



INSTITUTO PEDAGÓGICO DE INTEGRACIÓN LORENZO FILHO

Resolución 000578 mayo 30/2000

Secretaria de Educación

NIT 900655012-4

DANE 325286000718



1997- 2026.

JESSICA VIVAS TORRES

Calle 13 No 8-37 Serrezuelita – Funza (Cundinamarca.)

Email: institutolorenzo@gmail.com

Cel: 3173825392 - (601) 8237280



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
ANTECEDENTES	7
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	9
OBJETIVO GENERAL	9
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
JUSTIFICACIÓN	11
DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	13
MARCOS DE REFERENCIA.....	14
1. Antecedentes Investigativos.....	14
1.1. Emprendimiento infantil	14
1.2. Inclusión educativa en contextos escolares.....	15
1.3. Experiencias de DUA en el aula	15
2. Marco Conceptual	16
2.1. Emprendimiento educativo	16
2.2. Educación inclusiva	16
2.3. Neurodiversidad.....	16
2.4. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)	17
3. Marco Teórico.....	17
3.1. Teoría del Aprendizaje Significativo (Ausubel)	17
3.2. Enfoques contemporáneos de emprendimiento educativo.....	17
3.3. Principios de la educación inclusiva	18

3.4. Teorías sobre competencias socioemocionales.....	18
4. Relación del Marco de Referencia con la Investigación.....	18
MARCO PEDAGÓGICO.....	20
MARCO NORMATIVO	22
Metodología de la cátedra.....	23
Fase 1. Planificación	23
Transversalización del Proyecto	26
Fase 2. Implementación	27
Fase 3. Evaluación y Presentación.....	27
RECURSOS DISPONIBLES	28
EVALUACIÓN DEL PROYECTO	30
BIBLIOGRAFIA O/ WEBGRAFIA.....	32
EVIDENCIAS Y ANEXOS	33

INTRODUCCIÓN

La formación en emprendimiento desde las primeras etapas de la educación básica se ha convertido en un componente esencial para el desarrollo de competencias ciudadanas, creativas y productivas en los niños en Colombia. Este proyecto adquiere relevancia al centrarse en contextos inclusivos que integran estudiantes de preescolar a quinto de primaria, tanto de aulas regulares como en condición de discapacidad. La importancia de esta problemática radica en la ausencia de propuestas pedagógicas sistemáticas que articulen el emprendimiento con principios de inclusión, accesibilidad y diseño universal para el aprendizaje, lo cual limita la participación equitativa de todos los estudiantes en experiencias formativas significativas.

El presente estudio se relaciona con investigaciones previas que han promovido el emprendimiento infantil mediante el fortalecimiento de habilidades socioemocionales, el pensamiento creativo y la resolución de problemas. No obstante, se diferencia de ellas al incorporar un enfoque pedagógico basado en la educación inclusiva y la neurodiversidad. A partir de este enfoque, el proyecto no solo retoma los avances existentes, sino que también propone un marco innovador que amplía su alcance hacia poblaciones que históricamente han enfrentado barreras para participar en procesos de formación emprendedora.

Las hipótesis que orientan esta investigación se fundamentan en la premisa de que la educación en emprendimiento, cuando se diseña bajo principios inclusivos, favorece el desarrollo de competencias empresariales básicas, así como el fortalecimiento de la autonomía, la autoestima y la participación de estudiantes con y sin discapacidad. El objetivo principal es evaluar la efectividad de un modelo pedagógico inclusivo para la enseñanza del emprendimiento en la educación básica. Entre los objetivos secundarios se encuentran identificar las adaptaciones didácticas más efectivas para garantizar la participación plena de los estudiantes con

discapacidad, analizar la relación entre el emprendimiento y las habilidades socioemocionales, y describir los cambios en la dinámica del aula derivados de la implementación de estrategias inclusivas. Estos objetivos se articulan con teorías del aprendizaje significativo, el diseño universal para el aprendizaje y los enfoques contemporáneos de emprendimiento educativo.

Las hipótesis se relacionan de manera directa con el diseño metodológico del estudio, el cual integra estrategias cualitativas y cuantitativas para observar, medir y analizar el impacto del modelo en diversas poblaciones estudiantiles. Esta coherencia metodológica permite validar los supuestos teóricos y comprender cómo se manifiestan las prácticas inclusivas en escenarios reales del aula.

Finalmente, este estudio presenta implicaciones teóricas y prácticas. En el plano teórico, contribuye a la articulación entre educación inclusiva y emprendimiento, campos que tradicionalmente se han desarrollado de manera independiente. En el plano práctico, ofrece herramientas, estrategias y orientaciones aplicables a instituciones educativas que busquen promover una cultura escolar basada en la creatividad, la innovación y la inclusión como pilares del desarrollo integral.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

ANTECEDENTES

La educación en emprendimiento durante la primera infancia y la educación básica primaria ha sido reconocida como un eje fundamental para el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales necesarias para la vida. Sin embargo, en muchas instituciones educativas de Colombia persiste una brecha importante entre las intenciones formativas y las prácticas pedagógicas reales, especialmente cuando se trata de garantizar procesos inclusivos que beneficien a estudiantes con y sin discapacidad. En el marco del Proyecto Educativo Institucional (PEI), que promueve la formación integral, la equidad educativa y la participación de todos los estudiantes, se evidencia la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que atiendan la diversidad y favorezcan el acceso equitativo a experiencias significativas de aprendizaje.

Diversos estudios previos han destacado la importancia del emprendimiento infantil como una vía para fortalecer el pensamiento creativo, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y la autonomía. No obstante, la mayoría de estos abordajes se han centrado en poblaciones de aula regular sin contemplar las barreras pedagógicas, comunicativas o actitudinales que enfrentan los estudiantes con discapacidad. Esta ausencia se convierte en un factor que limita la participación plena y el desarrollo potencial de todos los niños en entornos educativos diversos. A nivel institucional, también se han identificado prácticas aisladas de innovación y creatividad, pero se carece de un modelo sistemático de emprendimiento que integre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como marco para la accesibilidad y la participación equitativa.

Las causas del problema se relacionan con la falta de estrategias estandarizadas y adaptables para enseñar emprendimiento en aulas heterogéneas, la insuficiente capacitación



CÁTEDRA DE EMPRENDIMIENTO.

docente en educación inclusiva y la escasez de recursos metodológicos accesibles. Entre los efectos observados se encuentran la baja participación de estudiantes en condición de discapacidad en actividades emprendedoras, la dificultad para potenciar habilidades socioemocionales en todos los niños y la reproducción de inequidades que limitan el desarrollo pleno de competencias emprendedoras desde edades tempranas. Este panorama afecta el logro de las metas del PEI, que busca promover una formación integral, participativa y basada en el reconocimiento de la diversidad.

En este contexto, surge la necesidad de diseñar un proyecto educativo que responda a estas problemáticas mediante un modelo de emprendimiento inclusivo, flexible y coherente con las demandas actuales de la institución y del país. Este proyecto representa una oportunidad para transformar prácticas pedagógicas, fortalecer la cultura escolar y contribuir al desarrollo de nuevas formas de participación y aprendizaje para todos los estudiantes.

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA

¿Cómo puede implementarse un modelo pedagógico de emprendimiento inclusivo en estudiantes de preescolar a quinto de primaria, que responda a las necesidades de niños con y sin discapacidad, promueva su participación equitativa y contribuya al cumplimiento de los objetivos del Proyecto Educativo Institucional?

OBJETIVO GENERAL

Implementar un modelo pedagógico de emprendimiento inclusivo para estudiantes de preescolar a quinto de primaria que promueva la participación equitativa de niños con y sin discapacidad y contribuya al cumplimiento de los objetivos establecidos en el Proyecto Educativo Institucional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Diseñar estrategias pedagógicas inclusivas basadas en el Diseño Universal para el Aprendizaje que faciliten la participación de estudiantes con y sin discapacidad en actividades de emprendimiento.

-Implementar actividades formativas que promuevan el desarrollo de habilidades creativas, colaborativas y socioemocionales en los estudiantes de preescolar a quinto de primaria.

-Identificar las barreras y facilitadores presentes en el proceso de enseñanza del emprendimiento en aulas inclusivas con el fin de orientar la toma de decisiones pedagógicas.

CÁTEDRA DE EMPRENDIMIENTO.

-Analizar el impacto del modelo pedagógico de emprendimiento inclusivo en la participación, el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

-Fortalecer las prácticas institucionales relacionadas con el emprendimiento escolar para contribuir al cumplimiento de los objetivos del Proyecto Educativo Institucional y promover una cultura de inclusión y equidad.

JUSTIFICACIÓN

La implementación de un modelo pedagógico de emprendimiento inclusivo en estudiantes de preescolar a quinto de primaria se justifica por la necesidad de promover oportunidades equitativas de aprendizaje que reconozcan la diversidad presente en las aulas. En Colombia, las instituciones educativas enfrentan el desafío de garantizar procesos formativos que respondan a las necesidades de niños con y sin discapacidad, por lo que resulta fundamental diseñar propuestas que integren principios de accesibilidad, participación y pertinencia pedagógica. Este proyecto busca atender esta necesidad mediante la creación de ambientes de aprendizaje donde todos los estudiantes puedan desarrollar habilidades emprendedoras, creativas y socioemocionales propias de su formación integral.

El estudio es relevante porque el emprendimiento, además de fomentar la innovación y el pensamiento crítico, fortalece la autonomía, la toma de decisiones y la capacidad de resolver problemas, competencias esenciales para el desarrollo personal y social. Sin embargo, estas habilidades suelen enseñarse sin considerar las barreras que dificultan la participación plena de estudiantes con discapacidad. Por ello, el proyecto ofrece una alternativa que articula el emprendimiento con la educación inclusiva, permitiendo que las prácticas pedagógicas respondan a los principios del Proyecto Educativo Institucional y promuevan una cultura de equidad.

Asimismo, la propuesta contribuye al mejoramiento de las prácticas docentes al proporcionar estrategias didácticas accesibles y adaptables, lo cual favorece la transformación de la dinámica del aula y fortalece las relaciones entre los estudiantes. Desde una perspectiva institucional, este proyecto apoya el cumplimiento de metas relacionadas con la calidad educativa, la inclusión y el desarrollo de competencias para la vida.



En términos de impacto, el proyecto beneficiará directamente a los estudiantes al brindarles herramientas para explorar sus capacidades, expresar sus ideas, trabajar colaborativamente y participar activamente en su proceso de aprendizaje. También tendrá un efecto positivo en la comunidad educativa, al promover una visión más amplia del emprendimiento y generar un modelo replicable que pueda ser adoptado por otras instituciones interesadas en fomentar una educación inclusiva e innovadora. En conclusión, el proyecto es necesario porque fortalece la formación integral, promueve la igualdad de oportunidades y aporta al desarrollo de una sociedad más participativa, creativa y consciente de la diversidad.

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

El problema se delimita al análisis de las dificultades y necesidades pedagógicas que enfrentan los docentes y estudiantes durante la implementación de actividades de emprendimiento en un contexto escolar inclusivo. Este estudio se limita específicamente a los estudiantes de preescolar a quinto de primaria del instituto pedagógico de integración Lorenzo Filho, considerando tanto a niños de aula regular como a niños en condición de discapacidad. La investigación se enfoca en las prácticas pedagógicas desarrolladas dentro del aula, las barreras de aprendizaje, participación y las estrategias que pueden favorecer el desarrollo de competencias emprendedoras bajo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

El alcance del problema se limita a la evaluación y diseño de un modelo pedagógico que fortalezca la inclusión y la participación equitativa en actividades de emprendimiento, sin abordar aspectos externos como factores socioeconómicos familiares, emprendimientos comunitarios o iniciativas económicas fuera del contexto escolar. Asimismo, la investigación se desarrolla dentro de un periodo académico específico y no se extiende a niveles educativos superiores ni a otras instituciones. Esta delimitación permite concentrar el estudio en un escenario concreto, garantizando su viabilidad, pertinencia y coherencia con los objetivos del Proyecto Educativo Institucional.

MARCOS DE REFERENCIA

El presente marco de referencia integra los antecedentes, conceptos y teorías que sustentan la investigación orientada a la implementación de un modelo pedagógico de emprendimiento inclusivo en estudiantes de preescolar a quinto de primaria. Este apartado permite comprender el estado actual del conocimiento sobre emprendimiento escolar, inclusión educativa, neurodiversidad y Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), así como su relación con la participación equitativa de estudiantes con y sin discapacidad en actividades formativas.

1. Antecedentes Investigativos

1.1. *Emprendimiento infantil*

Diversas investigaciones han demostrado que el emprendimiento en la primera infancia contribuye al desarrollo del pensamiento creativo, la resolución de problemas, la iniciativa y la capacidad de trabajar en equipo (García & Dolan, 2020). En Colombia, varios estudios señalan que estas experiencias promueven la autonomía y fortalecen competencias ciudadanas cuando se integran a actividades como proyectos colaborativos, ferias escolares o juegos de simulación (Camargo & Suárez, 2021).

Sin embargo, la mayoría de estos trabajos se han desarrollado en contextos de aula regular, sin considerar las necesidades específicas de estudiantes con discapacidad ni las barreras comunicativas, actitudinales o pedagógicas que pueden limitar su participación. Esta ausencia justifica la pertinencia de un modelo de emprendimiento que contemple la diversidad y garantice la accesibilidad universal.

1.2. Inclusión educativa en contextos escolares

Los estudios sobre educación inclusiva en Colombia evidencian avances normativos importantes, pero también la persistencia de prácticas segregadoras o adaptaciones improvisadas que dificultan la participación plena de los estudiantes en condición de discapacidad (Rojas & Martínez, 2020). Dichas investigaciones destacan la falta de formación docente en inclusión, la insuficiencia de materiales accesibles y la ausencia de estrategias sistemáticas para atender la diversidad.

Estos hallazgos coinciden con el diagnóstico institucional descrito en el proyecto, donde se observan prácticas aisladas de emprendimiento, pero sin un enfoque inclusivo integral que articule el PEI con principios pedagógicos actualizados.

1.3. Experiencias de DUA en el aula

Investigaciones recientes han demostrado que el DUA favorece la flexibilización curricular y el diseño de ambientes de aprendizaje accesibles a todos los estudiantes, independientemente de sus características personales o sensoriales (López, 2021). El DUA permite implementar diferentes formas de representación, acción, expresión y participación, convirtiéndose en un enfoque compatible con proyectos de emprendimiento escolar.

A pesar de lo anterior, aún son escasos los estudios que combinan emprendimiento infantil e inclusión a través del DUA en contextos latinoamericanos, lo que evidencia una brecha investigativa que este proyecto busca atender.

2. Marco Conceptual

2.1. *Emprendimiento educativo*

El emprendimiento en la educación básica es un proceso pedagógico que desarrolla competencias como la creatividad, la innovación, la toma de decisiones y el liderazgo colaborativo (García & Dolan, 2020). En el nivel de preescolar y primaria, este concepto no se relaciona con la creación de negocios formales, sino con el desarrollo de habilidades esenciales para la vida, la resolución de problemas y la autonomía (Hernández & González, 2021).

2.2. *Educación inclusiva*

La inclusión educativa se define como el proceso mediante el cual todos los estudiantes, con o sin discapacidad, participan en igualdad de condiciones en ambientes escolares que eliminan barreras y promueven el aprendizaje significativo (UNESCO, 2020). Este enfoque implica ajustes pedagógicos, flexibilización curricular y apoyo especializado, garantizando que la diversidad se convierta en una oportunidad de aprendizaje para toda la comunidad educativa.

2.3. *Neurodiversidad*

El concepto de neurodiversidad reconoce que las diferencias en el funcionamiento neurológico como el autismo, TDAH, dislexia u otras condiciones forman parte natural de la variabilidad humana (Armstrong, 2019). Este enfoque propone una mirada pedagógica que priorice las fortalezas del estudiante y adapte el ambiente de aprendizaje para facilitar su participación plena.

2.4. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

El DUA es un marco pedagógico basado en la neurociencia que orienta el diseño de experiencias educativas accesibles mediante tres principios:

- a) Múltiples formas de representación,
- b) Múltiples formas de acción y expresión,
- c) Múltiples formas de participación (CAST, 2018).

Este enfoque es fundamental para este proyecto, ya que permite ajustar las actividades de emprendimiento para estudiantes con diversidad sensorial, motora, cognitiva y comunicativa.

3. Marco Teórico

3.1. Teoría del Aprendizaje Significativo (Ausubel)

La teoría del aprendizaje significativo plantea que los estudiantes aprenden mejor cuando los nuevos conceptos se vinculan con conocimientos previos relevantes (Ausubel, 2002). En el contexto del emprendimiento inclusivo, esta teoría sustenta la necesidad de actividades contextualizadas que conecten con la experiencia del niño, favoreciendo la motivación, la creatividad y la participación.

3.2. Enfoques contemporáneos de emprendimiento educativo

Las teorías actuales sobre emprendimiento escolar enfatizan el aprendizaje experiencial, la resolución de problemas y el desarrollo de proyectos colaborativos que promuevan habilidades socioemocionales (OECD, 2019). Estos enfoques sugieren que los procesos emprendedores

deben ser vivenciales, flexibles y centrados en el estudiante, aspectos coherentes con los objetivos del proyecto.

3.3. Principios de la educación inclusiva

Ainscow (2016) propone que la inclusión se fundamenta en tres dimensiones:

-La presencia de los estudiantes en el aula, la participación activa y el aprendizaje significativo.

-Estas dimensiones son esenciales para evaluar el impacto del modelo pedagógico de emprendimiento inclusivo que se plantea en esta investigación.

3.4. Teorías sobre competencias socioemocionales

La educación socioemocional, promovida por organismos internacionales como la OECD (2019), señala que competencias como la empatía, la regulación emocional, el trabajo en equipo y la toma de decisiones influyen directamente en el desempeño escolar y social. Este enfoque teórico sustenta la importancia de integrar actividades de emprendimiento que promuevan estas habilidades en estudiantes con y sin discapacidad.

4. Relación del Marco de Referencia con la Investigación

El conjunto de antecedentes, conceptos y teorías expuestos permite fundamentar que:

-La falta de modelos pedagógicos inclusivos en emprendimiento representa una brecha real en instituciones colombianas.

-La inclusión educativa y el DUA ofrecen bases sólidas para diseñar un modelo pedagógico flexible que elimine barreras para el aprendizaje.

-La neurodiversidad refuerza la necesidad de valorar las diferencias individuales y personalizar los procesos de enseñanza.

-La teoría del aprendizaje significativo y las teorías del emprendimiento educativo justifican actividades creativas, experienciales y contextualizadas.

-Las competencias socioemocionales son esenciales para el desarrollo integral y se fortalecen mediante proyectos de emprendimiento.

-Esta articulación justifica el diseño, implementación y evaluación de un modelo pedagógico de emprendimiento inclusivo que responda a la pregunta de investigación planteada.

MARCO PEDAGÓGICO

El marco pedagógico se construye a partir del enfoque humanista integral del PEI del instituto pedagógico de integración Lorenzo Filho, el cual concibe al estudiante como un ser único, diverso, autónomo, social y capaz de transformar su entorno. Este enfoque reconoce que la educación debe propiciar el desarrollo intelectual, emocional, social, ético y creativo de los niños, entendiendo todas las dimensiones del ser humano y favoreciendo experiencias de aprendizaje que permitan la autorrealización, la convivencia y la participación activa en la comunidad escolar.²

Su estructura pedagógica integra la educación inclusiva, la neurodiversidad, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), la teoría del aprendizaje significativo y los enfoques contemporáneos del emprendimiento educativo. Gracias a esto, el modelo elimina barreras de aprendizaje y participación, flexibiliza los procesos pedagógicos y asegura la accesibilidad mediante múltiples formas de representación, acción y participación. El emprendimiento se entiende como la capacidad de imaginar, crear y ejecutar ideas o soluciones que favorezcan el bienestar personal y colectivo, no como la creación de negocios formales.

El propósito del modelo es desarrollar competencias emprendedoras en todos los estudiantes mediante experiencias vivenciales, creativas e inclusivas, altamente vinculadas a sus intereses y al contexto. Este propósito se concreta en prácticas pedagógicas basadas en metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos, el trabajo colaborativo, el juego, la resolución de problemas y el aprendizaje multisensorial. Las actividades se diseñan desde el DUA para garantizar que cada estudiante participe según sus capacidades, estilos y ritmos de aprendizaje.



La evaluación es formativa, integral, flexible e inclusiva, utilizando diversos instrumentos como rúbricas diferenciadas, portafolios, bitácoras, autoevaluaciones y muestras auténticas de trabajo. Se prioriza la retroalimentación continua y la valoración de procesos, no solo de resultados, reconociendo dimensiones cognitivas, sociales, emocionales y creativas.

En este modelo, el docente actúa como mediador que acompaña, orienta y adapta el proceso educativo; el estudiante es un participante activo que crea, propone y coopera; la familia apoya y participa en las experiencias formativas; y la institución garantiza recursos, formación y ambientes accesibles. La implementación se desarrolla en cuatro momentos metodológicos: exploración, diseño, acción y socialización-evaluación, lo que permite una secuencia clara en el desarrollo de proyectos emprendedores.

El impacto esperado incluye mayor autonomía, creatividad, participación y habilidades socioemocionales en los estudiantes; fortalecimiento de las prácticas pedagógicas inclusivas en los docentes; y una cultura institucional basada en la equidad, la innovación y la participación democrática. En conclusión, este modelo articula teoría y práctica para asegurar que todas las experiencias educativas estén alineadas con el PEI y respondan a las necesidades reales de los estudiantes, promoviendo una formación integral, inclusiva y orientada al emprendimiento desde la diversidad.

MARCO NORMATIVO

Cabe resaltar la importancia de leyes, decretos, artículos aplicables importantes al desarrollo académico del instituto Lorenzo Filho como lo son:

-Ley 1014 de 2006

Objetivo: Establecer normas para el fomento de la cultura del emprendimiento en Colombia.

Formación integral: Promueve la formación en aspectos como la autoestima, la autonomía, el trabajo en equipo y la innovación en los colegios públicos y privados.

Actividades específicas: Exige que se promuevan actividades como ferias empresariales, foros y concursos para el desarrollo de la cultura emprendedora.

Formación de formadores: El SENA tiene la tarea de coordinar programas para la formación de formadores en cultura de emprendimiento.

-Ley 2069 de 2020 (Ley de Emprendimiento), que busca fortalecer todo el ecosistema emprendedor, facilitando la creación de empresas y la innovación. Ambas normas, junto con la Política Nacional de Emprendimiento (CONPES 4011 de 2020), promueven el desarrollo de habilidades para el emprendimiento en estudiantes de todos los niveles educativos.

-Guía 39 del MEN, esta guía propone orientaciones generales dirigidas a docentes y directivos de los establecimientos de educación básica y media, para que a partir de una mirada integral de diferentes ámbitos de la gestión institucional puedan promover y desarrollar, en sus estudiantes, actitudes emprendedoras y empresariales que transformen su vida.

-Decreto 457 de 2014: Establece un marco normativo para que la educación económica y financiera forme parte de la educación formal en los niveles de preescolar, básica y media.

-Orienta para que desde la educación se desarrollen competencias que permitan a las personas desde jóvenes entender y manejar sus finanzas, facilitando la inclusión financiera, el consumo responsable, la prevención del sobreendeudamiento y mejores decisiones económicas individuales y familiares.

-Busca promover equidad: que personas de todos los estratos socioeconómicos tengan acceso a esta educación, para reducir brechas de conocimiento financiero

-Decreto 1075 de 2015: contempla la posibilidad de que los establecimientos educativos ofrezcan programas de formación orientados a lo que podríamos llamar “emprendimiento” a través de los programas de Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano (ETDH)

Metodología de la cátedra

Fase 1. Planificación

La fase de planificación constituye el punto de partida del modelo pedagógico y se orienta a establecer las bases conceptuales, metodológicas y operativas del proyecto. En esta etapa se realiza un diagnóstico exhaustivo del contexto institucional y de la población estudiantil mediante la observación estructurada del aula, la revisión documental del Proyecto Educativo Institucional y la caracterización detallada de los estudiantes con y sin discapacidad, identificando barreras de acceso, participación y aprendizaje. Con base a esta información se formulan los objetivos generales y específicos del proyecto y se diseña el modelo pedagógico de emprendimiento inclusivo fundamentado en los principios de la educación inclusiva, la



neurodiversidad, el Diseño Universal para el Aprendizaje y el aprendizaje significativo.

Asimismo, se seleccionan estrategias didácticas pertinentes, tales como el Aprendizaje Basado en Proyectos, el trabajo cooperativo y las actividades multisensoriales, integrando apoyos visuales, tecnológicos y comunicativos. Finalmente, se elabora un plan de acción que incluye el cronograma, los recursos necesarios, el protocolo de adaptaciones, los instrumentos de evaluación y la definición de roles, asegurando la coherencia y viabilidad del proceso que se desarrollará en las fases posteriores.

MES	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVO	ACTIVIDADES	MATERIAS TRANSVERSALES	INDICADORES	EVALUACIÓN
1. Conociendo y descubriendo ideas	Desarrollo del ser y la persona	Fomentar participación, autoconfianza e identificación de intereses	“Mi nombre y mi talento”: dibujo o collage de habilidades - Juegos cooperativos de integración - Lectura de cuentos sobre emprendedores	Español, Educación Artística, Competencias Ciudadanas	Iniciativa y proactividad Trabajo en equipo y liderazgo	Observación de participación, registro de habilidades e interés en la actividad, autoevaluación con pictograma
2. Explorando nuestro entorno	Emprendimiento o social y cultural	Identificar necesidades y oportunidades en la comunidad	Detectives de necesidades: observar y registrar problemas del entorno - Mapas del aula o barrio - Entrevistas con compañeros	Ciencias Sociales, Matemáticas, Español	- Análisis de problemas y del mercado - Impacto social o ambiental del proyecto	
3. Ideas de emprendimiento	Innovación y tecnología	Generar ideas creativas y viables	Lluvia de ideas y votación de las mejores - Dibujo o modelado de productos - Uso de herramientas digitales para registrar ideas	Educación Artística, Tecnología e Informática, Matemáticas	Creatividad e innovación - Aplicación de conocimientos técnicos	
4. Planificando nuestro proyecto	Formación en gestión empresarial y habilidades laborales	Organizar ideas y planificar pasos del proyecto	Diagramas de pasos y roles - Lista de materiales y presupuesto - Escribir un cuento sobre el proyecto	Matemáticas, Español, Competencias Ciudadanas	- Desarrollo de un plan de negocio o proyecto productivo - Viabilidad técnica y financiera	Revisión de diagramas, listas y cuentos; observación del trabajo en equipo
5. Creando prototipos	Innovación y tecnología	Construir el producto o servicio en pequeño formato	- Construcción con materiales reciclables o manipulativos - Registro visual o digital del prototipo	Educación Artística, Tecnología e Informática, Ciencias Sociales	Aplicación de conocimientos técnicos - Creatividad e innovación	Evaluación del prototipo según funcionalidad, creatividad y esfuerzo; retroalimentación grupal

CÁTEDRA DE EMPRENDIMIENTO.

			- Presentación inicial a compañeros			
6. Promociando nuestro proyecto	Formación en gestión empresarial y habilidades laborales	Aprender a comunicar y presentar ideas	- Crear carteles, folletos o videos - Ensayo de presentaciones orales - Explicación de beneficios sociales y culturales	Español, Educación Artística, Tecnología e Informática	- Trabajo en equipo y liderazgo - Articulación del proyecto con el entorno productivo	Observación de presentaciones, claridad de ideas y participación; autoevaluación de confianza y desempeño
7. Simulación de ventas y trueque	Formación en gestión empresarial y habilidades laborales	Introducir nociones de economía, negociación y cooperación	- Mercadito de prueba con fichas o dinero de juguete - Registro de ventas y conteo de ingresos - Reflexión sobre cooperación y solidaridad	Matemáticas, Ciencias Sociales, Competencias Ciudadanas	- Viabilidad técnica y financiera - Iniciativa y proactividad - Autonomía y resiliencia	Registro de ventas, observación de participación y comportamiento en la simulación; nota sobre manejo de dinero ficticio y cooperación
8. Presentación final y celebración	Desarrollo del ser y la persona / Emprendimiento social y cultural	Mostrar logros y fortalecer participación y sentido de pertenencia	- Feria de emprendimiento: exposición de productos y carteles - Invitación a padres y comunidad - Reconocimientos por creatividad, esfuerzo e inclusión	Matemáticas, Español, Ciencias Sociales, Tecnología, Educación Artística, Competencias Ciudadanas)	- Participación en ferias o exposiciones - Alianzas con empresas u organizaciones - Impacto social o ambiental - Trabajo en equipo y liderazgo	Evaluación final de presentaciones, productos, participación y colaboración; retroalimentación de docentes, pares y familias
10. Emprendimiento y cuidado de nuestro entorno Septiembre	Emprendimiento social y cultural	Relacionar el emprendimiento con el cuidado del ambiente y el bienestar de la comunidad.	- Identificación de necesidades ambientales. - Ideas de productos con material reutilizable. - Campaña "Emprendemos para cuidar". - Carteles de sensibilización.	Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Español, Educación Artística	Responsabilidad social y ambiental. Solidaridad. Creatividad. Participación ciudadana.	Observación de participación, propuestas y compromiso con el cuidado del entorno.
11. Publicitamos nuestras ideas Octubre	Innovación y tecnología	Fortalecer la capacidad de promocionar un producto o servicio mediante diferentes medios.	- Elaboración de afiches y eslogan. - Diseño de logo. - Creación de anuncios. - Presentación oral del producto. - Elaboración de material digital sencillo.	Español, Educación Artística, Tecnología e Informática	Expresión oral y escrita. Creatividad. Competencia digital. Trabajo colaborativo.	Valoración de la claridad del mensaje, creatividad, presentación y participación.
12. Celebramos nuestro camino emprendedor Noviembre	Desarrollo del ser y la persona / Emprendimiento social y cultural	Cerrar el proceso reconociendo el esfuerzo, la creatividad, la participación, la inclusión y los aprendizajes.	- Mural colectivo "Nuestro camino emprendedor". - Entrega de reconocimientos: creatividad, esfuerzo, compañerismo, liderazgo e inclusión. - Reflexión grupal. - Compromiso personal: "Lo que	Todas las áreas	Autoestima. Cooperación. Inclusión. Autonomía. Valoración del otro.	Evaluación final mediante observación, autoevaluación, retroalimentación grupal y valoración de productos y participación.

			quiero seguir aprendiendo". - Celebración del proceso.			
--	--	--	---	--	--	--

Tabla N.1***Transversalización del Proyecto***

El presente proyecto se implementará de manera transversal en diversas áreas del currículo escolar, integrando los contenidos y objetivos de asignaturas clave para potenciar el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes. Entre las asignaturas involucradas se encuentran Matemáticas, Competencias Ciudadanas, Tecnología e Informática, Educación Artística, Ciencias Sociales y español.

La transversalización permitirá que las competencias desarrolladas en el proyecto de emprendimiento inclusivo se articulen con los conocimientos y habilidades propias de cada asignatura. Por ejemplo, en Matemáticas se fortalecerán habilidades lógico-matemáticas mediante la resolución de problemas y la planificación de recursos; en Competencias Ciudadanas se promoverá la participación activa, la responsabilidad y la colaboración; en Tecnología e Informática se facilitará el uso de herramientas digitales para diseñar, presentar y gestionar proyectos; en Educación Artística se estimulará la creatividad, la expresión y el diseño de productos; en Ciencias Sociales se abordarán aspectos de contexto, cultura y comunidad; y en Español se desarrollarán habilidades de comunicación oral y escrita, así como la capacidad de argumentar y presentar ideas de manera coherente.

De esta forma, la transversalización del proyecto no solo garantiza la integración curricular, sino que también potencia la adquisición de competencias cognitivas, socioemocionales y creativas, promoviendo experiencias de aprendizaje inclusivas, significativas y pertinentes para todos los estudiantes.

Fase 2. Implementación

La fase de implementación corresponde a la ejecución operativa del modelo pedagógico e implica el desarrollo organizado de las actividades de aprendizaje diseñadas en la planificación. En esta etapa el docente asume un rol de mediador pedagógico, facilitando experiencias de aprendizaje significativo, eliminando barreras para la participación y promoviendo ambientes colaborativos, accesibles y emocionalmente seguros. Las actividades se estructuran en tres momentos: exploración, diseño y acción. Durante la exploración se activan conocimientos previos e intereses de los estudiantes mediante experiencias multisensoriales y dinámicas inclusivas; en la etapa de diseño se formulan ideas emprendedoras, se elaboran prototipos y se fomenta el trabajo cooperativo con roles flexibles y adaptados; y en la fase de acción se desarrollan los proyectos a través de estaciones de trabajo, tutoría entre pares y uso de materiales adaptados, documentando los avances mediante registros visuales, escritos o digitales. La implementación se caracteriza por la flexibilización curricular, el uso de apoyos ajustados a las necesidades individuales y la práctica constante de habilidades socioemocionales, favoreciendo la participación equitativa y el desarrollo integral de todos los estudiantes.

Fase 3. Evaluación y Presentación

La fase de evaluación y presentación tiene como finalidad valorar el impacto pedagógico del modelo y visibilizar los aprendizajes alcanzados por los estudiantes. Se desarrolla a partir de un enfoque de evaluación formativa e inclusiva que se aplica durante todo el proceso, utilizando instrumentos como rúbricas diferenciadas, listas de verificación, portafolios, bitácoras y registros audiovisuales que permiten analizar tanto el progreso individual como el colectivo. Esta evaluación se centra en la participación, la creatividad, la colaboración, la autonomía y el



desarrollo socioemocional, más allá del producto final. Asimismo, se promueve la autoevaluación y la coevaluación mediante herramientas accesibles, como escalas visuales, pictogramas o narraciones orales, que permiten a los estudiantes reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje. La fase culmina con la presentación pública de los proyectos en ferias, exposiciones o muestras pedagógicas, en las que se emplean apoyos comunicativos y adaptaciones necesarias para garantizar la participación plena. Finalmente, se realiza un análisis reflexivo sobre los logros, dificultades y transformaciones evidenciadas, identificando recomendaciones para la sostenibilidad y mejora del modelo en ciclos educativos posteriores.

RECURSOS DISPONIBLES

Este conjunto integral de recursos permite garantizar que el modelo pedagógico de emprendimiento inclusivo sea viable, accesible, flexible y pertinente, asegurando que todos los estudiantes del instituto pedagógico de integración Lorenzo Filho independientemente de sus características, puedan participar en igualdad de condiciones en las actividades propuestas.

CATEGORÍA DE RECURSOS	DESCRIPCIÓN DEL RECURSO	FINALIDAD EN EL PROYECTO
Recursos Humanos	Docentes de aula	Planificar, orientar y ejecutar las actividades pedagógicas del proyecto.
	Directivos docentes	Garantizar el soporte institucional, la gestión de recursos y la articulación con el PEI.
	Estudiantes	Participar activamente en las diferentes fases del proceso emprendedor.
	Familias	Apoyar actividades y reforzar aprendizajes socioemocionales en el hogar.
	Personal administrativo	Apoyar en logística, gestión de espacios y materiales.

Recursos Pedagógicos	Material multisensorial (plastilina, tarjetas, bloques, juegos)	Favorecer el aprendizaje activo, creativo y accesible.
	Cartillas, guías	Orientar procesos de comprensión, registro y reflexión.
	Organizadores gráficos, carteleras, afiches	Facilitar la representación visual de ideas.
	Instrumentos de evaluación inclusiva (rúbricas, portafolios, bitácoras)	Valorar el proceso y los aprendizajes según estilos individuales.
Recursos Tecnológicos	Computadores y televisor	Potenciar actividades interactivas y multimodales.
	Internet institucional	Permitir actividades de consulta, diseño y presentación.
	Celulares para registro	Documentar el proceso con fotos y videos.
Recursos Materiales e Infraestructura	Aulas accesibles y adecuadas	Garantizar un ambiente seguro y funcional para actividades del proyecto.
	Mobiliario adaptable (mesas y sillas)	Favorecer la participación de estudiantes con diferentes necesidades.
	Espacios institucionales (biblioteca, patio, informática)	Desarrollar talleres, actividades creativas y ferias.
	Material para prototipos (cartón, reciclables, pinturas, etc.)	Elaborar modelos y productos del proyecto emprendedor.
Recursos Institucionales y Normativos	PEI y manual de convivencia	Orientar la acción educativa y la inclusión.
	Normativa vigente (Ley 1014, Ley 2069, Decreto 457, Decreto 1075)	Sustentar legalmente el emprendimiento y la inclusión.
Recursos Financieros	Presupuesto institucional	Financiar materiales y herramientas.
	Fondos escolares o donaciones	Fortalecer actividades y compras específicas.
	Reciclaje y reutilización	Alternativa económica para construir prototipos.

Tabla N.2

EVALUACIÓN DEL PROYECTO

La evaluación del proyecto se estructurará mediante una estrategia de seguimiento continuo, diseñada para determinar de manera precisa si los objetivos planteados se están cumpliendo. Esta estrategia se desarrolla en tres momentos complementarios que permiten obtener una perspectiva integral sobre el desarrollo del modelo pedagógico de emprendimiento inclusivo: evaluación previa, evaluación durante la ejecución y evaluación posterior.

En primer lugar, la evaluación previa tiene como objetivo determinar la factibilidad, viabilidad y pertinencia del proyecto antes de su implementación. En esta fase se analizan las condiciones institucionales, los recursos disponibles, las competencias docentes y las necesidades específicas de participación inclusiva de los estudiantes. A través de métodos como el análisis documental, entrevistas con docentes y familias, y diagnósticos iniciales de barreras de aprendizaje, se identifican los factores que podrían favorecer o limitar el desarrollo del proyecto. Los resultados permiten ajustar la planificación, definir estrategias pedagógicas pertinentes, establecer un cronograma realista y asegurar la coherencia de los objetivos y actividades con los recursos y condiciones del contexto escolar.

Durante la evaluación en la ejecución o monitoreo, se busca supervisar y controlar de manera continua el desarrollo del proyecto, garantizando que las actividades se realicen conforme a lo planificado y que se cumpla con los objetivos parciales, el cronograma y los recursos establecidos. Esta fase facilita la identificación temprana de desviaciones y la implementación de acciones correctivas para mantener la efectividad del proyecto. Se emplean métodos como la observación directa, la revisión de bitácoras, el registro de participación y la retroalimentación constante de docentes y estudiantes. Los indicadores de seguimiento incluyen la participación equitativa, la adecuación de las adaptaciones pedagógicas y la correcta ejecución

de las actividades. Este monitoreo continuo asegura que todos los estudiantes puedan beneficiarse de manera inclusiva y significativa.

Finalmente, la evaluación posterior se centra en el análisis retrospectivo de los resultados obtenidos, permitiendo determinar el grado de cumplimiento de los objetivos generales y específicos del proyecto y medir su impacto en los estudiantes y en la comunidad educativa. En esta etapa se revisan los productos finales, como prototipos, ferias escolares y evidencias de aprendizaje, y se aplican instrumentos de valoración como rúbricas inclusivas, encuestas y entrevistas. Se analiza la efectividad de la participación inclusiva, el desarrollo de competencias emprendedoras y socioemocionales, la calidad de los productos y la transferencia de aprendizajes a situaciones futuras. Esta evaluación final permite identificar fortalezas, áreas de mejora y lecciones aprendidas, garantizando que los resultados del proyecto sean sostenibles, replicables y coherentes con los principios de inclusión, equidad y desarrollo integral establecidos en el Proyecto Educativo Institucional.

BIBLIOGRAFIA O/ WEBGRAFIA

Flórez, R. (2010). Pedagogía y diversidad: Aportes para una educación inclusiva en Colombia. Universidad Nacional de Colombia.

UNESCO. (2009). Directrices sobre políticas de inclusión en la educación. UNESCO.

UNESCO. (2017). Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación. UNESCO.

Sánchez-García, J., & Pérez, M. J. (2019). Educación emprendedora: Competencias y metodologías emergentes en la escuela. Editorial Síntesis.

Area-Moreira, M. (2018). La integración de las TIC en la escuela: Nuevas prácticas y procesos de innovación educativa. Editorial Síntesis.

Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias. MEN.

Ministerio de Educación Nacional. (2013). Educación inclusiva: Orientaciones para su implementación. MEN.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (s.f.). Portal de Inclusión Educativa.

<https://www.mineduacion.gov.co/>

Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). Guías, lineamientos y documentos normativos.

<https://www.mineduacion.gov.co/portal/normatividad/>

SENA (Servicio Nacional de Aprendizaje). (s.f.). Emprendimiento y Fondo Empezar.

<https://www.sena.edu.co/> Decreto 457 de 2014.



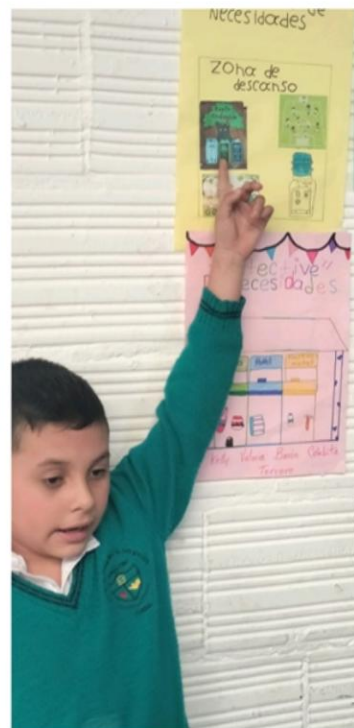
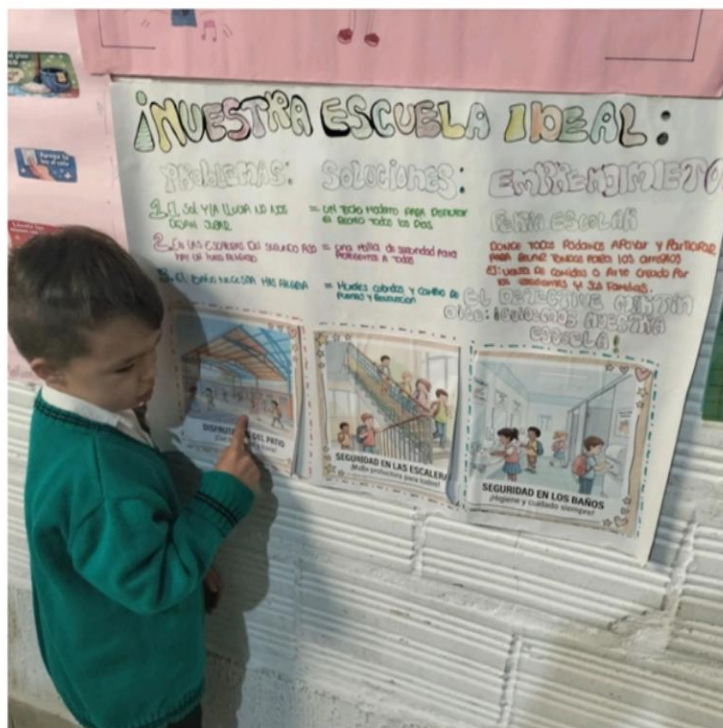
EVIDENCIAS Y ANEXOS

FICHA DE ACTIVIDADES INSTITUCIONALES	
LOCALIZACIÓN	INSTITUTO PEDAGÓGICO DE INTEGRACIÓN LORENZO FILHO
TEMA	Desarrollo del ser y la persona
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	“MI NOMBRE Y MI TALENTO”
POBLACIÓN	Estudiantes de preescolar y primaria
FECHA	27 de febrero del 2026
RESPONSABLES DE LA ACTIVIDAD	DOCENTE: JESSICA VIVAS
CARACTERIZACIÓN PEDAGÓGICA	
ESTANDAR Fomentar participación, autoconfianza e identificación de intereses	
COMPETENCIAS - Promover la participación activa de los estudiantes en diferentes actividades escolares, grupales e institucionales, respetando sus opiniones y capacidades. - Fortalecer la autoconfianza y la expresión personal mediante actividades que permitan a los estudiantes reconocer y valorar sus habilidades, logros y capacidades. - Identificar los intereses, talentos y preferencias de los estudiantes para orientar actividades que favorezcan su motivación, desarrollo integral y participación en la comunidad educativa.	
METODOLOGIA Se implementó una metodología activa, participativa y lúdica, centrado en los estudiantes que favorecieron el aprendizaje significativo a través de la experiencia y la reflexión.	
Recursos humanos: docentes y estudiantes Materiales: Carteleras	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
Con el propósito de fortalecer el autoconocimiento, la autoconfianza y la participación de los estudiantes, cada uno elaboró y llevó al colegio un dibujo relacionado con sus habilidades y talentos. Posteriormente, realizaron una exposición frente a sus compañeros, en la que tuvieron la oportunidad de reconocer sus propias capacidades y darse a conocer ante los demás. De igual manera, durante la clase de Educación Física se desarrollaron juegos cooperativos orientados a fortalecer el trabajo en equipo, la participación activa, la comunicación y el liderazgo, promoviendo la colaboración y el reconocimiento de las habilidades de cada estudiante dentro del grupo.	
EVALUACION DE LA ACTIVIDAD	
La evaluación se realizó de manera cualitativa mediante la observación de la participación, la identificación de habilidades y talentos, la autoconfianza al exponer, el respeto por los compañeros y el desempeño en los juegos cooperativos, teniendo en cuenta el trabajo en equipo y el liderazgo.	

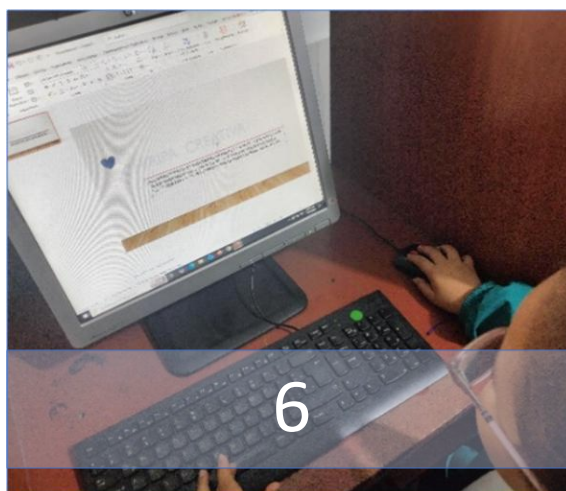
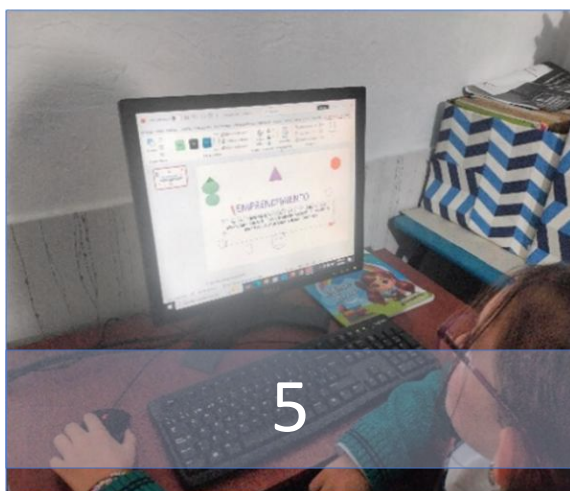
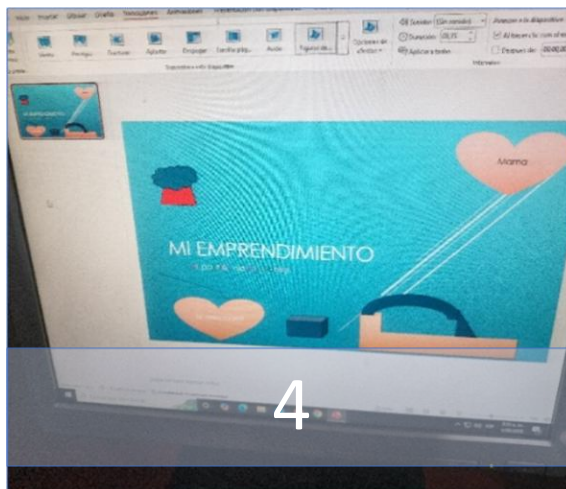
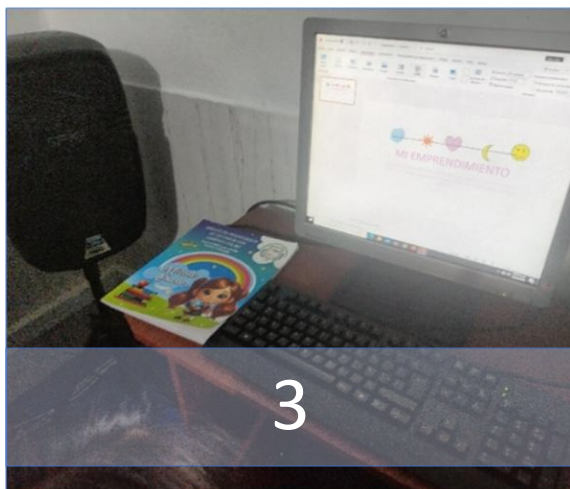
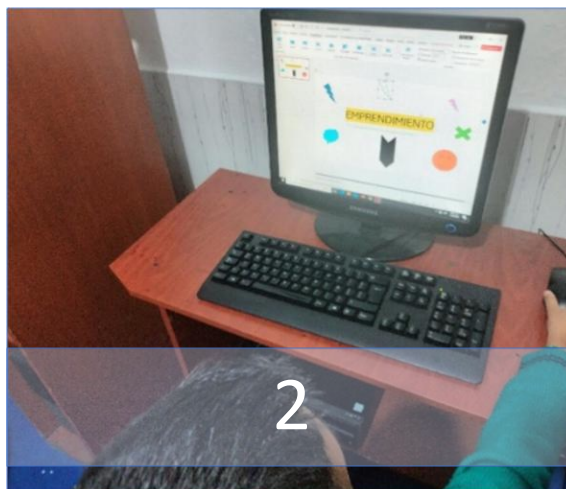
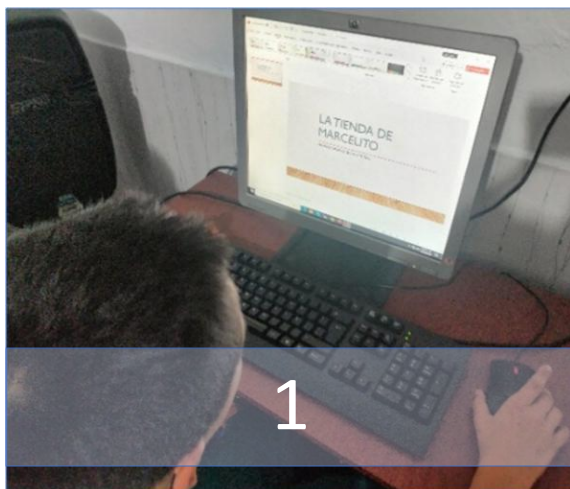
EVIDENCIAS: MI NOMBRE Y MI TALENTO - 27 DE FEBRERO DEL 2026

FICHA DE ACTIVIDADES INSTITUCIONALES	
LOCALIZACIÓN	INSTITUTO PEDAGÓGICO DE INTEGRACIÓN LORENZO FILHO
TEMA:	Explorando nuestro entorno
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	DETECTIVES DE NECESIDADES
POBLACIÓN	Estudiantes de preescolar y primaria
FECHA	20 de marzo del 2026
RESPONSABLES DE LA ACTIVIDAD	DOCENTE: JESSICA VIVAS
CARACTERIZACIÓN PEDAGÓGICA	
ESTANDAR Identificar necesidades y oportunidades en la comunidad	
COMPETENCIAS - Reconocer las principales necesidades y problemáticas presentes en la comunidad educativa mediante la observación y el diálogo con sus integrantes. - Identificar las fortalezas, recursos y oportunidades que existen en la comunidad educativa para contribuir a su mejoramiento. - Promover la participación de los estudiantes en la búsqueda de soluciones y propuestas frente a las necesidades identificadas en su entorno escolar.	
METODOLOGIA Se implementó una metodología activa, participativa y lúdica, centrado en los estudiantes que favorecieron el aprendizaje significativo a través de la experiencia y la reflexión.	
Recursos humanos: docentes y estudiantes Materiales: Carteleros	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
Cada estudiante identificó una necesidad o problemática presente en la comunidad educativa o en su entorno comunitario y planteó una posible solución, proponiendo además una idea de emprendimiento que pudiera contribuir a resolver dicha necesidad. Para ello, elaboraron carteleros o maquetas y posteriormente presentaron su propuesta ante sus compañeros, promoviendo la creatividad, la participación y la búsqueda de alternativas innovadoras para mejorar su entorno.	
EVALUACION DE LA ACTIVIDAD	
La evaluación se realizó de manera cualitativa mediante la observación de la capacidad de los estudiantes para identificar necesidades de su entorno, proponer soluciones creativas y plantear ideas de emprendimiento. También se tuvo en cuenta la participación, la creatividad en la elaboración de carteleros o maquetas y la claridad al presentar sus propuestas ante sus compañeros.	

EVIDENCIAS: DETECTIVES DE NECESIDADES - 20 DE MARZO

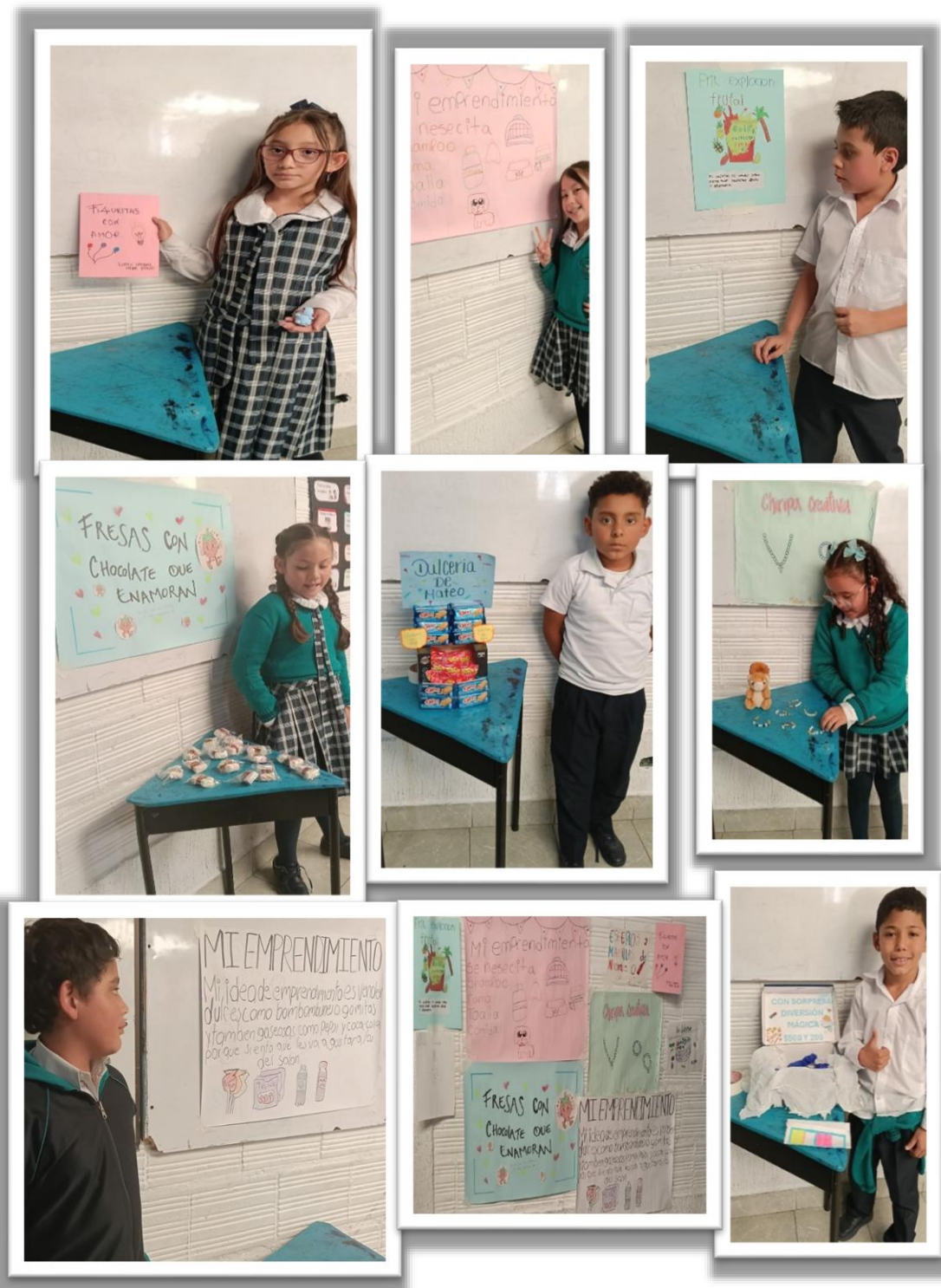


FICHA DE ACTIVIDADES INSTITUCIONALES	
LOCALIZACIÓN	INSTITUTO PEDAGÓGICO DE INTEGRACIÓN LORENZO FILHO
TEMA:	Ideas de emprendimiento
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	“IDEAS CREATIVAS”
POBLACIÓN	Estudiantes de preescolar y primaria
FECHA	17 de abril del 2026
RESPONSABLES DE LA ACTIVIDAD	DOCENTE: JESSICA VIVAS
CARACTERIZACIÓN PEDAGÓGICA	
ESTANDAR Generar ideas creativas y viables para un emprendimiento	
COMPETENCIAS - Identificar necesidades y oportunidades del entorno que puedan convertirse en ideas de emprendimiento. - Diseñar propuestas creativas y viables de emprendimiento que respondan a las necesidades identificadas. - Presentar y valorar las ideas de emprendimiento, teniendo en cuenta su utilidad, creatividad y posibilidad de realización.	
METODOLOGIA Se implementó una metodología activa, participativa y lúdica, centrado en los estudiantes que favorecieron el aprendizaje significativo a través de la experiencia y la reflexión.	
Recursos humanos: docentes y estudiantes Materiales: Carteleros	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
La actividad se desarrolló mediante una lluvia de ideas, en la que los estudiantes propondrán diferentes ideas creativas de productos o servicios que puedan convertirse en un emprendimiento. Finalmente, utilizaron herramientas digitales para registrar, organizar y presentar sus ideas de emprendimiento, fortaleciendo la creatividad, el trabajo en equipo y el uso responsable de la tecnología.	
EVALUACION DE LA ACTIVIDAD	
La evaluación se realizó mediante la observación directa y la participación activa de los estudiantes durante la lluvia de ideas y la elaboración de sus propuestas de emprendimiento. También se valoró la creatividad, la claridad al explicar su propuesta y el uso adecuado de las herramientas digitales para registrar y organizar la información.	

EVIDENCIAS: IDEAS CREATIVAS - 17 DE ABRIL

FICHA DE ACTIVIDADES INSTITUCIONALES	
LOCALIZACIÓN	INSTITUTO PEDAGÓGICO DE INTEGRACIÓN LORENZO FILHO
TEMA:	Planificando nuestro proyecto
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	“Mi idea se convierte en realidad”
POBLACIÓN	Estudiantes de preescolar y primaria
FECHA	29 de mayo del 2026
RESPONSABLES DE LA ACTIVIDAD	DOCENTE: JESSICA VIVAS
CARACTERIZACIÓN PEDAGÓGICA	
ESTANDAR Organizar ideas y planificar pasos del proyecto.	
COMPETENCIAS - Desarrollo de un plan de negocio o proyecto productivo. - Viabilidad técnica y financiera.	
METODOLOGIA Se implementó una metodología activa, participativa y lúdica, centrado en los estudiantes que favorecieron el aprendizaje significativo a través de la experiencia y la reflexión.	
Recursos humanos: docentes y estudiantes. Materiales: Carteleras y prototipos de emprendimientos.	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
Cada estudiante presentó ante sus compañeros su prototipo de emprendimiento, elaborado a partir de una idea propia. Durante la exposición, explicó el nombre de su producto, su utilidad, los materiales utilizados y las personas a quienes estaría dirigido. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de mostrar su creatividad y compartir sus ideas, fortaleciendo la expresión oral, la autonomía, la iniciativa y la confianza en sí mismos. Finalmente, se realizó una retroalimentación grupal, valorando el esfuerzo y la creatividad de cada propuesta.	
EVALUACION DE LA ACTIVIDAD	
La evaluación se realizó mediante la observación directa y la participación activa de los estudiantes se evaluó la creatividad, participación y expresión oral de los estudiantes durante la presentación de su prototipo. También se valoró la capacidad para explicar la utilidad y características de su producto, así como el respeto por las ideas de sus compañeros.	

EVIDENCIAS: MI IDEA SE CONVIERTE EN REALIDAD - 29 DE MAYO



FICHA DE ACTIVIDADES INSTITUCIONALES	
LOCALIZACIÓN	INSTITUTO PEDAGÓGICO DE INTEGRACIÓN LORENZO FILHO
TEMA:	Promocionando nuestro proyecto
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	“¡Presenta, convence y emprende!”
POBLACIÓN	Estudiantes de preescolar y primaria
FECHA	12 de junio del 2026
RESPONSABLES DE LA ACTIVIDAD	DOCENTE: JESSICA VIVAS
CARACTERIZACIÓN PEDAGÓGICA	
ESTANDAR • Aprender a comunicar y presentar ideas	
COMPETENCIAS • Trabajo en equipo y liderazgo • Articulación del proyecto con el entorno productivo	
METODOLOGIA Se implementó una metodología activa, participativa y lúdica, centrado en los estudiantes que favorecieron el aprendizaje significativo a través de la experiencia y la reflexión.	
Recursos humanos: docentes y estudiantes Materiales: papel Kraft, pinturas, pinceles, televisor, computador	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
Cada estudiante elaboró inicialmente un cartel creativo en papel llamativo, en el cual presentó el prototipo de su emprendimiento, destacando su nombre, características y utilidad. Posteriormente, realizó una presentación más elaborada mediante diapositivas, donde explicó y promocionó su propuesta de emprendimiento ante sus compañeros, fortaleciendo su creatividad, expresión oral y habilidades comunicativas.	
EVALUACION DE LA ACTIVIDAD	
La evaluación se realizó mediante la observación directa y la participación activa de los estudiantes, se evaluó la creatividad, organización y presentación del cartel y las diapositivas, así como la capacidad del estudiante para explicar y promocionar su propuesta de emprendimiento con claridad y seguridad.	

EVIDENCIAS: PRESENTA, CONVENCE Y EMPRENDE - 12 DE JUNIO

1



2



3



4



5



6



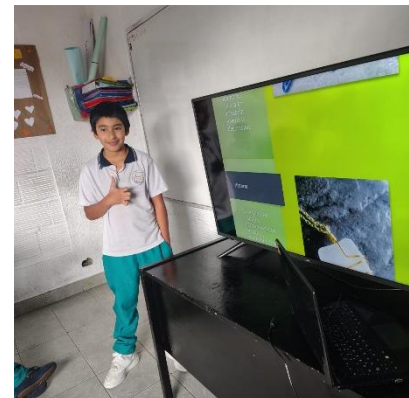
7



8



9



FICHA DE ACTIVIDADES INSTITUCIONALES	
LOCALIZACIÓN	INSTITUTO PEDAGÓGICO DE INTEGRACIÓN LORENZO FILHO
TEMA:	Simulación de ventas y trueque
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	El mercadito
POBLACIÓN	Estudiantes de preescolar y primaria
FECHA	31 de julio del 2026
RESPONSABLES DE LA ACTIVIDAD	DOCENTE: JESSICA VIVAS
CARACTERIZACIÓN PEDAGÓGICA	
ESTANDAR Introducir nociones de economía, negociación y cooperación	
COMPETENCIAS - Reconocer el valor de los productos y el uso del dinero mediante una simulación de compra y venta. - Aplicar habilidades básicas de negociación al establecer precios, realizar compras y calcular el cambio utilizando dinero didáctico. - Fortalecer la cooperación y el respeto mediante la participación activa en los diferentes roles de vendedor y comprador.	
METODOLOGIA Se implementó una metodología activa, participativa y lúdica, centrado en los estudiantes que favorecieron el aprendizaje significativo a través de la experiencia y la reflexión.	
Recursos humanos: docentes y estudiantes Materiales: Dinero didáctico. Productos o prototipos elaborados por los estudiantes. Etiquetas con precios para cada producto. Caja registradora. Mesas o espacios del salón para crear los pequeños puestos de venta.	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
Se realizó una simulación de compra y venta en la que los estudiantes asumieron los roles de compradores y vendedores. Utilizando sus productos, etiquetas de precios y dinero didáctico, realizaron diferentes transacciones, practicando el reconocimiento de valores, el cálculo del cambio y la negociación. La actividad permitió fortalecer de manera lúdica las nociones básicas de economía, cooperación y toma de decisiones.	
EVALUACION DE LA ACTIVIDAD	
La evaluación se realizó mediante la observación directa y la participación activa de los estudiantes. Se evaluó la capacidad de los estudiantes para reconocer valores, realizar compras y ventas, calcular el cambio y participar en negociaciones sencillas. También se valoró la cooperación, el respeto por los roles y la participación activa durante la simulación.	

EVIDENCIAS: EL MERCADITO - 31 DE JULIO



1



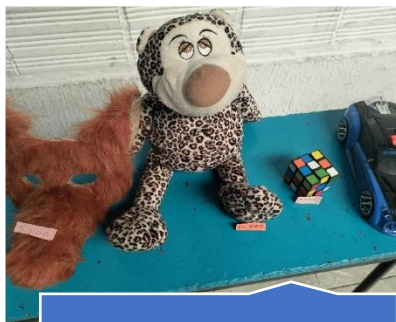
2



3



4



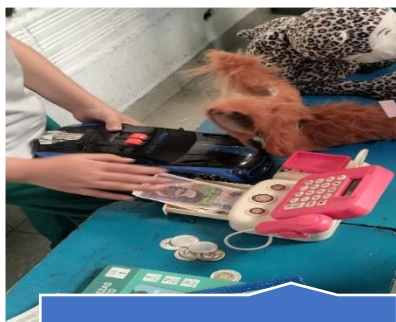
5



6



7



8



9

FICHA DE ACTIVIDADES INSTITUCIONALES	
LOCALIZACIÓN	INSTITUTO PEDAGÓGICO DE INTEGRACIÓN LORENZO FILHO
TEMA:	FERIA DE EMPRENDIMIENTO
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	JUNTOS EMPRENDEMOS
POBLACIÓN	Estudiantes de preescolar y primaria
FECHA	28 de AGOSTO del 2026
RESPONSABLES DE LA ACTIVIDAD	DOCENTE: JESSICA VIVAS
CARACTERIZACIÓN PEDAGÓGICA	
ESTANDAR Fortalecer la participación, el sentido de pertenencia y el desarrollo integral de los estudiantes mediante la presentación y socialización de sus emprendimientos, demostrando los aprendizajes adquiridos, el trabajo en equipo, la creatividad, el liderazgo y el compromiso con la inclusión y el entorno.	
COMPETENCIAS - Socializar los productos y proyectos de emprendimiento mediante una feria escolar, utilizando diferentes recursos comunicativos, artísticos para presentar sus ideas de manera creativa y significativa. - Fortalecer las habilidades sociales, ciudadanas y de trabajo en equipo, promoviendo la participación activa, el liderazgo, la colaboración, el respeto por las diferencias y la inclusión de todos los estudiantes. - Reconocer los logros y aprendizajes alcanzados durante el proceso de emprendimiento, valorando la creatividad, el esfuerzo, la responsabilidad y el impacto social o ambiental de los proyectos mediante la retroalimentación de docentes, familias, compañeros y comunidad.	
METODOLOGIA Se implementó una metodología activa, participativa y lúdica, centrado en los estudiantes que favorecieron el aprendizaje significativo a través de la experiencia y la reflexión.	
Recursos humanos: docentes y estudiantes Materiales: MESAS, CARTELES, EMPRENDIMIENTOS, PATIO DEL COLEGIO	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
Se realizó una Feria de Emprendimiento con la participación de los estudiantes de los grados superiores de la institución. Durante la jornada, los estudiantes tuvieron la oportunidad de exponer y comercializar sus productos ante la comunidad educativa, mientras docentes, estudiantes y demás integrantes de la comunidad participaron como compradores. Esta actividad permitió a los estudiantes poner en práctica los conocimientos y habilidades desarrollados durante los meses anteriores en el proyecto de emprendimiento, aplicando aprendizajes relacionados con la planificación, elaboración de productos, manejo de recursos, establecimiento de precios, promoción, atención al cliente, trabajo en equipo, responsabilidad y liderazgo. La feria se constituyó en un espacio significativo para fortalecer la autonomía, la creatividad, la participación y las competencias sociales y emprendedoras, permitiendo a los estudiantes reconocer el valor de sus ideas y del trabajo realizado durante todo el proceso. Esta feria fue solo de estudiantes en el mes de septiembre se realizará para toda la comunidad educativa	

EVALUACION DE LA ACTIVIDAD

La evaluación se realizó mediante la observación directa y la participación activa de los estudiantes durante la feria de emprendimiento. Se evaluó la capacidad de los estudiantes para presentar sus productos, aplicar los conocimientos adquiridos sobre emprendimiento, realizar procesos de compra y venta, manejar el dinero y atender a los compradores. También se valoró la creatividad, la responsabilidad, la cooperación, el trabajo en equipo, el respeto por los roles y la participación activa durante la actividad.

EVIDENCIAS: FERIA DE EMPRENDIMIENTO - 28 DE AGOSTO

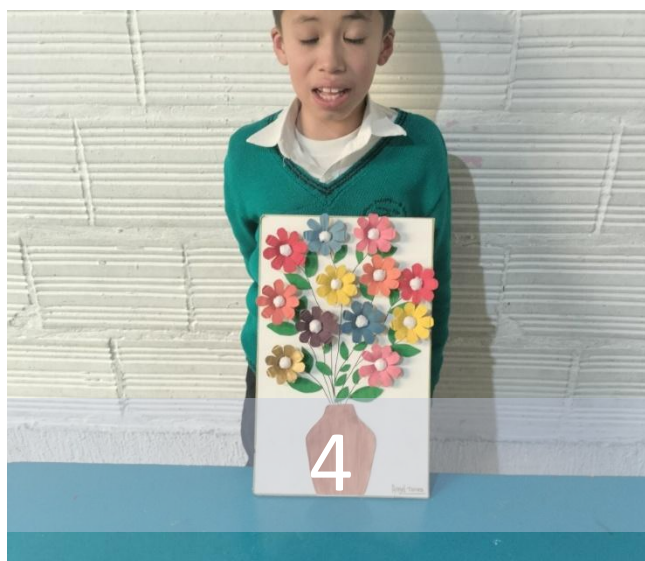


FICHA DE ACTIVIDADES INSTITUCIONALES	
LOCALIZACIÓN	INSTITUTO PEDAGÓGICO DE INTEGRACIÓN LORENZO FILHO
TEMA:	EMPRENDIMIENTO Y CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	“ECOEMPREENDEDORES AL RESCATE”
POBLACIÓN	Estudiantes de preescolar y primaria
FECHA	28 de septiembre del 2026
RESPONSABLES DE LA ACTIVIDAD	DOCENTE: JESSICA VIVAS
CARACTERIZACIÓN PEDAGÓGICA	
ESTANDAR Reconoce la importancia de cuidar y conservar el entorno, proponiendo acciones sencillas para el aprovechamiento y reutilización de materiales.	
COMPETENCIAS • Reconoce situaciones que afectan el cuidado del medio ambiente. • Propone soluciones sencillas a necesidades de su entorno. • Utiliza materiales reutilizables para crear productos. • Desarrolla creatividad e iniciativa mediante el emprendimiento. • Participa y coopera en actividades grupales.	
METODOLOGÍA Se implementó una metodología activa, participativa y lúdica, centrado en los estudiantes que favorecieron el aprendizaje significativo a través de la experiencia y la reflexión.	
Recursos humanos: Docente y estudiantes. Materiales: Botellas, cajas, rollos de papel, vasos, papel usado, tapas, cartón, pegante, colores, tijeras y otros materiales reutilizables.	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
Los estudiantes, con el apoyo de sus familias, identificaron una situación ambiental de su entorno y propusieron una idea para contribuir a su solución. Utilizando materiales reutilizables, elaboraron en casa un producto ecológico y creativo. Finalmente, cada estudiante presentó su creación a sus compañeros, explicando qué materiales utilizó, para qué sirve y cómo contribuye al cuidado del medio ambiente.	

EVALUACION DE LA ACTIVIDAD

Se realizó mediante observación directa y participación durante la actividad. Se evidencio la capacidad de los estudiantes para identificar problemas ambientales, proponer ideas, reutilizar materiales, crear productos sencillos y explicar su utilidad. También se valoró la creatividad, el trabajo en familia y la participación en la presentación de los prototipos.

Evidencias “ECOEMPREENDEDORES AL RESCATE” 28 de septiembre del 2026





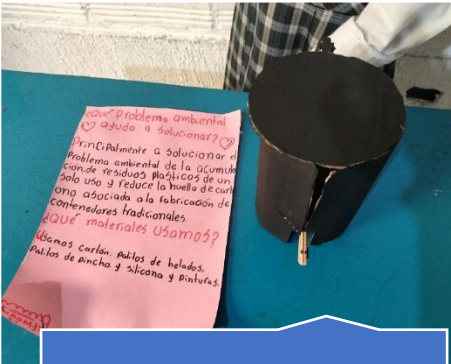
1



2



3



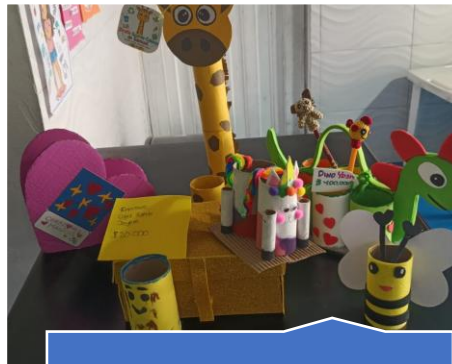
4



5



6



7

