

Kandinsky



CONGRESO INTERNACIONAL DE EDUCACIONES, PEDAGOGÍAS Y DIDÁCTICAS

EDUCACIÓN CIBERCULTURA Y NUEVAS NORMALIDADES

VIRTUAL JUN / 22-24
2022
FASE I

OCT / 12-14
2022
FASE II

PRESENCIAL

**LOS RINCONES LÚDICOS: MICROAMBIENTES STEAM PARA EL
DESARROLLO DE LA SOCIOEMOCIONALIDAD EN LOS NIÑOS DE LOS
GRADOS DE TRANSICIÓN Y PRIMERO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA AGROPECUARIA EL ESCOBAL**

Autores:

Rodríguez Cruz, Julie Mariana

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

Correo electrónico: Marianacruz2426@hotmail.com

Gómez, Rosa Beatriz

I.E. Agropecuaria El Escobal

Correo electrónico: profesorabeth@hotmail.com

Cruz Chacón, Nancy Magda

I.E. Agropecuaria El Escobal

Correo electrónico: magaluna2014@gmail.com

Eje temático: Emociones y Educación

Resumen: El aprendizaje Social y emocional debería estar al mismo nivel de cualquiera de las disciplinas que se consideran fundamentales en la escuela (Dalai – Lama, 2003), por lo tanto es responsabilidad de una educación de calidad brindarle a todos los niños y con prioridad en la primera infancia un adecuado



desarrollo emocional que implica integrar cuatro aspectos que deben tener un crecimiento paralelo : El entorno social que permite el sentimiento de valoración, comprensión y respeto; el diálogo interno, que da paso a la autorregulación ; la proximidad / distancia, que incide en el crecimiento autónomo ; y la sensibilidad estética , que facilita la creación de significados y reflejos (Palou, 2008).

Esta ponencia presenta una experiencia de aula, con 22 niños entre 5 y 6 años de los grados transición y primero de la I.E. Agropecuaria El Escobal, zona rural del municipio de Ramiriquí Boyacá, que sintetiza la mirada reflexiva, crítica, didáctica, pedagógica y propositiva de tres docentes que desde diferentes roles: docente de la I.E. Agropecuaria El Escobal, tutora del Programa Todos a Aprender MEN y formadora de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, ven en el enfoque STEAM por sus siglas en Inglés Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas) y en los rincones lúdicos (Escuela Nueva o Activa) una gran oportunidad para crear microambientes de aprendizajes lúdicos- tecnológicos, como espacios privilegiados para el aprendizaje que respete la individualidad, personalidad y capacidad creadora del niño y le permita desarrollar progresivamente autoconciencia, auto regulación, toma responsable de decisiones, establecimiento de relaciones armónicas y conciencia social, competencias socioemocionales, fundamentales para su crecimiento como ciudadano del mundo en el siglo XXI.

Finalmente se propone que para que los niños de la ruralidad, en el contexto donde se implementa la experiencia , tengan la oportunidad de recibir una educación de calidad que responda a las nuevas necesidades y exigencias del siglo XXI se requiere además del planteamiento de estrategias, metodologías, recursos tecnológicos soportados en el trabajo personalizado y cooperativo; adecuados, novedosos y creativos que enfatizan en el desarrollo de competencias socioemocionales, de maestros preparados, creativos y propositivos que evalúen, revisen y actualicen continuamente sus prácticas



pedagógicas para crear ambientes de aula donde los niños recuperen una escuela que además de ser el centro de sus aprendizajes les permita crecer social y emocionalmente para la construcción de un país al alcance de sus sueños.

Palabras clave: Microambientes, STEAM, Competencias Socioemocionales, Aprendizajes, niños.

Introducción

La apertura de la política educativa pública a la primera infancia en Colombia de Cero a Siempre ha demostrado la importancia que tiene el seguimiento a los proceso de desarrollo y formación de las niñas, niños y sus familias en los primeros años de vida, el Programa Todos a Aprender, PTA, del Ministerio de Educación Nacional, MEN, hace una apuesta para la formación de maestros en esta línea que les permite consolidarse como una gran oportunidad para atender con calidad a las niñas y niños y generar las condiciones necesarias que favorezcan su desarrollo humano y el despliegue de todas sus capacidades, competencias y habilidades.

Comprender que la practica educativa dirigida a los niños y niñas de la primera infancia debe partir de la motivación, componente principal para el aprendizaje significativo, hacer del espacio físico del aula un lugar mágico, lleno de juegos, libros y diferentes materiales es fundamental para que estos pequeños se sientan tranquilos, en un ambiente agradable y familiar alejado de la rigidez y frialdad que muchas veces propicia la educación tradicional. Esto acompañado del reconocimiento de las condiciones particulares del aprendizaje, de las herramientas que ofrece el enfoque Steam y la aceptación de las emociones permite avances significativos en los procesos de aprendizaje, sumado a la apremiante necesidad de reconocer todos los espacios de formación dentro y fuera de la escuela, son las bases para crea el proyecto: Los rincones lúdicos: Microambientes STEAM para el desarrollo de la socio emocionalidad en los niños de los grados transición y primero I.E. Agropecuaria el Escobal, donde confluyen



educandos que aun en la actualidad conviven en medio del analfabetismo, el pensamiento machista, la falta de afectividad, escasas oportunidades laborales y situación económica inestable, entre algunos de los factores que afectan la población.

Las condiciones para el aprendizaje son poco favorables debido a que se recibe poco a casi ningún apoyo por parte de los cuidadores; aún los padres no se han concientizado de la importancia que tiene el acompañamiento en las actividades a los(as) hijos (as), desafortunadamente se piensa que el trabajo de la escuela es independiente al de la familia y que es en las Instituciones educativas en donde el niño " va a aprender" olvidando que el avance en el desarrollo requiere de un apoyo mancomunado tanto por parte de los educadores como del núcleo familiar.

La propuesta nace teniendo en cuenta esta realidad, porque la educación debe ser "una acción consciente que persigue el crecimiento y el desarrollo integral del sujeto". (Fuget, 2015. p.52); es decir se debe cambiar el papel del docente como transmisor de conceptos por el de motivador y facilitador del desarrollo integral de las y los educandos y recordar que la Familia debe generar un entorno protector que ofrezca condiciones favorables.

En palabras de Cajas (2021):

"El trabajo por rincones constituye estrategias organizativas para dar respuesta a distintas necesidades de enseñanza aprendizaje, por lo tanto, los diferentes ambientes de trabajo deben ser distribuidos de forma organizativa y creativa que permita que los educandos realicen actividades favorables para su enseñanza; para que se cumpla con el objetivo de lograr un aprendizaje significativo mediante tareas que sean adecuadas" (p,14)



Metodología - Acción participación

¿Qué experiencias pedagógicas deben favorecerse para potenciar el desarrollo y aprendizaje de las competencias socioemocionales desde la primera infancia?

¿Qué procesos educativos se deben desarrollar y fortalecer para posibilitar el saber ser, el saber hacer y el saber aprender en los nuevos retos globales y locales?

¿Qué esperamos que aprendan las niñas y los niños en relación con el enfoque STEAM?

Estas y otras preguntas fueron en primera instancia el inicio de una serie de reflexiones que dieron origen a esta ponencia, sumados al desarrollo de actividades postpandemia que nos permitieron encontrar el camino metodológico y pedagógico para iniciar esta aventura centrados en los siguientes puntos:

1. Rescatar, apropiar y resignificar los rincones lúdicos (metodología Escuela Nueva) como microambientes de aprendizaje dentro y fuera del aula de clase.
2. El enfoque Steam por sus siglas en Inglés Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics.
3. Las Competencias Socioemocionales. Estrategia Emociones para la vida del Programa Todos a Aprender.
4. La propuesta de educación y habilidades del siglo XXI (Unesco, 2017),

Bajo estas premisas comenzamos la búsqueda de lecturas, teorías y la revisión del estudio del arte para encontrar la documentación necesaria que nos permitieran reflexionar sobre lo ya caminado y desde allí buscar una nueva propuesta que respondiera a las necesidades de nuestro contexto, nuestros niños y sus familias.



Luego el diseño de una ruta de planeación de experiencias basadas en el aprendizaje situado (PTA), los conocimientos y desarrollos deseados (Enfoque Steam y competencias socioemocionales siglo XXI) el diseño de la propuesta didáctica (Rincones lúdicos o microambientes).

La observación de clase, el acompañamiento entre pares y el diálogo permanente con los niños y sus familias fueron una constante definitiva que nos llevó a formular y reformular estrategias pedagógicas de escuela nueva, rincones lúdicos.

El planteamiento de nuevos enfoques educativos como STEM (representa en inglés de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas y se comprende como un enfoque educativo que propone el desarrollo de capacidades asociadas a estas áreas) y que en el 2008, la investigadora Georgette Yakman propuso un nuevo marco de comprensión del enfoque, invitando a incluir las Artes y pasando al enfoque STEAM, para promover la importancia que tienen las diversas propuestas artísticas como elemento fundamental desarrollo (Ruíz, 2017).

La formación en Situ del Programa Todos a Aprender en su componente de Educación Inicial y su estrategia Emociones para la Vida marcó un derrotero efectivo para el estudio de competencias socioemocionales, a través de las sesiones de trabajo situado STS y el material didáctico ofrecido por el programa.

La Alianza para las Competencias del siglo XXI (P21), organización que constituye una coalición de dirigentes empresariales y educadores, propone un «marco para el aprendizaje del siglo XXI» en el que se determinan competencias y habilidades fundamentales para el éxito en el trabajo y la vida (P21, 2007, 2011).

Y por último la puesta en marcha y socialización de estrategias- talleres en aula de clase con la creación de rincones lúdicos revitalizados, innovadores desde un enfoque STEAM (Voces y Sonidos y Tejiendo mis emociones) lograron posibilitar



una puesta en escena didáctica metodológica para fortalecer las competencias socioemocionales en los niños.

Una mirada al Estudio del Arte

Los Rincones Lúdicos o Microambientes de Aprendizaje

Los rincones lúdicos o microambientes fueron pensados como una estrategia pedagógica que le permitiera a los niños desarrollar diferentes habilidades y competencias socioemocionales, en edades comprendidas entre los 6 y 7 años que están cursando los grados transición y primero en la Institución apoyados en las palabras de Fuget (2015): "parece productivo, la necesidad de concebir un espacio pedagógico que pueda dar rienda suelta a la inteligencia emocional, caracterizándose por la construcción de un ambiente placentero, estimulante y, al mismo tiempo, de retos"(p,39).

La estrategia pedagógica estaría muy relacionada con el enfoque pedagógico de La Escuela Nueva, promovida en nuestro país por el reconocido profesor Oscar Mogollón desde el año 1992. Como es bien sabido:

La Escuela Activa explica el aprendizaje de una manera diferente a la pedagogía tradicional ya que identifica el aprendizaje significativo como acción. En este enfoque impera la acción como condición y garantía del aprendizaje. La acción directa sobre los objetos es la que permite la experiencia y el descubrimiento del conocimiento. La acción como condición del aprendizaje está basada en las premisas teóricas de María Montessori, sobre el uso de los sentidos, de Friedrich Fröebel sobre el juego, Célestin Freinet sobre la importancia de la expresión siempre ligada a la actividad y de Jacques Delors "se aprende haciendo". Busca rescatar la experiencia y responsabilidad de la escuela de generar las condiciones para facilitar la manipulación, acción y experimentación por parte de los alumnos y de esa manera transformar el aprendizaje centrándolo en el



alumno. Estas teorías adjudican a los niños y niñas un papel como seres competentes, con intereses y curiosidad natural, con habilidades únicas, con potencial para aprender y alentados a tomar decisiones importantes por sí mismos. (Mogollón y Solano, 2011. p,4).

Siguiendo con este razonamiento, esta propuesta va muy ligada a la interrelación escuela, comunidad, familia; es decir la clave estaría en la participación de todos estos actores en el proceso de enseñanza. En palabras de Bauman, 2003, como se citó en Krichesky, 2006: "la necesidad de que existan comunidades entrelazadas a partir del compartir y del cuidado mutuo, comunidades que atiendan y se responsabilicen de la igualdad en lo que hace al reconocimiento de los derechos humanos y las posibilidades de ejercer esos derechos" (Krichesky, 2006.p, 14.)

De este modo se hace necesario seguir un modelo de escuela abierta en donde confluyan todos los actores del proceso educativo para entrelazar y construir estrategias y saberes que permitan brindar una atención integral a la población infantil. Se debe resaltar el concepto de "La casa como laboratorio", planteado por Tonucci 2020, citado por Gómez (2020): "teniendo en cuenta que las familias a partir del fenómeno de la pandemia tuvieron que asumir su rol protagonista en el proceso de educación escolar de sus hijos e hijas y frente este fenómeno social, los maestros deben proponer experiencias creativas y cercanas a la cotidianidad de su hogar". (Gómez, 2020.p,10)

Siguiendo con este planteamiento Elboj & Oliver (2003), afirman: "La mejor forma de conseguir que los objetivos se compartan es a través de la participación, no sólo de todo el profesorado en un mismo proyecto, sino también de las familias, del alumnado, de las asociaciones culturales, del personal no docente y del voluntariado" (p.96). Proponer este tipo de acciones ayudaría a transformar el espacio de la escuela tradicional en un lugar en el que se de participación a cada actor que conforma la comunidad educativa, en el que se den aprendizajes



útiles, a través de los cuales se adquirieran habilidades necesarias para la vida. Al respecto Boggino & Boggino (2013), enuncian: “construir una escuela para todos constituye un proyecto complejo y no podrá realizarse con propuestas simples y aisladas. El paradigma de la complejidad viene a dar alternativas para su abordaje, alternativas necesarias, aunque no suficientes. También es necesario la metacognición (uno), la reflexión crítica (nosotros) y la alteridad (otro)” (p.22).

Es necesario, por lo tanto, pensar este momento como el comienzo de una nueva educación; en donde “ la escuela del campo, de los pueblos originarios, de los campesinos, indígenas, raizales y demás pobladores que hacen parte de los territorios rurales” (Gómez, 2020.p,14); trabaje con otros miembros de la comunidad, en este caso con los padres y cuidadores de los niños y niñas de esta etapa, en la creación de rincones lúdicos dentro y fuera de la escuela (hogares) con enfoque Steam y de este modo ofrecer un acompañamiento adecuado y pertinente.

Esto implica formular nuevos planteamientos frente a postura de ofrecer contenidos homogenizantes esperando que todos los estudiantes aprendan al mismo ritmo y de la misma forma y den cuenta de los contenidos propuestos, aunque sean obsoletos y poco contextualizados. Es necesario que los maestros prioricen temas que sean relevantes, significativos y que generen alternativas que les permitan aprender para la vida. En otras palabras:

Los estudiantes deberían tener la oportunidad de explorar de manera creativa sus talentos individuales, en un ambiente que reconozca la libre expresión, que promueva el pensamiento discordante, la divergencia, el escuchar otras voces y el conocer distintas realidades. Por consiguiente, los docentes han de propiciar en la escuela y el aula diversas estrategias para que los educandos convivan y participen de actividades colectivas sin sentirse discriminados. (Gómez, 2020. p, 4)



El Enfoque STEAM

Por sus siglas en Inglés Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics es una manera de poner en la práctica el reconocimiento a los planteamientos de niños y niñas, de conocer sus inquietudes, sus curiosidades, sus deseos, sus hipótesis, de darles un lugar de reconocimiento y activa participación.

Para generar este tipo de ambientes implica que los niños y sus maestros desde la educación inicial se apropien de estrategias y metodologías vivenciales relacionadas con la ciencia, la tecnología, la ingeniería, las matemáticas y las expresiones artísticas de una manera transversal a los aprendizajes que potencien sus capacidades para explorar, experimentar, construir, transformar, crear, diseñar, organizar, clasificar, comunicar, expresar, investigar y aprender haciendo.

Si bien la educación STEAM se relaciona inicialmente con una necesidad de la industria por contar con personas calificadas para los trabajos requeridos, y potenciar el desarrollo de los países de la mano de la ciencia y la tecnología, actualmente la idea de la educación STEAM se ha ampliado a pensar más en el bienestar de las personas y comunidades. Corina González Weil, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile.

Las experiencias pedagógicas con enfoque STEAM parten de la cotidianidad y de los intereses de las niñas y de los niños, promueven la curiosidad, las preguntas, la generación de hipótesis, la exploración, el juego y la creatividad. Investigaciones como la de *Playing to Learn* (2016) de Di Chilvers, sobre el juego dirigido por niños y su importancia para el desarrollo y aprendizaje, muestran claramente las conexiones entre la motivación intrínseca, el desarrollo de habilidades y la oferta de oportunidades para que descubran el mundo por sí mismos.



Aunado a lo anterior, Klaus Schwab, director del Foro Económico Mundial, publicó *La cuarta revolución industrial* (2016), confirmando que este es el hito que marca la vida de forma radical en el siglo XXI, dada la velocidad, el alcance y el impacto de los desarrollos económicos, tecnológicos y sociales. Algunas características que tienen que ver con esta revolución son la optimización de costos, la automatización, la personalización de los servicios y el seguimiento remoto de los procesos. De acuerdo con Schwab, la acelerada adaptación al cambio, incluso la implementación de prácticas dentro del aula de educación inicial que preparan a niñas y niños desde el desarrollo de sus capacidades para participar y comprender estas transformaciones, son necesidades que se deben tener en cuenta para aprovechar las potencialidades que la revolución trae consigo. Reafirma, así, la necesidad de formar a las nuevas generaciones en la adaptabilidad social, tecnológica y científica.

Así el enfoque STEAM se constituye en una propuesta educativa innovadora en la educación inicial, que si bien no desconoce ni las dimensiones (Escuela tradicional) ni las habilidades rectoras (El juego, La Literatura, El arte, la exploración del medio) sino que al contrario las moviliza para el desarrollo de capacidades y habilidades para la vida en contextos de su cotidianidad a través del diseño de una propuesta didáctica que los invita constantemente a participar e investigar de una manera equitativa y proactiva desde la integración de la conexión triple E: Empatizar, Explorar y Experimentar.

LA ESTRATEGIA EMOCIONES PARA LA VIDA (Programa Todos a Aprender)

La emergencia en salud obligó a dejar la escuela y a estudiar en casa bajo el confinamiento. A pesar de los esfuerzos institucionales, algunos estudiantes no lograron participar desde casa y otros lo hicieron parcialmente en razón a las limitaciones de equipos, conectividad, apoyo familiar y realidades del contexto territorial en donde habitan.



Abandonar abruptamente los amigos, la escuela, y los maestros para pasar a la educación en casa y en alternancia generó un mundo de emociones, que facilitaron u obstaculizaron en los estudiantes sus trayectorias educativas. En este mismo sentido cambiaron las experiencias de enseñanza y aprendizaje relacionadas con su entorno familiar, social y cultural.

Pasar de la educación en casa a la escuela despierta en los estudiantes un mundo de emociones, las cuales se convierte en el punto de partida esencial para la resignificación de las interacciones. Involucra recuperar todo lo que los docentes saben y conocen acerca de las situaciones de los estudiantes, para diseñar actividades que les permitan gestionar sus emociones, en clave del reconocimiento de las diferencias, la diversidad y los contextos.

Así desde esta visión del programa Todos a Aprender del retorno a la presencialidad, los retos entorno a la emocionalidad que manejan los niños en estos momentos y dada la importancia que reviste para el equipo de trabajo esta estrategia citaremos algunos apartes del documento introductorio del MEN dirigido a los docentes para la implementación de la estrategia Emociones para la vida.

“Diferentes investigaciones han demostrado que el aprendizaje de habilidades socioemocionales es tan importante como el desarrollo de habilidades cognitivas.

De hecho, la Declaración de Incheon – Educación 2030 de la UNESCO afirma que “los resultados pertinentes del aprendizaje deben estar bien definidos en los ámbitos cognitivo y no cognitivo, y...que la educación de calidad incluye el desarrollo de aquellas habilidades, valores, actitudes y conocimientos que permiten a los ciudadanos llevar una vida sana y plena, tomar decisiones informadas y responder a los desafíos locales y mundiales”.

Estas investigaciones recientes nos muestran la importancia y el impacto del desarrollo socioemocional a corto, mediano y largo plazo en la vida de las



personas, en términos de salud, educación, empleo, emprendimiento, comportamiento y relaciones.

El desarrollo socioemocional no se limita a lo que pasa en unas horas de clase, sino que está asociado a lo que niñas, niños, adolescentes y jóvenes experimentan y aprenden cada día y a las interacciones que tienen dentro y fuera de la escuela.

Por ello, el Plan Nacional de Desarrollo 2018 - 2022, Pacto por Colombia, Pacto por la Equidad” en pacto estructural III, “Pacto por la Equidad”, plantea la línea estratégica “Entornos escolares para la vida, la convivencia y la ciudadanía”. Esta línea busca que los niños y las niñas desarrollen competencias para ejercer sus derechos, para tener comportamientos éticos y ciudadanos y para tomar decisiones responsables; que las familias tengan más capacidad para protegerlos y acompañarlos en su desarrollo integral y sus trayectorias educativas; que los maestros y maestras transformen la manera como se relacionan con ellos en un marco de derechos y de reconocimiento; y que los entornos sean seguros y protectores.

En este marco, Emociones para la Vida se convierte en una importante contribución. Este programa está diseñado para que los educadores y orientadores puedan apoyar el desarrollo emocional de la infancia y la adolescencia, desde procesos cotidianos en el aula de clases, mediante el uso de un material que contiene una serie de actividades que los guían, de forma sencilla, para enriquecer la gestión de emociones, la empatía y la resolución de conflictos.”

En este marco de referencias se realizó la formación de los docentes in situ en la institución para fortalecer las competencias socioemocionales e implementar los talleres acompañados del material didáctico entregado al colegio, que desde luego fue complementado con otros textos y didácticas pensadas



intencionalmente para lo niños de transición y primero y que hacen parte fundamental del Rincón Lúdico "Emociones para la Vida".

HABILIDADES DEL SIGLO XXI

"Las habilidades para el siglo XXI se definen como aquellos «conocimientos, destrezas, hábitos actitudinales y habilidades socioemocionales que le permiten a los jóvenes desempeñarse hábilmente dentro y fuera de los ámbitos de aprendizaje» (UNESCO, 2017), tienen un impacto directo en la productividad y el compromiso con las organizaciones o empresas. Por esta razón, en los últimos años ha cobrado importancia la adquisición de conocimientos más profundos relacionados con el fomento de «aptitudes analíticas, de solución de problemas y de otras habilidades cognitivas, interpersonales y sociales de alto nivel» (UNESCO, 2016), pues son componentes fundamentales al momento de crear mejores equipos". Si bien es cierto que los avances tecnológicos y la innovación han creado notables crecimientos en cuanto al tipo de material disponible para docentes y estudiantes en cuanto al manejo de estas habilidades, es importante mencionar las falencias que ha tenido el sistema en cuanto a capacitación, conectividad y herramientas para los docentes de la ruralidad.

En cuanto al desempeño de los estudiantes, es importante pensar en la manera en que avanza la tecnología y lo que a futuro se espera de nuestros profesionales. El Instituto Colombiano de Bienestar Familiar menciona 10 habilidades para el siglo XXI como:

1. Trabajo en equipo, si bien para muchos estudiantes trabajar en equipo y compartir responsabilidades es todo un reto, la comunicación, escucha, respeto, tolerancia, organización, entre otros, harán de ellos estudiantes aptos para desarrollar cualquier tarea en cualquier aspecto de sus vidas.
2. Comunicación, en este aspecto es importante mencionar que esta habilidad podrán poseerla las personas que puedan llegar a expresarse con claridad y puedan entender con claridad los mensajes orales y escritos.



- Esta habilidad así mismo requiere de escucha activa, simpatía, confianza, hablar en público, entre otras.
3. Manejo del tiempo lo cual involucra que los estudiantes sean capaces de ejecutar tareas de manera eficiente. Esta habilidad se apoyará a su vez de la fijación de objetivos, la priorización, la gestión de recursos, la delegación entre otros.
 4. Solución de problemas es sin lugar a duda una de las habilidades que hará que un estudiante destaque en cualquier ámbito de su vida y le permita crear mejores relaciones, personales y laborales. Dentro de la resolución de problemas vale la pena destacar el análisis, diseño de soluciones, experimentación, innovación entre otros.
 5. Creatividad, si bien en cierto que muchos estudiantes de la ruralidad carecen de recursos e implementos que promuevan y motiven el aprendizaje, también es necesario encontrar la manera de explotar la creatividad de la mano de la comunicación, la escucha activa, la escritura creativa y la resolución de problemas.
 6. Liderazgo: Esta habilidad no solo mejorará los procesos de aprendizaje en los estudiantes, sino lo ayudará a guiar a otros con el fin de alcanzar un bien común. El liderazgo como un proceso exitoso necesitara de la comunicación, planificación, toma de decisiones, manejo de tiempo, apoyo de equipo entre otras.
 7. Organización: la organización le permitirá a los estudiantes aprovechar su tiempo al máximo y gestionar su tiempo, aprendiendo a priorizar su tiempo y ejecutar tareas de manera más eficiente.
 8. Inteligencia emocional: el manejo de emociones en los estudiantes forma una parte fundamental en su carácter y los impacta de manera positiva permitiéndoles autoconocimiento, autorregulación, empatía y automotivación.
 9. Toma de decisiones: Tomar decisiones, para gestionar o delegar tareas a otros no es fácil y requiere tomar decisiones basadas en datos y como



equipo. Así mismo requiere confiar en el trabajo del otro y detectar habilidades diferentes que juntas puedan cumplir un objetivo.

10. Manejo del estrés: el estrés, frustración, miedo entre otros sentimientos pueden llegar a bloquear ciertas habilidades de los estudiantes, es por esto que esta habilidad debe estar acompañada de competencias como: Gestión de tiempo, toma de decisiones, actitud positiva, motivación entre otras.

Conclusiones

Los rincones lúdicos o microambientes que fueron pensados como una estrategia pedagógica les permitieron a los niños desarrollar diferentes habilidades y competencias socioemocionales, en edades comprendidas entre los 6 y 7 años que están cursando los grados transición y primero en la Institución.

El enfoque STEAM se constituye en una propuesta educativa innovadora en la educación inicial, que si bien no desconoce ni las dimensiones (Escuela tradicional) ni las habilidades rectoras (El juego, La Literatura, El arte, la exploración del medio) sino que al contrario las moviliza para el desarrollo de capacidades y habilidades para la vida en contextos de su cotidianidad a través del diseño de una propuesta didáctica que los invita constantemente a participar e investigar de una manera equitativa y proactiva desde la integración de la conexión triple E: Empatizar, Explorar y Experimentar. La observación de clase, el acompañamiento entre pares y el diálogo permanente con los niños y sus familias fueron una constante definitiva que nos permitió hacer un seguimiento y valoración al proceso.

Es definitivo seguir profundizando y fortaleciendo el enfoque STEAM en la formación disciplinar de los docentes.



La estrategia de Emociones para la Vida se convierte en una importante contribución del programa TODOS A APRENDER del MEN para que los educadores y orientadores puedan apoyar el desarrollo emocional de la infancia y la adolescencia, desde procesos cotidianos en el aula de clases, mediante el uso de un material que contiene una serie de actividades que los guían, de forma sencilla, para enriquecer la gestión de emociones, la empatía y la resolución de conflictos.

Las habilidades del siglo XXI, pueden logrado preparar a los estudiantes para cualquier tipo de reto, situación o problema que se presente en sus vidas. Por esto la importancia de explorar materiales, actividades y lúdicas que permitan crear una profunda reflexión y pensamiento crítico en los estudiantes, para empoderarse y tomar en sus manos sus procesos de aprendizaje.

Finalmente se propone que para que los niños de la ruralidad, en el contexto donde se implementa la experiencia , tengan la oportunidad de recibir una educación de calidad que responda a las nuevas necesidades y exigencias del siglo XXI se requiere además del planteamiento de estrategias, metodologías, recursos tecnológicos soportados en el trabajo personalizado y cooperativo; adecuados, novedosos y creativos que enfatizan en el desarrollo de competencias socioemocionales, de maestros preparados, creativos y propositivos que evalúen, revisen y actualicen continuamente sus prácticas pedagógicas para crear ambientes de aula donde los niños recuperen una escuela que además de ser el centro de sus aprendizajes les permita crecer social y emocionalmente para la construcción de un país al alcance de sus sueños.

Referencias

Unesco (1990). Declaración mundial sobre educación para todos. Disponible en <https://bit.ly/3qhWvGY> —. (2017). Reporte E2030: Educación y habilidades para el siglo XXI. Unesco Office Santiago and Regional Bureau for Education in Latin America and the Caribbean. Disponible en <https://bit.ly/3gCRtBF>



Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2014). Sentido de la educación inicial. Disponible en <https://bit.ly/3wJgRLH>

—. (2017). Referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la atención integral. Disponible en: <https://bit.ly/3vLMUJE>

Naciones Unidas (1989). Convención de los derechos del niño. Disponible en <https://bit.ly/3x462nP>

Ruíz, F. (2017). Diseño de proyectos STEAM a partir del currículo actual de educación primaria, utilizando aprendizaje basado en problemas, aprendizaje cooperativo, flipped classroom y robótica educativa. Valencia: Universidad CEU Cardenal Herrera Doctorado Ciencias de la Educación.

- Bisquerra, R. (2009). Psicopedagogía de las emociones.

- Loyola, Lorca, (2021). Perspectiva desde las neurociencias a la educación peri-post pandemia en la educación en tiempos de confinamiento: perspectiva de lo pedagógico (p.p. 435-480)

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (2022) "Habilidades del siglo XXI: Las demandadas por las empresas" <https://sacudete.icbf.gov.co/Habilidades-del-siglo-XXI-demandadas-por-empresas>

Boggino, N. & Boggino, P. (2013). Pensar en una escuela accesible para todos. De las concepciones actuales sobre integración, inclusión, NEE, a la accesibilidad universal. Rosario, Argentina: Homosapiens Ediciones.



Cajas, 2021. Los rincones de trabajo como estrategia metodológica en los procesos de aprendizaje en niños y niñas de 3 a 5 años. Universidad Central, Quito Ecuador.

Elboj, C. & Oliver, E. (2003). Las comunidades de aprendizaje: Un modelo de educación dialógica en la sociedad del conocimiento. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 17 (3), 91-103.

Fuget, 2015. Las revoluciones Emergentes un camino hacia la verdadera revolución. Casa de las Togas. Caracas, Venezuela.

Gómez, 2020. Ruralidad e inclusión: un reto para la educación actual. Ponencia. Congreso Internacional de Educaciones, Pedagogías y Didácticas: Pedagogías Críticas Latinoamericanas. Tunja, Boyacá. Disponible en https://educacionespedagogiasydidacticas.com/memorias/rosa_beatriz_gomez_montanez.pdf

Krichesky, 2006. Escuela y comunidad: desafíos para la inclusión educativa - 1a ed. - Buenos

Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.

Mogollón, O., Solano, M. (2011). ESCUELAS ACTIVAS Apuestas para Mejorar la Calidad de la Educación. FHI 360. Connecticut Ave., NW Washington. Disponible en <https://carmonamayoariz.wixsite.com/escuelanueva/libros-de-referencia>

