

COMunicandoUNIDAD

Estrategia metodológica para potenciar el sentido de comunidad en la banda escolar del Colegio
Jaime Garzón

MARIA PAULA BOLÍVAR MURILLO

Trabajo de grado para optar al título de Diseñadora Industrial

Alberto Romero
Beatriz Rolón
Nataly Opazo

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL
BOGOTÁ

2019

COMunicandoUNIDAD

Estrategia metodológica para potenciar el sentido de comunidad en la banda escolar del Colegio
Jaime Garzón

MARIA PAULA BOLÍVAR MURILLO

Beatriz Rolón

Nataly Opazo

Alberto Romero

2019

Agradecimientos

En primer lugar, debo agradecer a mi familia por motivarme y alentarme en cada uno de los proyectos que he culminado en mi vida como estudiante, son ellos la fuerza que me ha levantado del fracaso.

Igualmente, importante, agradecer a la institución que me abrió las puertas a mi práctica profesional y a la ejecución de mi proyecto. El Colegio Jaime Garzón, la rectora Mery A. Jiménez, los profesores Mikol Hernández, Liceth Beltran y Gloria Zambrano, quienes han sido las guías en la práctica del aprendizaje escolar.

Finalmente, debo agradecer a cada uno de mis profesores en la carrera, aquellos que admiro desde lo más profundo del ser docente y persona, a quienes no olvidan saludar al pasar, aquellos que a pesar de las situaciones sonrían, a ti que estás leyendo esto, por ofrecer a todos los estudiantes tus conocimientos, estos que se comparten y permite hacernos crecer como país, como ciudad, como comunidad tadeísta.

Resumen

COMunicandoUNIDAD, un proyecto dónde la formulación de una estructura metodológica evidencia un progreso en el diálogo de la comunidad educativa del Colegio Jaime Garzón, potenciando el sentido de comunidad de una escuela de formación artística.

La comunidad educativa se estructura de cinco grupos de actores: Padres de familia, directivas, administrativos, estudiantes-egresados, y profesores, quienes participan activamente en procesos de mejora para la formación académica y convivencial de los horizontes formativos institucionales. Esta comunidad es la cuna de apoyo de grupos musicales como la escuela artística Banda escolar, la cual se ha manifestado en su interés por formalizarse y lograr una constante en el número de participantes.

Así pues, la oportunidad de potenciar el sentido de pertenencia, de participación, de influencia y de integración de la banda escolar, abre puertas al proyecto para intervenir bajo una estructura metodológica desde ambientes participativos donde cada uno de los actores sea inmerso y trabaje bajo un interés común que beneficia a una pequeña comunidad y, por ende, a toda el Colegio Jaime Garzón.

Palabras clave: Sentido de Comunidad, participación, comunidad educativa.

Tabla de contenido

Contenido

1. Introducción	6
2. Oportunidad de diseño	8
3. Justificación	9
4. Objetivos	11
4.1. Objetivo General	11
4.2. Objetivos Específicos	11
5. Marco referencial	11
5.1. Sentido de Comunidad	11
5.2. Diseño Participativo	15
6. Marco Metodológico	17
7. Diseño metodológico	19
7.1. Fase 1 - Reconocimiento	20
7.2. Fase 2 – Visibilización	23
8. Herramientas estratégicas	25
8.1. Herramientas didácticas	26
8.2. Herramientas de evaluación	27
9. Fase 3 – Desarrollo	30
9.1. Competencias	32
9.2. Cooperación	38
9.3. <i>Coordinación</i>	48
10. Conclusiones finales	51
11. Fase 4- Construcción	53
Referencias	56
ANEXOS	57

1. Introducción

La práctica de las Escuelas Formadoras y Maestros de Maestros (EFMMa), ofertada por el British Council, es un proyecto que permite acercar en la práctica docente a estudiantes de pregrado con programas académicos sin énfasis en licenciatura o pedagogía, de diferentes universidades de Bogotá, mejorando la calidad de la enseñanza y los aprendizajes en el aula. Para el segundo semestre del 2018, tuve la oportunidad de hacer parte del grupo de estudiantes que trabajó para este propósito durante 14 semanas, acompañando las áreas de matemáticas y artes en el Colegio Jaime Garzón de la Alianza Educativa y el Colegio Hacienda Los Alcaparros, respectivamente.

Gracias a la experiencia obtenida en la práctica y las puertas abiertas que me dejó el proyecto, se construyó COMunicandoUNIDAD, estrategia metodológica para potenciar el Sentido de Comunidad en la banda escolar del Colegio Jaime Garzón, bajo la intención de entender las dinámicas internas de las instituciones escolares en torno a las relaciones que se generan entre los diferentes integrantes de la comunidad educativa y cómo éstas construyen hacia el mejoramiento organizacional.

Respondiendo a estos intereses, durante los procesos de observación en el Colegio Jaime Garzón de la localidad de Kennedy, se define la importancia de la autonomía y la voluntad para el ejercicio del aprendizaje y las buenas relaciones, a fines de entender estas relaciones comportamentales en contexto, me remití a indagar los espacios extracurriculares que oferta el colegio. Las escuelas de formación artísticas, son grupos focales de estudiantes que desean aprender y potenciar sus habilidades en diferentes enfoques del arte, durante dos horas a la semana después de la jornada regular académica. Entre las cinco escuelas; danzas, banda de rock, banda escolar, fotografía y artes manuales; la banda escolar, se destaca por su rol de representar al Colegio en los diferentes eventos intercolegiados que se realizan con las bandas marciales del

sector público de Bogotá. La banda es liderada por Mikol Hernández, profesor de música para bachillerato. Esta escuela acoge a actores de la comunidad educativa, como padres de familia, estudiantes, profesores, administrativos y directivos, interesados en fortalecer las destrezas musicales de los estudiantes y poder hacerlas evidentes en concursos y presentaciones.

Entendiendo a la comunidad educativa como el conjunto de participantes que trabajan en la construcción y evaluación del Proyecto Educativo Institucional y en el buen desempeño del Colegio¹, el presente proyecto se estructuró atendiendo a los propósitos institucionales sobre los conceptos de unión y diálogo entre actores, que responden a un trabajo específico y velan por el buen rendimiento del establecimiento educativo. De acuerdo con lo anterior, cabe indagar el cómo una comunidad, desde el punto de vista psicológico, potencia su interés de trabajar frente a estas mejoras. Los psicólogos McMillan y Chavis (1986), en su teoría del Sentido de Comunidad, definen este fenómeno como la sensación o sentimiento de ser parte de un grupo que participa y coopera entre sí, para resolver las necesidades comunes.

De esta manera, el proyecto buscó estructurar un diálogo entre padres de familia, estudiantes, profesores, administrativos y directivos de la comunidad educativa que permitió potenciar el sentido de comunidad desde ambientes de participación activa, partiendo del propósito de la misión del Colegio Jaime Garzón para formar líderes sociales dispuestos a aportar en el desarrollo de su sociedad.

¹ Definición de comunidad educativa del Ministerio de Educación Nacional

2. Oportunidad de diseño

Con base en la experiencia con la comunidad educativa del Colegio Jaime Garzón, durante mi práctica EFMMa y las investigaciones de campo, fue pertinente retomar los documentos institucionales como el PEI (Proyecto Educativo Institucional), que se encarga de especificar la estrategia pedagógica, los recursos disponibles, los fines y el reglamento de la institución, para hallar las variables que, desde la misión, el Colegio pretende en la formación de sus estudiantes.

El Colegio Jaime garzón, pretende formar estudiantes como líderes sociales, que deciden en el ejercicio de su autonomía, ser profesionales éticos y ciudadanos determinados en aportar a la paz y el desarrollo de sí mismos, su familia y su sociedad, a través de su compromiso académico y personal.”²

De acuerdo a la misión garzonista, la formación transversal en el ejercicio del aprendizaje de las áreas académicas, es la de construir liderazgo pensado en el bienestar propio y de una sociedad, desde la ética y la autonomía. Es así, como a partir del concepto de autonomía y el trabajo en sociedad, se trabajó con la banda escolar, que abre sus puertas a estudiantes en jornada extracurricular, desde los grados 4to a 11vo, para participar en espacios de aprendizaje musical, grupal y cooperativo, asumiendo la responsabilidad de asistir voluntariamente sin calificaciones.

Por lo anterior, y de acuerdo a la necesidad de la banda escolar por contar con los recursos necesarios que los identifiquen en eventos fuera de las instalaciones educativas, se decide, por medio de un acuerdo con el profesor Mikol Hernández y la rectora Mery Jiménez, trabajar el proyecto desde el diseño del uniforme propio de la banda escolar.

² Proyecto Educativo Institucional. Colegio Jaime Garzón. 2017

Desde allí, la oportunidad del diseño se desenvuelve en las intenciones de diálogo del propósito institucional para potenciar el sentido de comunidad, mediante unos escenarios participativos, tomando a la banda escolar como la pionera en el ejercicio participativo ofreciendo un resultado de construcción de su propio uniforme mediante dinámicas comunicativas entre diferentes actores de la comunidad.

3. Justificación

Este proyecto, partiendo del campo de acción propia del diseñador industrial, se fundamenta a partir del tercer y cuarto sector de la economía, como el interés por el conocimiento y el trabajo social. De esta manera, el papel que juega el diseñador industrial en la estructuración del proyecto es el reconocimiento y acercamiento a actores locales pertenecientes a contextos puntuales³. En este caso, los actores más cercanos son los integrantes de la banda escolar, pero cabe resaltar que ellos son parte de una comunidad educativa, es decir, de un grupo más amplio de actores que están involucrados en los procesos formativos.

Así pues, bajo el objetivo primordial del acercamiento de actores, se hace necesario tener presente la noción de comunidad. Al respecto, Natalio Kisnerman (1990) señala que:

El concepto de comunidad proviene del latín *communis*, que significa hombres conviviendo juntos en un espacio, compartiendo algo, convivencia, comunicación, unidad. Por lo tanto, podemos en principio decir que es un sistema de relaciones sociales en un espacio definido, integrado en base a intereses y necesidades compartidas.⁴

³ [En línea] Ruta Académica del Plan de Estudios Vigente. Ruta de Contexto.2013.
https://www.utadeo.edu.co/files/collections/documents/field_attached_file/ruta-contexto-no-1_copia.pdf?width=740

⁴ Natalio Kisnerman. Teoría y práctica del trabajo social. Editorial HVMANITAS, Buenos Aires, 1990, pág. 33

De acuerdo a esto, es de suma importancia contar con la participación de cada uno de los miembros de la comunidad educativa, compuesta por estudiantes, profesores, padres de familia y/o acudientes, egresados, directivos docentes y administradores escolares⁵, debido al impacto de estas dinámicas conjuntas frente a todo el ambiente académico y social dentro de institución. (Ministerio de Educación Nacional, s.f.).

Una vez entendido el concepto de comunidad desde dónde el proyecto abarca al contexto, se define el Sentido de Comunidad, como un sentimiento que los miembros tienen de pertenencia, un sentimiento de que los miembros se importan entre sí y al grupo, y una fe compartida de que las necesidades de los miembros se cumplirán a través de su compromiso de estar juntos⁶. De acuerdo con los psicólogos estadounidenses, McMillan y Chavis, y en un intento de poner en paralelo estos dos conceptos teóricos, la comunidad es comunidad desde una serie de relaciones sociales que se generan a través de los miembros, sin embargo, el Sentido de Comunidad especifica y enfoca su atención a estos relacionamientos entre miembros de la comunidad, que permiten fortalecer los vínculos formales, sentimentales o relacionales entre los integrantes de la comunidad.

En resumen, el presente proyecto se sustenta bajo la mirada educativa del diseñador industrial, como mediador en el acercamiento de individuos, en este caso estudiantes, que pertenecen a una comunidad educativa, con el fin de promover el Sentido de Comunidad, desarrollando ambientes de participación, construyendo reflexiones y generando nuevas estrategias que permitan oportunidades potenciadoras para el cumplimiento de la misión y el perfil del estudiante del Colegio Jaime Garzón.

⁵ Definición de comunidad educativa del Ministerio de Educación Nacional.

⁶ McMillan D. y Chavis, D. (1986). Sense of Community: A Definition and Theory. *Journal of Community Psychology*. Vol. 14. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/e5fb/8ece108aec36714ee413876e61b0510e7c80.pdf>

4. Objetivos

4.1. Objetivo General

Articular el diálogo entre padres de familia, estudiantes, profesores, administrativos y directivos del Colegio Jaime Garzón mediante ambientes participativos que permitan potenciar el Sentido de Comunidad en el escenario de la banda escolar.

4.2. Objetivos Específicos

- Diseñar y aplicar herramientas didácticas, por medio de la estructuración de actividades y dinámicas que medien en el proceso de construcción del uniforme y fortalezcan el Sentido de Comunidad de la banda escolar.
- Presentar una organización metodológica, mediante procesos de reflexión iterativos, que permita potenciar el Sentido de Comunidad, entendido como la sensación de formar parte de un grupo que se identifique con las necesidades colectivas que serán atendidas.
- Organizar una guía práctica, desde el seguimiento de la organización metodológica presentada, para el desarrollo de actividades de participación desde diferentes áreas o espacios de formación.

5. Marco referencial

5.1. Sentido de Comunidad

Para la comprensión de Sentido de Comunidad, es pertinente retomar definiciones de diferentes autores sobre lo que es comunidad. En primer lugar, nombrado anteriormente, el argentino Natio Kisnerman, define a la comunidad como una serie de relaciones sociales donde se trabaja en función de necesidades comunes, es decir que la comunidad, en este caso, no parte desde una noción geográfica, sino desde las interacciones entre los integrantes de la comunidad.

En la misma línea de noción de comunidad, Ezequien Ander Egg define a una comunidad como una agrupación que trabaja en pro de una situación o variables común, desde una determinada área geográfica, donde las relaciones entre integrantes o miembros de la comunidad se desarrollan con mayor intención⁷.

De acuerdo con estos autores, el proyecto define a su comunidad como un conjunto de entes activos en la participación de las necesidades u objetivos que benefician, mejoran y fortalecen las dinámicas del aprendizaje académico, social y emocional.

Entendiendo que la construcción de comunidad parte de una noción geográfica delimitada, es importante la presencia de la comunidad educativa Garzonista, en la que conviven los integrantes de la banda escolar, donde se trabajan aspectos, valores y reglamentos específicos.

Siendo el ser humano un ser social, está expuesto a construir comunidad desde el lugar y las condiciones en las que se encuentre. Es por esto, que el ser parte de una comunidad es una constante en la vida diaria de las personas y permite que, por ejemplo, los procesos de aprendizaje académicos, sociales, culturales, etc. se construyan potenciando habilidades que cumplen un propósito colectivo.

⁷ Ander Egg, E., Metodología del Trabajo Social. Editado Instituto de Ciencias Sociales Aplicadas, Alicante, España, 1982.

De acuerdo a lo anterior, David McMillan y David Chavis (1986) presentan una definición del concepto de *sentido de comunidad*, luego de realizar una amplia revisión de varios autores como Riger y Lavrakas, Alhbrant y Cunningham, Bachrach y Zautra, y Gusfield, como “el sentimiento en el que los miembros sienten pertenencia, un sentimiento de que los miembros se interesan el uno por el otro, y que le importan al grupo; y una fe compartida en la que las necesidades de los miembros se cumplirán por medio de su compromiso de estar juntos” (p.2). En este caso específico, la banda escolar se convierte en la comunidad que trabaja desde intereses musicales, primordialmente, haciendo énfasis en el ensamble, lo que traduce y explica la definición de los autores al hablar de esos valores compartidos que tiene la comunidad para cohesionar los procesos internados.

McMillan y Chavis presentan cuatro fundamentos desde los que el Sentido de Comunidad se vuelve un factor susceptible a evaluar (Figura 1). El primer fundamento lo llaman Membresía⁸. Éste contempla al tiempo como el factor que permite que los miembros se conviertan y se sientan parte de la comunidad, es decir, que la persona que invierte tiempo en la comunidad tiene un derecho a pertenecer a ellas. Además, se habla de unos “límites” que la comunidad construye para limitar y proteger su espacio personal. El lenguaje, la apariencia, los gustos e incluso los rituales son un ejemplo de los límites que se crean en diferentes comunidades, desde donde se puede diferenciar de otras comunidades y apropiarse de estos.

⁸ McMillan D. y Chavis, D. (1986). Sense of Community: A Definition and Theory. *Journal of Community Psychology*. Vol. 14. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/e5fb/8ece108aec36714ee413876e61b0510e7c80.pdf>. Pg. 4

Como segundo fundamento, la Influencia Recíproca. Aquí los autores hacen un énfasis en la capacidad de un grupo para influir en sus miembros⁹, y la manera en que este fenómeno permite que la cohesión del grupo o de la comunidad se potencie.



Ilustración 1. Esquema Sentido de comunidad. Fuente propia

Por otro lado, la Integración y Cumplimiento de necesidades¹⁰ descrito como esas variables que hacen unir a una comunidad y que permiten que los intereses que se trabajen sean en torno a ellos. Es decir, los valores compartidos permitirán que la comunidad trabaje bajo un mismo fin y que por ende se evidencie un éxito producido por las competencias o habilidades de cada uno de los integrantes que trabajo en pro de ese fin.

⁹ McMillan D. y Chavis, D. (1986). Sense of Community: A Definition and Theory. *Journal of Community Psychology*. Vol. 14. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/e5fb/8ece108aec36714ee413876e61b0510e7c80.pdf> . Pg. 6

¹⁰ McMillan D. y Chavis, D. (1986). Sense of Community: A Definition and Theory. *Journal of Community Psychology*. Vol. 14. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/e5fb/8ece108aec36714ee413876e61b0510e7c80.pdf> . Pg. 8

Finalmente, las evidencias, más claras, que permiten identificar a una comunidad exitosa o en proceso activo de construcción, son cuando los miembros de la comunidad expresan y relatan esos procesos e historias que se compartieron, llenándolo de honor. A este fenómeno los autores le llaman Conexión emocional compartida¹¹.

De este modo, en base a las dos definiciones anteriores, para el presente proyecto se tomará el concepto de *sentido de comunidad* como el fundamento teórico que permita construir dinámicas que potencien el sentido de comunidad, los criterios de evaluación de la estrategia metodológica. Se convierte en una guía para la organización y el planteamiento de objetivos para cada acción que se realice con la banda y demás actores de la comunidad educativa.

5.2. Diseño Participativo

Ahora bien, para generar este sentido de comunidad desde el diseño industrial, es necesario el entendimiento del fundamento *diseño participativo*. De esta manera, la definición presentada por el colectivo CYDED¹² (s.f.) es esencial para el desarrollo del presente proyecto, pues permite esclarecer la base desde la cual el diseñador industrial trabaja para el beneficio de una comunidad. Así pues, el colectivo define *diseño participativo* como:

¹¹ McMillan D. y Chavis, D. (1986). Sense of Community: A Definition and Theory. *Journal of Community Psychology*. Vol. 14. Recuperado de:

<https://pdfs.semanticscholar.org/e5fb/8ece108aec36714ee413876e61b0510e7c80.pdf> . Pg. 9

¹² Anónimo. En el texto: (Diseño participativo) por el colectivo CYDED Red XIV.F. Referencia Web: Barriotaller.org.co. (2019). [online] Available at:

<http://www.barriotaller.org.co/debates/disen%C3%B3participativo.doc> [Accessed 11 May 2019].

“La construcción colectiva entre diversos actores que directa o indirectamente se verán implicados con la solución [...] y que tienen el derecho a tomar decisiones consensuadas, para alcanzar la configuración física espacial apropiada y apropiable a sus necesidades, aspiraciones y valores, que sea adecuada a los recursos y condiciones -particulares y contextuales- necesarios y suficientes para concretar su realización.” (p.6)

Este colectivo presenta la alternativa del diseño participativo para la construcción arquitectónica y define cada parte de su definición en tanto el papel de los actores. El rol que cumple cada miembro de la comunidad, que para este proyecto sería la comunidad educativa, permite el diálogo y la llegada a unos acuerdos en pro de las necesidades que se desean resolver.

Para enriquecer este fundamento, también se tomó en cuenta la caracterización expuesta por el grupo URD¹³ que nos brinda la siguiente definición acerca del diseño participativo: “garantiza que se tienen en cuenta los conocimientos, ideas y experiencias existentes, y que las decisiones operativas tienen sentido”. En otras palabras, para la puesta en marcha de un proyecto cuyo objeto es la comunidad, el diseño participativo permite que se incluyan los aspectos necesarios de los miembros de la comunidad, garantizando que tanto el planteamiento como el desarrollo del proyecto sea apropiado para el beneficio comunitario.

¹³Groupe URD: Urgence, réhabilitation, développement. (2009) *Manual de la Participación para los Actores Comunitarios: “Cómo mejorar la implicación de las poblaciones afectadas por la crisis en la respuesta humanitaria”*. Referencia Web www.urd.org

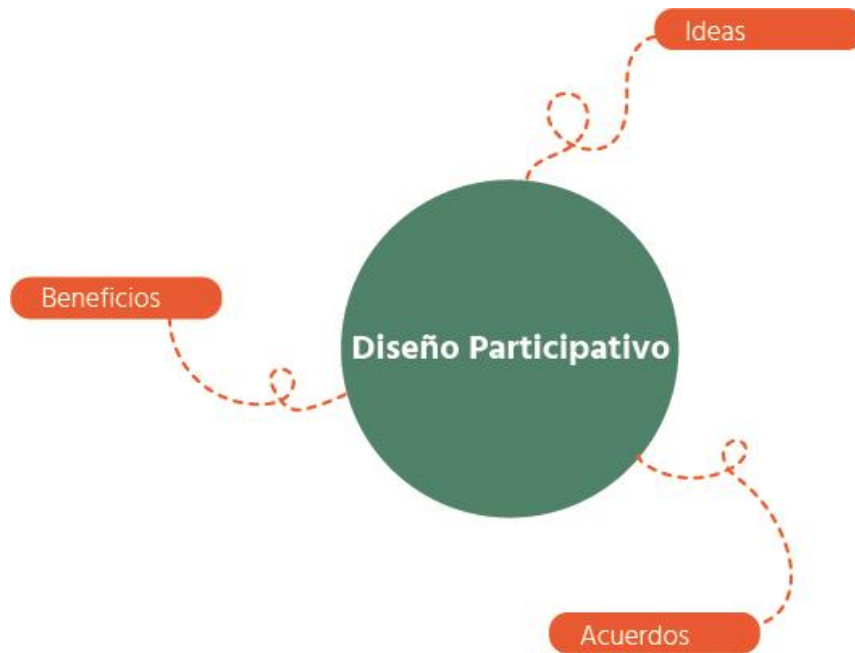


Ilustración 2. Esquema Diseño participativo. Fuente propia

La proyección del trabajo colaborativo en una comunidad va de la mano con un proceso de apropiación de la identidad de la misma, esto es, la identificación de necesidades e intereses de la comunidad, lo que tiene como resultado una propuesta en torno a un contexto determinado y así, la participación de la comunidad. El papel del diseñador industrial como investigador y mediador de contextos es esencial para el desarrollo de estos trabajos de participación. Así pues, para el proyecto llevado a cabo en la comunidad de la institución educativa Jaime Garzón, el diseño participativo se convierte en un eje transversal, ya que permitirá entender las variables a evaluar en el proceso de potenciación del sentido de comunidad de dicha institución y en torno al proyecto trabajado.

6. Marco Metodológico

Con la intención de desarrollar un proceso de reflexión iterativa a fines de construir una guía práctica que permita el replanteamiento constante de los resultados esperados y

efectuados, se aplica el proceso de investigación planteado por Kurt Lewin, la Investigación-Acción.

“Lewin concibió este tipo de investigación como la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investiga, quién investiga y el proceso de investigación”¹⁴.

Esta metodología de investigación de Lewin es de suma importancia en el presente ya que permite incrementar el conocimiento de quien la efectúe y, a su vez, va generando unas respuestas frente a situaciones que se plantean entre los participantes que se ubican dentro de la investigación, en este caso serían los actores de la comunidad educativa.

La Investigación-acción presenta un esquema metodológico (Ilustración 3), que se retomará para organizar y hallar las variables más importantes de los procesos participativos con la banda escolar. Es decir, mediante un proceso iterativo que surge desde la planificación de cada uno de los momentos de participación, permitiendo una observación de los sucesos ocurridos y generando, finalmente, una reflexión que permita reiterar el proceso generando mejoras y cambios en los objetivos de acción.

¹⁴ Citado en Colmenares y Piñero. La investigación acción. “Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades prácticas y socioafectivas. Revista de educación vol. 14, núm. 27, mayo-agosto 2008, pp. 100. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas, Venezuela.



Ilustración 3. Esquema Investigación-acción. Fuente propia

7. Diseño metodológico

Con el fin de identificar y planear una línea lógica que aporte al objetivo del proyecto, se estructuró, pues, un diseño metodológico desde el que se aborda el proyecto como una secuencia de pasos para el desarrollo del proyecto (Ilustración 4).

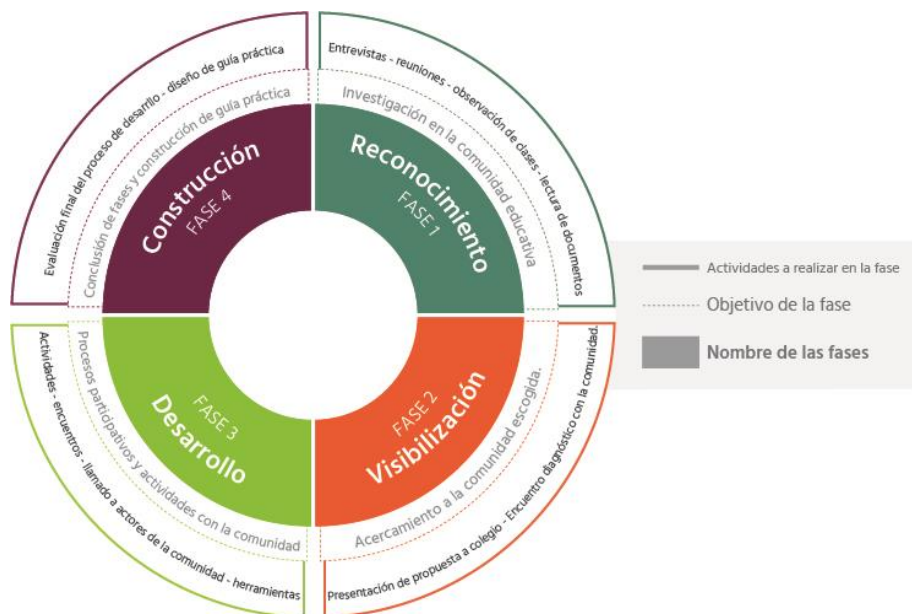


Ilustración 4. Diseño metodológico para abordar el proyecto. Fuente propia

El diseño metodológico se estructuró en cuatro fases, cada una de las fases se planteaba un objetivo que pudiera cumplir con los propósitos del proyecto para lograr la articulación del diálogo y permitir potenciar el Sentido de Comunidad. Además, estas fases contaron con unas actividades a realizar para poder llegar a la meta esperada.

7.1. Fase 1 - Reconocimiento

La fase uno se desarrolló durante el transcurso de IPG. La meta a llegar en esta fase fue **la identificación de la oportunidad** de intervención con la banda, y el análisis de los espacios desde donde el proyecto de podía estructurar; para esto se desarrollaron una serie de entrevistas y reuniones con las directivas del colegio y con el profesor Mikol Hernández, encargado de la banda.

Para iniciar esta fase, se reconstruyó en un mapa digital el Colegio Jaime Garzón (ver anexo 1), el cual facilitó la lectura y reconocimiento de los espacios dónde interactúa la comunidad educativa. Se encontró una fuerte interacción en los horarios de llegada y salida de los estudiantes, en las áreas de ingreso al Colegio, donde profesores, padres de familia y estudiantes se comunican través del enrejado o las puertas de acceso; por otro lado, durante la jornada escolar, las áreas administrativas, donde se encuentran oficinas de rectoría, secretaría y sala de profesores, es un espacio donde los estudiantes pueden ingresar para conversar con profesores, administrativos y directivas cuando lo necesiten. Lo observado puede ser resumido de la siguiente manera: los salones de clase y el espacio administrativo (sala de profesores y oficinas de rectoría) son lugares desde dónde se articulan diálogos entre estudiantes, profesores, rectora y secretariado.

Para concretar y elegir un grupo desde el cual el proyecto se pueda desarrollar como ejemplo para llegar a la guía práctica, fue pertinente hacer lectura de los documentos institucionales del Colegio Jaime Garzón. Dentro de los cuales encontramos el PEI (Proyecto Educativo Institucional) del colegio, la misión y visión del colegio en las cuales se resumen los propósitos e intereses de formación de los estudiantes:

*MISIÓN JAIME GARZÓN: Formar estudiantes como líderes sociales, que deciden en el ejercicio de su autonomía, ser profesionales éticos y ciudadanos determinados en aportar a la paz y el desarrollo de sí mismos, su familia y su sociedad, a través de su compromiso académico y personal.*¹⁵

En la misión es importante destacar los términos *líderes sociales* y *autonomía*. Estos dos pilares de la formación del Colegio Jaime Garzón, se toman como bases del proyecto, en tanto el propósito se vea guiado y cumpla con ellos. Trabajando dentro de una institución educativa es primordial cumplir con proyectos que sean estructurados bajo una línea horizontal y no lleguen a irrumpir con el proceso formativo que se tiene.

“VISIÓN COLEGIO JAIME GARZÓN DE LA UTGAE: Para el año 2026 el colegio será una institución reconocida porque....

- El 90% de sus estudiantes son partícipes de ambientes de paz y reconciliación.*
- El 90% de sus padres, madres y acudientes son participes de los procesos de sus hijos e hijas y líderes institucionales y/o comunitarios.”*¹⁶

¹⁵ [En línea] Proyecto Educativo Institucional. Colegio Jaime Garzón. 2017. <http://alianzaeducativa.edu.co/wp-content/uploads/2018/09/PEI-2018-UTGAE-JG.pdf>

¹⁶ [En línea] Proyecto Educativo Institucional. Colegio Jaime Garzón. 2017. <http://alianzaeducativa.edu.co/wp-content/uploads/2018/09/PEI-2018-UTGAE-JG.pdf>

Ahora bien, en la visión del Colegio Jaime Garzón se encuentra inmersa la proyección hacia el año 2026, en donde está el enfoque de participación y la importancia desde la cual actores de la comunidad educativa deben responder a los procesos que se desarrollan en el colegio. Gracias a este enfoque institucional, se me permitió realizar mi proyecto en torno a los procesos de participación comunitaria y diálogo entre actores.

Atendiendo a lo dicho en los propósitos del Colegio, se toma la decisión de trabajar con los Clubes de Formación Artística en jornada extracurricular, que cumplen con las intenciones de crear espacios de participación voluntaria de estudiantes desde 4to a 11vo grado para ser parte de grupos musicales, artísticos, danzarios, etc. Para participar en estas jornadas de 2 horas semanales, es necesario inscribirse y competir por un puesto audicionando para el grupo al que quiera pertenecer.

Dentro de estos clubes está *la banda escolar* cuyos encargados, Mikol Hernández (profesor de música) y Mary Jiménez (rectora del colegio), me han dado el aval para llevar a cabo el proyecto. Este club de formación artística se organizó hace un año, gracias a la llegada de los instrumentos marciales. De acuerdo con las entrevistas realizadas a Mikol, la asistencia de los integrantes es inconstante.

7.2. Fase 2 – Visibilización

Para esta parte del desarrollo del proyecto, se definieron los objetivos del proyecto (Página 10) y se estructuró una presentación para la rectora Mery, quien permitiría realizar el proyecto.

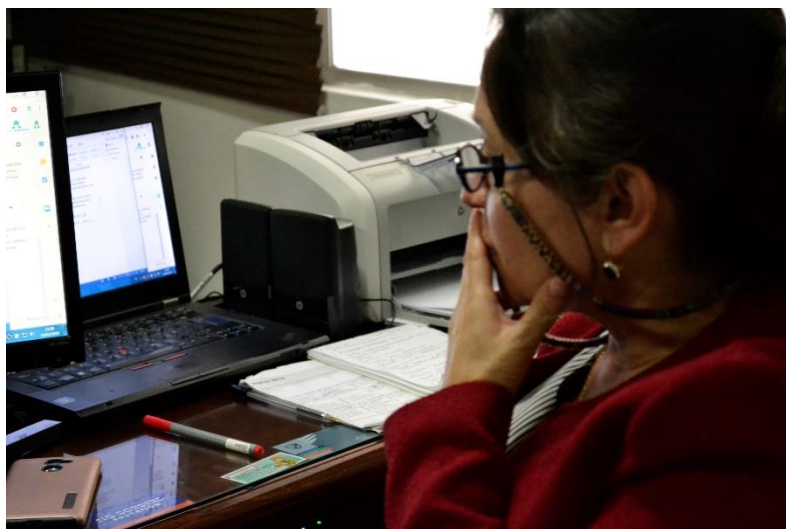


Ilustración 5. Presentación del proyecto a Mery Jiménez. Fuente propia

Para la semana número tres, a las 7:00am se hizo la presentación, concluyendo con las siguientes recomendaciones por parte de la rectora Mery Alcira Jiménez:

VARIABLE	COMENTARIO
Tiempo	“Coordinar los tiempos con el profesor Mikol Hernández.”
Participación	“Contar con la Asociación de padres para reunir a los actores de la comunidad educativa necesarios, gracias al poder de convocatoria que ellos tienen”

	“Acoger a los líderes del colegio (personero, representantes, gobierno escolar) para la ejecución del proyecto”
Entregable	“Nos gustaría que te encargaras del proceso de recopilación de información y material audiovisual que nos permita llevar un registro del proyecto y de la banda”

Tabla 1. Conclusiones presentación proyecto a directivas. Fuente Propia

De acuerdo a la tabla 1, se hicieron las respectivas reflexiones respecto a los comentarios de la rectora. Se acordó hacer un acercamiento a la banda mediante una observación inicial, seguida de una presentación del proyecto que fue acompañada de las invitaciones de las actividades que se realizarían en la sesión siguiente.



Ilustración 6. Primera reunión grupo base. Fuente propia

Para este encuentro se contó con la asistencia del grupo base, es decir, los estudiantes que hacían parte de la banda desde el año pasado y que querían continuar. Este grupo, conformado por 10 estudiantes de grado 6to a 9no, ha venido participando en la de la banda asistiendo constantemente a los ensayos; algunos de los estudiantes se han

presentado con la banda en los eventos del colegio como Día de la familia, Izadas de bandera, etc. (ver anexo 2).

Durante la reunión se conversó acerca de las necesidades grupales en cuanto a los beneficios de la banda y se hizo una lista de los elementos que se tenían y los que no, con miras al mejoramiento de los procesos de la banda (ver anexo 3). Finalmente, se concluyó que los integrantes requerían de un uniforme que los identificara y el cuál pudieran usar en las presentaciones fuera y dentro de las instalaciones del colegio. Además de identificar el apoyo que la Asociación de Padres de Familia -ASOPAFAM les había brindado para incentivar la compra de los uniformes que, debido a factores de tiempo y dinero, aún no se habían podido concretar. Así pues, se define la temática desde dónde se van abordar los objetivos del proyecto, la situación de oportunidad que permitirá beneficiar a la comunidad, en un intento de satisfacer las necesidades por medio de un trabajo participativo, y el medio por el cuál los objetivos proyectuales, en torno al Sentido de Comunidad, se podrán trabajar.

8. Herramientas estratégicas

Cumpliendo con el objetivo de articular diálogos entre diversos actores que permitan potenciar el Sentido de Comunidad de la banda escolar del Colegio Jaime Garzón, se desarrollaron herramientas de evaluación y de mediación para su aplicación en la fase 3 y la fase 4. Éstas posibilitaron realizar los procesos de Investigación-Acción, desde los cuales el proyecto se iba estructurando y concluyendo en torno al cumplimiento de los objetivos del proyecto. Siendo el trabajo de participación, el desarrollo de actividades, relacionamientos y enlaces, las herramientas se establecieron bajo niveles de calificación cualitativa.

8.1. Herramientas didácticas

Las herramientas de mediación fueron una serie de objetos didácticos que intervinieron en los procesos de participación con la comunidad. Tenían como fin facilitar los procesos de construcción del uniforme al tiempo que cumplían las metas de los diferentes momentos que más adelante de describirán.

Se estructuraron siete herramientas (identificados en la *fase 3*), cada una trabajada para la sesión que le correspondía. Todas las herramientas didácticas se desarrollaron bajo una misma ficha técnica:

Nombre de la herramienta		etapa	sesión		
		objetivo de la sesión			
Imágenes y despieces	Objetivos conceptuales desde los cuales la herramienta didáctica pretende trabajar en cuanto al Sentido de Comunidad				
	La herramienta ...	Trabajoso	Adecuado	Efectivo	
	permite una manipulación				
	tiene un peso				
	evidencia el contexto				
	Dimensiones de la herramienta	¿ Pretende registrar proceso de sesiones pasadas ?			
		SI	NO		
Descripción de la herramienta y el uso adecuado					

Figura 1. Ficha técnica. Herramientas didácticas. Fuente propia

Esta ficha técnica facilitó el trabajo de evaluación al final de cada una de las sesiones en el apartado de reflexión (investigación-acción), lo cuál permitía que se hicieran consideraciones bajo una misma línea transversal a fin de cumplir con dichos objetivos.

8.2. Herramientas de evaluación

Atendiendo a lo descrito en el apartado anterior, respecto a las herramientas didácticas, se diseñaron unos instrumentos de evaluación (se muestran en las siguientes páginas) con el fin de evaluar sesión a sesión el progreso del Sentido de Comunidad en la banda escolar, y el impacto que las herramientas didácticas producían en este proceso. Una pregunta que me permitió entender la importancia de llevar este tipo de registro fue *¿Cómo podría saber si la banda escolar progresa o no durante el desarrollo de las sesiones, teniendo en cuenta que no se espera llegar a un resultado concreto desde el cual la evaluación cuantitativa podría ser válida?*

La primera evaluación que se diseñó, fue estructurada pensando en dar una valoración a las herramientas didácticas desde las cualidades que ésta presentó una vez fue aplicada, teniendo en cuenta las variables que se detallan en las fichas técnicas que las describen. Evaluar en escalas cualitativas fue un proceso de observación, después de cada una de las sesiones, se debía organizar, detallar y contar los sucesos que por medio de la herramienta didáctica se desarrollaron. Así, se comparaba la ficha técnica y el proceso, generando un balance final del impacto en el cumplimiento de los objetivos.

Nombre de la herramienta		etapa	sesión																																																		
Objetivos conceptuales <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 5px;"> Ausente Aparente Visible Evidente </div> <table border="1"> <tr><td>1.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		1.					2.					3.					4.					5.					6.					7.					8.					9.					10.					objetivo de la sesión	
		1.																																																			
		2.																																																			
		3.																																																			
4.																																																					
5.																																																					
6.																																																					
7.																																																					
8.																																																					
9.																																																					
10.																																																					
La herramienta _		Trabajoso	Adecuado	Efectivo																																																	
permitted una manipulación																																																					
tuvo un peso																																																					
evidenció el contexto																																																					
Oportunidades de mejora				Descripción de lo sucedido en la sesión y lo esperado en la planeación																																																	

Figura 2. Evaluación herramientas didácticas. Fuente propia

- La evaluación de las herramientas está estructurada en dos partes primordiales. 1. Los objetivos conceptuales que se esperaban cumplir desde el objeto tendrán un valor cualitativo, esta escala se conforma de tres muestras: 1.1. La ausencia, que implica que ese objetivo no se logró observar ni percibir durante el proceso; 1.2. Lo aparente, desde lo que se pudo observar o percibir en la acción o en la observación pero que no fue clara su manifestación; 1.3. Lo visible, que indica cuando una variable se logra identificar con claridad pero que los resultados a ese objetivo no estuvieron claros; y finalmente, cuando un objetivo es evidente quiere decir que tanto en la acción como en la observación fue un eje transversal o una constante para el progreso de la comunidad.
2. Valoración de variables generales. Que se compone de una descripción (subparte)
 3. Describe

Por otro lado, la evaluación de mayor impacto en el desarrollo de la guía práctica, la **evaluación de progreso en comunidad**. Ésta cumplió el fin de reunir una serie de

valoraciones, sesión por sesión, respecto a criterios desarrollados desde la concepción del proyecto para el Sentido de Comunidad. En primer lugar, se desglosaron los criterios:



Figura 3. Criterios evaluación final. Fuente propia

Alternativamente uno o dos de estos criterios fueron evaluados en las sesiones dependiendo de la etapa. Cada una de las etapas, próximas a explicar, tenían unos objetivos por cumplir (identificados en la *fase 3*) fundamentados a partir de la integración, la identificación, la participación y la influencia de los integrantes y actores de la comunidad educativa y que fueran partícipes en el proceso de creación del uniforme. De este modo, recopilando las diferentes

valoraciones de las etapas, se llevó a cabo una estructura de evaluación final desde la cual se evidenció el progreso del Sentido de Comunidad de la banda escolar, etapa por etapa.

9. Fase 3 – Desarrollo

Para las dos siguientes fases, se diseñó una organización metodológica, desde la cuál se abordó el trabajo de campo, es decir, las actividades específicas que, gracias a lo definido en la segunda fase, cumplieron con unas metas establecidas para cumplir el objetivo de potenciar el sentido de comunidad en la banda escolar a través de un proceso participativo entre los actores de la comunidad, mediante el diálogo y relacionamiento. En primer lugar:

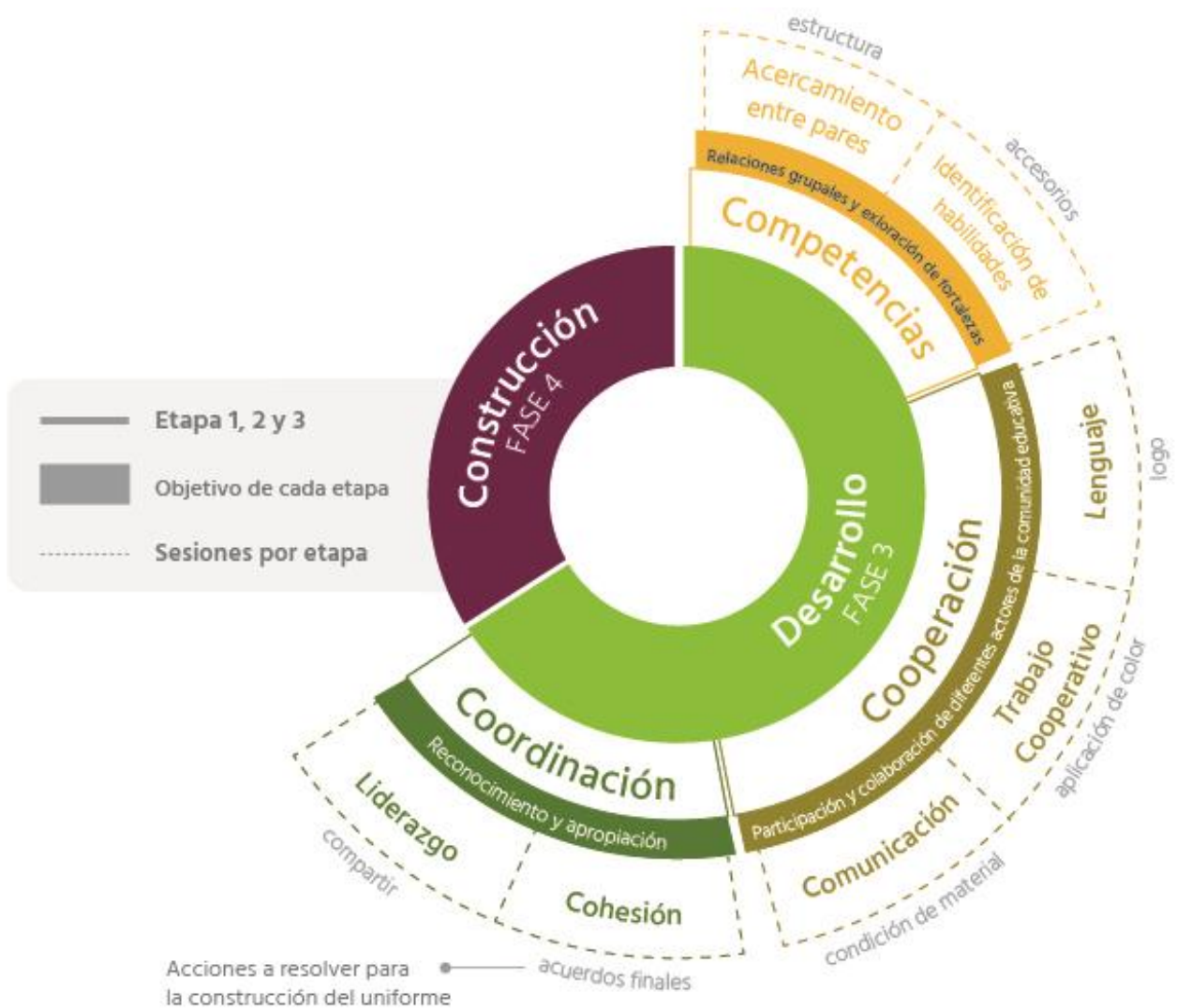


Ilustración 7. Organización metodológica. Fase 3. Fuente propia

Esta fue la fase más importante para el proyecto, aquí se definió cada uno de los aspectos a tener en cuenta para la guía práctica. Este proceso tuvo una duración de siete semanas, durante las que se realizaron tres etapas que contaron con una serie de sesiones trabajadas en la comunidad, donde se presentaba una planeación, un día de ejecución y posteriormente un proceso de observación y reflexión de lo sucedido, con miras a potenciar el Sentido de Comunidad.

9.1. Competencias

Esta etapa buscó dar un primer acercamiento al desempeño de la comunidad en cuanto a relaciones entre pares de la comunidad, y en general, las dinámicas grupales, además de hacer evidencia de los procesos individuales y las fortalezas o competencias desarrolladas por cada integrante en pro del bienestar de la banda. Para ello, los criterios a evaluar fueron Integración e Influencia.

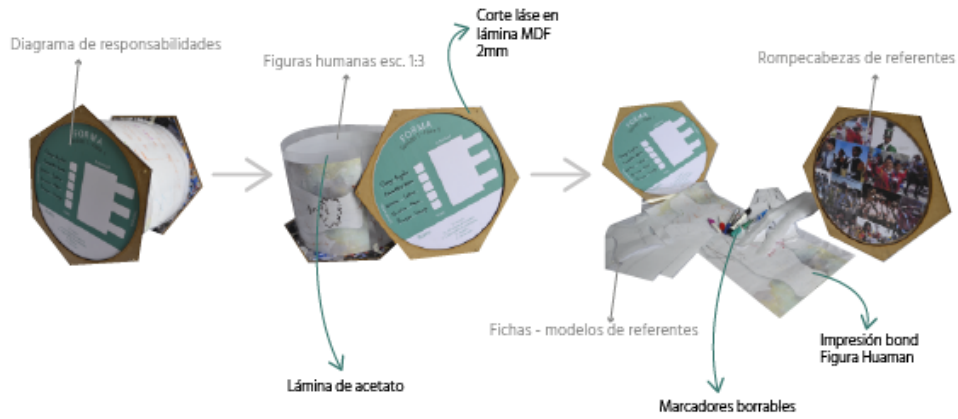
I. Acercamiento entre pares

Esta sesión pretendía acercar a los participantes al trabajo en grupo, al diálogo y a la conclusión de acuerdos.

La planeación de cada una de las sesiones (ver anexo 5), se hizo a través de una ficha técnica (Ilustración 8). A continuación, se muestra el desarrollo de la sesión y las conclusiones a las que se llegaron después de hacer la respectiva evaluación de los criterios trabajados en la sesión.

Objetivo: Acerca a los participantes al trabajo en grupo, al diálogo y a la conclusión de acuerdos

Tambor hexagonal



Trabajo en grupo

Consignación de proceso

Intervención de la herramienta

Asignación de roles

Valoración de la sesión

La herramienta está compuesta por piezas que conforman un tambor. La idea de esta herramienta es utilizar el espacio interno del tambor para almacenar las herramientas próximas a aplicarse.

La intención es que cada grupo escoja un tambor, uno tiene la figura humana femenina y el otro la masculin, y por medio del rompecabezas de referentes, dibujen y creen idea sobre el flap de acetato. En medio del proceso deberán llenar el diagrama de responsabilidades y al final consignar la evaluación de la sesión.



Ilustración 8. Planeación herramienta y objetivos. Sesión 1. Fuente propia



Ilustración 9. Acción sesión 1. Competencias. Fuente propia

Conclusiones (ver anexo 4):

Integración: Para la **segunda sesión**, es pertinente reconocer las habilidades individuales de cada estudiante, permitiendo que sean canales de un buen desarrollo grupal. Aun así, el trabajo en grupo estuvo acorde a los objetivos de la sesión¹⁷, se generó un diálogo que desencadenó opiniones que antes no habían sido escuchadas

Influencia: Uno de los criterios que no tuvo éxito con las dinámicas de esta sesión, fue el acordar normas para la comunidad. Con los objetivos del diseño del uniforme más el desarrollo de las dinámicas no se logra hacer una integración y reflexión con respecto a los relacionamientos para que se puedan crear una serie de normativas que rijan el comportamiento y el buen trato entre los integrantes de la comunidad. Aun así, no se descarta la idea de conseguirlo en unas próximas sesiones.

¹⁷ Estos objetivos están identificados en la figura 10.

II. Identificación de habilidades

La planeación de la sesión 2 se puede observar en la figura (ver anexo 5). Para esta sesión se tuvieron en cuenta las conclusiones y oportunidades de mejora que permitieran incrementar el valor cualitativo de la evaluación, en criterios que no pudieron ser evidente durante el desarrollo de la última sesión.

Competencias	Identificación de habilidades
<p>Objetivo: Identificar habilidades y/o competencias individuales que fortalezcan las relaciones y el trabajo grupal.</p>	
<h3>Láminas rectangulares</h3>	
<p>Trabajo en grupo Experimentación Diálogo Identificación de piezas</p>	<p>La herramienta consta de dos partes, una femenina y otra masculina. Ya que son láminas en acero cubiertas con impresiones en vinilo blanco, permitirán que las piezas cortadas en lámina magnética se adhieran a estos gráficos impresos y los integrantes puedan observar y jugar con las diferentes piezas posibles, de acuerdo a los accesorios que tienen uniformes de bandas escolares reconocidas. Una vez hayan probado y visualizado las piezas, deben escribir sobre las piezas, las descripciones de los accesorios que eligieron.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Estudiante</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Profesor</p> </div> </div>

Ilustración 10. Planeación herramienta y objetivos. Sesión 2. Fuente propia



Ilustración 11. Acción sesión 2. Competencias. Fuente propia.

Conclusiones (Ver anexo 4)

Integración: Lo roles no fueron evidentes, sobresalen los líderes, pero las tareas individuales que cada uno de los participantes debe cumplir en el desarrollo de las actividades de la comunidad no son muy claras y esto da pie a que se generen distracciones e incluso participantes desinteresados u ocupados en otros asuntos.

Influencia: La actividad inició con la entrega del material, unas instrucciones de lo que se iba a trabajar y las indicaciones a algunos participantes de lo que podían hacer para iniciar la sesión. Al inicio no fue fácil que se apropiaran de los roles ni de la actividad, pero aquí fue donde las herramientas hicieron de excelentes intermediarias. Una vez los participantes empezaron a interactuar con las herramientas, se iban acoplando e iban entendiendo qué era exactamente el propósito de esa sesión, así que con el trabajo autónomo de cada uno se desarrolló la sesión.

Figura 4. Evaluación cualitativa. Sesión2. Competencias. Fuente propia

III. Evaluación final. Competencias

Conclusiones de etapa y reflexiones en la estructura metodológica

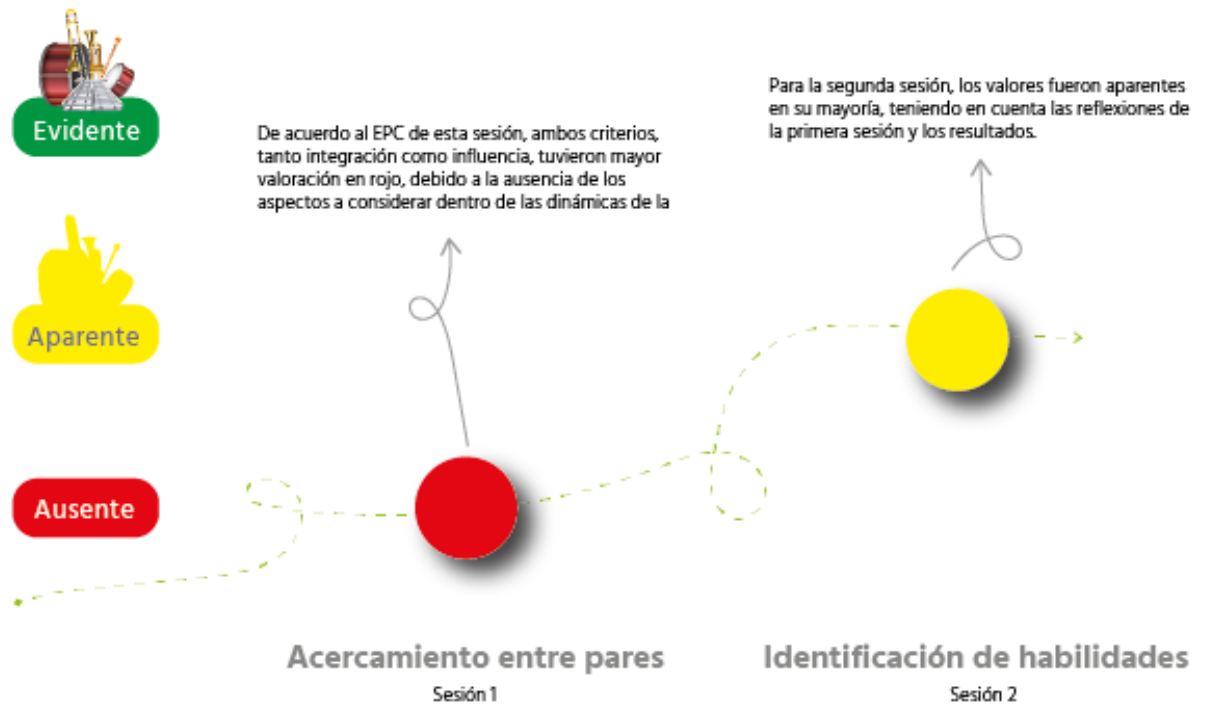


Ilustración 12. Evaluación final de etapa Competencias. Fuente propia

En conclusión, en el proceso de esta fase, desde la Integración, el trabajo en grupo y los acuerdos fueron criterios que se mantuvieron y fortalecieron durante los procesos, sin embargo, el desempeño de roles y la escucha entre pares es visible pero no llega a concretarse en una ejecución sólida constante debido a la multitud de opiniones entre los participantes. Las habilidades individuales de cada miembro no es un criterio que la sesión haya trabajado, pero se espera se pueda complementar

en la siguiente sesión. Desde el fundamento de influencia, es importante destacar la asistencia significativa de los integrantes, que demuestran interés por su comunidad y el diseño del uniforme; aun así, el trabajo autónomo, el cuál es importante para la ejecución de roles y responsabilidades, no tuvo buen resultado, era necesario en este proceso llamar la atención de cada uno para que trabajaran en lo indicado.

9.2. Cooperación

En esta etapa se impulsaron los diálogos entre diferentes actores de la comunidad educativa. Fue muy importante para el proyecto ya que fueron tres sesiones en las que se replantearon y reestructuraron varios aspectos a tener en cuenta para la guía práctica. Además, es importante mencionar que para el inicio de esta etapa llegaron los nuevos integrantes de la banda, quienes previamente habían sido escogidos a través de una audición. Los criterios a evaluar fueron Integración, Identificación y Participación. Las planeaciones de cada una de las sesiones se pueden encontrar en el Anexo 5.

I. *Lenguaje*

El objetivo de esta sesión fue identificar aspectos propios de la banda que permitieran construir un logotipo que hiciera de lenguaje propio de la banda. Es decir, se dio libertad a los participantes para que en grupos construyeran un logotipo que representara al colegio, a la Alianza Educativa y al grupo musical. Esto visto desde unas dinámicas de trabajo en grupo, liderazgo, apropiación y pertenencia. (ver anexo 5)

Objetivo:

Representar lenguajes propios de la comunidad, haciendo visible un diálogo y criterios a retroalimentaciones.

AppColor - Ibis Paint X



Trabajo en grupo	Para esta sesión a cada grupo le correspondía una tablet que tenía instalada la aplicación Ibis Paint X que permite bocetar y crear dibujos de manera sencilla. Además contaba cada grupo con tres lápices ópticos para facilitar el trabajo.
Registro del proceso	El propósito que cumpliría la herramienta era permitir visualizar y graficar el logotipo de manera que al momento de llenar el formato "y tú qué piensas" los participantes pudieran ser claros al momento de mostrar su propuesta diseñada.
Apropiación del objeto mediador	Llaveros que llevan tonalidades de colores utilizados en la imagen de la Alianza Educativa. Con la herramienta cuentagotas de la app podían seleccionar el tono que más les gustara y poder aplicarlo al diseño.
Encargados o líderes	
Consignación de opiniones	El formato de explicación es una impresión a cuarto de pliego, en el que explicaba un paso a paso de de cómo se utilizaba la aplicación Ibis Paint X para empezar a diseñar nuestro logo ayudándose de unos vectores que se encontraban en la carpeta de fotos.



Ilustración 13. Planeación herramienta y objetivos. Sesión 3. Fuente propia



Ilustración 14. Acción sesión 1. Cooperación. Fuente propia

Conclusiones (ver anexo 4):

Integración: El hecho de haber tenido únicamente dos ‘tablets’ para un grupo de aproximadamente 16 personas, repercutió en el desarrollo de la actividad, la recursividad de los grupos tuvo que modificarse para facilitar que cada uno de los participantes interactuara con todas las herramientas, así fue como los lazos se empezaron a hacer, empezaron a aprenderse los nombres de los integrantes y a conocer sus opiniones e ideas.

Identificación: El logotipo vinculó a los participantes de manera asertiva en los procesos de las actividades. La última parte de la sesión, permitió que ellos defendieran sus ideas y mostraran, a otros actores de la comunidad educativa, su postura frente a la banda

Participación: Los grupos tenían el trabajo de presentar parte del avance de las ideas para el logo a los nuevos integrantes de la banda. Esto generaba en los niños nuevos, un acercamiento a lo que se ha venido construyendo como banda y la propuesta que se tiene para consolidar nuevas relaciones entre todos.

II. Trabajo cooperativo

El principal objetivo, a cumplir en esta sesión, se basa en la cooperación del equipo de trabajo o comunidad para que las necesidades que se deseen satisfacer, se puedan desarrollar en un trabajo de responsabilidades concretas donde cada uno de los integrantes o de los grupos de trabajo deban llegar a una meta para que ese resultado sea la fuente de trabajo de otro grupo de la comunidad (ver anexo 5)



Ilustración 15. Planeación herramienta y objetivos. Sesión 4..Primera parte. Fuente propia

Objetivo: Trabajar desde la cooperación para la obtención de resultados por medio de la división de responsabilidades que dependen una de la otra

Aplicar - PARTE UNO



Cuadernillo "¿Cómo combinar colores en la ropa?"



Trabajo en pequeños grupos

Registro del proceso

Referenciar otras propuestas

Diversidad de propuestas

Los vectores de la ropa estaban en un álbum de las tablets en formato png, para poder rellenarlo fácilmente con la aplicación.

Las tablets fueron una herramienta que en la última sesión funcionó muy bien, por eso y por las características del diseño, se volvió a implementar en esta sesión.

El cuadernillo se diseña con el fin de apoyar y entender cómo funciona en círculo cromático, así ellos podrán utilizar los colores de una mejor manera al aplicarlo en el uniforme.



Ilustración 16. Planeación herramienta y objetivos. Sesión 4. Parte dos. Fuente propia



Ilustración 17. Acción sesión 4. Cooperación. Fuente propia

Conclusiones (ver anexo 5):

Integración: Desde los puntos de vista que se debían mejorar para incrementar los valores cualitativos de los criterios, encontramos en primer lugar el poder llegar a acuerdos claros respecto a las actividades y las decisiones que se deben tomar en la sesión se pudo lograr con la división de trabajo de los grupos, el que hayan podido trabajar un grupo focal para aplicar el color en el diseño y que el otro grupo se encargara de sacar conclusiones y opiniones, comunicó un cierre y unas conclusiones claras con el material y las intenciones de la banda en general.

Identificación: Los cierres quedaron consignados y se discutieron entre los participantes, por eso, en esta sesión sí quedó claro el lenguaje visual que la banda construyó respecto a los colores que los representarían.

Participación: En la primera parte de la sesión, el día miércoles, las niñas debían realizar un video que explicara al grupo cuáles habían sido las decisiones que tomaron respecto a las necesidades y gustos que ya se habían dialogado sesiones anteriores. Ellas debían preparar el material y producir el material para que sus compañeros entendieran con claridad cuáles eran las intenciones y así formar una sola construcción. Esto funcionó muy bien, a pesar que no todas las niñas quisieron salir en el video, se hizo y los niños pudieron hacer su actividad el día

siguiente. Sin embargo, este aspecto se puede mejorar en las siguientes sesiones dónde la participación de cada integrante se vuelve autónomo.

III. Comunicación

La comunicación fue un instrumento de validación del proceso que se llevaba hasta el desarrollo de esta sesión. La asistencia de padres de familia a esta sesión, generó los integrantes de la comunidad un rol de responsabilidad y cumplimiento de los deberes que se habían planeado en una primera parte. El objetivo era comunicar el proceso de creación de uniforme y a partir de allí invitar a estos actores de la comunidad educativa a participar con ellos en la toma de decisiones, que, desde la experiencia propia de los invitados, se concretan.



Ilustración 18. Planeación herramienta y objetivos. Sesión 5. Fuente propia



Ilustración 19. Acción sesión 3. Cooperación. Fuente propia

Conclusiones (ver anexo 4):

Integración: Al ser esta la última sesión de la etapa, los resultados fueron de acuerdo a lo esperado. La participación en procesos, haciendo evidente la experiencia grupal, permitió que los estudiantes ensayaran y organizaran la manera en la que eso se iba a relatar, esto permitió que las conexiones emocionales como comunidad se evidenciaran.

Identificación: El papel que asumieron cada uno de los integrantes, debía cumplir con responsabilidades concretas para que existiera cohesión en el transcurso de la sesión. Aprovechando que alguno de los padres de familia que se encontraban eran familiares de los integrantes de la banda, se resaltaron perfiles de orden que en las sesiones pasadas no habían sido evidentes, por ello, el criterio de identificación se evalúa en una escala “evidente” como resultado final, pues a pesar de tener un criterio visible, los resultados que se efectuaron durante la sesión y en el producto final de la sesión resultaron satisfactorios para la culminación del proceso de creación del uniforme.

Participación: Aquí es importante aclarar que, dadas las condiciones y limitaciones del tiempo permitido para la realización del proyecto en el colegio, no se podían solicitar otros espacios aparte de las sesiones para trabajar en el proyecto; sin embargo, esperando mejorar esta condición para la siguiente etapa, se espera conciliar unos representantes de la banda, quienes hagan el papel de líderes y así estos espacios extra se puedan efectuar.

IV. Evaluación final. Cooperación

Conclusiones de etapa y reflexiones en la estructura metodológica

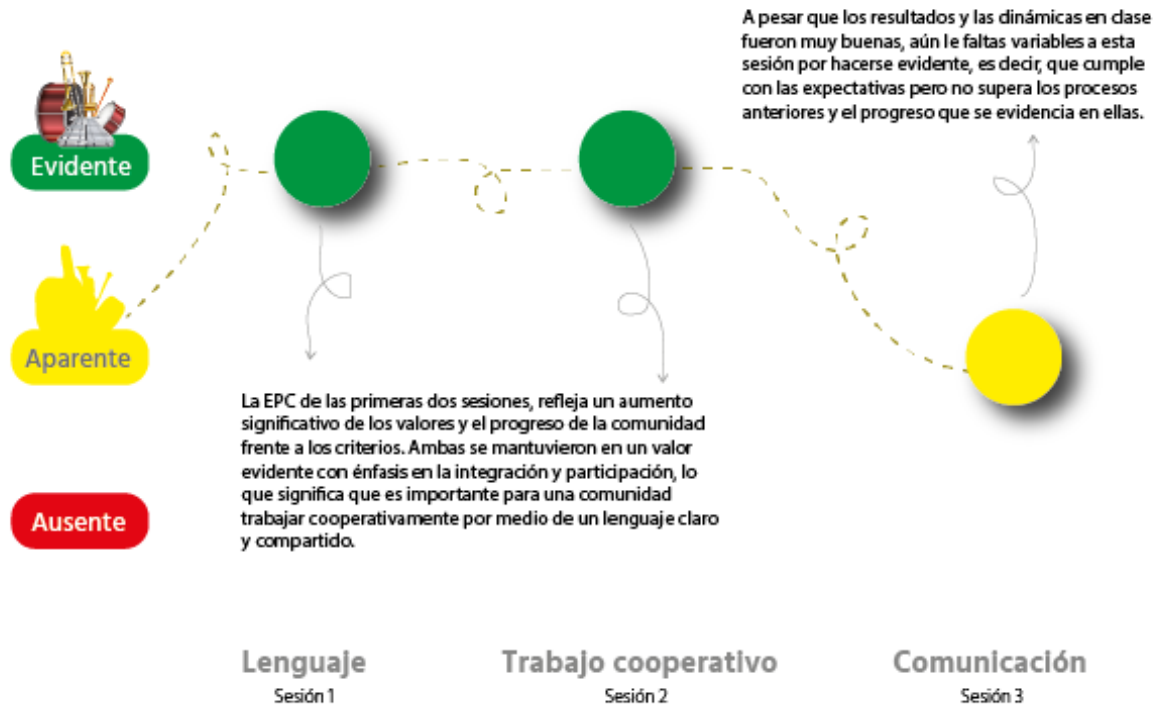


Ilustración 20. Evaluación final de etapa Cooperación. Fuente propia

La evaluación final “cooperación” permite identificar una notable comparación entre el resultado de la etapa 1 y la etapa de cooperación. El cumplimiento de responsabilidades se pudo estimular gracias a la ayuda de las herramientas didácticas aplicadas para esta sesión; por otro lado, la virtud de escuchar a otros participantes permitió que las sesiones tuvieran un cierre dinámico entre conversaciones y acuerdos claros. En cuanto a la participación, es evidente la facilidad del grupo al relatar sus propias experiencias cuando era necesario frente a diversos actores de la comunidad educativa, aun así, se hace difícil captar las

emociones que cada uno de los integrantes siente respecto a su comunidad como banda. Finalmente, y en comparativo con la fase 1, se evidencia la participación voluntaria de cada uno de los chicos, al llegar nuevos integrantes este criterio tuvo significado en cuanto al compromiso de ellos con la banda.

9.3. Coordinación

El cierre de la fase se realizó en esta etapa. Para este momento, la creación formal del uniforme ya estaba terminada y los acuerdos habían quedado establecidos, así que el objetivo de esta etapa fue concluir el proceso e intentar evidenciar el compromiso de comunidad que la banda formó. Para ello, la etapa cuenta con dos sesiones desde dónde se aborda este objetivo, pero debido a los alcances del proyecto, solamente se va a realizar la primera esperando continuar con la siguiente sesión al llegar acuerdos con las directivas, representantes y demás actores que se interesen por el proceso de construcción del uniforme. El criterio a evaluar en este proceso fue *Influencia*. La planeación de cada una de las sesiones se puede observar en el anexo 5.

I. Cohesión

Siendo la última sesión que se tuvo con todo el grupo de integrantes de la banda, se planeó un compartir especial (ver anexo 5)

La idea fue realizar unas invitaciones especiales (ilustración 21), marcadas con el nombre de cada uno, haciendo la invitación a traer paquetes de papas, gaseosas y vasos. Este proceso fue un motivador para que los integrantes de la

banda, evidenciaran que el proyecto aún no había finalizado hasta el día de tener los uniformes y por ende tampoco su participación en el proceso.



Ilustración 21. Invitaciones a compartir. Coordinación. Fuente propia

El objetivo de la sesión fue dinamizar la elección de los representantes de la banda, quienes deberán continuar con la organización, los responsables de procesos que la comunidad (banda escolar) y los actores del Colegio Jaime Garzón deseen efectuar en pro de las necesidades que se quieran satisfacer.



Ilustración 22. Acción sesión 1. Coordinación. Fuente propia

Conclusiones (ver anexo 4):

Influencia: La postulación voluntaria, la participación en los votos de los integrantes (ver anexo 6) y el interés de los representantes por trabajar en pro de la banda frente a directivas y padres de familia, incrementó la valoración cualitativa del criterio de Influencia, dejándolo en un 90% evidente.

Finalmente, la fase de conclusión cuenta con dos sesiones. Por un lado, se plantea un cierre con los integrantes de la banda, en una reunión en la cual se compartirán charlas y alimentos, así como se realizará la elección de los representantes de la banda. Aquí, se realizará el diagnóstico #2 por medio de una serie de preguntas que deben ser respondidas de manera individual y confidencial, para conocer la nueva situación de la banda, tras la aplicación del proyecto. Por otro lado, luego de la elección de los representantes, se realizará la presentación del uniforme y se llevarán a cabo el proceso de desarrollo y fabricación de este.

10. Conclusiones finales



Ilustración 23. progreso del Sentido de Comunidad. Fuente propia

El trabajo de participación entre la comunidad de la banda escolar y la articulación del diálogo que se generó con otros actores de la comunidad educativa del Colegio Jaime Garzón, tuvo unos resultados positivos en tanto sí permitió potenciar el Sentido de Comunidad.

Desde el criterio de evaluación *integración*, hubo una mejora en el trabajo en grupo, en las dinámicas propias que los integrantes iban formando para acudir a resolver sus propias necesidades, teniendo en cuenta que la mitad de la banda escolar, con la que se trabajó el proyecto, llegaron a mitad del proceso sin el conocimiento de los valores que ya se habían

formado en el grupo base. Indagando en las cualidades que identifican a la banda, los integrantes formaron diálogos con diferentes actores de la comunidad educativa, siempre haciendo presente el papel de pertenecer a uno de los clubes de formación artística. Es por lo anterior que la evaluación final llegó a ser evidente, frente a los ojos de profesores, rectora, secretarios e incluso el personal de seguridad del colegio.

Respecto a los procesos de *identificación*, el haber sido evaluado como un proceso visible, entendido como una trayectoria que aún se debe trabajar, quiere decir que a pesar que estas características se trabajaron en ciertos momentos de las sesiones, no fue una constante en los comportamientos diarios de la comunidad como banda escolar. Es decir, que puede ser un criterio que logre evidenciarse con el paso del tiempo y reforzando aspectos de vinculación emocional frente a la banda.

Finalmente, tanto *participación* como *influencia* se cohesionaron y, realmente, trabajaron como ejes transversales. Básicamente uno era dependiente del otro o podía evidenciarse si el otro de desarrollaba. En este caso, la comunidad pues partícipe de los procesos de creación de su propio uniforme, haciendo el llamado a otras personas que hacen parte de esa institución educativa que representan. Los resultados de cada una de las sesiones, fue evidencia clara de los procesos de liderazgo, participación, cumplimiento de roles y experiencias que permitieron crear un vínculo “profesional” desde la mirada de proyectos que potencien el bienestar de esta pequeña comunidad que es la banda escolar.

En conclusión, los procesos efectuados en toda la fase 3, para el proyecto, fue una alarma frente acciones que se esperaban y parecían evidentes pero que, al momento de observar y aplicar en una comunidad, fueron diferentes. La aplicación de la metodología de Investigación-Acción contribuyó a este progreso, a evidenciar esos factores que irrumpían en el progreso que

se esperaba y que por medio del transcurso sesiones se moldeara para obtener retroalimentación tras retroalimentación de las pruebas aplicadas desde las herramientas didácticas hasta las palabras con las que se trató a la comunidad.

11. Fase 4- Construcción

Teniendo en cuenta las conclusiones finales de cada una de las etapas de la fase 3-Desarrollo, se estructura un diagrama circular (ilustración 24) que integra los criterios que fueron evaluados en cada una de las sesiones, y las variables que se consideraron más importantes en las reflexiones.

Es importante comprender que la estructura metodológica que este proyecto plantea, no cumple con un paso a paso a cumplir, sino que, por el contrario, es una estrategia NO lineal e iterativa que se puede replicar en diferentes áreas académicas de la institución Jaime Garzón.

La **participación**, como anteriormente se había explicado, es un criterio que surge del componente de *Membresía* planteado por los psicólogos McMillan y Chavis, en su definición de “sentido de comunidad” (1986). Este criterio se define a partir de los comportamientos grupales que permiten organizar eventos propios de la comunidad, en este caso, de la banda escolar.

Participación, como se muestra en la ilustración 24, se compone de tres variables que son:

- **Planeación:** capacidad de organización interna del grupo, contando con la presencia de cada uno de los miembros y el cumplimiento de sus propias funciones.
- **Exposición:** Capacidad de relatar o exponer situaciones, historias, problemáticas y soluciones de tareas encargadas a la comunidad.
- **Lenguaje grupal:** Herramientas de comunicación entre el grupo que permite que se identifique así mismo como una comunidad.

Influencia es una interpretación del componente *Influencia reciproca* de la definición de “sentido de comunidad”, donde se evidencian las dinámicas internas de la comunidad, que permiten ser llamativas para espectadores que no participen activamente en los propósitos del grupo.

Influencia, como se muestra en la ilustración 25, se compone de tres variables que son:

- **Organización grupal:** Efecto de la influencia individual de cada uno de los miembros de la comunidad, es decir, si existen influenciadores encargados de tareas específicas, existe una organización grupal que permite que la comunidad tenga éxito.
- **Autonomía:** Tanto grupal como individual, la autonomía refleja seguridad e identificación por lo que se realiza.
- **Liderazgo:** Quizá la variable más importante en cuanto a evidenciar la influencia. La presencia de líderes en la comunidad es necesaria si se pretende cumplir con propósitos claros y organizados

La **identificación** traduce las intenciones de los psicólogos McMillan y Chavis (1986) cuando presentan el componente de *Conexión Emocional Compartida*. El identificarse y reconocerse como parte de una comunidad, es de los primeros pasos para entender si es o no una comunidad que busca y lucha por un fin común.

Identificación, como se muestra en la ilustración 26, se compone de tres variables que son:

- **Emociones:** Expresar emociones o sentimientos encontrados con los miembros de la comunidad, es una evidencia de sentiré parte de un todo. Surge a partir de la expresión física, emocional e intelectual.

- **Tiempo extra:** Invertir tiempo adicional al que la comunidad organiza, en acciones que beneficien al grupo, es una evidencia de identidad que gira en torno a valores compartidos en un espacio común.
- **Voluntad:** Tener voluntad y disposición para ejercer un papel en una comunidad, bien sea muy activo o ligeramente activo, presenta indicativos de mejoramiento en la búsqueda de soluciones a las necesidades de la comunidad.

Es importante entender que somos seres sociales, organizados en diversas comunidades alrededor de la vida. Por ello, la **integración** y los buenos comportamientos internos entre miembros es esencial para el buen rendimiento y éxito de la comunidad.

Integración, como se muestra en la ilustración 26, se compone de tres variables que son:

- **Cumplimiento:** Cumplir con el papel o rol indicado dentro de la comunidad, hace que las relaciones internas entre participantes sean más fuertes.
- **Competencias:** Reconocer y potenciar las competencias individuales o grupales de una comunidad es esencial al momento de fortalecer aspectos en diferentes áreas de conocimiento o acción.
- **Trabajar en grupo:** Acostumbrarse a trabajar entre pares y compartir espacios, materiales y/o lenguajes, potencia la unión y la buena comunicación para que los propósitos tengan mucho más éxito.

Referencias

- Dalton, J. H., Elias, M. J. & Wandersman, A. (2001). *Community Psychology. Linking Individuals and Communities*. California: Wadsworth.
- Elliott, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Ediciones Morata.
- Gil, R. M. C., & María, R. (2011). *Diseño de proyectos de investigación cualitativa*. Noveduc Libros.
- Groupe URD. (2009). *Manual de la participación para los actores humanitarios: cómo mejorar la implicación de las poblaciones afectadas por la crisis en la respuesta humanitaria*. Recuperado de https://www.urd.org/IMG/pdf/MP_ESP_CHAPITRE8.pdf
- Jariego, I. M. (2004). Sentido de comunidad y potenciación comunitaria. *Apuntes de psicología*, 22(2), 187-211.
- Kisnerman, N. *Pensar en el trabajo social. Una introducción desde el construccionismo*. Ed. Edward. México.
- Martí, J. (2017). La investigación-acción participativa: estructura y fases.
- McKernan, J. (1999). *Investigación-acción y currículum: métodos y recursos para profesionales reflexivos*. Ediciones Morata.
- McMillan D. y Chavis, D. (1986). Sense of Community: A Definition and Theory. *Journal of Community Psychology*. Vol. 14. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/e5fb/8ece108aec36714ee413876e61b0510e7c80.pdf>
- Mefalopulos, P., & Kamlongera, C. (2008). *Diseño participativo para una estrategia de comunicación (manual)* (No. C20 26).
- Restrepo Gómez, B. (s.f.). Una Variante Pedagógica de la Investigación-Acción Educativa. OEI-Revista Iberoamericana de Educación. [Documento en Línea] Disponible: <http://www.rieoei.org/deloslectores/370Restrepo.PDF>. (consulta: 2007, Nov. 24)
- Terry Gregorio, T.: "Aproximación al concepto de comunidad como una respuesta a los problemas del desarrollo rural en América Latina", en Contribuciones a las Ciencias Sociales, octubre 2012, www.eumed.net/rev/cccss/22/. Pag. 3
- Ramos-Vidal, I., & Maya-Jariego, I. (2014). Sentido de comunidad, empoderamiento psicológico y participación ciudadana en trabajadores de organizaciones culturales. *Psychosocial Intervention*, 23(3), 169-176.

¿Dónde se generan diálogos entre diferentes actores de la comunidad educativa?



Actores de la comunidad educativa del Colegio Jaime Garzón



Las horas de clase es la contante de interacción entre dos actores de la comunidad educativa, este vínculo se forma con el día a día y para los estudiantes son los lugares de mayor participación



El área administrativa, donde se encuentra la sala de profesores, la oficina de rectoría y dos oficinas de secretaría administrativa, es un espacio de diálogo entre padres de familia que tienen reuniones, estudiantes, profesores, directivos y administrativos. Aunque no es un diálogo de todo el día, sí de todo los días.



El ingreso y la salida de los estudiantes es coordinada por profesores. En este espacio se presentan momentos de conversación cortas entre padres de familia y profesores, especialmente en grados de primaria.

Grupo Base

Integrantes que participaron en 2018 y continúan en 2019



Brayan
noveno



Nicolas
noveno



Brandon
noveno



Luisa
noveno



Hellen
noveno



Laura
sexto



Cristoffer
séptimo



Laura
noveno



Juan David
noveno



Diego
séptimo

Tabla comparativa de necesidades

Necesidad	Escala de valor		
	necesario	importante	muy importante
Acomodación de los instrumentos en la bodega			
Uniformes			
Otros instrumentos			
Presentaciones fuera del colegio			
Kits de aseo para los instrumentos			
Sala de ensayo			




Evaluación Acercamiento entre pares

Acercamiento entre pares		Competencias		
		Ausente	Aparente	Evidente
 Integración	Trabajar en grupo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Llegar a acuerdos entre los participantes teniendo en cuenta la opinión de cada uno.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Desempeñar funciones, roles y/o responsabilidades dentro de los procesos de la banda.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Escuchar opiniones, creencias, valores y/o ideas de otros participantes.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Participar en los procesos, haciendo evidente las habilidades personales.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 Influencia	Trabajar autónomamente	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Participar voluntariamente en los procesos o actividades de la banda.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Liderar y permitir ser liderado durante los procesos y/o actividades de la banda.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Asistir a un mínimo del 80% de los procesos. Asistencia creciente o continua de la cantidad de integrantes de la banda.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Acordar normas para el orden y el buen desempeño de las actividades de la banda.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Evaluación Identificación de habilidades

Identificación de habilidades				
Competencias		Ausente	Aparente	Evidente
Integración 	Trabajar en grupo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Llegar a acuerdos entre los participantes teniendo en cuenta la opinión de cada uno.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Desempeñar funciones, roles y/o responsabilidades dentro de los procesos de la banda.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Escuchar opiniones creencias, valores y/o idea de otros participantes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Participar en los procesos, haciendo evidente las habilidades personales.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Influencia 	Trabajar autónomamente	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Participar voluntariamente en los procesos o actividades de la banda	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Liderar y permitir ser liderado durante los procesos y/o actividades de la banda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Asistir a un mínimo del 80% de los procesos. Asistencia creciente o continua de la cantidad de integrantes de la banda	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Acordar normas para el orden y el buen desempeño de las actividades de la banda.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Evaluación Lenguaje

Lenguaje		Cooperación 		
		Ausente	Aparente	Evidente
Integración 	Trabajar en grupo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Llegar a acuerdos entre los participantes teniendo en cuenta la opinión de cada uno.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Desempeñar funciones, roles y/o responsabilidades dentro de los procesos de la banda.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Escuchar opiniones, creencias, valores y/o ideas de otros participantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Participación 	Participar en los procesos, haciendo evidente las habilidades personales.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Contar o exponer experiencias propias de la comunidad.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Expresar emociones en el desarrollo del proceso.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Trabajar en la creación y el desarrollo de eventos importantes para la comunidad.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identificación 	Participar voluntariamente en los procesos o actividades de la comunidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Elaborar un lenguaje propio de la comunidad.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Invertir tiempo extra-sesiones para la construcción y el mejoramiento de aspectos necesarios para la comunidad.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Evaluación Trabajo cooperativo

Trabajo cooperativo		Cooperación		
Integración	Trabajar en grupo			
	Llegar a acuerdos entre los participantes teniendo en cuenta la opinión de cada uno.			
	Desempeñar funciones, roles y/o responsabilidades dentro de los procesos de la banda.			
	Escuchar opiniones creencias, valores y/o idea de otros participantes			
Participación	Participar en los procesos, haciendo evidente las habilidades personales.			
	<i>Contar o exponer experiencias propias de la comunidad.</i>			
	<i>Expresar emociones en el desarrollo del proceso.</i>			
	Trabajar en la creación y el desarrollo de eventos importantes para la comunidad.			
Identificación	Participar voluntariamente en los procesos o actividades de la comunidad.			
	Elaborar un lenguaje propio de la comunidad.			
	Invertir tiempo extra-sesiones para la construcción y el mejoramiento de aspectos necesarios para la comunidad.			

Evaluación Comunicación


Comunicación

Cooperación





		<div style="background-color: red; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: yellow; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: green; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>
	Trabajar en grupo	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: green; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>
Integración	Llegar a acuerdos entre los participantes teniendo en cuenta la opinión de cada uno.	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: yellow; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>
	Desempeñar funciones, roles y/o responsabilidades dentro de los procesos de la banda.	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: green; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>
	Escuchar opiniones creencias, valores y/o ideas de otros participantes	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: yellow; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>
Participación	Participar en los procesos, haciendo evidente las habilidades personales.	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: yellow; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>
	Contar o exponer experiencias propias de la comunidad.	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: green; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>
	Expresar emociones en el desarrollo del proceso.	<div style="background-color: red; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>
Identificación	Trabajar en la creación y el desarrollo de eventos importantes para la comunidad.	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: yellow; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>
	Participar voluntariamente en los procesos o actividades de la comunidad.	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: yellow; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>
	Elaborar un lenguaje propio de la comunidad.	<div style="background-color: red; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>
	Invertir tiempo entre-sesiones para la construcción y el mejoramiento de aspectos necesarios para la comunidad.	<div style="background-color: red; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: lightgray; border-radius: 10px; width: 20px; height: 10px;"></div>

Evaluación Cohesión y liderazgo

		Ausente	Aparente	Evidente
Influencia 	Trabajar autónomamente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Participar voluntariamente en los procesos o actividades de la banda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Liderar y permitir ser liderado durante los procesos y/o actividades de la banda.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Asistir a un mínimo del 80% de los procesos. Asistencia creciente o continua de la cantidad de integrantes de la banda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Acordar normas para el orden y el buen desempeño de las actividades de la banda.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Planeaciones de cada fase – fichas técnicas

Acercamiento entre pares		Competencias	28 de Febrero, 2019
		Identificar habilidades y/o competencias individuales que fortalezcan las relaciones y el trabajo grupal.	
Descripción		Actores	 
 10 min	 35 min	Herramienta didáctica	
Rompehielos: Describiendo a la banda	Cada grupo debe tener un instrumento de percusión: Bombo o redoblantes.	Tambor hexagonal (ver anexo 4)	
Organización por grupos y entrega de material	Deberán armar el rompecabezas que construye los referentes	Espacios de acción	
	Hacer uso de las herramientas didácticas y diseñar una propuesta de cada pieza	Salón de clases 034	
	El vocero de cada grupo deberá explicar el resultado final de cada figura humana. Posteriormente se dará un espacio para el debate y reconstrucción de cada uno, haciendo uso de la hoja de evaluación personales.		

Identificación de habilidades		Competencias	7 de Marzo, 2019
		Acercar a los participantes al trabajo en grupo, al diálogo y a la conclusión de acuerdos	
Descripción		Actores	 
 10 min	 35 min	Herramienta didáctica	
Rompehielos: La serpiente perdida	Cada grupo tendrá una lámina donde encontrará el derecho y el revés de la forma del uniforme que diseñaron la última sesión. Y adicional encontrarán una serie de piezas en lámina magnética, como guantes, hombreras, frases, nombres, letras, botones y logo.	Láminas rectangulares (ver anexo 4)	
Organización por grupos y entrega de material	Sobre las imágenes de las figuras humanas, deben especificar qué accesorio corresponde a esa ficha.	Espacios de acción	
	Cada grupo tendrá una lámina donde encontrará el derecho y el revés de la forma del uniforme que diseñaron la última sesión. Y adicional encontrarán una serie de piezas en lámina magnética, como guantes, hombreras, frases, nombres, letras, botones y logo.	Salón de clases 034	
	Sobre las imágenes de las figuras humanas, deben especificar qué accesorio corresponde a esa ficha.		

Lenguaje

Cooperación

14 de Marzo, 2019

Representar lenguajes propios de la comunidad, haciendo visible un diálogo y criterios a retroalimentaciones.

Descripción

 <p>Organización en dos grupos y entrega de material.</p> <p>Explicación de utilización del material.</p>	 <p>Cada grupo tendrá un encargado de las herramientas, esta persona debe responsabilizarse por el buen uso y manejo de los materiales.</p> <p>Deben empezar a construir un logotipo que los identifique como banda, revisarán el color y las diferentes combinaciones que podría llevar.</p>	 <p>Irán por el colegio, llenando un formato que permite saber la opinión de la comunidad educativa respecto al diseño que han creado, y así finalizar con una propuesta concreta de cada grupo de acuerdo a las retroalimentaciones de profesores, rectora y estudiantes.</p>
--	--	---

Actores



Herramienta didáctica

AppColor (ver anexo 4)

Espacios de acción

Salón de clases 034 - Oficinas administrativas - sala de profesores - biblioteca

Trabajo cooperativo

Cooperación

21 de Marzo, 2019

Trabajar desde la cooperación para la obtención de resultados por medio de la división de responsabilidades que dependen una de la otra

Actores



Herramienta didáctica

AppColor (ver anexo 4)

Espacios de acción

Salón 034 - Biblioteca - oficinas administrativas - sala de profesores

Descripción

 <p>Se hace la entrega del material.</p> <p>Las niñas que estuvieron en el trabajo de las dos primera sesiones, deben explicar el proceso creativo que se creó.</p>	 <p>En la tablet encontrarán una serie de vectores de cada una de las piezas elegidas para el uniforme. Deberán escogerlas y aplicar el color por medio de la App Ibis Paint X</p>	 <p>Llegando a un acuerdo final de los colores aplicados en ambos diseños de uniforme (hombres y mujeres), deberán hacer un video explicando al grupo de la parte 2 el porqué de esos colores.</p>	 <p>Este grupo deberán observar el video que el grupo de la parte uno les grabó explicando el porqué de las decisiones tomadas.</p>	 <p>En compañía de las carpetas que almacenan los formatos dónde se ven los resultados de la parte uno, deberán ir por el colegio recibiendo opiniones de tres personas respecto a la propuesta del uniforme.</p>	 <p>Finalmente, deben llenar el último formato con las decisiones finales con respecto a cambios o mejoras de la propuestas en la parte uno.</p>
--	---	---	--	--	---

Parte uno

Parte dos

Comunicación

Cooperación

28 de Marzo, 2019

Comunicar y trabajar cooperativamente en los procesos de creación, con el fin de fortalecer el vínculo entre los diferentes actores de comunidad.

Actores



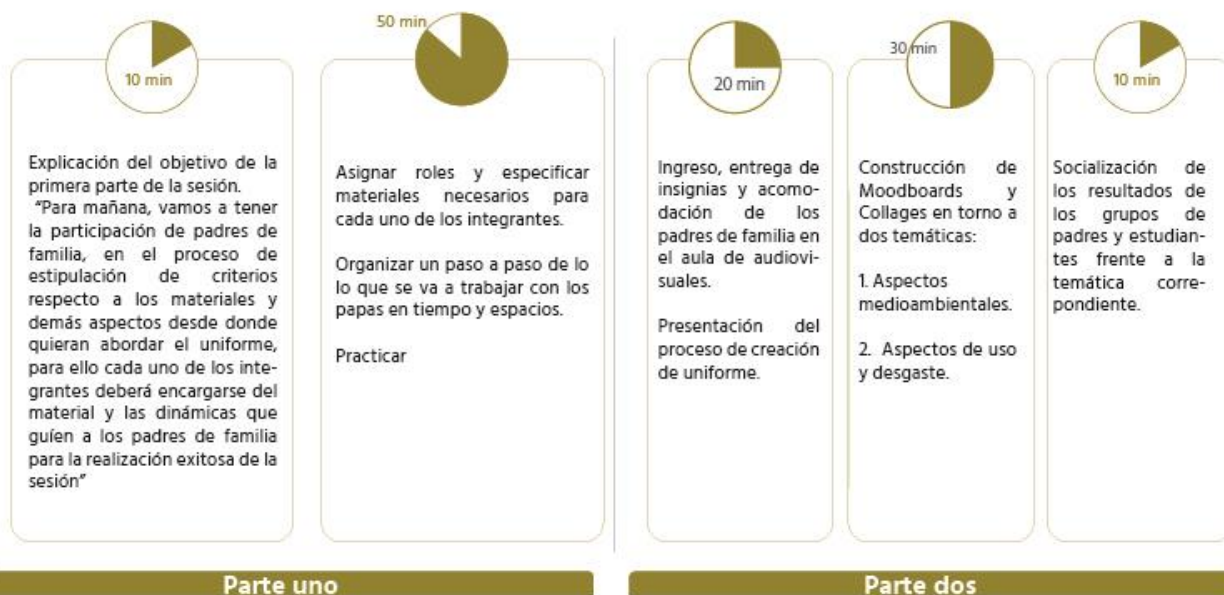
Herramienta didáctica

**Presentación (ver anexo 4)
y creatividad**

Espacios de acción

Salón 034 - Sala de audiovisuales

Descripción



Cohesión

Coordinación

11 de Abril, 2019

Elegir representantes de la banda democráticamente, concluir el proceso de participación y reflexionar.

Descripción



Actores



Herramienta didáctica

InvitaBotón (ver anexo 4)

Espacios de acción

Salón de clases 034

Postulación y votación de representantes

POSTULADOS								Cantidad de votos	Representantes
Laura López	x	x	x	x	x	x		5	1
Brandon Prieto	x	x						2	
Camila	x	x						2	
Cristoffer Perez	x							1	
Hellen Contreras	x	x	x	x	x	x		7	2