

Colonia vacacional: pedagogías Reggio Emilia, Waldorf y María Montessori en espacios virtuales de juego y aprendizaje en la Universidad Nacional de Educación del Ecuador, 2021

Summer Camp: Pedagogies Reggio Emilia, Waldorf and Maria Montessori for games and learning in virtual spaces at the Universidad Nacional de Educación, 2021

Raquel Stefania Mendoza Ureta

Universidad Nacional de Educación del Ecuador
raquelmendezastu@gmail.com

Edwin Bolívar Peñafiel Arévalo

Universidad Nacional de Educación del Ecuador
e_0514@hotmail.com

Fecha de recepción: 16 de noviembre 2021

Fecha de aceptación: 13 de enero de 2022

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo socializar la experiencia sobre el desarrollo de la Colonia Vacacional *Juega y Aprende* de 2021, en la que se ejecutaron talleres en espacios virtuales que estuvieron basados en las pedagogías activas Reggio Emilia, Waldorf y María Montessori. Este trabajo responde a un estudio cualitativo, basado en el paradigma sociocrítico y en los métodos de sistematización de experiencias y observación participante. Las técnicas empleadas fueron las de grupo de discusión y encuesta. Los resultados permitieron determinar un proceso sistémico —planificación, ejecución y evaluación— para el desarrollo de una colonia vacacional en la virtualidad, se identificaron lineamientos que posibilitasen su organización adecuada, flexibilidad de los horarios, accesibilidad a los materiales y comunicación asertiva.

Palabras clave: colonia vacacional, pedagogías, juego y aprendizaje, seguimiento, emociones.

ABSTRACT

This paper aims to socialize the experience of the development of the Summer Camp *Juega y Aprende* of 2021, in which workshops were held, at virtual spaces, by using active pedagogies by Reggio Emilia, Waldorf and María Montessori. This study responds to a qualitative method, based on socio-critical paradigm and on methods systematization of experiences and participant observation. The techniques used were focus group and interview. The results allowed to determine a systemic process — planning, execution, and evaluation— for the development of a virtual summer camp. Guidelines that enable the appropriate organization, flexibility of schedules, accessibility to materials, and assertive communication were identify.

Keywords: summer camp, pedagogies, games and learning, follow-up, emotions.

INTRODUCCIÓN

La Universidad Nacional de Educación del Ecuador (UNAE) desarrolla una vez al año, desde el 2016, la Colonia Vacacional Juega y Aprende. Este espacio beneficia a niños y niñas de cuatro a doce años y forma parte de una actividad extracurricular de la Práctica de Servicio Comunitario (PSC) en la que participan los estudiantes de todas las carreras de pregrado de la modalidad presencial de la UNAE.

La colonia vacacional, desde su inicio, se ejecutaba en las instalaciones de la universidad. No obstante, debido a la pandemia de covid-19, tuvo que ser repensada con la finalidad de adaptarla a los requerimientos sociales emergentes. Por ello, las actividades que se realizaron en la colonia vacacional de los años 2020 y 2021 fueron virtuales.

En relación con lo anterior, para continuar con su labor, diversos sistemas educativos replantearon sus acciones en el contexto de la emergencia sanitaria y contemplaron lo virtual como un escenario imprescindible. Al respecto, Aguilar (2020) menciona que la educación en espacios virtuales “exige transformaciones en la forma de ser, de pensar y de actuar de los sujetos involucrados” (p. 221).

En esta línea, para realizar una colonia vacacional virtual se replantearon las actividades y estrategias desde procesos de planificación, ejecución y evaluación que consideraran las características de los beneficiarios y el desarrollo del aprendizaje a través del juego.

A partir de estas consideraciones, el objetivo de este trabajo es socializar la experiencia del desarrollo de la Colonia Vacacional Juega y Aprende de 2021, ejecutada virtualmente, desde la perspectiva de los actores involucrados en el proceso: técnicos docentes de Vinculación con la Sociedad, beneficiarios y sus representantes.

Colonia Vacacional Juega y Aprende: antecedentes y fundamentos

De acuerdo con los aportes de Velozo (2020), una colonia vacacional es un espacio de aprendizaje informal en el que niños y niñas desarrollan habilidades y adquieren destrezas a partir de talleres, técnicas recreativas y diversas actividades artísticas. Su iniciativa es de carácter social y se desarrolla en el período de receso escolar.

La colonia vacacional de la UNAE surgió, en el año 2016, como iniciativa del Frente de Becarios Zona 6, bajo el nombre de Jornadas Vacacionales Juega y Aprende en la UNAE. Su objetivo era crear un espacio vacacional con juegos y actividades lúdicas de aprendizaje para los niños y niñas de la localidad. En el 2017 adoptó el nombre de Colonia Vacacional Juega y Aprende (UNAE, 2017 y UNAE, 2018) que perdura hasta la fecha de la publicación de este artículo.

Las necesidades y requerimientos sociales emergentes han transformado la forma de ejecutar la colonia vacacional, es así que, debido a la emergencia sanitaria por la covid-19, el desarrollo de las colonias vacacionales de la UNAE de los años 2020 y 2021 se enmarcó en espacios virtuales y atendieron a las necesidades emocionales y educativas de los participantes.

Específicamente, la Colonia Vacacional Juega y Aprende de 2021 tuvo como objetivo fortalecer el conocimiento de niños y niñas de cuatro a doce años sobre la cultura ecuatoriana, el cuidado ambiental y la expresión artística, y estuvo a cargo de los técnicos docentes de Vinculación con la Sociedad, perfil nuevo en la UNAE que coordina y tutoriza la Práctica de Servicio Comunitario.

La colonia vacacional de la UNAE se fundamenta en el juego y el aprendizaje, pues combina sus características esenciales para la ejecución de las actividades. Montañés *et al.* (2000) mencionan que la relación entre el juego y el aprendizaje es un concepto desarrollado desde el siglo IV, gracias a la labor de los pensadores que impulsaron el desarrollo de la filosofía en Grecia. Por ejemplo, Platón y Aristó-

teles motivaban a los padres de familia a brindar a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes”. Más adelante, a mediados del siglo XIX, emergieron las primeras teorías psicológicas sobre el juego, las que se desarrollaron durante el siglo XX (Figura 1).

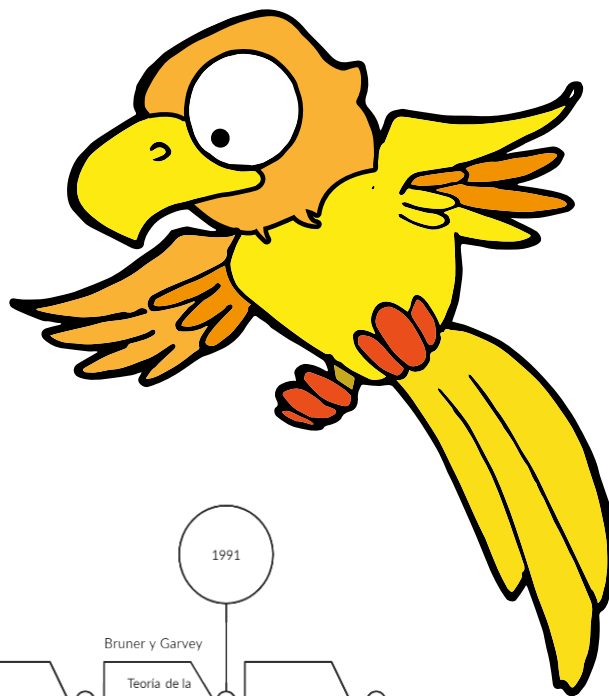
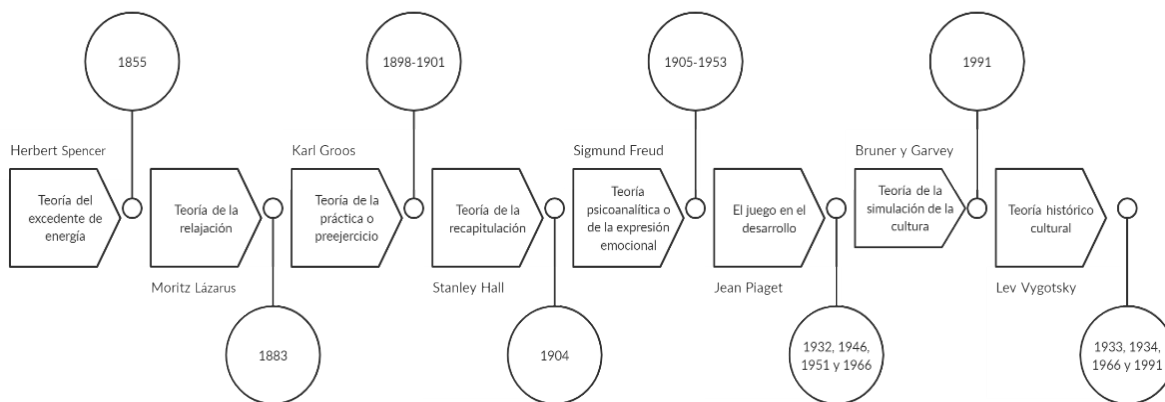


Figura 1. Desarrollo de las teorías psicológicas sobre el juego (XIX-XX)



Fuente: elaboración propia

Estas teorías resaltan la importancia que históricamente ha tenido el juego para la formación del ser humano —desarrollo de aprendizajes—. Sobre la base de estas consideraciones, diferentes autores mencionan que el juego es una acción libre y espontánea. Al respecto, Lázaro (1995) alude a que es un proceso generador de energía y diversión que si se efectuase de manera obligatoria perdería su esencia.

La colonia vacacional de la UNAE es un espacio de formación que considera la voluntad, el goce y disfrute de los participantes, desde la planificación de actividades hasta su ejecución, para consolidar objetivos de aprendizaje.

Las pedagogías activas Reggio Emilia, Waldorf y María Montessori en el desarrollo de la Colonia Vacacional Juega y Aprende

Autores como Bonwell y Eison (1991) conciben a las pedagogías activas como estrategias que permiten a los estudiantes convertirse en sujetos que realizan acciones y comprenden la intención de estas. Torres (2019) afirma que brindan mayor autonomía a los aprendices, ya que no imponen una secuencia de tareas, más bien posibilitan la solución de un reto a través de diferentes vías.

Además, las pedagogías activas favorecen el desarrollo de habilidades como intuir, organizar, producir, experimentar y comunicar, y logran reelaborar conocimientos desde la propia experiencia al atribuir sentido a lo que se aprende. A partir de estas consideraciones, la Colonia Vacacional Juega y Aprende de 2021 se desarrolló con base en las pedagogías activas Reggio Emilia, Waldorf y María Montessori.

De acuerdo con Martínez (2021), la pedagogía Reggio Emilia tiene como objetivo convertir a la escuela en un lugar de reflexión, investigación y experimentación, donde sea clave la interacción entre el docente y los estudiantes. Desde la



mirada de Beresaluce (2011), esta pedagogía concibe a los estudiantes como aprendices innatos, poseedores de capacidades y potencialidades; mientras el docente es un observador que incita experiencias.

Continuando con los aportes de Beresaluce, en la pedagogía Reggio Emilia la familia y la sociedad juegan un rol importante, al ser colaboradores del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, el espacio y el ambiente educativo se adaptan a las necesidades de los estudiantes, se respetan los tiempos de desarrollo de cada aprendiz, se trabaja el arte y la estética, y no se evalúa cuantitativamente, pues se asume como meta la comprensión.

Por su parte, la pedagogía Waldorf, de acuerdo con Moreno (2010), tiene como objetivo el desarrollo intelectual de los aprendices y considera el enriquecimiento artístico, la motivación intrínseca y activa, y los pensamientos, sentimientos y actos que inciden en el accionar del individuo en la sociedad.

Siguiendo con los aportes de Moreno, la pedagogía Waldorf considera la música, las manualidades y otras prácticas artísticas; la evaluación no responde a calificaciones cuantitativas, sino al desarrollo de facultades del aprendiz; además se establece una relación naturaleza-educación, desde espacios abiertos que crean conciencia y responsabilidad, y se motiva a realizar con amor las actividades.

En relación con la pedagogía Montessori, Silva (2018) menciona que su objetivo es desarrollar la personalidad del estudiante a través de actividades autónomas que fortalezcan su libre y natural actuación, totalmente despojado de la sobreprotección del adulto, quien asume un rol de guía y motivador. Desde la mirada del autor, los saberes se construyen en interacción con el medio, por ello el ambiente —materiales y recursos— debe estimular el aprendizaje a partir de rutinas con tiempos adaptados al aprendiz.

Sobre la base de estas consideraciones se establece que las pedagogías activas Reggio Emilia, Waldorf y María Montessori comparten las siguientes características dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje: el estudiante tiene un rol activo; el docente acompaña y motiva; los

materiales, recursos y actividades potencian el proceso; y el tiempo del aprendiz se considera en la ejecución de tareas.

Al respecto, Juanes *et al.* (2020) afirman que los espacios de aprendizaje virtual se favorecen de las características referidas, debido a que convierten al aprendiz en un ser autónomo con libertad e independencia para completar actividades. Del mismo modo, estimulan el desarrollo de habilidades para el siglo XXI, como la creatividad y la organización.

DESARROLLO

Este trabajo es un estudio cualitativo que describe y analiza la experiencia de la planificación, ejecución y evaluación de la Colonia Vacacional Juega y Aprende de 2021. Además, se adscribe al paradigma sociocrítico, porque se presenta como una reflexión para la transformación y mejora de procesos, todo ello a partir de una relación teoría-práctica.

El método de investigación es la sistematización de experiencias, la que, desde los aportes de Expósito y González (2017), se destaca porque apunta a la explicación de un proceso considerando factores implícitos, sus relaciones y su porqué para descubrir teorías, ideas o nuevos conceptos. En esta línea, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Tecnología —UNESCO— (2016) destaca la relevancia de este método de investigación para la mejora de la práctica educativa y el desarrollo de actividades caracterizadas por su innovación y para el fortalecimiento del perfil profesional del docente.

Además, se aplicó la observación participante, la que permite al investigador adentrarse en un contexto para valorar, verificar o, meramente, visualizar el desarrollo de actividades. Las técnicas implicadas fueron la de grupo de discusión y encuesta, a través de los instrumentos guía de grupo de discusión y el cuestionario de encuesta. El grupo de discusión se aplicó a 5 técnicos docentes y la encuesta, a los 101 beneficiarios y a los 38 representantes de

estos. El análisis de la información se desarrolló en los *software* Nvivo12 y Excel.

RESULTADOS

La experiencia de la Colonia Vacacional Juega y Aprende 2021 ha permitido determinar lineamientos para la planificación, ejecución y evaluación de actividades que relacionan el juego y el aprendizaje en la virtualidad. Del mismo modo, se estableció como un importante insumo para su futura planificación o la de acciones similares.

Esta actividad contó con la participación de diferentes actores, por lo tanto, resulta oportuno, para la comprensión de los resultados, definir los roles y la terminología empleada para identificar a cada uno:

- **Técnicos docentes:** es el equipo que planificó, ejecutó y evaluó la colonia vacacional. Estuvieron encargados de cuidar el desempeño de los estudiantes durante el proceso.
- **Estudiantes:** son los alumnos de la UNAE que planificaron y ejecutaron los talleres de la colonia vacacional. Estuvieron encargados de conectarse con los beneficiarios y sus representantes.
- **Beneficiarios:** son los niños y niñas, de entre cuatro a doce años, que se inscribieron en la colonia vacacional.
- **Representantes de los beneficiarios:** es el representante, padre o madre, o familiar cercano de los niños y niñas. Estuvieron encargados de asegurar que los beneficiarios participasen en los talleres.

A continuación, se exponen los resultados en los dos apartados que siguen.

Sistematización de experiencia: Colonia Vacacional Juega y Aprende de 2021

Este apartado es producto del grupo de discusión aplicado a los técnicos docentes. A continua-

ción, se expone, en tres fases, la sistematización de la experiencia de la colonia vacacional.

Fase 1: planificación

Esta etapa fue responsabilidad de los técnicos docentes. Se desarrollaron reuniones — espacios de diálogo y debate— para generar propuestas que viabilizaran la colonia vacacional. En consecuencia, el proceso consideró los siguientes lineamientos:

a. Determinar objetivo y metodología

A partir de los antecedentes y fundamentos de la colonia vacacional de la UNAE, se determinó como objetivo de la actividad crear una colonia vacacional, basada en el juego y el aprendizaje, para fortalecer el conocimiento de niños y niñas, de cuatro a doce años, sobre la cultura ecuatoriana, el cuidado ambiental y expresión artística. En correspondencia, se estableció la implementación de:

- Taller de cocina sobre la comida típica del Ecuador
- Taller de manualidades sobre la flora y fauna del Ecuador
- Taller de cuentos y leyendas relacionadas al cuidado del planeta
- Taller de música sobre canciones populares e instrumentos
- Taller de actividad física que incluyó actividades de relajación, bailes y juegos tradicionales.
- Día de cierre con actividad de disfraces y ropa favorita

Consecuentemente, se planteó ejecutar los talleres a partir de las pedagogías Reggio Emilia, Waldorf y María Montessori.

b. Determinar estudiantes

En la actividad participaron cuarenta estudiantes de las carreras: Educación Básica (EB), Educación Inicial (EI), Educación Intercultural Bilingüe (EIB), Educación Especial (EE), Educación en Ciencias Experimentales (ECE) y Pedagogías de las Artes y Humanidades (PAH). Para elegir a los participantes se consideraron

alumnos voluntarios y estudiantes con horas rezagadas de PSC, según lo establecido en las mallas curriculares de sus carreras.

c. Determinar beneficiarios

Los beneficiarios de la colonia fueron niños y niñas, a nivel nacional, de entre cuatro a doce años. La inscripción se efectuó a través de un formulario de Office 365. Se designó un máximo de 600 cupos que se dividieron en 4 grupos, de 150 participantes, organizados por rango de edad, como se ve en la siguiente tabla:

Tabla 1. Características de beneficiarios

Grupo	Rango de edades
1	De 4 a 5 años
2	De 6 a 7 años
3	De 8 a 9 años
4	De 10 a 12 años

Fuente: elaboración propia

d. Determinar tiempo, espacio y jornada de ejecución

Con respecto al tiempo de ejecución de los talleres se consideraron dos instancias: días y tiempo de conexión. Sobre los días, se determinó que los estudiantes realizaran los talleres los lunes, miércoles y viernes, a fin de que los martes y jueves los educandos y representantes pudieran organizarse y adquirir los materiales necesarios.

Con relación al tiempo de conexión, se resolvió que la duración de los talleres fuera de una hora treinta minutos. Las jornadas de ejecución que se establecieron fueron una matutina (de 10:00 a 11:30) y una vespertina (de 15:00 a 16:30). El espacio de ejecución fue la plataforma Zoom.

e. Crear recursos para la planificación, ejecución y evaluación

Los estudiantes elaboraron insumos (ver tabla 2) para la correcta planificación, ejecución y evaluación de las actividades; al mismo tiempo, los técnicos docentes dieron seguimiento y retroalimentación.

Tabla 2. Recursos de la colonia vacacional

Recurso	Objetivo	Descripción
Presentación de la actividad	Establecer orientaciones sobre las subactividades y número de horas que deben cumplir los estudiantes durante la planificación, ejecución y evaluación de la colonia vacacional.	Este recurso detalla cada una de las subactividades a realizar por los estudiantes, además, contine un cronograma que especifica las fechas y horas para su cumplimiento.
Modelo de planificación de talleres	Orientar a los estudiantes en la planificación y ejecución de los talleres.	Este documento está constituido por los apartados: información general; tema del taller; objetivo; actividad y descripción; materiales y recursos; tiempo; y responsables.
Informe final	Evidenciar las actividades desarrolladas por los estudiantes durante la colonia vacacional.	El instrumento resume las actividades desarrolladas por los estudiantes y está constituido por: información general, actividades programadas, fechas de ejecución, número de horas, descripción de las actividades ejecutadas, y evidencias.

Fuente: elaboración propia

f. Creación de curso virtual

Para establecer un espacio que almacene los recursos creados y dar seguimiento a las actividades ejecutadas por los estudiantes se diseñó un curso virtual en la plataforma Moodle. El diseño contempló tres apartados:

- Recursos útiles: presentación de material bibliográfico de apoyo sobre las pedagogías Reggio Emilia, Waldorf y María Montessori.
- Actividades: asignación de tareas para los estudiantes (mapa mental u organizador gráfico sobre las pedagogías, planificación de los talleres y redacción del informe final).
- Documentos de orientación para la colonia: presentación de archivo con la metodología de trabajo, distribución de beneficiarios, asignación de jornada, modelo de planificación de los talleres y modelo de informe final.

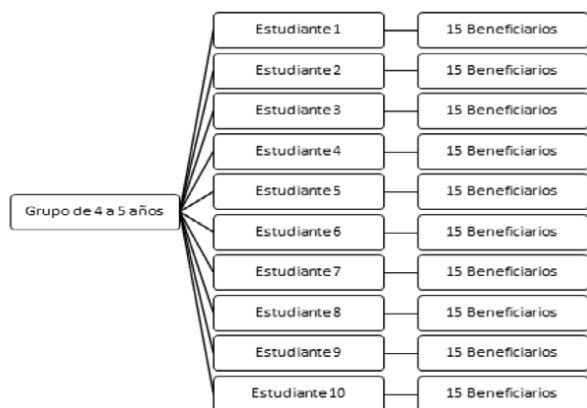
g. Subdivisión de grupos y creación de equipos

Cada grupo estructurado en el lineamiento c (Tabla 1) fue dividido en diez subgrupos integrados por un máximo de quince beneficiarios. En



consecuencia, se formaron cuarenta subgrupos que fueron tutorizados por los cuarenta estudiantes de las carreras mencionadas en el lineamiento *b*. A continuación, se expone una figura que ejemplifica esta subdivisión:

Figura 2. Subdivisión de grupos y creación de equipos



Fuente: elaboración propia

Del mismo modo que muestra en la figura anterior, con el grupo de cuatro a cinco años, se estableció la distribución de los grupos de seis a siete, de ocho a nueve y de diez a doce años, es decir, cada uno estuvo integrado por diez estudiantes, quienes, de manera individual, tutorizaron a quince beneficiarios. Es importante mencionar que los grupos fueron coordinados por un técnico docente como se ve en la siguiente tabla:

Tabla 3. Distribución de equipos

Grupo	Rango de edades	Carrera	Técnico Docente
1	De 4 a 5 años	Educación Inicial	Nadinne Largo
2	De 6 a 7 años	Educación Especial	Margarita Calderón
3	De 8 a 9 años	Educación Básica Educación Intercultural Bilingüe	Raquel Mendoza Edwin Peñafiel
4	De 10 a 12 años	Educación Experimental	Génesis Hurtado

Fuente: elaboración propia

h. Tutorización para la planificación y seguimiento

Las tutorías se desarrollaron en dos modalidades, general y por grupos; además se emplearon espacios sincrónicos y asincrónicos. Por un lado, se denomina tutoría general a aquella que cuenta con la participación de todos los técnicos docentes y los estudiantes. Por otro lado, las tutorías por grupo aluden a las desarrolladas por el técnico docente coordinador con los estudiantes de cada grupo, de acuerdo a la Tabla 3.

En la tutoría general se presentó el objetivo y metodología; las características de los beneficiarios; los recursos para la planificación, ejecución y evaluación; el tiempo, espacio y jornada de ejecución; el curso virtual; y la subdivisión de grupos. Además, en este encuentro se presentó la primera actividad para los estudiantes que consistió en revisar el material bibliográfico sobre las pedagogías y elaborar un mapa mental u organizador gráfico que reflejara los aspectos fundamentales.

La segunda tutoría fue por grupos, en este espacio se reflexionó sobre los aspectos claves de las pedagogías Reggio Emilia, Waldorf y María Montessori, además se orientó a los estudiantes sobre el proceso de planificación de los talleres. Al respecto, se acordó formar pares pedagógicos para que trabajaran en la planificación de un taller que se compartió con el técnico docente coordinador, para que este diera retroalimentación — espacio asincrónico— y, posteriormente, fuera socializada con el grupo.

La actividad de socialización se efectuó en la tercera tutoría desarrollada por grupo, en este espacio se solventaron dudas con respecto a la ejecución de cada taller y se socializó la fecha de inicio de la colonia y el listado de beneficiarios que cada estudiante tutorizaría. Previo al cierre de este encuentro, se solicitó a los estudiantes que crearan grupos de WhatsApp con los beneficiarios y sus representantes, se incluyó en ellos al técnico docente coordinador. Lo anterior, con el objetivo de establecer un acercamiento con los beneficiarios y crear un canal de comunicación en el que se informara sobre los recursos y materiales requeridos para las actividades y sobre las particularidades emergentes.

Fase 2: ejecución

Esta etapa fue responsabilidad de los estudiantes, encargados de desarrollar los talleres, y de los técnicos docentes, encargados de monitorear el accionar de los alumnos. Para su desarrollo se concibieron los siguientes lineamientos:

a. Inicio de la colonia vacacional

Un día previo al primer encuentro, los estudiantes socializaron en los grupos de WhatsApp los enlaces de Zoom para ingresar a los talleres y solicitaron los materiales para la ejecución de las actividades. Durante la realización de los talleres, los estudiantes consideraron pertinente efectuar una pausa pedagógica en la mitad de los encuentros. Al finalizar los talleres, los beneficiarios compartieron los productos elaborados a través del grupo de WhatsApp.

b. Seguimiento a los talleres

La colonia vacacional fue monitoreada por los técnicos docentes en dos espacios: el primero, a través de la conexión a los talleres desarrollados por los estudiantes; el segundo, mediante los grupos de WhatsApp. Este último, permitió evidenciar los productos elaborados y resultados alcanzados por los beneficiarios a través de fotografías (Figura 3) y videos.

Figura 3. Ejemplo de producto elaborado por un beneficiario



Fuente: elaboración propia

c. Tutorización para la ejecución y retroalimentación de los talleres

Durante este momento se llevaron a cabo dos tutorías; la primera, al finalizar la semana de inicio de la colonia, con la finalidad de identificar las percepciones y necesidades de los estudiantes para la continuación de los talleres. Al respecto, se determinó que el número de beneficiarios conectados variaba continuamente.

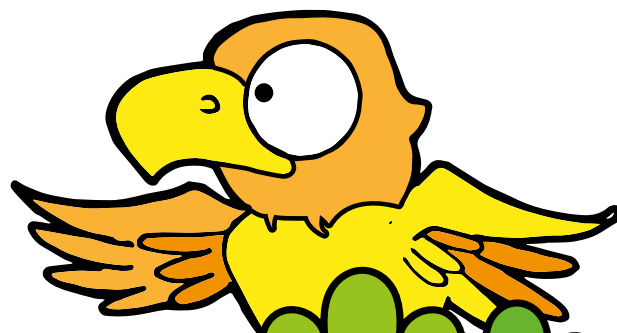
En esta línea, los técnicos docentes dialogaron con los representantes de los beneficiarios para conocer las razones que produjeron esta particularidad. Se encontró que los beneficiarios no tenían interés y motivación por las actividades realizadas.

Sobre lo anterior, se dio retroalimentación sobre la forma en las que los estudiantes desarrollaban los talleres, al respecto se propuso mejorar la interacción en las dinámicas contempladas en la planificación y realizar, con los beneficiarios, las actividades.

La segunda tutoría, se desarrolló a mediados de la segunda semana de la colonia vacacional, en este espacio se valoró, con los estudiantes, las actividades realizadas y la participación de los beneficiarios. Al respecto, mencionaron que las actividades propuestas cumplieron con su objetivo, sin embargo, el tiempo destinado fue corto. Sobre la participación de los beneficiarios aludieron que, durante la segunda semana, decreció el número de participantes. El seguimiento permitió determinar que esta disminución fue de un 14 %.

Fase 3. evaluación

La planificación de esta etapa fue desarrollada por los técnicos docentes y ejecutada por los estudiantes, para valorar la pertinencia de las actividades y el cumplimiento de los objetivos, a partir de los siguientes lineamientos:



a. Determinar instrumentos de evaluación

Considerando la virtualidad y la variedad de actores, se identificó como instrumento idóneo un cuestionario de encuesta que estuvo destinado a los beneficiarios y a sus representantes.

b. Diseño de los instrumentos de evaluación

El diseño del instrumento tomó en cuenta los lineamientos establecidos en el Consejo de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior (CACES) para evaluar proyectos y actividades de Vinculación con la Sociedad, esto con el objetivo de valorar la pertinencia de las actividades.

En esta línea, se determinaron como dimensiones la planificación, ejecución y relación entre actores. La escala empleada fue: incumplimiento, cumplimiento insuficiente, cumplimiento parcial, aproximación al cumplimiento, cumplimiento satisfactorio. El instrumento de evaluación fue elaborado en Google Forms.

c. Aplicación instrumentos de evaluación

Los responsables de aplicar el cuestionario de encuesta a los beneficiarios y sus representantes fueron los estudiantes, quienes, en la última sesión de la colonia, dialogaron con estos actores y pusieron a su consideración la importancia de evaluar la actividad para mejorar los procesos.

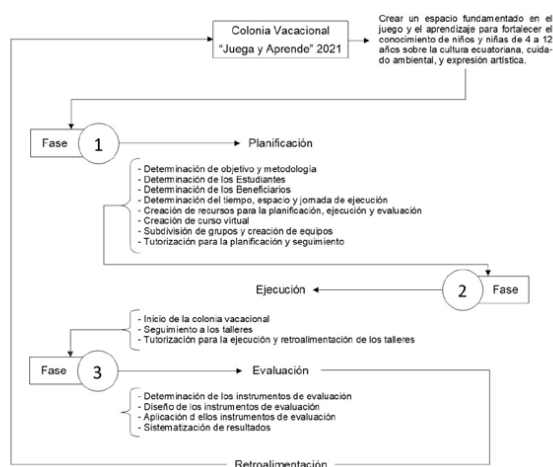
d. Sistematización de resultados

La sistematización de los resultados fue responsabilidad de los técnicos docentes, en correspondencia, se elaboraron informes de Excel y un informe final de la actividad. Al respecto, el primero se construyó a partir de las dimensiones especificadas en lineamiento *b* de la fase 3. Por su parte, el informe final responde a los requerimientos de la UNAE para la validación de actividades extracurriculares de Vinculación con la Sociedad.

Representación gráfica del proceso sistémico de la colonia vacacional

La Figura 4 resume el proceso sistémico del desarrollo de la Colonia Vacacional Juega y Aprende de 2021, en ella se rescata el proceso de evaluación como factor retroalimentador y potenciador de la actividad.

Figura 4. Representación gráfica de la colonia vacacional



Fuente: elaboración propia

Observaciones y reflexiones de los beneficiarios y sus representantes

Este apartado recoge la experiencia de los beneficiarios y sus representantes en los talleres ejecutados por los estudiantes durante la colonia vacacional y es el producto de las encuestas aplicadas, cuyos resultados se exponen en las Figura 5 y 6.

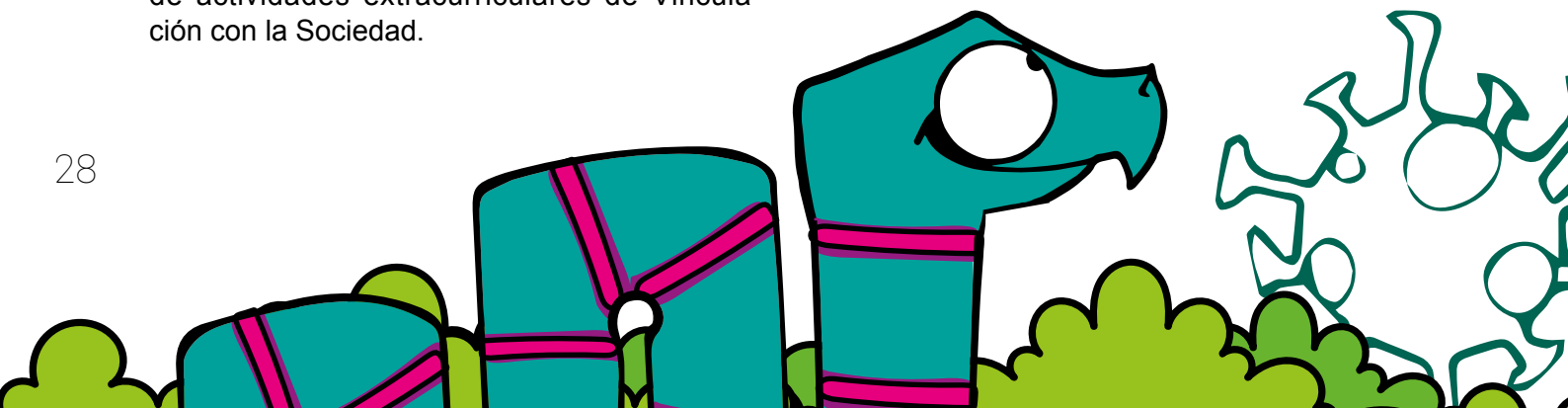
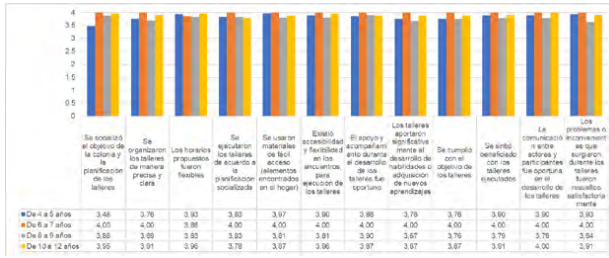
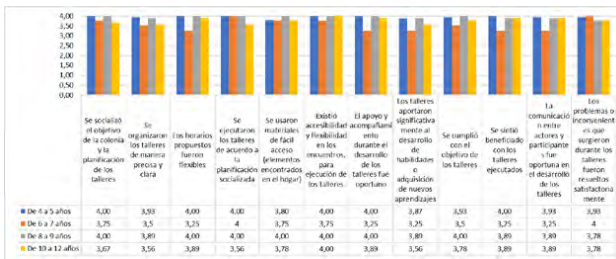


Figura 5. Resultados de la encuesta a los beneficiarios



Fuente: elaboración propia

Figura 6. Resultados de la encuesta a los representantes de los beneficiarios



Fuente: elaboración propia

Los beneficiarios y sus representantes mencionaron que el objetivo de la colonia y los talleres fueron socializados de manera satisfactoria, además, aludieron a que la organización fue adecuada. Con relación a los materiales empleados en el desarrollo de los talleres, los representantes de los beneficiarios expresaron que fueron de fácil acceso y que, generalmente, los encontraron en sus domicilios.

En cuanto al acompañamiento de los estudiantes, tanto beneficiarios como sus representantes, mencionaron que fue satisfactorio, además, rescataron la flexibilidad y accesibilidad para los encuentros. Del mismo modo, la relación entre los actores fue calificada como satisfactoria y destacaron la comunicación asertiva y la resolución oportuna de particularidades emergentes.

En cuanto al aporte de la colonia, la percepción de los beneficiarios apunta que posibilitó el desarrollo de habilidades y la adquisición de nuevos conocimientos. Al ser consultados sobre las recomendaciones para la mejora de la colonia vacacional, por un lado, los beneficiarios

mencionaron que se debe extender el tiempo de ejecución de los talleres e incrementar las actividades con material concreto; por otro lado, sus representantes mencionaron que la lista de materiales debe ser socializada con mayor anticipación, además, se debe cuidar que los beneficiarios no enciendan sus micrófonos durante las sesiones, pues dificulta la comprensión de las actividades.

Por último, recomendaron que algunos estudiantes transmitieran más interés y energía en las actividades, debido a que se mostraban distraídos, lo que ocasionó que algunos beneficiarios prefirieran no conectarse a las sesiones. Sobre lo anterior, el análisis determinó que esta recomendación en su mayoría se direccionaba a algunos estudiantes con horas rezagadas de PSC.

CONCLUSIONES

El desarrollo de la Colonia Vacacional Juega y Aprende de 2021, en formato virtual, requirió de un proceso sistémico constituido por tres fases: planificación, ejecución y evaluación, cada una con lineamientos específicos que favorecieron la organización de las actividades al considerar objetivos, metodología, actores, tiempo, materiales y recursos.

Las pedagogías activas Reggio Emilia, Waldorf y María Montessori orientaron la planificación, ejecución y evaluación de los talleres desde la reflexión, investigación y experimentación. Además, enriquecieron el desarrollo profesional de los estudiantes, puesto que desarrollaron habilidades respecto a la ejecución de prácticas artísticas, creativas e innovadoras, en las que la que los niños y niñas cumplen un rol activo, el docente actúa acompañando y motivando, y el ambiente incide favorablemente en el proceso.

En la colonia vacacional participaron dos grupos de estudiantes: el primero, estudiantes voluntarios; el segundo, estudiantes con horas rezagadas de PSC. Los últimos presentaron particularidades en el desarrollo de la actividad, generalmente no mostraban interés, pues su

participación estaba condicionada a la obligatoriedad de completar las horas de PSC. De lo anterior, se evidencia que es una necesidad prioritaria empoderar y motivar a los estudiantes en estos espacios, debido a que la labor docente implica compromiso y responsabilidad con la sociedad.

Sobre la ejecución de la colonia vacacional en formato virtualidad, se determinó que el internet permite expandir los espacios de cobertura, sin embargo, es un reto idear actividades que faciliten la interacción y el seguimiento a la participación de los actores. En respuesta a lo anterior, herramientas como WhatsApp y Zoom se constituyeron como recursos para la comunicación asertiva. Del mismo modo, Moodle fue una plataforma que posibilitó el acceso a la información y actividades desempeñadas por los estudiantes y beneficiarios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios Pedagógicos*, 46(3), 213-223. DOI: 10.4067/S0718-07052020000300213

Beresaluce, R. (2011). *Las escuelas municipales de Reggio Emilia como modelo de calidad en la etapa de educación infantil*. Club Universitario.

Bonwell, C. y Eison, J. (1991). *Aprendizaje activo: Crear emoción en el aula*. Escuela de Educación y Desarrollo Humano. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED336049.pdf>

Expósito, D. y González, J. (2017). Sistematización de experiencias como método de investigación. *Gaceta Médica Espirituana*, 19(2). <http://scielo.sld.cu/pdf/gme/v19n2/GME03217.pdf>

Juanes, B.; Munévar, O. y Cándelo, H. (2020). La virtualidad en la educación. Aspectos claves para la continuidad de la enseñanza en tiempos de pandemia. *Revista Conrado*, 16(76), 448-452. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n76/1990-8644-rc-16-76-448.pdf>

Lázaro, A. (1995). Radiografía del juego en el marco escolar. *Psicomotricidad, Revista de estudios y experiencias*, 3(51), 7-22.

Martínez, M. (2021). *La pedagogía de Reggio Emilia en educación infantil a través del método por proyectos. Propuesta de intervención*. (Tesis de

Licenciatura). Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49036/TFG-G4867.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Montañés, J.; Parra, M; Sánchez, T.; López, R.; Latorre, J; Blanc, P.; Sánchez, M.; Serrano, J. y Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (15), 235-260. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>

Moreno, M. (2010). Pedagogía Waldorf. *Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 5, 03-209. https://www.researchgate.net/publication/277788767_Pedagogia_Waldorf

UNAE. (23 de julio de 2018). *Juega y aprende* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=QKTWZwhwLlo&ab_channel=UNAEcuador

UNAE. (08 de agosto de 2016). *Jornadas Vacacionales UNAE 2016* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=oMnOt9Dt6-o&ab_channel=UNAEcuador

UNESCO-Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Tecnología. (2016). *Metodología de Sistematización de Experiencias Educativas Innovadoras*. <http://docentesinnovadores.perueduca.pe/wp-content/uploads/2017/06/Texto3-sistematizacion.pdf>

Torres, A. (2019). Innovación o moda: las pedagogías activas en el actual modelo educativo. Una reflexión sobre las metodologías emergidas. *Voces De La Educación*, 4(8), 3-16. <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/167/164g>

Velozo, P. (2020). *La Pedagogía Social como apoyo en la intervención del Trabajo Social en niños-niñas de 6 a 13 años de edad en el Barrio la Ferroviaria Alta en el período abril-julio 2019*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21297/1/T-UCE-0013-CSH-233.pdf>

Silva, L. (2018). *La Teoría de María Montessori y su aporte a los niños con discapacidad intelectual*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Educación. Perú. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2975/LuisaSilvamonografia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>