

# ORIENTACIONES ACADÉMICAS PARA ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE





# LICEO HERMANO MIGUEL LA SALLE

## Orientaciones académicas para entornos virtuales de aprendizaje

### CONSEJO DE COORDINACIÓN

Hno. César Andrés Carvajal Castillo fsc.  
Rector

Rubiela Zuluaga Olarte  
Coordinadora D.H 3a División

Hno. José Camilo Alarcón Ortegón  
Docente de Ética y Valores

Diego Fernando Caicedo Álzate  
Coordinador Pastoral

Edwin Leonardo Ordóñez Yáñez  
Coordinador Académico

Laura Marcela Flórez Tique  
Coord. Psico-Orientación

Sergio Alexander Galeano Hernández  
Coordinador D.H 1a División

Renee Mauricio Sánchez Gutiérrez  
Gestor Financiero y de Servicios  
Generales

Jhon Arnulfo Delgado Castro  
Coordinador D.H 2a División

Andrea Catalina Vargas Bolívar  
Secretaria Consejo de  
Coordinación

### CONSEJO ACADÉMICO

Hno. César Andrés Carvajal Castillo fsc.  
Rector

Rubiela Zuluaga Olarte  
Coordinadora D.H 3ª División

Hno. José Camilo Alarcón Ortegón fsc.  
Docente de ética y valores

Diego Fernando Caicedo Alzate  
Coordinador Pastoral

Edwin Leonardo Ordoñez Yáñez  
Coordinador Académico

Laura Marcela Flórez Tique  
Coord. Psico- Orientación

Sergio Alexander Galeano Hernández  
Coordinador D.H 1ª División

Stella Aranguren Fuquen  
Coordinadora de Convenios

Jhon Arnulfo Delgado Castro  
Coordinador D.H 2ª División

Sergio Alejandro Rivera  
Coordinador Educación Bilingüe

John Ferney Segura  
Asesor Pedagógico

William Fernando Montilla  
Jefe de Educación Artística

Ingrid Lizeth Zarabanda González  
Jefe de Matemáticas

Diego Fernando Vera V  
Jefe de Física, Robótica y Automatización

Ana María Sotelo  
Jefe de Ciencias Naturales

Angie Lorena Peralta Burgos  
Jefe de Área de Filosofía

Gildardo Cortés  
Jefe de Ciencias Sociales

Ángela Andrea Rodríguez  
Jefe de Lengua Castellana

Javier Sierra Gordillo  
Jefe de Lengua Extranjeras



**Equipo Editorial**  
Hno. César Andrés Carvajal Castillo - Rector

**Autores**  
Hno. César Andrés Carvajal Castillo  
Lic. Edwin Leonardo Ordóñez Yáñez  
Lic. Rubiela Zuluaga Olarte  
Lic. Gildardo Cortés González

**Con el apoyo de**  
Consejo Académico 2020

**Diagramación y diseño**  
Sebastián Castiblanco

**Corrección de estilo**  
Alexander Clavijo Berrío

**Fotografías**  
Archivo general Liceo Hermano Miguel La Salle

**Impresión**  
OP IMPRESORES

Reservados todos los derechos  
Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra

Liceo Hermano Miguel La Salle  
**Cuadernillos Lhemi N°6: Orientaciones Académicas para  
Entornos Virtuales de Aprendizaje**  
Diciembre 2020

# Tabla de contenido

---

6

**Pág. 9** Presentación

**Pág. 15** Referentes

**Pág. 19** Entornos virtuales de aprendizaje

**Pág. 21** Contexto

**Pág. 25** Objetivo general

**Pág. 27** Objetivos específicos

**Pág. 29** Principios orientadores

- Pág. 33** Fases de desarrollo
- Pág. 37** Secuencia didáctica y herramientas
- Pág. 53** Actividades complementarias en los entornos virtuales de aprendizaje
- Pág. 61** Responsabilidades de la comunidad educativa
- Pág. 67** Proceso evaluativo
- Pág. 77** Proceso de Psicoorientación en los entornos virtuales de aprendizaje
- Pág. 80** Bibliografía



# Presentación

Hace un par de años el Liceo Hermano Miguel La Salle, fruto de sus procesos de reflexión y sistematización pedagógica determinó como elemento inspirador de su quehacer un texto orientador que recogía los elementos más significativos de las prácticas de los docentes. En aquel momento, lo que se veía como una fuente fruto de la reflexión, a saber, descubrir en el día a día lo que llevaba al éxito pedagógico, se convirtió en una serie de criterios y acciones esenciales para la reflexión e investigación institucional que retomaba lo esencial de la tarea del maestro, a saber, lo que le apasiona, lo que le cuestiona, lo que le mueve a hacer las cosas, los ambientes para llevar a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje, entre otras, dicho documento se convirtió en las ORIENTACIONES ACADÉMICAS.

El enfoque participativo en la formación de docentes y directivos docentes permite que las diferentes experiencias o prácticas pedagógicas se puedan compartir con los demás compañeros y se validen como relevantes no solo para el Liceo, sino para la comunidad en general. Al reflexionar la práctica permanentemente, poner en conocimiento de los otros lo vivido y favorecer diferentes experiencias es un modelo que nos permite a través de la sistematización el fortalecimiento de los procesos pedagógicos que conllevan a la innovación educativa. Cuando los maestros buscan a través del dialogo compartir sus respuestas a los problemas cotidianos del aula y lo que funciona en sus clases, es en gran parte la muestra de un gran cambio de la labor docente y los aprendizajes de los estudiantes.

La sistematización de las prácticas pedagógicas consolida la propuesta pedagógica Liceísta, así mismo, permite que el conocimiento se adapte a la realidad y responda con sentido social a las diferentes problemáticas de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. Cuando se dialoga, analiza y pone en práctica se avanza en la misión del ser maestro pieza fundamental que ha mantenido el colegio y que se inspira en el fundador con los primeros Her-



manos De La Salle cuando se dejaban impresionar por la situación que vivían los hijos de los artesanos y los pobres, y que los llevó en aquel momento a renovar la escuela.

Compartimos con la comunidad educativa nuevos modos para que la escuela marche bien, para que desde su razón de ser sea consciente de la necesidad que tiene de repensarse constantemente, consolidar sus prácticas y validar en la cotidianidad los diferentes proyectos. Las ORIENTACIONES ACADÉMICAS PARA ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE es para los maestros la ruta de navegación^ que permite llegar a un horizonte educativo – pastoral acorde a los nuevos tiempos. El mundo hoy, fruto de lo que vivimos por la pandemia del Covid-19 nos exhorta a ver no solo los problemas coyunturales, como por ejemplo: qué herramientas vamos a utilizar para compartir el conocimiento, sino que va más allá y toca problemas estructurales como la falta de solidaridad, fraternidad, servicio y amor por los otros. Compartir la reflexión pedagógica hoy, nos permite ser conscientes que los entornos de aprendizaje requieren una mirada integral, profunda y alternativa para que realmente se produzca el aprendizaje.

Agradezco al equipo que fruto de la reflexión se consolidó para articular los diferentes criterios pedagógicos y didácticos, al consejo académico por los aportes – reflexiones – apuestas – innovación y sentido de pertenencia para con la labor docente, pero de manera especial a cada uno de los profesores y profesoras que conscientes de su misión saben que la innovación empieza en el aula y trasciende en la vida de los estudiantes.

Fraternalmente,

Hno. César A. Carvajal C., fsc  
Rector







# 1

Referentes

El aprendizaje en ámbitos de educación tiene como objetivo que los estudiantes adquieran y desarrollen conocimientos, habilidades, destrezas y aptitudes que han de utilizar a diario, en su contexto educativo y social. Consecuentemente, se generan ambientes de aprendizaje aplicando las nuevas tecnologías educativas que contribuyen al acceso y proceso de la enseñanza en diversas disciplinas, enfoques y prácticas, **con el propósito de estimular un aprendizaje significativo y con sentido en los estudiantes.**

La utilización del proceso educativo en entornos virtuales para la formación integral de **los estudiantes del Liceo Hermano Miguel La Salle** ha generado nuevos tipos de espacios de enseñanza y aprendizaje, en los que ni el profesor ni los estudiantes necesitan las sesiones cara a cara, típicas de los procesos presenciales, pero sí propician intercambios de ideas, afectos y reflexiones, que manifiestan la interacción que debe caracterizar la dinámica de aprendizaje en espacios virtuales.

En este sentido, se propende entonces por la formación integral en estos entornos, la cual se logra a través de una comunicación interactiva, sustentada en la imaginación y la cognición, en íntima relación con lo afectivo. Estos aspectos no siempre quedan explícitos en el proceso y repercuten desfavorablemente en la formación de los estudiantes. Por ello, es importante no solo mencionarlos, sino crear conciencia acerca de su importancia, de manera que efectivamente sean tenidos en cuenta, aun cuando sigan en el plano implícito.

Así, autores como Mestre (2007), Fonseca (2007), Suthers (1998), Nielsen (2000) y Del Moral et al. (2003) manifiestan que **la mediación tecnológica** en los espacios virtuales debe tener en cuenta los aspectos anteriormente señalados, que hacen que los signos y los símbolos se modifiquen y se den otras formas de relaciones para lograr los objetivos. **Además, estos autores se centran en intentar diseñar unos entornos adaptados a la forma de aprender de los estudiantes.**

Es importante utilizar las TIC para mejorar la educación y lograr un mayor acceso por parte de los estudiantes, pero más importante es innovar, de manera que los procesos educativos sean capaces de aprovechar todas las potencialidades educativas que brindan estas tecnologías.

De esta manera, se hace necesario tener presentes las particularidades individuales de los estudiantes del Liceo Hermano Miguel, sus necesidades y potencialidades para interactuar en espacios virtuales y propiciar, desde esta perspectiva, un ambiente educativo de cooperación, que ponga en juego no solo conocimientos y posibilidades de desarrollo del intelecto, sino un espacio donde también se entretrejan relaciones afectivas, vínculos, alianzas y nexos, que atraviesan las experiencias educativas vitales del estudiante y de los profesores como actores educativos, por lo cual es de vital importancia privilegiar **el desarrollo de los tres sistemas básicos para aprender: afectivo, cognitivo y expresivo.**

Los espacios educativos virtuales son más que escenarios de intercambios cognitivos, se trata de lugares de construcción de actitudes y vivencias subjetivas, gestados tanto por los estudiantes, como por los docentes, y mediados por la **pedagogía lasallista de la fraternidad, como componente fundamental del conocer, actuar, valorar, servir y relacionarse, aspectos que se constituyen en una evidencia del proceso de formación humana, cristiana y académica de calidad.**

Todo esto permitirá que nuestros estudiantes puedan adaptarse a las condiciones del mundo de hoy y sus retos futuros, donde debe imponerse una nueva visión de la educación, materializada por la búsqueda constante de la pertinencia social y el desarrollo integral del sujeto, tomando en consideración, en primer lugar, el ajuste constante a las nuevas exigencias emanadas del cambio tecnológico y, en particular, asociadas al desarrollo creciente de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y de la naturaleza de considerar la humanización en el mundo actual.

Así, surge la necesidad de ser conscientes de que la interactividad educativa enclaustra al estudiante, al espacio o entorno virtual y a la tecnología, por lo que se considera que, además de tomar en consideración el desarrollo tecnológico y el uso de las TIC, hay que profundizar en el impacto que estas han tenido en las transformaciones afectivas y, a su vez, como dichas transformaciones han transformado las TIC. Este uso actual modifica algunas características que se asocian a la afectividad, la personalidad, la conexión con el cuerpo, lo sensorial y la importancia del espacio y la proximidad, aspectos que son, más para el proceso educativo, de gran envergadura y que exigen especial atención y preparación.



# 2

Entornos virtuales  
de aprendizaje

Son un espacio educativo desarrollado mediante la web. Consiste en un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica, de manera que el estudiante pueda llevar a cabo las labores propias del proceso de enseñanza- aprendizaje, como debatir, leer, realizar ejercicios, formular preguntas y elaborar proyectos, con el acompañamiento del docente. Todo lo anterior se puede llevar a cabo bajo una dinámica sincrónica, que generalmente es una clase en línea; y de manera asincrónica, mediante el uso de páginas web, blogs y Classroom, entre otros, que permiten el acceso del estudiante a información, simulaciones, ejercicios, etc. Ambas estrategias se conjugan para fortalecer el proceso de enseñanza.



3

Contexto

En medio de la coyuntura nacional en la cual nos encontramos, a raíz de la cuarentena obligatoria, se ha diseñado un entorno virtual de aprendizaje, por medio del cual continuamos con la prestación del servicio educativo y el desarrollo curricular diseñado desde el inicio del año, tomando en consideración tanto el desarrollo de los diferentes niveles de aprendizaje, como las disposiciones propias de cada estudiante y área del conocimiento. Así:

- Para **transición, primero y segundo**, atendiendo a los procesos de desarrollo de los niños y a las dinámicas propias del trabajo pedagógico en las primeras edades, se establece el entorno virtual de aprendizaje desde un abordaje por dimensiones, para transición, y de asignaturas integradas, para primero y segundo, fundamentados en el aprendizaje basado en proyectos (ABP). La finalidad en los dos casos es dar cumplimiento a los propósitos de aprendizaje y planes de asignatura fijados curricularmente por la Institución, respondiendo a las necesidades y particularidades de la edad de los niños y niñas, y de su proceso de formación.

El trabajo curricular mediado por la integración de asignaturas se promueve como una oportunidad para lograr la colaboración y conexión de los saberes abordados desde varias disciplinas de estudio y experiencias pedagógicas significativas, que lleven a ver reflejado, en la enseñanza-aprendizaje, un proceso mediado por los aportes de planificación, organización, aplicación y evaluación conjunta. De aquí surge el aprendizaje basado en proyectos, que fundamenta el sentido y hace posible enmarcar el trabajo por asignaturas integradas, como un proceso que invita a los estudiantes a explorar sus propios intereses, construir habilidades de pensamiento crítico, planificación, comunicación, creatividad e innovación.

El aprendizaje basado en proyectos y la creación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) estructurados en coherencia con las competencias de formación comunicativas, científicas, tecnológicas, humanas y cristianas, contempladas en el PEI del Lhemi dieron paso a un sinnúmero de experiencias significativas.

- Para **tercero a undécimo**, teniendo en cuenta que los estudiantes, dentro del proceso de formación, han adquirido actitudes y aptitudes de autonomía y responsabilidad, se proponen entornos virtuales de

aprendizaje que permitirán el desarrollo de los propósitos y planes de asignatura que constituyen el currículo del colegio, desarrollando las capacidades y habilidades propias de cada edad, a través de la secuencia didáctica que se desarrolla en el Liceo y que forma parte del modelo pedagógico institucional.

De **transición a undécimo** se utilizarán dos herramientas informáticas que permitirán alcanzar el desarrollo de los propósitos de cada asignatura: Classroom, como herramienta permanente de consulta y espacio de desarrollo de actividades que permiten la verificación del proceso de aprendizaje del estudiante; y la aplicación Meet, la cual permite la interacción entre el maestro y los estudiantes, para estructurar así, y de mejor manera, los contenidos y el desarrollo de las competencias. Además, ambas herramientas ofrecen eventos evaluativos de orden cualitativo y cuantitativo.





The background is a solid blue color. A large, white, sans-serif number '4' is centered on the page. To the right of the number, there are several horizontal, rounded rectangular bars in shades of blue and purple. Below these bars, there is a yellow semi-circle. To the left of the number, there are more horizontal bars in shades of blue and purple. In the bottom left corner, there is a large yellow rounded square. The overall design is modern and abstract.

# 4

Objetivo general

Establecer los criterios para la prestación del servicio educativo a través de entornos virtuales de aprendizaje, para dar cumplimiento a los propósitos establecidos al inicio del año escolar, en sintonía con las indicaciones dadas por el Gobierno Nacional, el Ministerio de Educación y la Alcaldía Mayor de Bogotá, en torno a las medidas adoptadas para la mitigación del contagio de la COVID-19.

A large, white, stylized number '5' is the central focus. It is set against a vibrant blue background. The number is surrounded by several horizontal, rounded rectangular bars in various shades of blue and purple. In the top-left corner, there is a yellow square. To the right of the number, there are some white decorative elements: a small 'x' mark and a cluster of small white dots. The overall design is modern and graphic.

Objetivos  
específicos

- Proteger la vida e integridad de los miembros de la comunidad educativa ante la pandemia causada por la enfermedad COVID-19.
- Articular las diferentes experiencias y acciones en torno al proyecto de vida, la pastoral y el acompañamiento psicosocial de la comunidad educativa.
- Dar continuidad al proceso educativo de calidad de los estudiantes del Liceo, a través de los entornos virtuales de aprendizaje y los planes de trabajo virtual que se generen (PTV), utilizando herramientas digitales como Classroom y Meet.
- Garantizar una comunicación permanente entre la comunidad educativa, a través de la plataforma Gnosoft.



# 6

Principios  
orientadores

Este proceso educativo que nos exigen las circunstancias actuales debe ser orientado bajo la asertividad de la comunicación que se genere en las herramientas virtuales y, específicamente, mediante la plataforma Gnosoft. Por ello, solicitamos a todos los miembros de la comunidad educativa tener en cuenta en sus prácticas los siguientes principios que deben orientar nuestra acción comunicativa y cuyo eje rector debe ser la ética, ya que es necesario tener en cuenta que es de vital importancia seguir cumpliendo con los lineamientos legales que rigen actualmente el manejo de la información y la comunicación. Por lo anterior, se recuerda que se deben cumplir todos los parámetros de derechos de autor en la elaboración de trabajos, así como del material que circula a través de Gnosoft, el correo institucional, Classroom y en la sala virtual de Gnosoft. Cualquier situación de plagio, parafraseo sin reconocimiento de los derechos de autor será manejado de acuerdo con el Manual de Convivencia del Liceo, directamente por los coordinadores de desarrollo humano.

Los principios orientadores que debemos cumplir los miembros de la comunidad educativa en los entornos virtuales de aprendizaje son:

### **6.1. Comunicación directa**

Tener en cuenta el conducto regular y los medios de comunicación oficiales del colegio. Hay que recordar que, en primera medida, nos debemos dirigir a la persona directamente implicada en la situación, necesidad o duda, por medio de Gnosoft. Lo que se informe debe ser puntual, concreto, claro y asertivo (tanto en los mensajes y correos electrónicos, como en la formulación de actividades y explicaciones).

### **6.2. Comunicación cercana**

Como miembros de una misma familia educativa, debemos estar cercanos a los demás miembros, poniendo en práctica una escucha activa y fraterna, independientemente del rol que se tenga en la institución. Recordemos que los adultos somos los primeros llamados a dar testimonio de una comunicación asertiva y fraterna. Sintámonos en la confianza de dialogar con los otros y permitámonos escuchar constructivamente los aportes e ideas que resulten de esta experiencia.

### 6.3. Comunicación inmediata

Todos los miembros de la comunidad educativa estamos en el deber de responder los correos electrónicos que se reciban en las plataformas dispuestas para ello; así mismo, y en sintonía con el Manual de Convivencia del Liceo, tenemos el deber de informar todas aquellas situaciones que afecten el proceso educativo de los estudiantes (incapacidades médicas, situaciones que lleven al incumplimiento de la normatividad del colegio y dificultades técnicas o de comunicación, entre otros), cumpliendo siempre con el conducto regular institucional.





A large, white, stylized number '7' is the central focus. It is surrounded by several horizontal, rounded rectangular bars in shades of blue and purple. There are also some white dots and a small white 'x' mark near the bottom of the '7'.

# 7

Fases de  
desarrollo

Los entornos virtuales de aprendizaje cuentan con tres fases que permitirán tener claridad en los tiempos a seguir y en la ejecución de este.

Estas son:

## 7.1. Fase de alistamiento

Se realizarán las siguientes actividades:

**7.1.1.** Socializar el documento de orientaciones académicas para entornos virtuales de aprendizaje, con los docentes. Responsable: coordinador académico.

**7.1.2.** Socializar el documento de orientaciones académicas para entornos virtuales de aprendizaje, con los padres de familia y estudiantes. Responsable: Rectoría por medio de publicación.

**7.1.3.** Capacitar a los docentes en el diseño y utilización de las herramientas Classroom y Meet, para los entornos virtuales de aprendizaje. Responsables: coordinador académico y coordinadores de desarrollo humano.

**7.1.4.** Diseñar los módulos del Classroom del ciclo 1 al 5, teniendo en cuenta las orientaciones dadas para transición a segundo y de tercero a undécimo. Responsables: docentes y jefes de área.

**7.1.5.** Realizar el encuentro virtual con los maestros, en el espacio de los buenos días. Responsables: coordinador de pastoral, Coordinación Académica y área encargada, según horario.

**7.1.6.** Enviar los enlaces de los Classroom a los estudiantes de cada asignatura, dimensión o área integrada (según el caso). Responsables: docentes.

**7.1.7.** Socializar las cuentas y contraseñas de los correos electrónicos institucionales a los estudiantes. Responsable: Coordinación Académica.

## 7.2. Fase de implementación

Se desarrollarán las siguientes actividades:

**7.2.1.** Clases virtuales por Meet: serán entre una y cuatro clases por ciclo, teniendo en cuenta el horario de cada curso establecido desde el inicio del año (el docente que así lo requiera podrá convocar a otro encuentro virtual en el mismo ciclo). En el caso de los grados de tran-

sición a segundo, los encuentros se desarrollarán de acuerdo con los horarios organizados por los docentes y la Coordinación de Desarrollo Humano en cada proyecto.

**7.2.2. Consulta y desarrollo de los Classroom:** consulta de la información publicada por el docente y desarrollo de las actividades por parte de los estudiantes, teniendo en cuenta las fechas estipuladas.

**7.2.3. Calendario académico:** cada bimestre desde la Coordinación Académica se enviará dicho calendario, el cual indicará las fechas de cada uno de los ciclos y el cronograma de los talleres evaluativos del periodo.

**7.2.4. Direcciones de curso:** los ángeles custodios se reunirán con sus estudiantes mediante videoconferencia en el enlace de Meet de cada curso. En este espacio se despejarán todas las dudas respecto a la dinámica virtual. La dirección de curso se mantendrá todos los días 1 a la primera hora de clase, espacio en el cual se desarrollará el proyecto de nivel y el cronograma de direcciones de curso que organizan las CC DD HH.

### 7.3. Fase de retroalimentación y evaluación

Se realizarán las siguientes actividades:

**7.3.1. Reuniones de nivel:** se mantendrán en el horario estipulado. En estos espacios, los docentes de cada nivel y el coordinador de desarrollo humano realizarán seguimiento al proceso de los estudiantes de forma continua. En el caso de transición, primero y segundo, la reunión de nivel se realiza en un horario acordado con los docentes de cada uno de los niveles.

**7.3.2. Direcciones de curso:** se realizarán mediante videoconferencia por enlace de Meet. En estos espacios, los directores de curso y estudiantes podrán interactuar y realizar seguimiento al proceso educativo.

**7.3.3. Precomisiones de evaluación:** en cada bimestre en el ciclo 3, se desarrollarán precomisiones de evaluación por niveles, a través de los formatos socializados a través de Drive para tal fin. Así mismo, los docentes deben organizar la información y enviar los reportes a los padres de familia a través de la plataforma Gnosoft.

**7.3.4. Comisiones de evaluación:** al finalizar el periodo académico, se realizarán las comisiones de evaluación de estudiantes; este es-

pacio tendrá lugar una vez finalizado el periodo y de acuerdo con las directrices del Sistema Institucional de Evaluación Estudiantil (SIEE) y las indicaciones que se realicen desde la Rectoría o las respectivas coordinaciones.

**7.3.5. Proceso de acompañamiento del Departamento de Psicoorientación:** El Departamento de Psicoorientación tiene establecida su política y los protocolos de atención, especialmente el de atención virtual.

**7.3.6. Proceso de acompañamiento pastoral:** el Departamento de Pastoral estará disponible para prestar servicio de acompañamiento a la comunidad educativa; así mismo ha establecido de manera virtual los procesos de formación sacramental, de pastoral (movimiento Indivisa Manent) y el Servicio Social Obligatorio. Del mismo modo, esta dependencia establece la estrategia pastoral en casa, la cual será explicada más adelante.

**7.3.7. Proceso de acompañamiento servicios administrativos:** el personal del área administrativa estará prestando su servicio



The background is a solid blue color. In the top-left corner, there is a yellow rounded square. Several horizontal, rounded rectangular bars in various shades of blue and purple are scattered across the middle and right side. A large, white, stylized number '8' is the central focus. There are also some small white dots and a small white 'x' mark near the bars.

# 8

**Secuencia didáctica  
y herramientas**

Para el desarrollo de los entornos virtuales de aprendizaje en el Liceo Hermano Miguel, se tendrá como referente la secuencia didáctica desarrollada desde la pedagogía conceptual, y la cual es el eje rector en los planes de asignatura diseñados por los maestros. Esta secuencia nos garantiza una organización clara de la acción pedagógica del docente y un orden en el desarrollo de contenidos y habilidades en los estudiantes, razón por la cual debe verse reflejada en las herramientas virtuales que utilicemos con los estudiantes.

Teniendo en cuenta las necesidades y particularidades del proceso educativo de los estudiantes de acuerdo con sus edades y desarrollo evolutivo, didácticamente se trabajarán dos propuestas, una de **transición a grado segundo** y otra de **tercero a undécimo**. Es necesario resaltar que en ambas propuestas se utilizarán las mismas herramientas sin excepción, tanto la aplicación Classroom (herramienta asincrónica), como enlaces de Meet (herramienta sincrónica).

A cada estudiante se le dará una cuenta de correo institucional con dominio @lhemilasalle.edu.co para garantizar la seguridad en el uso de las herramientas, ya que el acceso sería exclusivo para funcionarios y estudiantes, por lo que no será válido ningún otro correo electrónico. Los usuarios y contraseñas serán socializados a través de la plataforma Gnosoft, por parte de la Coordinación Académica.

Para garantizar la prestación del servicio educativo es importante, en primer lugar, cumplir a cabalidad con los principios orientadores propuestos en el numeral 6 y con las responsabilidades del numeral 10 de las orientaciones académicas para entornos virtuales de aprendizaje. Esto nos permitirá que la experiencia se desarrolle de manera correcta y fraterna.

## 8.1. Secuencia didáctica transición, primero y segundo

**8.1.1. Dimensiones (transición):** para el grado transición es necesario comprender la importancia del trabajo por dimensiones en la primera etapa de la escolaridad, que lleva a revisar lo definido en el Manual de Convivencia del Liceo Hermano Miguel la Salle, en su artículo 2, el cual expresa: “La educación integral se entiende como el proceso de estímulo, desarrollo y promoción secuencial y explícita de las diferentes

facultades o dimensiones que conforman al ser humano". Por ello, para el equipo de docentes de la III División, es primordial garantizar dichos procesos pedagógicos teniendo en cuenta las dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas en la primera infancia.

En los Lineamientos Curriculares de Preescolar, emitidos por el Ministerio de Educación Nacional, se hace referencia a:

Comprender quiénes son los niños y las niñas que ingresan al nivel de educación preescolar, y al hacerlo le dan sentido y lo hacen posible, remite necesariamente a la comprensión de sus dimensiones de desarrollo, desde su propia individualidad en donde se manifiestan las condiciones del medio social y cultural al cual pertenecen. Esta concepción trasciende la concepción pura de áreas de desarrollo y los ubica en una dinámica propia que responde a intereses, motivaciones, actitudes y aptitudes de cada uno de ellos. Le corresponde al docente, a las familias y personas cercanas a los niños, estar al tanto del proceso de evolución que vive durante este periodo de vida (tres a cinco años), en una interacción constante que posibilite su pleno desarrollo.

**8.1.2. Integración de asignaturas (primero y segundo):** el trabajo curricular mediado por la integración de asignaturas se promueve como una oportunidad para lograr la colaboración y conexión de los saberes abordados desde varias asignaturas de estudio, para generar experiencias pedagógicas significativas que lleven a ver reflejado, en la enseñanza y el aprendizaje, un proceso mediado por los aportes de planificación, organización, aplicación y evaluación conjunta.

Así mismo, hablar de pedagogía de proyectos hace posible enmarcar el trabajo por asignaturas integradas, como un proceso que invita a los estudiantes a explorar sus propios intereses, construir habilidades de pensamiento crítico, planificación, comunicación, creatividad e innovación. El proyecto puede estar enfocado en alentar a los estudiantes en la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos sobre las tecnologías de la información, tan necesarias como lo estamos evidenciando en los momentos coyunturales en los que nos encontramos. Otras ventajas de la didáctica por proyectos es la capacidad de crítica y autocrítica que genera el estudiante en su propio trabajo y en la retroalimentación del trabajo de sus compañeros.

### 8.1.3. Criterios para el desarrollo de la secuencia:

- Organización según las dimensiones y la unificación de asignaturas que permita a estudiantes, padres de familia y docentes la optimización de tiempos y recursos tecnológicos, así como la apropiación flexible, tranquila y comprensible de los saberes que se proponen para el nivel.
- Implementación de proyectos definidos a partir de propósitos de aprendizaje que involucran una secuencia didáctica, alrededor de la cual se abordarán los saberes. En este mismo sentido, para Matemáticas se continúa con “Matemáticas para la vida” y para Español, con “Lenguaje y comunicación”.
- Cohesión entre saberes y procesos para hacer del plan de trabajo virtual un aprendizaje adaptado a las necesidades de acompañamiento permanente que deben tener los estudiantes por parte de la familia y la disminución de actividades y complementos que puedan saturar y no entregar los resultados de aprendizajes esperados.
- En la plataforma Classroom y en la sala virtual Gnosoft, las dimensiones y las asignaturas que se unifican tendrán un espacio igualmente integrado según el proyecto, para que sea evidente el ejercicio de trabajo conjunto, atendiendo a la secuencia didáctica que se propone por ciclo para su planeación, desarrollo y evaluación.
- Para las aclaraciones y retroalimentación particulares que surjan dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje por parte de los estudiantes, los docentes tendrán la apertura para realizar otro encuentro en un tiempo establecido dentro de la jornada laboral, previa solicitud y acuerdo por medio de la plataforma institucional Gnosoft.
- En la plataforma Classroom encontrarán los contenidos y orientaciones para el trabajo a desarrollar desde cada una de las dimensiones para el nivel de transición, así como para los proyectos de primero y segundo, acordes a los planes de asignatura.

**8.1.4. Organización por dimensiones (transición):** el trabajo por dimensiones para el nivel de transición se soporta en la Resolución 2343 de 1996, en la que se proporcionan elementos conceptuales para constituir el núcleo común del currículo en las instituciones y la formulación de los indicadores desde las dimensiones del desarrollo humano.

Dimensión	Asignaturas	Proyecto
Comunicativa	Inglés – Science	Nombre asignado por docentes y estudiantes.
Cognitiva	Robótica – Artes	
Corporal y estética	Educación Física – Danzas – Música	
Ética y espiritual	Religión – Filosofía	
Socioafectiva	Sociales – Social Studies – Edu. Emocional	
Cognitiva	Matemáticas	Matemáticas para la vida.
Comunicativa	Español	Lenguaje y comunicación.

**8.1.5. Asignaturas integradas (primero y segundo):** las asignaturas de estudio que se tienen para los grados de primero y segundo de primaria se integran para desarrollar los propósitos, establecer los contenidos, aprender y elaborar los entregables correspondientes a cada proyecto. Esto con el fin de optimizar los tiempos y el acompañamiento desde casa. El aprendizaje será abordado desde los saberes fijados en los planes de asignatura, generando una integración de los que se consideren necesarios apropiar por parte de los niños y las niñas, según el nivel en el que se encuentran, con el fin de mantener la estabilidad del proceso y la consolidación de aprendizajes que permitan avanzar en los futuros desempeños académicos.

Primero y segundo		
	Asignaturas Integradas	Proyecto
Propósito	Robótica – Artes	Nombre asignado por docentes y estudiantes.
	Sociales – Ed. Emocional	
	Ethics – Social Studies	
	Ed. Física – Danzas – Música	
	Religión – Filosofía	
	Science – Inglés	Matemáticas para la vida.
	Español	Lenguaje y comunicación.
	Matemáticas (y Problem Solving en el caso de segundo)	Matemáticas para la vida.

Teniendo en cuenta las articulaciones de las dimensiones y las asignaturas integradas anteriormente, es necesario plasmar la planeación dada por los docentes mediante un formato que demuestre las fases del proyecto, teniendo en cuenta la secuencia didáctica trabajada desde el plan de asignatura. Esto será pertinente en cada proyecto según el propósito de aprendizaje que permitirá evidenciar un proceso que tendrá un resultado trazado por la apropiación y consolidación de los saberes.

Este formato se denominará *Proyecto de aula – aprendizaje basado en proyectos a través de los entornos virtuales de aprendizaje* y se presentará de la siguiente manera:

- **Título del proyecto:** (título definido por los docentes que conforman el equipo de trabajo).
- **Grado:** (grado al cual va dirigido el proyecto).
- **Asignaturas y docentes encargados:** (nombre de las asignaturas que constituyen el proyecto, teniendo en cuenta la agrupación de estas).

- **Propósito del proyecto:** (definido por los docentes del proyecto, este se debe crear de acuerdo con los propósitos de cada asignatura y de la dinámica del proyecto, debe ser un propósito concreto, realizable y acorde al desarrollo cognitivo y psicológico del niño).
- **Justificación:** (se justifica la intencionalidad del proyecto, el aporte conceptual, de competencias y habilidades que cada asignatura hace al proyecto, así como el referente teórico y la metodología de este. Tener en cuenta tres preguntas claves para argumentarlo: ¿qué?, ¿para qué? y ¿cómo?).
- **Secuencia didáctica:** (en el cuadro que se encuentra a continuación se debe explicar ciclo a ciclo la fase del proyecto y las acciones del docente, estudiantes y padres de familia, acorde a los entregables y dinámicas de la secuencia didáctica).

Ciclo/ fecha	Secuencia didáctica (fase del proyecto)	Acciones
--------------	-----------------------------------------	----------

Este cuadro se debe diligenciar con la información de cada ciclo, como se muestra a continuación:

- **Ciclo: 1**
- **Secuencia didáctica (fase del proyecto):** exploración y diagnóstico (contextualización)
- **Acciones:**
  - **Objetivo de la fase** (esta habilidad de pensamiento determinará el desarrollo de la actividad central de la clase)
  - **Docentes:** se deben describir puntualmente las acciones que el docente emprenderá para que los estudiantes alcancen el objetivo de la clase durante la etapa central de la secuencia didáctica y la fase del proyecto específica.
  - **Estudiantes:** se deben escribir puntualmente las acciones que el estudiante debe desarrollar para alcanzar el objetivo de la clase.
  - **Padres de familia:** acciones del padre de familia que aporten al proceso de enseñanza de los estudiantes como:
    - Motivar la participación de sus hijos en las diferentes actividades propuestas del proyecto.

- Acompañar a los estudiantes durante las clases sincrónicas.
- Apoyar a los estudiantes en el proceso del desarrollo de cada uno de los proyectos.
- **Recursos:** materiales a utilizar en los encuentros sincrónicas (páginas web, cuadernos, entre otros)

Para cada uno de los ciclos, es importante contemplar la misma información, teniendo en cuenta el cambio de la fase que se encuentre dependiendo el ciclo:

- **Ciclo 2** *Conexión y planificación (estructuración de contenidos)*
- **Ciclo 3** *Práctica y organización (estructuración de contenidos)*
- **Ciclo 4** *Recopilación de la información (aplicación)*
- **Ciclo 5** *Análisis de la información, relación y socialización (aplicación)*
- **Ciclo 6** *Producción y aplicación (verificación)*
- **Ciclo 7** *Socialización, reflexión, evaluación y autoevaluación (verificación)*

**8.1.6. Horarios clases en línea (Meet):** en el caso de los estudiantes de transición a segundo de primaria, los encuentros por Meet serán fijados por los docentes y dados a conocer previamente. Dichos encuentros serán una vez al ciclo, según los ajustes realizados al horario habitual, para lo cual los docentes, un día antes, enviarán el enlaces para el respectivo ingreso. Para las aclaraciones y retroalimentación particulares de los proyectos, que surjan dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje por parte de los estudiantes, los docentes tendrán la apertura para realizar otro encuentro en un tiempo establecido dentro de la jornada laboral, previa solicitud y acuerdo por medio de la plataforma institucional Gnosoft.

## TRANSICIÓN

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6
7:00 - 7:50	Dirección de curso	Espacio académico				
8:00 - 8:40	Espacio académico		Desarrollo de proyecto			
8:40 - 9:10	DESCANSO					
9:10 - 9:50	Espacio académico	Desarrollo de proyecto	Espacio académico	Espacio académico	Espacio académico	
10:00 - 10:40					Desarrollo de proyecto	
10:50 - 11:30	Espacio académico					
11:40 - 12:20					Desarrollo de proyecto	
12:20 - 1:10	ALMUERZO					
1:10 - 1:50	Desarrollo de proyecto					
2:00 - 2:50						

## PRIMERO Y SEGUNDO

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6
7:00 - 7:50	Dirección de curso	Espacio académico				
8:00 - 8:40	Espacio académico		Desarrollo de proyecto			
8:40 - 9:10	DESCANSO					
9:10 - 9:50	Espacio académico	Desarrollo de proyecto				
10:00 - 10:40		Desarrollo de proyecto				Espacio académico
10:50 - 11:30	Espacio académico	Espacio académico	Desarrollo de proyecto	Desarrollo de proyecto	Espacio académico	Espacio académico
11:40 - 12:20						Desarrollo de proyecto
12:20 - 1:10	ALMUERZO					
1:10 - 1:50	Desarrollo de proyecto	Espacio académico	Espacio académico	Desarrollo de proyecto	Desarrollo de proyecto	Desarrollo de proyecto
2:00 - 2:50		Desarrollo de proyecto				

## 8.2. Secuencia didáctica de tercero a undécimo

La dinámica educativa a partir de tercero de primaria, y en adelante durante la básica secundaria y media vocacional, está mediada por el desarrollo de competencias (aplicación de saberes en contextos) y desde la Ley 115 General de Educación de 1994, así como en los lineamientos y estándares por asignaturas que permiten la adecuada organización de los saberes. En el caso del Liceo, aparte de cumplir con el marco legal, desarrollamos un valor agregado en el plan de estudios a través de la secuencia didáctica y el desarrollo de habilidades en contexto y desde contenidos puntuales. Por ello, la secuencia en estos grados se mantendrá, adaptándola a herramientas virtuales y actividades puntuales.

Así, se dispondrá de elementos virtuales que permitirán, tanto al estudiante como al docente, desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje desde dos dinámicas, la primera de manera **asincrónica**, con la aplicación Classroom, y otra de manera **sincrónica**, con la aplicación Google Meet.

Las herramientas mencionadas anteriormente estarán articuladas con la mensajería de Gnosoft y en ningún momento la reemplazan. El medio oficial de comunicación directa entre los padres de familia, estudiantes y colegio seguirá siendo Gnosoft. Así mismo, en el caso de los docentes, esta plataforma seguirá siendo el medio oficial de administración académica de la institución (reporte de notas).

En concordancia con lo dicho anteriormente, tanto el maestro como el estudiante deberán responder a las dos herramientas y consultarlas de manera constante para alcanzar los propósitos planteados en los periodos académicos. A continuación, se realizará una descripción de cada herramienta, su intencionalidad y los beneficios que ofrece en el proceso.

**8.2.1. Classroom:** herramienta asincrónica de Gmail, que puede ser consultada en cualquier momento del día y en la cual se encontrará toda la información y contenidos temáticos a desarrollar durante el periodo, así como actividades, quiz, evaluaciones online, videos elaborados por los docentes o tomados de otras fuentes, presentaciones en Power Point y, en general, todo el material pertinente que el docente considere de utilidad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La sala de Classroom será diseñada y organizada ciclo a ciclo como está contemplado en el plan de asignatura según el periodo, realizando las adaptaciones necesarias para el trabajo virtual y a distancia en el cual nos encontramos. Por lo anterior, las actividades serán concretas, entre tres y cinco puntos sin subpuntos (en el caso de las actividades y talleres).

La intencionalidad de esta aplicación es ofrecer al estudiante un aula virtual en donde él pueda encontrar el material necesario para la contextualización y estructuración de los contenidos y las actividades de aplicación y verificación necesarias para el desarrollo de las habilidades y competencias.

Dentro de los beneficios de la aplicación Classroom se pueden resaltar:

- Mayor organización del maestro en la exposición de contenidos y en el desarrollo de habilidades y competencias.
- Mejor visualización y comprensión de contenidos y habilidades por parte de los padres de familia y estudiantes.
- Información pertinente y apropiada para el desarrollo del propósito académico del periodo.
- Actividades que permiten la evaluación permanente del estudiante.
- Desarrollo de la secuencia didáctica del modelo pedagógico del colegio.

**8.2.2. Google Meet:** esta aplicación es considerada, para este caso, como una herramienta sincrónica para el proceso educativo. Por medio de esta se pueden llevar a cabo las clases en línea con cada uno de los cursos, ya que su diseño permite la conectividad de 100 personas por sesión.

Las clases en línea se desarrollarán entre una y cuatro veces por ciclo, según el horario de clase establecido desde el inicio del año en cada uno de los cursos (este ítem es de obligatorio cumplimiento, para evitar los cruces de clases en un mismo salón) y la asignación académica de cada una de las asignaturas. El docente deberá realizar la citación con fecha, hora y día del ciclo (con copia al padre de familia). Los horarios de clase serán organizados e informados por los coordinadores de desarrollo humano el día 1 de cada ciclo.

En este espacio de clase en línea, que tendrá una duración de 50 minutos, el docente puede hacer contextualización o estructuración de los contenidos, así como realizar aclaraciones a preguntas que tengan los estudiantes o verificación de los aprendizajes construidos por él.

Para las asignaturas de una o dos horas de clase, se debe desarrollar ese espacio de manera constante, por el contrario, para las asignaturas de tres o más horas de clase, deberán escoger en qué momento se realizará la clase en línea (situación que aplica para los grados tercero de primaria a undécimo).

La intencionalidad pedagógica de este espacio es tener una interacción fraterna y directa entre estudiantes y maestros, con el fin de fortalecer, aclarar y afianzar los contenidos del Classroom diseñado por los docentes y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los beneficios de la utilización de la aplicación Google Meet son:

- Interacción fraterna y directa entre los estudiantes y el maestro.
- Espacio para la explicación de contenidos.
- Planteamiento de dudas y comentarios por parte de los estudiantes.
- Refuerzo de los contenidos y material dispuesto en el Classroom.
- Verificación, por parte del docente, de la apropiación de los contenidos y del desarrollo de habilidades por parte de los estudiantes.

Para un óptimo desarrollo de las clases en línea, tener en cuenta las siguientes indicaciones:

- Prever la conexión a Internet, así como los cuadernos y libros de la respectiva asignatura.
- Para el desarrollo de las diferentes clases, es necesario tener una presentación personal adecuada que permita el aprendizaje y la comunicación.
- El entorno de trabajo de los estudiantes debe ser iluminado, con buena ventilación, en lo posible que no tenga distractores cerca y que facilite la concentración del estudiante.
- Ser puntuales en el ingreso a Google Meet.
- Solicitar la palabra al docente mediante el ícono dispuesto para ello.
- Mantener cerrado el micrófono y activada la cámara.

**8.2.3. Mensajería Gnosoft:** el medio de comunicación para este proceso virtual seguirá siendo la plataforma de Gnosoft y su aplicación de mensajería; por medio de ella se realizarán tanto las comunicaciones institucionales como las de los docentes a padres de familia y estudiantes, y viceversa.

La intención de Gnosoft es ser un medio oportuno y directo de comunicación, especialmente en este proceso de virtualización que, por sus dinámicas, exige un contacto directo entre los diferentes actores del proceso educativo. Por ello, debe ser usado de manera responsable y su consulta debe ser diaria.

Es importante aclarar que, por medio de esta plataforma, el docente debe enviar la fecha y hora exacta de las clases en línea, de acuerdo con el horario correspondiente del curso (envío que se dará el día 1 de cada ciclo). Así mismo los padres de familia, acudientes y estudiantes pueden informar a los docentes sus inquietudes o comunicarse con los coordinadores de ser necesario.

**8.2.4. Horarios:** en el caso de II y I división, desde el inicio del año serán establecidos los horarios de clase y, a partir de esa propuesta, ciclo tras ciclo, el día seis, el coordinador de desarrollo humano estará confirmando los espacios de clases sincrónicas y los espacios de actividades asincrónicas para el respectivo ciclo, permitiendo con ello una mayor organización por parte de los estudiantes y de las actividades planteadas por la institución y los docentes. A continuación, se presentan los modelos de horario para la I y II división del Liceo.

Del mismo modo, es importante aclarar que las ocho horas de clase están distribuidas entre horas de clase sincrónicas por la aplicación Meet y trabajo asincrónico a partir del Classroom.

### 8.3. Espacios de profundización para la media vocacional (10 y 11)

En consonancia con los espacios de profundización en la media vocacional, para el año 2021, el Liceo plantea trabajar dicho espacio desde el aprendizaje basado en proyectos, contribuyendo de esta forma al proceso vocacional de nuestros estudiantes y a la profundización de saberes desde las competencias institucionales y las habilidades que se desarrollan a partir de la implementación de dicha metodología.

¿Por qué ABP en un contexto de orientación vocacional?

Las pedagogías activas, entre ellas el aprendizaje basado en proyectos, han demostrado recientemente muy buenos resultados en diversos contextos educativos, ya que permiten a los estudiantes asumir un rol mucho más autónomo en su proceso de aprendizaje y aplicar lo aprendido en contextos concretos, visibles, medibles y aptos para la retroalimentación. Según el Instituto de Educación Buck, el aprendizaje basado en proyectos favorece el desarrollo de “poderosas experiencias de aprendizaje”, en términos académicos y personales, pues motiva en los estudiantes la problematización y el trabajo sistemático de situaciones concretas que los afectan a ellos y a sus comunidades, asimismo mejora su capacidad de agencia, además de potenciar la innovación.

En relación con el enfoque vocacional, durante el año 2021 los estudiantes de grado décimo y undécimo serán agrupados en 4 enfoques de proyección profesional:

- Ingenierías.
- Humanidades.
- Economía y administración.
- Ciencias naturales y de la salud.

Estos enfoques se trabajarán en las dos horas de profundización durante el 2021, siguiendo la metodología del ABP, dentro de la estructura de la secuencia didáctica general, como se muestra a continuación:

	Semestre 1		Semestre 2	
Enfoque/ Periodo	Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3	Periodo 4
Ingenierías	Contextualización Estructuración	Aplicación Verificación	Contextua- lización Estructura- ción	Aplicación Verificación
Humanidades				
Economía y ad- mi-nistración				
Ciencias naturales y de la salud				

Las etapas del aprendizaje basado en proyectos se agruparían de la siguiente manera dentro de la secuencia didáctica semestralizada, buscando dar más rigurosidad y sistematicidad activa y aplicada a los procesos de enseñanza- aprendizaje de nuestros estudiantes en contextos vocacionales (Programa de Orientación Profesional, POP).

Etapa de la secuencia	Etapa ABP
Contextualización	Establecimiento de la pregunta, problema o reto de aprendizaje.
Estructuración	Búsqueda y procesamiento de la información.
Aplicación	- Resolución de la pregunta o reto. - Elaboración del producto.
Verificación	- Evaluación del proceso y del producto. - Difusión.

Estos proyectos se evaluarán siguiendo los criterios transversales de evaluación que se presentan a continuación:

- **Componente disciplinar** (competencia científica).
- **Estructura y proceso de desarrollo** (competencia comunicativa).
- **Innovación** (competencia tecnológica).
- **Impacto social** (competencia de formación humana y cristiana - ex-



# 9

**Actividades complementarias  
en los entornos virtuales  
de aprendizaje**

Son aquellas actividades que no forman parte del horario de clase estipulado e informado por los docentes, pero son fundamentales en el proceso educativo del Liceo. Se destacan las siguientes:

## 9.1. Actividades extracurriculares

El Liceo Hermano Miguel la Salle ofrece una gran variedad de actividades extracurriculares que aportan a la formación integral de los liceístas, en los ámbitos académicos, culturales y deportivos, para desarrollar y potenciar sus habilidades, talentos e intereses personales, y, así, fortalecer sus competencias sociales.

Debido a la coyuntura actual y para dar continuidad a las actividades extracurriculares, se realizó el proceso de adaptación a los entornos virtuales de aprendizaje, a través de la plataforma Google Classroom y Meet, con el ánimo de reducir los estados de estrés, ansiedad y sedentarismo que se presentan durante el confinamiento obligatorio en tiempos de pandemia. De esta manera, se estaría contribuyendo al bienestar físico, mental y emocional de nuestros liceístas.

**9.1.1. Actividades culturales:** es un hecho que al vincular actividades de carácter cultural se provee el máximo de oportunidades para el desarrollo integral y autónomo de las personas como sujetos de su propia experiencia: música, danzas, ballet, pintura y talleres de actividades manuales.

**9.1.2. Actividades académicas:** se profundiza en áreas académicas para mejorar y desarrollar las habilidades cognitivas y sociales. Aquí se cuenta con actividades en áreas como: inglés, lectoescritura, matemáticas, sociales, robótica.

**9.1.3. Actividades deportivas:** en las actividades deportivas se privilegian las habilidades motrices básicas, la coordinación dinámica general, las capacidades físicas, destrezas deportivas y el desarrollo de otras como el trabajo en equipo y liderazgo. Aquí se cuenta con actividades en áreas como: baloncesto, voleibol, fútbol, patinaje, gimnasia, taekwondo, ultimate, fútbol de salón, atletismo, porrismo, polimotor, zumba.

Cada actividad extracurricular deberá contar con un mínimo de 10 estudiantes; en caso contrario, no se podrá llevar a cabo.

## 9.2. Direcciones de curso

De acuerdo con el Programa de Formación Humana, la dirección de curso es un espacio fundamental dentro del desarrollo del programa, cuyo objetivo es: “Evidenciar que la escuela brinda la oportunidad de conocer los buenos valores y costumbres, con el firme propósito de formar sujetos y agentes sociales capaces de compartir sin utilizar la violencia, sino en un ambiente de igualdad y solidaridad (Liceo Hermano Miguel La Salle, Cuadernillo LHEMI N° 2, P. 32)

54

Cuadernillos Lhemi N° 6

Por lo anterior, era imperativo consolidar el desarrollo de las direcciones de curso desde los entornos virtuales de aprendizaje, a través del uso de las tecnologías, estableciendo un Classroom de dirección de curso y un enlace por medio del cual los estudiantes y docentes puedan interactuar fraternalmente a partir de los diferentes proyectos que se desarrollan en el programa de formación humana, como lo son: la cátedra para la paz, el proyecto de buen trato, talleres de educación emocional, el proyecto de nivel, entre otros.

Esta experiencia de dirección de curso permite ser un espacio de apoyo mutuo entre docentes y estudiantes, donde lo humano floreció a través de las pantallas y permitió que los espacios de formación humana fueran un espacio de apoyo, solidaridad y crecimiento personal.

Por último, de manera operativa, los coordinadores de desarrollo humano son los encargados de organizar los espacios de dirección de curso según las directrices del Programa de Formación Humana y el calendario institucional. Así mismo el área o departamento encargado debe establecer un comunicado con la agenda del día, la explicación de las actividades que se desarrollarán durante ese espacio y los recursos necesarios. Dicho comunicado debe ser socializado el día 3 del ciclo anterior a la ejecución de la actividad, en el espacio de buenos días de los maestros.

## 9.3 Lasallistas en casa

Esta campaña tiene como objetivo generar espacios en los cuales la comunidad educativa pueda formar parte de actividades lúdicas, culturales y deportivas durante la contingencia generada por la pandemia.

Estas actividades se han dividido en cuatro categorías las cuales se trabajan a través de las redes sociales del colegio (Facebook e Instagram) o mediante un enlace Meet determinado. Es importante recordar que dichos espacios son en horario extraclase y con autorización previa de los padres de familia.

**9.3.1 Arte y cultura:** en esta categoría se aborda información sobre eventos culturales nacionales e internacionales, al igual que desafíos artísticos en los que podrán participar todos los miembros de la comunidad educativa.

**9.3.2 Trabajo físico:** durante el tiempo de aislamiento decretado por el Gobierno Nacional es muy importante seguir cuidando nuestro cuerpo, por esto se comparten algunas rutinas de entrenamiento, tips de alimentación y retos deportivos.

**9.3.3 Literatura:** la lectura es uno de los mejores hábitos que podemos retomar mientras estamos en casa. Por ello, en este espacio se comparten historias interesantes para leer en familia. En esta categoría encontraremos: el libro recomendado de la semana.

**9.3.4 Lenguas extranjeras:** el Liceo también ha pensado en aquellos estudiantes que quieren seguir practicando su inglés desde casa. Por esto, ha creado los “Clubes de conversación”, que tienen como objetivo facilitar el uso del inglés como lengua extranjera, en espacios extracurriculares.

**9.3.5 Club de estudios sociales:** este proyecto investigativo, liderado por el área de Ciencias Sociales, ha sido un espacio de reflexión e investigación social, que se ha consolidado durante los últimos años. Mientras estamos en casa, se trabaja de la siguiente manera:

- Club de Estudios Sociales ampliado: el club tiene sesión ampliada todos los martes de 4:00 p.m. a 6:00 pm. en la que Desarrolla sus líneas de investigación: construcción social del espacio, geopolítica y construcción de memorias, relacionándolas con el acontecer nacional.

## 9.4 Pastoral juvenil y sacramental

En el marco de los EVA, el Consejo Pastoral del Liceo ha considerado la importancia de continuar con los espacios catequéticos y de pastoral infantil y juvenil, utilizando la tecnología y las redes sociales como espacios nuevos de evangelización y formación espiritual.

Por lo anterior, usando las herramientas de Google Meet y Classroom se generan los espacios catequéticos de primera comunión y de pastoral infantil y juvenil, los cuales permiten garantizar la participación desde los hogares de nuestros estudiantes.

Las actividades se desarrollarán los sábados en horas de la mañana bajo el asesoramiento de los docentes acompañantes, del mismo modo se encuentran supervisadas por los docentes que asesoran cada uno de los niveles de Indivisa Manent y de los procesos catequéticos presacramentales.

## 9.5 Proyectos pedagógicos

Como parte del proceso de diseño curricular del Lhemi, desde la gestión educativo-pastoral y las áreas, se ha desarrollado una adaptación de los proyectos pedagógicos existentes a los entornos virtuales de aprendizaje. El propósito de esta adaptación y flexibilización fue fortalecer los procesos educativos de los estudiantes a partir de la ejecución de estos.

Para hacer realidad este objetivo, los jefes de área y sus equipos analizaron los planteamientos de los proyectos pedagógicos que normalmente se implementan en la presencialidad y analizaron la manera de trasladar las actividades a los entornos virtuales, sin afectar su intención formativa y dando cumplimiento al desarrollo de los proyectos, atendiendo así mismo a las recomendaciones emitidas por las autoridades gubernamentales. Posteriormente, se dio un proceso de asesoramiento desde la Coordinación Académica para ver su viabilidad y pertinencia y posterior aprobación.

Los proyectos que se realizaron a lo largo del año 2020 y que continuarán su desarrollo durante el 2021 son:

- Desarrollo de habilidades matemáticas - área de Matemáticas.

- Muisclub - área de Lengua Castellana.
- PRAE - área de Ciencias Naturales.
- Democracia para la Convivencia - área de Ciencias Sociales.
- PLAN - área de Física, Robótica y Automatización.
- Proyecto de Buen Trato - Departamento de Orientación.
- Utilización del Tiempo Libre - Área de Educación física.
- Alejandría - Área de Filosofía.

Los proyectos pedagógicos se desarrollaron dentro del horario de clases. En algunos casos las actividades están articuladas con los planes de asignatura, en otros, a partir de las direcciones de curso o mediante actividades puntuales como la interculturalidad, la Semana de la Robótica, entre otros. Los proyectos pedagógicos son expuestos y aprobados en el Consejo Académico de la institución.

## 9.6. Celebraciones cívicas y religiosas

Son aquellas actividades de carácter institucional que forman parte del proceso de formación humana y cristiana del Liceo, como es el caso de las izadas de bandera, la ceremonia de grados, las eucarísticas y los reconocimientos deportivos, entre otros. Para su ejecución, se requiere primero una planeación (guion, logística) que debe ser aprobada por el Consejo, según corresponda. Luego, es primordial que la comunidad educativa conozca la fecha y hora de la actividad, por lo cual es necesario elaborar un póster con algunos días de anterioridad, para que sea compartido en las redes sociales institucionales.

Finalmente, a través de las redes sociales del Liceo o el enlace Meet asignado, se realiza la transmisión en vivo. En estos espacios es primordial promover el respeto y el uso de las buenas palabras durante el evento.

Lo anterior también aplica para las actividades que realizan las diferentes áreas en el transcurso del año y que forman parte del cronograma institucional, como es el caso del Día del Idioma, de la Ciencia o la Interculturalidad, entre otros.

Al finalizar cada evento, se realizará la respectiva retroalimentación (elaboración DOFA) de parte de los docentes responsables, lo cual forma parte del proceso de mejora continua del sistema de gestión de calidad.

## 9.7 Talleres lúdicos - Docentes III División

Pensando en la formación integral de los estudiantes, en la tercera división se plantearon los talleres lúdicos, con el fin de realizar actividades que potencien otras habilidades de los estudiante. Esto se lleva a cabo en la semana de nivelaciones y permite que los estudiantes tengan espacios de socialización ya que son unidos dos cursos por nivel.

Desde las diferentes áreas académicas del Lhemi, proponemos una serie de actividades que buscan fomentar el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas, artísticas, lingüísticas y de liderazgo en el tiempo libre. Como se puede ver, cada docente de la tercera división propone una actividad lúdica diferente a la académica, de carácter voluntario, estas son actividades culturales y formativas que no tienen ningún proceso cuantitativo en las asignaturas.

Por medio de circular enviada a los padres de familia, se extiende la invitación a cada uno de los estudiantes a través del Gnosoft, en donde se les da a conocer el horario de los talleres lúdicos que orientarán los profesores que pertenecen a la tercera división.

Teniendo en cuenta el proceso por el cual estamos atravesando y en coherencia con la propuesta de entornos virtuales de aprendizaje, en estos espacios, los estudiantes tienen la posibilidad de aprender no solo a través de la transmisión de conocimientos por parte del profesor, sino que tienen una posición activa en la construcción de sus conocimientos. Se potencia el aprender haciendo y el aprender a aprender, potencializando los dispositivos básicos de aprendizaje de los y las estudiantes.







# 10

Responsabilidades de  
la comunidad  
educativa



## 10.1. Responsabilidades de la Institución

**10.1.1.** Disponer de los recursos humanos y técnicos para el desarrollo de este plan de trabajo virtual (Gnosoft, correos institucionales, página web del Liceo).

**10.1.2.** Garantizar el seguimiento y acompañamiento de los diferentes miembros de la comunidad educativa en el desarrollo de la propuesta.

**10.1.3.** Brindar las orientaciones necesarias para la correcta prestación del servicio educativo a los estudiantes y padres de familia.

**10.1.4.** Dar cumplimiento a las directrices y disposiciones emanadas de las autoridades competentes.

## 10.2. Responsabilidades del maestro

**10.2.1.** Diseñar ciclo a ciclo el Classroom con los contenidos (videos grabados por el docente o de otras fuentes, presentaciones en Power Point, etc.) y las actividades puntuales a desarrollar por los estudiantes (entre tres y cinco puntos de extensión, sin subpuntos).

**10.2.2.** Publicar en el Classroom los propósitos, contenidos y guía de aprendizaje del segundo periodo académico. En el caso de las asignaturas que manejan libro, dejar claros los capítulos o páginas que se trabajarán.

**10.2.3.** Informar a los estudiantes y padres de familia los parámetros evaluativos de las actividades que se desarrollarán en el Classroom.

**10.2.4.** Citar a clase virtual a los estudiantes, mediante la plataforma de sala virtual Gnosoft y teniendo en cuenta el horario de clases de cada curso, estipulado desde el inicio del año escolar (la duración de la clase será de 50 minutos, si el docente ve conveniente otra clase adicional, la puede citar). Dicha citación a clase debe ser enviada los días 1 de cada ciclo, por medio de correo institucional o Gnosoft.

**10.2.5.** Despejar las dudas que estudiantes y padres de familia tengan del proceso académico, mediante el uso de los medios oficiales (Gnosoft).

**10.2.6.** Retroalimentar y calificar las actividades planteadas en el Classroom y dar a conocer las notas que el estudiante va obteniendo.

**10.2.7.** Dar informe a la coordinación de desarrollo humano de la inasistencia de estudiantes a las clases virtuales y aquellos casos de estudiantes que no se encuentren al día en las actividades propuestas mediante correo vía Gnosoft y reporte en la reunión de nivel.

**10.2.8.** Comunicarse con los padres de familia y el estudiante a través de la plataforma Gnosoft cada vez que sea necesario, especialmente en caso de que el estudiante esté incumpliendo con sus obligaciones académicas.

**10.2.9.** Digitar las notas obtenidas del proceso del estudiante en la plataforma Gnosoft.

### 10.3. Responsabilidades de las coordinaciones

**10.3.1.** Mantener comunicación constante con los padres de familia y estudiantes, especialmente sobre casos especiales (incapacidades médicas, estudiantes reportados por incumplimiento a clases virtuales o incumplimiento académico).

**10.3.2.** Desarrollar las reuniones de nivel de acuerdo con el horario dispuesto para ello, haciendo la convocatoria mediante sala virtual de Gnosoft. En dicha reunión, hacer seguimiento a docentes y estudiantes del proceso virtual que se lleva a cabo.

**10.3.3.** Verificar y retroalimentar el diseño y correcto uso de Classroom por parte de los docentes y estudiantes.

**10.3.4.** Mediar en las diferentes situaciones académicas y convivenciales que se puedan presentar, especialmente de aquellas contempladas en el Manual de Convivencia y el Sistema Institucional de Evaluación Estudiantil.

**10.3.5.** Verificar que el docente esté registrando las notas y la retroalimentación a los estudiantes en la plataforma Gnosoft.

**10.3.6.** Informar a los docentes de las incapacidades médicas o situaciones especiales de estudiantes durante el proceso.

**10.3.7.** En el caso del coordinador académico, prestar soporte a los maestros en temas de Gnosoft y orientaciones del uso apropiado de Classroom y de sala virtual Gnosoft.

**10.3.8.** En el caso del coordinador de pastoral, brindar insumos pastorales y espirituales tanto para docentes como para padres de familia y estudiantes.

### 10.4. Responsabilidades del Departamento de Orientación

**10.4.1.** Asistir puntualmente a las reuniones de nivel de sus respectivos grados e informar a los docentes y al coordinador las situaciones

especiales de estudiantes que sean de su conocimiento.

**10.4.2.** Mantener comunicación constante y dar reporte a las coordinaciones (académica y desarrollo humano) de los casos especiales que se presenten en el proceso.

**10.4.3.** Hacer seguimiento a los casos que sean remitidos por el coordinador de desarrollo humano, académico y los que por común acuerdo sean definidos en la reunión de nivel.

**10.4.4.** Continuar el acompañamiento a los estudiantes que fueron remitidos con anterioridad al aislamiento (de acuerdo con la solicitud de la Rectoría o las coordinaciones).

**10.4.5.** Dar orientaciones e información a los padres de familia sobre hábitos de estudio, correcto uso de las herramientas virtuales y aquellas que se definan en el Consejo de Coordinación.

**10.4.6.** Atender las solicitudes de apoyo psicológico que realicen los padres de familia en el horario escolar.

**10.4.7.** Estar atento a los procesos de acompañamiento y seguimiento de los estudiantes nuevos.

## 10.5. Responsabilidades del estudiante

**10.5.1.** Hacer uso adecuado del tiempo establecido en el horario semanal para cada asignatura, garantizando su disponibilidad en el horario de 7:00 a. m. a 3:00 p. m.

**10.5.2.** Asistir puntualmente a las clases en línea que se den a través de la sala virtual de Gnosoft y que serán convocadas por cada docente de acuerdo con el horario del curso.

**10.5.3.** Realizar las actividades y talleres publicados en el Classroom, cumpliendo con las fechas de entrega y los criterios establecidos por parte de los docentes.

**10.5.4.** Revisar constantemente la mensajería de Gmail, así como el Classroom de cada una de las asignaturas.

**10.5.5.** Respetar el desarrollo de las clases en línea, participar de manera constructiva en ellas, teniendo en cuenta los parámetros establecidos por el docente al iniciar dicho espacio.

**10.5.6.** Cumplir con la normatividad académica dispuesta en el Manual de Convivencia y en el Sistema Institucional de Evaluación Estudiantil, así como con la correcta referenciación de derechos de autor y de información utilizada en trabajos y talleres.

## 10.6. Responsabilidades de padres de familia y acudientes

**10.6.1.** Acompañar el proceso educativo de su hijo, supervisando la asistencia a las clases en línea y el desarrollo de las actividades propuestas en Classroom.

**10.6.2.** Consultar de manera constante la mensajería de Gnosoft, la página web del colegio y los Classroom a los cuales estará vinculado el estudiante.

**10.6.3.** Brindar al estudiante los recursos físicos necesarios para el desarrollo de sus deberes escolares y aconsejarlo en el transcurso de estos.

**10.6.4.** Asumir las responsabilidades emanadas por las autoridades competentes y garantizar que el estudiante se encuentre a paz y salvo por todo concepto, de acuerdo con las orientaciones que dé al respecto el Gobierno Nacional, el Ministerio de Educación Nacional y la Secretaría de Educación del Distrito.

**10.6.5.** Comunicarse con los docentes y coordinadores de ser necesario e informar situaciones especiales como incapacidades médicas, de manera oportuna.

**10.6.6.** Cumplir con el conducto regular de la institución, de acuerdo con lo estipulado en el Manual de Convivencia.

**10.6.7.** Generar hábitos de estudio y autonomía en el hogar.







# 11

Proceso evaluativo

En esta experiencia se debe partir de un principio fundamental en términos pedagógicos y es que toda la comunidad educativa está aprendiendo, ya que el escenario y los recursos han cambiado por un tema coyuntural, pero la intención de formar integralmente a los estudiantes sigue intacta. Este cambio de escenario, recursos y circunstancias nos debe llevar a ser pacientes y flexibles sin abandonar los principios que caracterizan la educación lasallista.

Por ello, es importante que esta experiencia sea fraterna, lo cual no depende de las herramientas que se pongan a disposición del proceso, sino de la actitud constructiva, proactiva y de aprendizaje que se manifieste en todos los agentes educativos: padres de familia, docentes, directivos y los mismos estudiantes, quienes, por ser generaciones digitales, nos enseñarán en este proceso.

A continuación, se darán orientaciones básicas para tener en cuenta dentro del proceso en términos pedagógicos, sobre las cuales se profundizará en las capacitaciones a docentes en su momento:

### **11.1. Focalizar**

La información, los contenidos, las competencias y operaciones mentales que se quieren desarrollar deben ser puntuales y claras para el estudiante y el maestro. Es importante brindar información puntual, clara y veraz (principios orientadores de la propuesta).

### **11.2. Ajustar**

Esta propuesta es multimodal, es decir, debe darse desde dos dinámicas sincrónica y asincrónica, lo cual exige al maestro ajustar su planeación inicial, especialmente en las sus acciones y las del estudiante (deben responder a esta dinámica), así como en los entregables y recursos didácticos.

### **11.3. Practicar**

Una vez dadas las bases conceptuales del caso, es necesario que tanto las clases en línea como los Classroom y en general los entregables estén basados en la resolución de problemas (análisis), el estudio de casos, los debates y la utilización de simuladores que pongan ese conocimiento en contexto (cumpliendo el principio de la competencia del ser saber y saber hacer).

#### 11.4. Retroalimentar

El proceso de educación virtual requiere de motivación al estudiante en mayor proporción, la cual solo se da a través de la retroalimentación de las actividades y participaciones del estudiante en el proceso.

#### 11.5. Interactuar

Como maestro, dé la posibilidad de interacción en espacios como la clase en línea, los foros y las preguntas en el Classroom, consultas o tutorías a través de correos electrónicos o de videos grabados por usted mismo.

#### 11.6. Creatividad pedagógica

Está permitido innovar y generar dinámicas nuevas que contribuyan al proceso formativo, vincular a la familia es importante y vital, generar actividades diferentes, en las cuales el estudiante ponga en práctica lo aprendido y el uso de herramientas digitales fuera de las ya expuestas en este documento.

#### 11.7. Proceso evaluativo

El proceso evaluativo se realizará bajo la misma dinámica establecida institucionalmente con los niveles de desempeño y los porcentajes de las competencias institucionales de cada una de las asignaturas y los criterios expuestos en el Sistema Institucional de Evaluación. Así mismo, es de suma importancia tener en cuenta el protocolo de actividades para los entornos virtuales de aprendizaje, el cual fue aprobado el 09 de septiembre de 2020, y el protocolo de evaluación en los entornos virtuales de aprendizaje, del 03 de junio de 2020.

#### 11.8. Entregables

Para los grados de **tercero a undécimo**, cada uno de los ciclos en los cuales se esté trabajando de manera virtual, deberá tener una actividad, taller, participación en foro (aprovechando las herramientas ofrecidas por la aplicación del Classroom), proyecto (aplica solo de **transición a segundo**) que permitan, en primer lugar, evidenciar la apropiación de las clases en línea y de la información socializada en el Classroom; y en segundo lugar, obtener valoraciones cuantitativas y cualitativas que den razón del avance del estudiante.

Dichas actividades deben ser **cortas y puntuales, entre 3 y 5 puntos, sin subpuntos**. Las actividades deben tener una intencionalidad peda-

gógica clara en la cual se refuercen los temas, se realice ejercitación y verificación de los contenidos, potencializando competencias y habilidades mentales. Así mismo se podrán utilizar las actividades diseñadas en las guías de aprendizaje, pero estas serán entregadas en formato Word o por medio de fotos. La misma medida se toma con las actividades de los libros, en el caso de las asignaturas que tienen este soporte.

Es necesario tener en cuenta que las actividades deben estar ligadas a las posibilidades ofrecidas por Classroom y a las dinámicas virtuales como presentaciones en Power Point, Prezzi, videos cortos, audios, infogramas, etc. El plazo de entrega será de un ciclo a partir del día en que se asigne.

Por último, estos entregables están articulados con las dinámicas sincrónicas (clases en línea) y asincrónicas (tiempo de trabajo personal), donde el docente puede establecer actividades puntuales como parte del proceso de ejercitación y verificación del estudiante desde la secuencia didáctica; para entender los pormenores por favor remitirse al protocolo de actividades en los EVA del 09 de septiembre de 2020.

### **11.9. Talleres evaluativos del ciclo 3 (de tercero a undécimo)**

Como parte del proceso evaluativo de los estudiantes, durante el ciclo 3 y 6 de cada periodo se realizarán una serie de talleres evaluativos en los grados tercero a undécimo. Los talleres evaluativos no pretenden ser una evaluación mensual, son actividades concretas y puntuales que permiten al estudiante afianzar sus habilidades y conocimientos, por lo anterior se manejarán un total de **10 preguntas, de las cuales, 7 son preguntas de selección múltiple con única respuesta y 3 son abiertas, de orden argumentativo.**

Así mismo, los talleres evaluativos desarrollarán las competencias de las pruebas saber, el análisis e interpretación (gráficas, textos continuos, discontinuos, resolución de problemas etc.). A continuación, la siguiente tabla expone los criterios del taller.

### 11.9.1. Ciclo 3:

Asignatura	Grados	Fecha de presentación	Classroom de publicación	Número de preguntas
Matemáticas	Tercero a un-décimo	Día 2	Matemáticas	10
Español	Tercero a un-décimo	Día 3	Español	10
Inglés	Tercero a un-décimo	Día 4	Inglés	10
Science Biología y Science Lab	Tercero a quinto Sexto a noveno	Día 5	Sicence Biología	10
Ciencias Sociales y social studies	Tercero a un-décimo	Día 6	Sociales	10

## 11.9.2. Ciclo 6:

Asignatura	Grados	Fecha de presentación	Classroom de publicación	Número de preguntas
Problem solving	Tercero y cuarto	Día 2	Problem solving	10
Geometry o Estadística	Quinto a undécimo		Geometry o estadística según el caso	10
Filosofía	Tercero a un-décimo	Día 3	Filosofía	10
Física	Octavo a un-décimo	Día 4	Física	10
Química	Octavo a undécimo	Día 5	Química	10
Religión	Tercero a un-décimo	Día 6	Religión	10

Los talleres evaluativos serán asignados en el desempeño alto de cada periodo, en las asignaturas mencionadas en el cuadro anterior, por lo cual los docentes deben diseñar y evaluar conjuntamente el taller evaluativo que debe considerar las competencias evaluadas por la prueba SABER, haciendo especial énfasis en el desarrollo de situaciones problema y el análisis de datos estadísticos y gráficas. Estos talleres evaluativos se pueden desarrollar por medio de la aplicación de Google de formularios, opción examen (el cual se puede enlazar al Classroom).

72

**Así mismo, durante el ciclo 3, ninguna asignatura dejará actividades en el Classroom, ya que se les dará prioridad a los talleres evaluativos.**

En el caso de transición, primero y segundo, para garantizar el proceso formativo de los estudiantes, es necesario al finalizar cada semestre realizar talleres de refuerzo de las áreas de español, matemáticas e inglés, con el fin de reforzar las temáticas vistas durante el semestre. Esto está dirigido a estudiantes que, aunque no hayan perdido los logros dentro de la asignatura, su desempeño se encuentra en básico.

## 11.10. Cursos de nivelación

¿En qué consiste el curso de nivelación semestral?

Es una de las oportunidades académicas que los y las estudiantes tienen, al ser identificadas por sus maestros algunas dificultades en una o más asignaturas al finalizar el semestre. La institución abrirá un espacio para que los y las estudiantes con algunas dificultades, de manera **voluntaria**, realicen una semana de estudio y ejercicios que les permita alcanzar los aprendizajes pendientes (Ver artículo 29, Sistema Institucional de Evaluación Estudiantil)

¿Cuándo y por qué medio serán informados los estudiantes que deben asistir al curso de nivelación?

En las Comisiones de Evaluación tanto del segundo como del cuarto periodo, los docentes publicarán las listas de aquellos estudiantes que deben presentarse a los cursos de Nivelación Semestral I o II, según el caso. Para el curso de Nivelación Anual, los docentes publicarán el listado de los estudiantes que asistirán de acuerdo con los resultados de la Nive-

lación Semestral II, teniendo en cuenta lo indicado por el Sistema Institucional de Evaluación Estudiantil (SIEE) en el artículo 29, parágrafo 3. Las circulares con los listados de estudiantes que se presentarán a los cursos de nivelación serán publicadas a través de la página web del Liceo y mediante la plataforma Gnosoft, aplicación de mensajería.

¿Cuál es la metodología del curso de nivelación?

Teniendo en cuenta el proceso por el cual estamos atravesando y en coherencia con la propuesta de entornos virtuales de aprendizaje, la metodología para los cursos es la de propiciar un ambiente de aprendizaje significativo a través de la práctica de ejercicios y la solución de inquietudes de los estudiantes.

En estos espacios, los estudiantes tienen la posibilidad de aprender no solo a través de la transmisión de conocimientos por parte del profesor, sino que tienen una posición activa en la construcción de sus conocimientos. Así, se potencia el aprender haciendo y el aprender a aprender, el cual es el propósito principal del Aprendizaje basado en Tareas (Ver protocolo de nivelación semestral)

Los horarios y la metodología de los cursos de nivelación serán informados a los padres de familia y estudiantes mediante circular remitida por las Coordinaciones de Desarrollo Humano de cada división y por la Coordinación Académica, mediante la mensajería Gnosoft y la página web del Liceo.

Los estudiantes deben asistir a todos los encuentros por Meet, teniendo en cuenta el horario de la presente circular y el enlace de Meet que el docente, según el área encargada y mencionada anteriormente, socializa por medio de Gnosoft.

Se debe estar pendiente del mensaje enviado por el docente si se requiere algún tipo de insumo para el refuerzo.

En caso de incapacidad médica, esta debe ser enviada con el respectivo soporte, tanto al docente de la asignatura como al coordinador de desarrollo humano de la División III para el respectivo trámite.

## 11.11. Criterios evaluativos para el proceso virtual

Como parte del proceso evaluativo de los estudiantes y pensando en la objetividad de los maestros, el Lhemi ha establecido un protocolo para docentes sobre la evaluación en los EVA del 03 de junio de 2020, el cual de manera puntual y clara establece los procedimientos de evaluación durante el periodo académico. Así mismo, es necesario tener en cuenta otros criterios de evaluación que toman importancia en este proceso, los cuales son:

- Puntualidad en las entregas de actividades.
- Responsabilidad manifiesta en la entrega de los deberes académicos.
- Producción textual del estudiante, redacción y ortografía.
- Creatividad en la elaboración de las actividades.
- Asistencia y participación constructiva en las clases en línea.
- Participación en los foros y preguntas del Classroom.

En el tema de la puntualidad en la entrega de los trabajos, es necesario especificar que todas las entregas que hagan los estudiantes después de la fecha dada por el docente serán calificadas con nota máxima de 8.0. En el caso de las incapacidades médicas de estudiantes, los padres de familia deben notificar mediante Gnosoft, tanto al director de curso como al coordinador de desarrollo humano, para tomar las medidas pertinentes.

El proceso de autoevaluación de los estudiantes se realizará durante el ciclo 7 del segundo periodo (de manera presencial o por medio del Classroom, de acuerdo con la situación en la que nos encontremos en ese momento). Dicha autoevaluación debe ser coherente con el desempeño del estudiante durante el periodo.

Como se describió en el numeral 6 de los principios orientadores, citados en el presente documento, las situaciones de plagio, parafraseo, copia de trabajos, serán tratados de acuerdo con el Manual de Convivencia y dichos procesos serán remitidos a las coordinaciones de desarrollo humano.



The image features a vibrant blue background with abstract, colorful shapes in yellow, purple, and light blue. A large, white, serif number '12' is the central focus. The number '1' is tall and narrow, while the '2' is wide and has a prominent loop. The overall aesthetic is modern and educational.

# 12

Proceso de Psicoorientación  
en los entornos virtuales de  
aprendizaje

Desde la política del Departamento de Psicoorientación se construyen una serie de lineamientos que acompañan los procesos de promoción, prevención, atención y seguimiento a los estudiantes y padres de familia, en el marco de los principios que rigen la Ley General de Educación de Colombia (Ley 115 de febrero 8 de 1994), el Código de Infancia y Adolescencia, la Ley 1620 de Convivencia Escolar, las resoluciones, decretos y planteamientos del Servicio de Orientación y Asesoría Escolar, y el Proyecto Educativo Institucional (PEI) del Liceo Hermano Miguel la Salle.

Lo anterior, con el fin de contribuir al mejoramiento del proceso educativo en el Liceo Hermano Miguel la Salle, donde se parte de las necesidades de los estudiantes, docentes y directivos de la institución, proponiendo alternativas para orientar el proceso educativo, el éxito del aprendizaje, el desarrollo personal de los estudiantes y la sana convivencia, reconociendo la importancia de trabajar directamente con el estudiante, su familia y con todo el cuerpo docente y directivo.

Es de resaltar que el Departamento de Psicoorientación está conformado por un equipo de profesionales en psicología, psicopedagogía y trabajo social, responsables de participar en el proceso de acompañamiento e identificación de factores de riesgo y prevención, que puedan influir en la vida escolar de los estudiantes, así como en el desarrollo de acciones integradas para la promoción, prevención, atención y seguimiento de estudiantes en cada una de las actividades educativas que se ejecuten. De esta manera, los psicoorientadores brindan a los estudiantes de cada división asesoría primaria en el desarrollo personal, emocional, familiar, académico y social.

El proceso de acompañamiento de los estudiantes del Lhemi, se desarrolla por medio de un protocolo de atención virtual, que se adecua a las condiciones actuales de los ambientes virtuales de aprendizaje, donde se describen las etapas, definiciones y criterios para generar un acompañamiento asertivo:

Etapas	Definición
1.Remisión	Reporte realizado por cualquier miembro de la comunidad educativa con el objetivo de direccionar al estudiante al Departamento de Psicoorientación. La remisión puede ser por motivos académicos, convivenciales, familiares y personales (base de datos compartida en Drive por Psicoorientación).
2.Valoración	Atención de los estudiantes remitidos al Departamento de Psicoorientación para el proceso de valoración y, según el caso, se establece diálogo con los padres de familia para vincularlos al proceso.
1.Socialización	Reporte y análisis de los hallazgos relevantes obtenidos durante el proceso de valoración de los estudiantes, con el fin de generar estrategias con docentes, coordinadores de desarrollo humano, padres de familia y profesionales externos que intervengan en el proceso formativo del estudiante.
4.Seguimiento	Acompañamiento de los estudiantes remitidos al Departamento de Psicoorientación con el fin de realizar seguimiento a su proceso personal, académico, convivencial y familiar según las problemáticas identificadas en la valoración.

Por otro lado, el Departamento de Psicoorientación busca responder a la misión institucional de brindar una formación integral a los estudiantes, por medio de talleres, actividades o encuentros que respondan a cada uno de los proyectos formulados en el equipo: proyecto de educación para la afectividad y la sexualidad, proyecto de buen trato y sana convivencia, proyecto de orientación vocacional, los cuales se trabajan de manera interdisciplinar con cada una de las áreas de la comunidad educativa.

Finalmente, buscando disminuir los índices de deserción escolar en la institución, se establece la necesidad de brindar un acompañamiento en el proceso de adaptación escolar a estudiantes nuevos, debido a que se evidencia en ellos un mayor riesgo de retiro o fracaso escolar. De esta manera, el objetivo se focaliza en hacer partícipes a los estudiantes y sus familias de la dinámicas institucionales, así como adecuarse a un espa-

cio de aprendizaje formidable y de calidad, por otro lado encontramos a otra población vulnerable en la institución que son aquellos estudiantes que repiten el año escolar, al no haber logrado los objetivos propuestos en el año anterior, para ellos(as) se genera un acompañamiento desde el inicio hasta finalizar el año lectivo, presenten o no dificultades, con el fin de mantener una motivación hacia el estudio, superar las falencias tenidas en el año anterior y fortalecer su integración al nuevo grupo de compañeros, evitando la exclusión o discriminación por las características anteriormente mencionadas.



# Bibliografía

Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI. Santillana Ediciones UNESCO.

80

Consejo académico Lhemi (2020). Protocolo de evaluación de estudiantes.

Consejo académico Lhemi (2020). Protocolo de actividades para los entornos virtuales de aprendizaje.

Mestre, U. (2007). Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Monografía. Centro de estudios de Didáctica Universitaria. Universidad Territorial de Las Tunas. Editorial Universitaria. MES. ISBN 978-959-16-0637-2.

Oilo, D. (1998). De lo tradicional a lo virtual: Las Nuevas Tecnologías de la Información. La Educación Superior en el Siglo XXI. Visión y Acción. Conferencia Mundial Sobre la Educación Superior. UNESCO, París.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (1999). Declaración sobre la ciencia y el uso del saber científico. Conferencia mundial sobre la ciencia para el siglo XXI: un nuevo compromiso. Budapest.

<http://www.alfa-redi.org/revista/data/80-5.asp>. Consultado. 23-04-2004.

<http://www.campus-oei.org/revistactsi/numero3/art01ap01.html>. Consultado. 12-03-2005.

<http://www.campus-oei.org/salactsi/DcoNro8.pdf>. Consultado. 02-11-2006





La propuesta pedagógica Liceísta permite vivir la fraternidad reconociendo al otro como hermano, como parte fundamental de nuestra vida; somos conscientes de la importancia de servir y por eso vemos en la educación la mejor herramienta para transformar la sociedad. Inspirados en Jesús de Nazaret, creemos que es posible un mundo mejor, de ahí que formar integralmente, generar conocimiento educativo pertinente, aprender en comunidad, anunciar el evangelio y contribuir a la consolidación de una sociedad pacífica, justa, inclusiva y democrática es nuestra misión

Para el Liceo, el éxito de su modelo educativo radica en una serie de pilares, sobre los cuales se construye la formación humana y académica de calidad, a saber: un plan estratégico diseñado de manera participativa con el fin de garantizar la calidad académica y humana; una propuesta pedagógica que integra una secuencia didáctica, la formación de maestros, la nivelación inmediata, la educación multilingüe (inglés-francés), la coeducación para comprender cómo aprenden los estudiantes y cómo deben enseñar los maestros; una escuela en pastoral; convivencias y salidas pedagógicas con el objetivo de aprender haciendo; la sensibilización constante de estudiantes con el entorno; la educación emocional y el acompañamiento para que el conocimiento sea pertinente.