación para su seguimiento y mejora continua como la autoevaluación, coevaluación y hetero evaluación	Cuando se desarrollan procesos de emprendimiento escolar, se debe propender por la puesta en escena, para que, desde esta, los participantes puedan revisar y ajustar su resultado de manera inclusiva	Realizar procesos de auto evaluación en cada fase de gestión de los proyectos escolares permite revisar si se han visibilizado los intereses o necesidades tal como los estudiantes los han elevado	Hacer partícipe a la comunidad escolar de los proyectos llevados en las diferentes agrupaciones escolares permite visibilizar los interés y necesidades que al educando le son importante



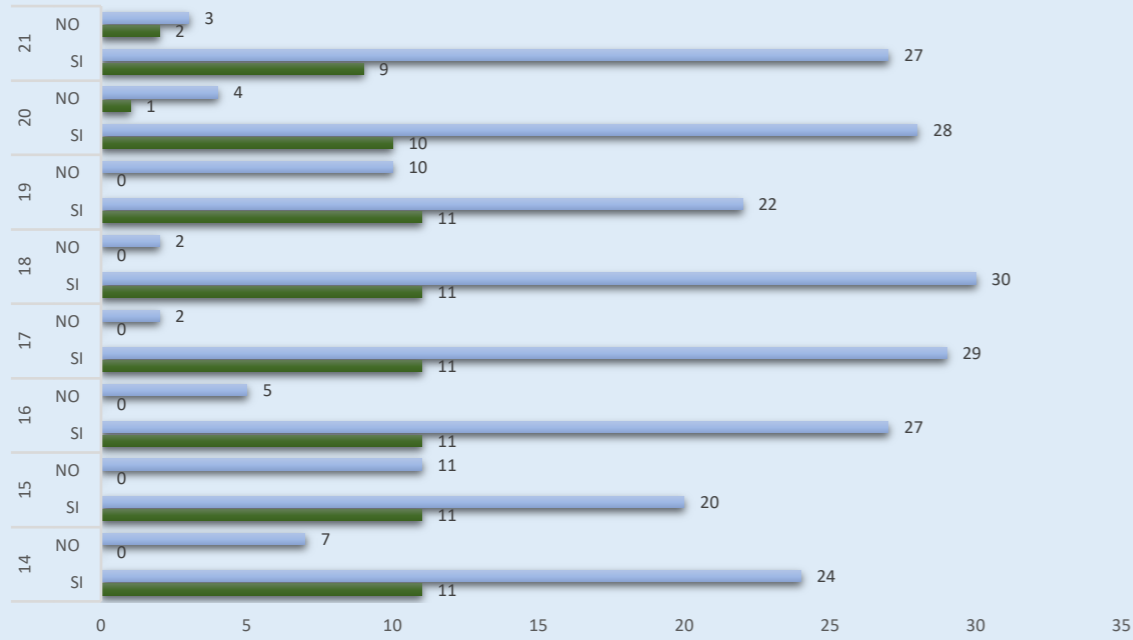
ALGUNOS MOMENTOS DE LOS ENCUENTROS

PASO 2 – IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA

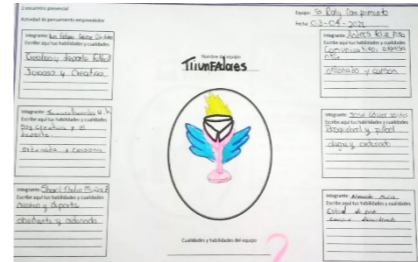
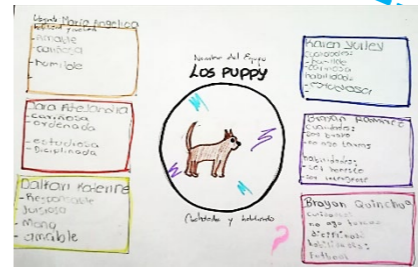


PASO 2 – IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA

GOBERNANZA Y DEMOCRACIA ESCOLAR



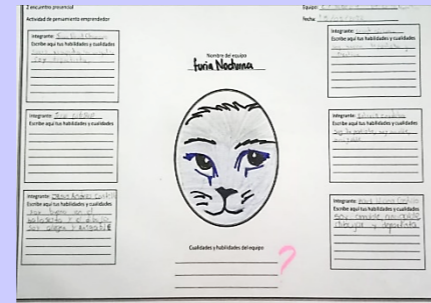
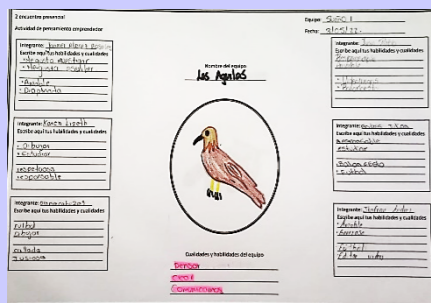
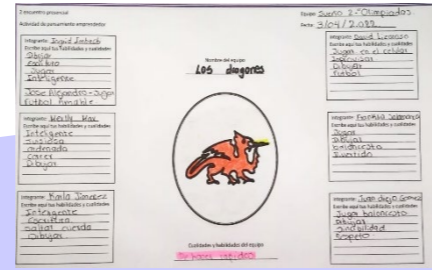
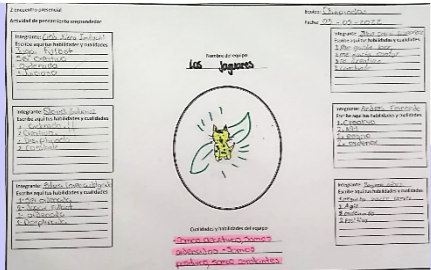
	14		15		16		17		18		19		20		21	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
D.G.	24	7	20	11	27	5	29	2	30	2	22	10	28	4	27	3
C.E.	11	0	11	0	11	0	11	0	11	0	11	0	10	1	9	2



ESTRATEGIA CON ENFOQUE GLOCAL, ODS Y EMPRENDIMIENTO

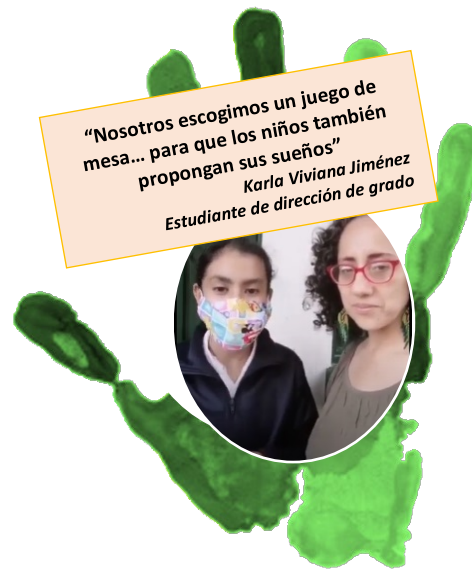


	22		23		24		25		26	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
D.G.	21	11	23	9	27	5	25	7	28	4
C.E.	9	2	7	4	10	1	9	2	9	1





Soñar es hacer lo que nos gusta
<https://www.youtube.com/watch?v=L4M4Z7LmFVos>



RECOMENDACIONES

Esta investigación surge con la finalidad de responder a la pregunta: ¿cómo favorecer la cultura ciudadana en la IE Carlos Ramón desde las necesidades, intereses y participación activa de los estudiantes?, que de acuerdo al proceso investigativo llevado desde “Soñar en la escuela y hacer lo que nos gusta”, estrategia desde el liderazgo estudiantil para la visibilización de intereses y necesidades de los jóvenes en la institución Educativa Carlos Ramón Repizo Cabrera, en sus diferentes fases, etapas, participantes, acciones y observaciones realizadas desde los diferentes instrumentos, entrega como resultado las siguientes recomendaciones

Para que la participación estudiantil se gestione desde el liderazgo escolar es importante que los educandos puedan desarrollar acciones desde sus propias iniciativas, permitiéndole al estudiante desarrollar diferentes ejercicios democráticos como, por ejemplo: identificar individualmente similitudes frente a sus compañeros de escuela, ya se desde sus intereses o sus necesidades. Se sugiere para ello que la participación se fomente desde la acción en contexto, incentivando así al desarrollo de experiencias enriquecedoras en la escuela desde las motivaciones personales, reconociendo que los aportes de los estudiantes son valorados. También se recomienda que la escuela favorezca la diversidad de intereses escolares y permita la inclusión dentro de sus procesos de formación, en habilidades de pensamiento creativo y divergente, fomentando la imaginación, la curiosidad, la flexibilidad, entre otros, lo anterior con el fin de que los educandos puedan desarrollar proyectos de manera diferente, encontrando soluciones novedosas a sus intereses o necesidades desde el trabajo colaborativo, como también desde la gestión del emprendimiento escolar. Cabe aclarar que la escuela puede hacer lo propio aportando a la vivencia de gobernanza escolar desde el

Consejo Estudiantil o las agrupaciones escolares con iniciativas propias como mecanismos de desarrollo participativo, ejemplo: festivales juveniles a la carta que aportan a la planeación y desarrollo de estrategias desde una ciudadanía escolar activa, alcanzando con ello un interés genuino de los estudiantes y mostrándoles que la escuela los escucha y los valora. Es importante alentar la promoción del liderazgo estudiantil desde la enseñanza de habilidades propias de un líder tales como: la capacidad para ser asertivo, la empatía, la escucha activa, la actitud de negociación, junto a habilidades de emprendimiento como planeación, organización y gestión, desde estos el educando se apoya para la concreción de sus sueños, teniendo en cuenta sus derechos de participación democrática y gobernanza escolar e impulsando la autogestión y la autoestima, que son bases fundamentales para el liderazgo.

Por otro lado, los espacios de referencia de participación como las agrupaciones deportivas, artísticas, científicas, o de gobernanza en la comunidad escolar son un elemento clave en la incorporación de ciudadanía escolar participativa, ya que a dar apertura de acción a los estudiante en los espacios institucionales del colegio, pues son un entorno valioso de promoción de participación, siendo estos diversos e inclusivos generan que los estudiantes vivencien un clima de apertura democrática e interacción social, posibilitando sentimientos de pertenencia a la institución desde estos grupos escolares, desde los cuales pueden elevar su voz, así como descubrir nuevos referentes de acción personal gracias a una escuela que vela por sus derechos. Es importante, además, favorecer a la consolidación de estas agrupaciones escolares, bajo diferentes y creativos criterios como: liderazgo (gobierno escolar), necesidades (dirección de grado), intereses académicos (cultura, la recreación, los deportes entre otros). siendo inclusivos, facilitando a su buen desarrollo y apoyándolos desde su inmersión en eventos institucionales desde el cronograma y horarios escolares para su buen desarrollo

Frente a la democracia y gobernanza estudiantil es importante que los educandos se identifiquen como agentes de cambio, partiendo del reconocimiento de sus derechos escolares para la vivencia de una democracia escolar activa, para esto sugiero que se desarrollen acciones estratégicas de participación, basándose en que estos saberes no son innatos sino que se aprenden, por lo tanto es menester realizar procesos metodológicos y de empoderamiento desde los diferentes espacios de aprendizaje con vivencias reales y contextualizados, que tengan como fin favorecer la comunidad y liderado por estudiantes que vivencian su ciudadanía escolar activa en la realidad inmediata y no como futuros ciudadanos, a partir de aportes pensados para cada necesidad y perfil estudiantil, incorporando todas las voces, comenzando con las diferentes agrupaciones y enfoques escolares, por ejemplo por grados, sedes, jornadas, intereses o necesidades, como también velando

por la continuidad de estos desde los procesos de gestión en los espacios institucionales, asignando recursos (humanos, económicos y logísticos), con el fin de ampliar acciones de auto gobernanza de los educandos.

Se recomienda, además, que con el objetivo de que los mismos educandos desarrollen, con neutralidad, imparcialidad e inclusión y una mayor participación para la toma de decisiones, se usen instrumentos de consulta, como la encuesta, que garantice y velen por una participación estudiantil plena, desde el cual ejerzan plenamente su derecho consciente y actuante; exigiendo, gestionando y propendiendo, ante otras instancias de gobernanza como el consejo directivo. Lo anterior permite canalizar recursos y tener un espacio para el desarrollo del proyecto estudiantil construido. Es también necesario la ampliación de recursos como mobiliario, equipos, asesoría desde los recursos humanos del entorno escolar desarrollar acciones de autogestión y desarrollo estudiantil para su consecución.

CONCLUSIONES

Empoderamiento Estudiantil como Motor de Cambio:

La estrategia "Soñar en la escuela y hacer lo que nos gusta" demuestra que el empoderamiento estudiantil es esencial para fomentar la participación activa desde el liderazgo escolar, al permitir a los educandos desarrollen iniciativas propias, desde un ejercicio democrático, fortalece en los educandos su capacidad para identificar necesidades, intereses y acciones individuales o grupales, estableciendo así las bases para una cultura ciudadana escolar enriquecedora.

Papel Fundamental de los Espacios de Participación:

Los espacios de referencia, como las agrupaciones deportivas, artísticas, científicas y de gobernanza, se revelan como elementos clave para la incorporación de ciudadanías escolares participativas. Estos entornos diversos no solo promueven la participación, sino que también generan un clima de apertura democrática e interacción social, permitiendo a los estudiantes elevar sus voces y descubrir nuevos referentes de acción personal.

Fomento de la Diversidad e Inclusión:

Fomentar y propiciar la diversidad de intereses escolares desde un diálogo inclusivo entre los estudiantes, partiendo desde la posibilidad de encuentros de espacios de formación en participación escolar, liderazgo juvenil y emprendimiento escolar, impulsa a el desarrollo de habilidades creativas y divergentes en el escolar, estimulando en ellos la imaginación, curiosidad y flexibilidad de pensamiento, promoviendo así la ejecución de proyectos colaborativos y emprendedores liderados por los propios estudiantes, desarrollando soluciones innovadoras desde un trabajo colaborativo a sus intereses o necesidades, como también visibilizando la voz y la perspectiva de los educandos en el proceso.

Democracia Escolar como Aprendizaje Continuo:

Favorecer el auto reconocimiento por parte de los educandos como agentes de cambio en su entorno escolar desde el desarrollo de acciones estratégicas de participación, en la que aprenden y practican desde un enfoque metodológico y de empoderamiento estudiantil en espacios de trabajo colaborativo y de aprendizaje en ciudadanía escolar participativa, desde vivencias reales y contextualizadas, contribuye a construir una democracia escolar activa, basada en el reconocimiento de derechos y liderada por estudiantes comprometidos.

Instrumentos de Consulta y Recursos para la Autogestión:

La recomendación de utilizar instrumentos de consulta, como encuestas, para garantizar la participación plena de los educandos en la toma de decisiones destaca la importancia de asegurar la neutralidad, imparcialidad e inclusión. Además, se resalta la necesidad de asignar recursos humanos, económicos y logísticos para ampliar las acciones de auto gobernanza estudiantil, asegurando la continuidad y desarrollo de proyectos contruidos por los propios estudiantes.

“PARA QUE LA PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL SE GESTIONE DESDE EL LIDERAZGO ESCOLAR ES IMPORTANTE QUE LOS EDUCANDOS PUEDAN DESARROLLAR ACCIONES DESDE SUS PROPIAS INICIATIVAS, DONDE SU VOZ ES LA BASE QUE CONSTRUYE LA ESCUELA QUE SUEÑAN Y DESDE SU EMPODERAMIENTO ESTA SE HAGA REALIDAD”.

BIBLIOGRAFÍA

García, F. F., & Alba Fernández, N. de. (2011). Educar en la participación como eje de una educación ciudadana. Reflexiones y experiencias. *Didáctica Geográfica*, (9), 243-258. Recuperado a partir de <https://didacticageografica.age-geografia.es/index.php/didacticageografica/article/view/16>

Ochoa Cervantes, Azucena & Pérez Galván, Luis. (2019). El aprendizaje servicio, una estrategia para promover la participación y mejorar la convivencia escolar. *Psicoperspectivas*, 18 (1), 89-101. Epub 15 de marzo de 2019. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol18-issue1-fulltext-1478>

Lozada, J. (2014). Investigación aplicada: Definición, propiedad intelectual e industria. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 3(1), 47-50.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>

Pérez Galván, Luis Manuel, & Ochoa Cervantes, Azucena de la Concepción. (2017). La participación de los estudiantes en una escuela secundaria: retos y posibilidades para la formación ciudadana. *Revista mexicana de investigación educativa*, 22(72), 179-207. Recuperado en 04 de abril de 2023
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662017000100179&lng=es&tlng=es

Rodríguez Zidán, Eduardo. ¿Es la escuela una institución pública democrática? *Revista de Ciencias Sociales*, núm. 24, enero-, 2006, pp. 1-27. Texto completo y licencia disponible en:
<https://www.redalyc.org/pdf/4959/495950217001.pdf>

Fernando M. Reimers. Empoderar alumnos para la mejora del mundo en sesenta lecciones Versión. 1.0. *CREFAL Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina y el Caribe*. licencia internacionalde Creative Commons Attribution 4.0. El texto completo de esta licencia está disponible en: https://cdn.designa.mx/CREFAL/convocatorias/Reimers_web_28sept.pdf

Tavera Londoño, D. A. (2021). El Gobierno Escolar: ¿un escenario de participación estudiantil en la Institución Educativa Gabriela Mistral?
<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/247d457c-65a2-420b-9cf7-a488e23a103f/content>

Trilla Bernet, J., & Novella Cámara, A. M. (2001). Educación y participación social de la infancia. *Revista Iberoamericana de educación*.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/20775/rie26a07.pdf?sequence=1>

Trilla Bernet, J., & Novella Cámara, A. M. (2011). Participación, democracia y formación para la ciudadanía: Los consejos de infancia. *Revista de educación*.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/92218/00820123000044.pdf?sequence=1>

Hurtado Herrera, D. R. (2004). Globalización y Exclusión: De la invisibilización a la visibilización consumista de los jóvenes y los imaginarios de resistencia. *Última década*, 12(20), 107-120.
https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22362004000100006&script=sci_arttext&tlng=pt

Torres, A. (2009). La educación para el empoderamiento y sus desafíos. *Sapiens. Revista universitaria de investigación*, 10(1), 89-108.
<https://www.redalyc.org/pdf/410/41012305005.pdf>

DANE (2020). Panorama sociodemográfico de la juventud en Colombia
<https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/genero/informes/informe-panorama-sociodemografico-juventud-en-colombia.pdf>

Buitrago Bedoya, C. (2014). Agentes locales de juventud, un discurso público de visibilización y empoderamiento juvenil en Antioquia.
<https://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/2194/Agentes%20locales%20de%20juventud%20un%20discurso%20p%C3%bablico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Di Leo, P. F., Güelman, M., & Sustas, S. E. (2018). Sujetos de cuidado: escenarios y desafíos en las experiencias juveniles. Grupo Editor Universitario; Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/159721/CONICET_Digital_Nro.b56936f0-1785-4f65-a3e4-8db8c20d5b90_G.pdf?sequence=8&isAllowed=y

Serrato, S. C. (2009). La voz de los estudiantes: Experiencias en torno a la escuela. Perfiles educativos, 31(125), 117-121.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v31n125/v31n125a9.pdf>

Hidalgo, N., & Perines, H. (2018). Dar voz a los protagonistas: La participación estudiantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Revista Educación, 42(2), 438-464.
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v42n2/2215-2644-edu-42-02-00438.pdf>

Quiñones, J. A., & Londoño, D. A. T. (2021). El Gobierno Escolar: ¿Un Escenario De Participación Estudiantil? Societas, 23(2), 145-161.
<https://uptv.up.ac.pa/index.php/societas/article/view/2307/2140>

Correa, F. C., Valverde, M. O., & Catalan, J. T. (2020). Conectar y fortalecer la comunidad desde la participación y el liderazgo juvenil: Experiencia del proyecto Esfera Jove de la Fundación Marianao. RES: Revista de Educación Social, (30), 303-316.
https://eduso.net/res/wp-content/uploads/2020/06/marianao_res_30.pdf

Crotte, I. R. R. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. Tiempo de educar, 12(24), 277-297.
<https://www.redalyc.org/pdf/311/31121089006.pdf>

Dessus, P. (2007). Sistemas de observación de clases y teniendo en cuenta la complejidad de los eventos escolares. Carrefours de l'éducation, (1), 103-117.
<https://www.cairn.info/revue-carrefours-de-l-education-2007-1-page-103.htm?contenu=article>

Postic, M., & De Ketele, J. M. (1992). Observar las situaciones educativas (Vol. 61). Narcea Ediciones.

<https://acortar.link/uKMa17>

Mendinueta, N. R. (2020). La observación: Técnica para la Evaluación Curricular. INVESTIGACIÓN EVALUATIVA CURRICULAR, 120.

<https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/9252/9789587892185%20eInvestigacion%20evaluativa%20curricular.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=134>

Echauri, A. M. F. (2013). La Escala de Likert en la evaluación docente: acercamiento a sus características y principios metodológicos.

<file:///C:/Users/Lu/Downloads/Dialnet-LaEscalaDeLikertEnLaEvaluacionDocente-6349269.pdf>

Manjarrez, i. A. L., & fernández, d. R. R. (2019) La importancia del diseño de cuestionarios para la creación de escalas en las ciencias económico administrativas. De cuestionario a escala, 87.

https://amidi.mx/sites/default/files/2022-12/2020.amidi_tomo_iv_ensayos_2019_de_cuestionario_a_escal_a_exposicion_de_trabajos_de_investigacion_0_0_compressed_0_0.pdf#page=87

IDEO (2013) Design thinking para educadores, licencia Creative Commons Reconocimiento/ No Comercial/ Compartir Igual 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0). El texto completo de esta licencia está disponible en: [https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2019-](https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2019-10/Design_Thinking_para_Educadores.pdf)

[10/Design Thinking para Educadores.pdf](https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2019-10/Design_Thinking_para_Educadores.pdf)

Lansdown y Kane (2014) Conjunto De Herramientas Para El Monitoreo Y La Evaluación De La Participación Infantil. Cuadernillo 5 “Herramientas para el monitoreo y la evaluación de la participación infantil”, Save the Children International

<https://resourcecentre.savethechildren.net/document/toolkit-monitoring-and-evaluating-childrens-participation-tools-monitoring-and-evaluating/>

Plataforma virtual Desing thinking en español DINNGO ©2023, Consulta en línea de herramientas e instrumentos en Desing Thinking
<https://desingthinking.es/>

Ley Nª 115. (1994). Congreso de la República de Colombia, Santa Fe de Bogotá, Colombia. 8 de febrero de 1994.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional *Participación Ciudadana* -, Artículo 1772 PDF
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-177283_recurso_1.pdf

Decreto 1860 de 1994 reglamentación parcial de la Ley 115 de 1994, en aspectos pedagógicos y organizativos generales. MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf

Decreto 1075 del 2015 Decreto Único Reglamentario del Sector Educación. MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=77913>

Constitución Política de Colombia 1991, *Principios Constitucionales y Fundamentales* Artículo Virtual
http://virtualnet2.umb.edu.co/virtualnet/archivos/open.php/138/modulo1_contenido/prof_3.html#:~:text=Se%20entiende%20por%20principios%20constitucionales,y%20como%20tal%20tienen%20el

UNICEF, *Aprende de los niños y los adolescentes, conoce sus derechos, Los derechos estudiantiles y fundamentales*, UNICEF, Colombia
<https://www.unicef.org/colombia/derechos-de-los-ninos>