	<b>GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER</b> <b>EDUCATION FOR LIFE</b>  <b>SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA</b>	Código: FO - 016
		Versión: 01
		Fecha de elaboración: 14/01/2025

**NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA:** Yandci Ruedas Ibañez.

**CURSO:** Prekinder

**PROYECTO DE AULA:** The Wonderful World of Butterflies

**Caracterización grupo:** Prekinder es un grado que está conformado por 16 niños entre las edades de 3 a 4 años los cuales 6 eran niñas y 9 niños. Sin embargo, cuenta con un estudiante con necesidad educativa (F900 – Perturbación de la actividad y la atención, y F809 – Trastornos del desarrollo habla y del lenguaje no especificados).

### 1. Definición y planificación del proyecto de aula

<b>Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula.</b> (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)	<b>Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones</b>
--	---



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

El proyecto de aula **“The Wonderful World of Butterflies”** surgió de los intereses de los estudiantes.

**Proceso de definición del tema de interés:**

Se identificó el interés por las mariposas a través de la observación directa y la conversación guiada en el aula. Como parte de este proceso, se desarrolló la actividad **“Soy un detective”**, en la cual los niños elaboraron binoculares con tubos de papel y exploraron el salón en busca de insectos, fortaleciendo así su curiosidad y habilidades de observación.

**Proceso de negociación:**

Los niños participaron expresando ideas sobre lo que querían aprender, y el docente orientó el tema hacia el estudio de las mariposas por medio de una lluvia de ideas.

El enfoque en el aprendizaje por proyectos involucra a los estudiantes en el aprendizaje de manera activa y promueve el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la aplicación práctica del conocimiento.

La teoría de la "enseñanza mediante proyectos" la desarrollo John Dewey, quien menciona que **“Los estudiantes trabajan en proyectos que son relevantes para sus vidas y que involucran la exploración activa, la resolución de problemas y la colaboración. Creía que esta forma de aprendizaje fomentaba la comprensión profunda y el desarrollo de habilidades prácticas.”**

El trabajo por proyectos le permite al estudiante aprender haciendo, y así se tienen en cuenta las habilidades de los estudiantes, él participa en cada una de las actividades de acuerdo a su interés y así recibe la información pasivamente.

Por otra parte, adoptar un enfoque personalizado que permita a los estudiantes elegir o adaptar proyectos de acuerdo con sus intereses aumenta la motivación y la participación del mismo.

Howard Gardner menciona que **“las personas tienen una diversidad de habilidades y talentos. Cuando se diseñan proyectos de aprendizaje activo, se puede tener en cuenta esta diversidad y permitir que los estudiantes utilicen y desarrollen sus talentos específicos”**



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

**Definición de preguntas:**

Cada estudiante realizó preguntas sobre lo que quisieran saber de ese tema en común, se iban registrando en el tablero para poder seleccionar las de mayor interés y así plasmarlas en una ficha informativa.

**Planeación de acciones:**

Se organizaron actividades como cuentos, videos, manualidades, observación de imágenes, juegos de roles y exploración del entorno. También se cuenta con apoyo de material audiovisual con, NatGeo, Smile and Learn, entre otros.

Es decir, los proyectos de aprendizaje activo fortalecen sus habilidades para interactuar y trabajar efectivamente con otros. De esta manera, se fomenta la colaboración entre los estudiantes con sus diferentes habilidades, y así se promueve un aprendizaje interdisciplinario.

Freire promovía el aprendizaje cooperativo y colaborativo en el aula, “Creía que las personas podían aprender juntas, compartiendo ideas y experiencias a través de la escritura y la discusión” es un enfoque que fomenta la participación activa y la construcción de significado a través de la escritura.

Goodman argumentó que “los lectores construyen significado a medida que leen, utilizando pistas contextuales y visuales. En el preescolar, esto puede traducirse en la promoción de la narración de historias y la participación activa de los niños al discutir e interpretar imágenes y palabras en libros ilustrados.”

Dentro del aula de clase es fundamental el proceso lector, el reconocimiento de palabras, la ilustración y el sonido fonológico de las mismas. Un proceso constante en el que se evidencia la fluidez verbal.

**1. Planificación curricular**



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

<p><b>Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula.</b></p> <p>(Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)</p>	<p><b>Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas</b></p> <p>(Precisa los conceptos y / o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)</p>
<p>¿Cómo comen?</p>	
<p>¿Cómo se reproducen?</p>	<p><b><u>CAMPOS SEMÁNTICOS:</u></b></p>
<p>¿Las mariposas nacen de la barriga de la mamá?</p>	<p>Los seres vivos</p>
<p>¿Son buenas o malas?</p>	<p>Las mariposas</p>
<p>¿Las mariposas tienen familia?</p>	<p>Ciclo de vida de la mariposa</p>
<p>¿Cómo se relacionan?</p>	<p>Ciclo de vida de seres vivos</p>
<p>¿Las mariposas pueden oler?</p>	<p>Funciones vitales de los seres vivos</p>
<p>¿Cómo ven las mariposas?</p>	<p>Alimentación de los seres vivos</p>
<p>¿Cómo es su cuerpo?</p>	<p>Reproducción de los seres vivos</p>
<p>¿Por qué las mariposas son de colores?</p>	<p>Relación de los seres vivos</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Tienen huesos?	Los sentidos
¿Dónde viven?	Cuerpo humano
¿Cuáles son los tipos de mariposas?	Animales vertebrados e invertebrados
	Clasificación de invertebrados
	Hábitat
	Razas
	¿Cuáles son los tipos de mariposas?

### 1. Desarrollo del proyecto de aula

<b>Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula</b>  (describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)	<b>Por qué se realizaron</b>  (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	<b>Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones</b> (Explicite conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)
---	--	---



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

<p>Investigación y representación.</p>	<p>En cada uno de los temas que se vieron en el proyecto se daba al trabajo en casa de investigar sobre los datos curiosos de cada tema, para complementar el aprendizaje adquirido en clase.</p>	<p>Es importante mencionar que David Ausubel propuso que “el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes pueden conectar nueva información con su conocimiento previo.” La investigación en preescolar es construir el significado a partir de sus experiencias y cómo se pueden diseñar entornos de aprendizaje que faciliten la construcción de conexiones significativas.</p>
<p>Proceso lector.</p>	<p>En cada una de las actividades que se dieron a realizar en el proyecto se mantenía el proceso lector por medio de Bits, estas palabras serán repasadas siguiendo el método Glenn Doman y a su vez, tendrán bits donde deberán seguir el contorno punteado para así formar la palabra ya repasada anteriormente.</p>	<p>Cabe resaltar que Vygotsky destacó “la importancia de la cultura escrita en el desarrollo de la lectura y la escritura. Los niños deben estar inmersos en un entorno en el que se valore y se utilice la escritura. Esto puede incluir la exposición a libros, la escritura de notas y la participación en actividades relacionadas con la escritura en el entorno preescolar.” Es por esto que, la investigación se centra en cómo los niños adquieren habilidades lingüísticas y participan en actividades de juego simbólico que promueven el desarrollo cognitivo.</p>
<p>Proceso de escritura.</p>	<p>Los estudiantes se realizan fichas informativas e instructivas, donde plasman registros de cada tema, actividad y comprensión lectora.</p>	<p>Las experiencias significativas en preescolar permiten a los niños explorar, investigar y descubrir conceptos de manera activa; según John Dewey promovió “el aprendizaje basado en la experiencia y la importancia de aprender haciendo. Las experiencias significativas en preescolar permiten a los niños explorar,</p>
<p>Exploración vivencial.</p>	<p>Se identificó el interés por las mariposas a través de la observación directa y la conversación guiada en el aula. Como parte de este proceso, se desarrolló la actividad “Soy un detective”, en la cual los niños elaboraron binoculares con tubos de papel y</p>	<p>Las experiencias significativas en preescolar permiten a los niños explorar, investigar y descubrir conceptos de manera activa; según John Dewey promovió “el aprendizaje basado en la experiencia y la importancia de aprender haciendo. Las experiencias significativas en preescolar permiten a los niños explorar,</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

	exploraron el salón en busca de insectos, fortaleciendo así su curiosidad y habilidades de observación.	experimentar y aprender a través de la acción práctica.” De esta manera, las experiencias significativas ayudan en el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la empatía, la autorregulación emocional y la toma de decisiones.
Experiencia significativa: Visita a campo abierto en Piritama “Playa de Belén”	Una de las experiencias más significativas de la institución es el viaje de inmersión. En esta oportunidad, los estudiantes visitaron el Parque Natural Los Estoraques y Piritama, ubicado en Playa de Belén, donde tuvieron la oportunidad de interactuar directamente con las mariposas y observar la gran diversidad de especies, fortaleciendo así su aprendizaje a través del contacto con el entorno natural.	Las experiencias significativas en preescolar permiten a los niños explorar, investigar y descubrir conceptos de manera activa; según John Dewey promovió “el aprendizaje basado en la experiencia y la importancia de aprender haciendo. Las experiencias significativas en preescolar permiten a los niños explorar, experimentar y aprender a través de la acción práctica.” De esta manera, las experiencias significativas ayudan en el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la empatía, la autorregulación emocional y la toma de decisiones.
Material audiovisual.	En cada una de las clases se mantiene un acercamiento a la realidad por medio de videos, películas, documentales y canciones.	Es importante mencionar como Albert Bandura destacó “la importancia del aprendizaje social y la observación de modelos en el desarrollo de habilidades y comportamientos. El material audiovisual proporciona a los niños la oportunidad de observar y modelar comportamientos, actitudes y habilidades positivas. Por ejemplo, pueden aprender sobre la resolución de problemas, la empatía o conceptos académicos al observar situaciones y personajes en programas educativos.” De esta manera, es importante seleccionar y presentar material audiovisual de manera



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

que sea comprensible y atractiva para los niños, así mismo sea enriquecedora para el desarrollo integral de los niños.

### 1. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

<b>Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula</b> (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)	<b>Razones que fundamenta la actividad</b>
<p>Video</p> <p><b>Proyección:</b> “The Wonderful World of Butterflies”</p> <p>Se realizó la proyección del video expositivo realizado por los estudiantes.</p>	<p>(Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)</p> <p>Los estudiantes elaboraron un video en el que cada uno participó compartiendo información relevante sobre su proyecto. En este, presentaron imágenes de su proceso, datos curiosos, explicaciones apoyadas con material real y evidencias de su salida pedagógica. Asimismo, la realización de este video permitió socializar el proyecto de manera dinámica y alegre ante toda la comunidad educativa.</p>
<p><b>Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés</b> (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)</p>	<p><b>Tipo de logro</b></p> <p>(Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Formula preguntas específicas sobre una observación o experiencia y escoge una para indagar y encontrar posibles respuestas.	Dimensión cognitiva
Describe personas, objetos, lugares, entre otras, en forma detallada.	Dimensión comunicativa
Expone y defiende sus ideas en función de la situación comunicativa.	Dimensión comunicativa
Describe características de seres vivos y objetos inertes, establece semejanzas y diferencias entre ellos y los clasifica.	Dimensión comunicativa
Propone y verifica necesidades de los seres vivos.	Dimensión cognitiva
Observa y describe cambios en su desarrollo y en el de otros seres vivos.	Dimensión comunicativa
Clasifica seres vivos en diversos grupos taxonómicos.	Dimensión cognitiva
Describe su cuerpo y el de sus compañeros.	Dimensión comunicativa
Reconoce las partes de su cuerpo.	Dimensión corporal
Clasificar los seres vivos en los diversos grupos (vertebrados e invertebrados)	Dimensión cognitiva
Reconoce los 5 sentidos (Vista, olfato, gusto, tacto y oído)	Dimensión cognitiva
Identifica los sabores (dulce, salado, amargo y ácido)	Dimensión cognitiva



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**


**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Reconocer las partes del cuerpo de las mariposas.	Dimensión cognitiva
Reconoce la importancia y el funcionamiento de cada uno de los sentidos en los seres humanos y las mariposas.	Dimensión cognitiva
Establecer relaciones entre los diferentes tipos de alimentación de los animales según su entorno.	Dimensión cognitiva
Comprende el proceso de respiración de las mariposas.	Dimensión cognitiva
Conocer formas de adaptación de los animales a su hábitat.	Dimensión cognitiva
Comprender datos curiosos sobre las mariposas.	Dimensión cognitiva
Utiliza diversas formas de expresión (escritos, exposiciones orales, carteleras...) para continuar los resultados de la investigación.	Dimensión comunicativa
Mejora la grafía de sus letras mientras hace escritos.	Dimensión corporal
Enriquece el vocabulario, favoreciendo la comprensión oral y la expresión escrita.	Dimensión comunicativa

	<b>GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER</b> <b>EDUCATION FOR LIFE</b>  <b>SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA</b>	Código: FO - 016
		Versión: 01
		Fecha de elaboración: 14/01/2025

**NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA:** Durley Tatiana Vanegas Carrascal

**CURSO:** Kinder

**PROYECTO DE AULA:** Legs, feathers and whiskers.

**Caracterización grupo:** Kinder es un grado que está conformado por 16 estudiantes entre las edades de 4 a 5 años; cuenta con 7 niñas y 9 niños.

### 1. Definición y planificación del proyecto de aula

<b>Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula.</b> (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)	<b>Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones</b>
	El proyecto de aula “ <i>Legs, feathers and whiskers</i> ” parte del reconocimiento de los intereses de los estudiantes como eje central del aprendizaje, lo cual



GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE

SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

El proyecto de aula “**Legs, feathers and whiskers**” surgió de los intereses de los estudiantes.

#### Proceso de definición del tema de interés:

Para conocer los intereses de los niños se implementó el juego “Los detectives” involucrándose en el papel de la investigación, crearon su lupa y siguieron las pistas; en cada una de las pistas había diferentes imágenes relacionadas a todos los campos semánticos (Animales aéreos, acuáticos, terrestres, domésticos y salvajes, profesiones, transporte, flora, climas, entre otros) se realizó un recorrido buscando las pistas hasta poder llegar al aula de clases y así compartir la experiencia.

#### Proceso de negociación:

Se realizó una lluvia de ideas según los intereses percibidos en el juego de los detectives. De allí por medio de votación se definió el interés en común de los estudiantes quedando como tema principal 5 animales que se caracterizaron como lo salvajes, entre ellos la iguana, el conejo, el tigre, el avestruz y el águila.

se sustenta en teorías pedagógicas que promueven el aprendizaje significativo, activo y participativo.

Este principio se fundamenta en la pedagogía de **John Dewey**, quien promovía que la educación debe partir de las experiencias e intereses del niño, permitiendo que el aprendizaje sea relevante y significativo. Dewey afirma que “la educación no es preparación para la vida, es la vida misma”, y por lo tanto, los proyectos deben vincularse con el contexto y motivaciones del niño.

La utilización del juego como estrategia de exploración responde al enfoque de **Jean Piaget**, quien señala que el juego es la forma natural en que los niños comprenden el mundo, y que el conocimiento se construye a partir de la acción sobre los objetos y la interacción con el entorno.

Asimismo, **Lev Vygotsky** refuerza la importancia del juego simbólico y de roles, destacando que este favorece el desarrollo del lenguaje, el pensamiento y la socialización. Al jugar a ser detectives, los niños desarrollan capacidades cognitivas y lingüísticas a través de una actividad lúdica, lo que permite la observación de sus intereses genuinos.

El proceso democrático de elegir un tema mediante lluvia de ideas y votación refleja un enfoque constructivista-social sustentado en **Vygotsky**, quien destaca que el conocimiento se construye en interacción con otros y que el lenguaje es una herramienta fundamental para el desarrollo del



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

**Definición de preguntas:**

Cada estudiante realizó preguntas sobre lo que quisieran saber de ese tema en común, se iban registrando en el tablero para poder seleccionar las de mayor interés y así plasmarlas en una ficha informativa.

**Planeación de acciones:**

Para las acciones a realizar en el plan de aula, es apoyo material audiovisual con twinkl, NatGeo, Smile and Learn, entre otros. De igual manera, en las manualidades se utiliza material reciclable donde se concientice el buen uso de los recursos y, materiales que promuevan su habilidad psicomotora.

pensamiento. Además, este enfoque promueve la pedagogía participativa, donde los niños no son receptores pasivos, sino actores activos que toman decisiones en su propio proceso de aprendizaje.

La incorporación de materiales audiovisuales y reciclables en la planificación responde a la propuesta de **Howard Gardner** y su teoría de las inteligencias múltiples, permitiendo atender diferentes estilos de aprendizaje (visual, naturalista, corporal-cinestésico, etc.) y fomentar habilidades diversas.

El uso de material reciclable también se vincula con principios de la educación ambiental y la formación en valores, promoviendo la conciencia ecológica desde temprana edad. Además, fortalece la psicomotricidad fina, fundamental en la educación preescolar, según lo planteado por **Henri Wallon**, quien resaltó la relación entre movimiento, emoción y aprendizaje en el desarrollo integral infantil.

**2. Planificación curricular**

<b>Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula.</b>	<b>Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas</b>
---	---



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

(Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)	(Precisa los conceptos y / o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)
¿El tigre come humanos?	<p><b><u>CAMPOS SEMÁNTICOS:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los seres vivos</li> <li>• Animales silvestres</li> <li>• Ciclo de vida del ser vivo</li> <li>• Funciones vitales del ser vivo</li> <li>• Alimentación del ser vivo</li> <li>• Alimentación saludable</li> <li>• Locomoción</li> <li>• Reproducción de los seres vivos</li> </ul>
¿Qué come el avestruz?	
¿Todos los conejos comen zanahoria?	
¿Las iguanas nadan?	
¿Por qué los tigres no vuelan?	
¿Los conejos nacen en huevos?	
¿El avestruz nace de la barriga de la mamá?	
¿Cómo escucha el águila?	
¿La iguana tiene dientes?	
¿Los tigres viven en cuevas?	
¿Dónde vive el avestruz?	



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Cómo duerme el avestruz?

¿Por qué hay tigres blancos?

¿Hay tigres sin rayas?

¿La iguana cambia de color?

- Reproducción en el ser humano
- Los sentidos
- Sentido de la vista
- Sentido de tacto
- Sentido del gusto
- Sentido del oído
- Sentido del olfato
- Cuerpo humano
- Animales vertebrados e invertebrados
- Clasificación de los vertebrados
- Hábitat
- Razas

### 3. Desarrollo del proyecto de aula

Licencia de funcionamiento Resolución 007664 – DANE 354498800013

Página web: [www.gbhg.edu.co](http://www.gbhg.edu.co) – Correo: [secretary@gbhg.edu.co](mailto:secretary@gbhg.edu.co)

Calle 8A #31-38 La Primavera – Ocaña, N. S.

Tel: 316 510 2766 – 317 442 6216

**Página 15 de 121**



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

<p><b>Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula</b></p> <p>(describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)</p>	<p><b>Por qué se realizaron</b></p> <p>(Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)</p>	<p><b>Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones</b> (Explicita conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)</p>
<p>Investigación para la solución de cada una de las preguntas</p>	<p>En cada uno de los temas que se vieron en el proyecto se daba al trabajo en casa de investigar sobre los datos curiosos de cada tema, para complementar el aprendizaje adquirido en clase.</p>	<p>La investigación en el aula, acompañada por tareas en casa, promueve el aprendizaje autónomo y significativo, siguiendo los postulados de <b>Jean Piaget</b>, quien plantea que el niño construye conocimiento a partir de la exploración activa del entorno. Asimismo, se apoya en el enfoque de <b>Lev Vygotsky</b>, al considerar la interacción entre la escuela y la familia como un medio para ampliar la zona de desarrollo próximo, favoreciendo el aprendizaje colaborativo y social. Esta práctica también refleja el principio de indagación promovido por la pedagogía de <b>Reggio Emilia</b>, al permitir que las preguntas genuinas de los niños guíen el proceso de aprendizaje.</p>
<p>Proceso de lector</p>	<p>En cada una de las actividades que se dieron a realizar en el proyecto se mantenía el proceso lector por medio de Bits, estas palabras serán repasadas siguiendo el método</p>	<p>La implementación de Bits de inteligencia y el método <b>Glenn Doman</b> se basa en la estimulación visual y auditiva para facilitar el reconocimiento global de las palabras,</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

	Glenn Doman y a su vez, tendrán bits donde deberán seguir el contorno punteado para así formar la palabra ya repasada anteriormente.	fortaleciendo la memoria visual y el proceso lector en niños de primera infancia. Doman sostiene que la lectura temprana puede lograrse mediante la exposición frecuente a estímulos visuales acompañados de afecto, repetición y juego. Además, se vincula con la teoría de las inteligencias múltiples de <b>Howard Gardner</b> , al activar canales visuales, lingüísticos y kinestésicos en el aprendizaje de la lectura.
Proceso de escritura	Los estudiantes se realizan fichas informativas e instructivas, donde plasman registros de cada tema, actividad y comprensión lectora.	La elaboración de fichas informativas e instructivas permite que el niño comience a representar el lenguaje de forma escrita, integrando procesos cognitivos como la memoria, la organización de ideas y la interpretación. Esta acción se fundamenta en <b>Emilia Ferreiro</b> , quien estudió cómo los niños construyen el conocimiento sobre la escritura a través de hipótesis que evolucionan con la práctica. Ferreiro señala que el niño no aprende a escribir repitiendo modelos, sino construyendo sentido a través de sus propias producciones escritas, en contextos significativos.
Manualidades	Los niños en esta edad necesitan adquirir habilidades psicomotrices y, por medio de estas actividades trabajan el agarre, la pinza, la creatividad e imaginación. De igual manera se utiliza material reciclable para concientizar	Las actividades manuales favorecen el desarrollo de la motricidad fina, el pensamiento creativo y la expresión simbólica. Esta práctica se sustenta en los aportes de <b>Henri Wallon</b> , quien resalta la conexión entre movimiento, emoción y pensamiento en el desarrollo infantil. Además, la creatividad se potencia mediante materiales reciclables, lo que fomenta la



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

	sobre el buen uso de los recursos y la reutilización del material desechable.	conciencia ecológica, en consonancia con los principios de la educación ambiental integral. También se relaciona con <b>Friedrich Fröbel</b> , creador del jardín infantil, quien promovía el uso de materiales manipulativos y naturales para el desarrollo sensorial y motriz del niño.
Exposiciones	Cada estudiante realiza exposiciones como apertura a las clases según los temas a tratar, con el objetivo de incentivar a la investigación y a fortalecer el proceso que se lleva en cada trimestre (Escritura, creatividad, espontaneidad, fluidez, manejo de escenario)	La exposición oral como apertura de clase estimula el lenguaje, la espontaneidad, la fluidez verbal y el pensamiento crítico. Esta acción se fundamenta en <b>Lev Vygotsky</b> , quien plantea que el lenguaje es la herramienta principal del pensamiento, y en la pedagogía activa de <b>Célestin Freinet</b> , quien defendía la libre expresión del niño por medio del texto libre, la exposición oral y la participación activa en su entorno. Estas actividades también contribuyen a la seguridad emocional y la autoestima, componentes fundamentales del desarrollo integral.
Material audiovisual	En cada una de las clases se mantiene un acercamiento a la realidad por medio de videos, películas, documentales y canciones.	El uso de videos, canciones, documentales y otros recursos audiovisuales permite establecer vínculos entre el conocimiento y la vida cotidiana. Esta estrategia didáctica responde a la diversidad de estilos de aprendizaje, conforme a la teoría de <b>Howard Gardner</b> , y favorece la comprensión significativa al conectar la información con experiencias visuales y auditivas. También se apoya en la pedagogía de la imagen,



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

que considera el poder de lo visual como facilitador del aprendizaje en la infancia.

#### 4. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

<b>Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula</b> (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)	<b>Razones que fundamenta la actividad</b> (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)
<b>Proyección: Exposición con disfraces de los animales.</b> Cada estudiante tendrá un animal de los del proyecto y se disfrazarán del mismo para exponer su dato importante.	
<b>Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés</b> (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)	<b>Tipo de logro</b> (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)
Formula preguntas específicas sobre una observación o experiencia y escoge una para indagar y encontrar posibles respuestas.	Dimensión cognitiva
Describe personas, objetos, lugares, entre otras, en forma detallada.	Dimensión comunicativa



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Expone y defiende sus ideas en función de la situación comunicativa.	Dimensión comunicativa
Describe características de seres vivos y objetos inertes, establece semejanzas y diferencias entre ellos y los clasifica.	Dimensión comunicativa
Propone y verifica necesidades de los seres vivos.	Dimensión cognitiva
Observa y describe cambios en su desarrollo y en el de otros seres vivos.	Dimensión comunicativa
Clasifica seres vivos en diversos grupos taxonómicos.	Dimensión cognitiva
Describe su cuerpo y el de sus compañeros.	Dimensión comunicativa
Reconoce las partes de su cuerpo.	Dimensión corporal
Clasificar los seres vivos en los diversos grupos (vertebrados e invertebrados)	Dimensión cognitiva
Reconoce los 5 sentidos (Vista, olfato, gusto, tacto y oído)	Dimensión cognitiva
Identifica los sabores (dulce, salado, amargo y ácido)	Dimensión cognitiva
Reconocer las partes del cuerpo de los animales.	Dimensión cognitiva
Establecer relaciones entre los diferentes tipos de alimentación de los animales según su entorno.	Dimensión cognitiva



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**


Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Conocer formas de adaptación de los animales a su hábitat.

Dimensión cognitiva

	<p align="center"><b>GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER</b> <i>EDUCATION FOR LIFE</i></p> <p align="center"><b>SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA</b></p>	Código: FO - 016
		Versión: 01
		Fecha de elaboración: 14/01/2025

**NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA:** Juliana Ascanio Urquijo

**CURSO:** Transición

**PROYECTO DE AULA:** Wild Animals

**Caracterización grupo:** Niños de transición con edades de 5 a 6 años, un estudiante con necesidades educativas (autismo).

### 1. Definición y planificación del proyecto de aula

<p><b>Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula.</b> (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés,</p>	<p><b>Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones</b></p>
---	--



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)

El primer paso en la construcción del proyecto fue identificar el tema central. En este caso, se seleccionó “animales salvajes” como tema general, resultado de una serie de actividades orientadas desde la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. Estas incluyeron la observación de videos, la lectura de libros, conversaciones grupales y reflexiones individuales, teniendo en cuenta los intereses y curiosidades de los estudiantes.

Posteriormente, se realizó una encuesta para confirmar el tema y definir el nombre del proyecto.

Una vez elegido el tema, se estableció el alcance del proyecto, definiendo los aspectos específicos a investigar sobre ciertos animales salvajes como el cocodrilo, la jirafa, el gorila, el leopardo, el león, la ballena azul y el tiburón blanco. Se abordaron temas como el ciclo de vida, la alimentación, la reproducción, el hábitat y las características propias de cada especie.

El docente fomentó la participación activa de los estudiantes en todas las etapas del proceso: desde la selección del tema hasta la delimitación del enfoque. Para ello, se organizaron discusiones en

Las acciones descritas en el proyecto de aula sobre dinosaurios se sustentan en varios fundamentos teóricos y enfoques educativos que han influido en la pedagogía y la práctica docente. A continuación, se destacan cómo algunos de los teóricos y enfoques mencionados respaldan estas acciones:

**Paulo Freire:** conocido por su enfoque en la educación liberadora y la pedagogía crítica. Su idea de la educación como un proceso de diálogo y participación activa de los estudiantes se refleja en la negociación del tema y la participación de los estudiantes en la definición del proyecto. Además, la idea de la "educación problematizadora" de Freire se relaciona con la formulación de preguntas de investigación, lo que permite a los estudiantes cuestionar y analizar su entorno.

**John Dewey:** Abogó por el aprendizaje experiencial y la importancia de conectar la educación con la vida cotidiana. Las actividades diseñadas en el proyecto, como las visitas a zoológicos y al acuario Mundo Marino, reflejan la filosofía de Dewey de aprender haciendo y explorando el entorno.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

clase, encuestas y dinámicas que permitieron a los niños expresar libremente sus ideas y preferencias.

Una vez definido el tema y su alcance, se formularon preguntas de investigación relacionadas con los animales seleccionados. Estas preguntas fueron copiadas en el tablero y, en conjunto con los estudiantes, se realizó una depuración para conservar aquellas más pertinentes y comprensibles.

Finalmente, se recopilamos los recursos necesarios para desarrollar el proyecto, como libros informativos, materiales educativos, sitios web de consulta, y se organizaron visitas pedagógicas al zoológico y al acuario Mundo Marino. Todas estas acciones se llevaron a cabo en coherencia con los lineamientos institucionales y en articulación con el currículo.

**Howard Gardner y las inteligencias múltiples:** La inclusión de diversas actividades en el proyecto (investigación, presentaciones, dibujos, etc.) tiene en cuenta las diferentes inteligencias que Gardner propuso. Esto permite a los estudiantes participar y demostrar su comprensión de diversas maneras, reconociendo y respetando sus talentos individuales.

**Lev Vygotsky:** Enfatizó la importancia de la interacción social y el apoyo de un adulto o un compañero más competente en el aprendizaje. En el proyecto, los docentes pueden desempeñar el papel de guías, proporcionando apoyo y orientación a medida que los estudiantes investigan y trabajan en sus proyectos.

**Método Decroly:** El método Decroly se centra en la observación, la motivación y la adaptación a los intereses de los estudiantes. Estos principios se reflejan en la elección del tema, la negociación y la adaptación del proyecto para satisfacer las necesidades e intereses de los estudiantes.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

**Enfoques transversales:** Los enfoques transversales, que promueven la educación en valores y habilidades que trascienden las dimensiones, pueden incorporarse en el proyecto al fomentar la conciencia ambiental, la ética y el respeto por la biodiversidad.

**Alfabetización Inicial:** Los principios de la alfabetización inicial, que se centran en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, pueden aplicarse en el proyecto a través de actividades como la investigación y la presentación de resultados por parte de los estudiantes.

**Escritura colaborativa (IEZ) y sistemas de escritura (Ferreiro & Teberosky):** Estos enfoques respaldan la comunicación y el desarrollo de habilidades de escritura a medida que los estudiantes trabajan juntos en la recopilación de información y la presentación de resultados.

**Pedagogía de Proyectos:** La pedagogía de proyectos se basa en la idea de que el aprendizaje es más significativo cuando los estudiantes trabajan en proyectos que les interesan y tienen relevancia para sus vidas. Este enfoque respalda directamente la planificación y ejecución del proyecto de



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01


Fecha de elaboración: 14/01/2025

animales salvajes, ya que involucra a los estudiantes en la investigación y la resolución de problemas reales.

Según **Fernando Hernández** (1996), estas denominaciones pueden tener significados diferentes en función del contexto en el que surgieron y el contenido que expresan. A continuación, se proporciona una breve explicación de estas dos concepciones:

Trabajos por Temas: Esta aproximación se refiere a la organización de la enseñanza en torno a temas específicos o unidades temáticas. Los temas pueden ser seleccionados por el docente y presentados a los estudiantes de manera estructurada y secuencial. Los estudiantes exploran y estudian el tema de manera más o menos lineal, siguiendo las directrices y la planificación del docente.

Proyectos de Trabajo: Por otro lado, los proyectos de trabajo se caracterizan por ser más flexibles y orientados por el interés y la curiosidad de los estudiantes. En esta concepción, los estudiantes tienen un papel activo en la elección del tema o proyecto que desean investigar. Los proyectos a menudo surgen de las preguntas e inquietudes de los propios estudiantes, y se desarrollan de manera más orgánica a medida que avanzan. Los proyectos de trabajo promueven la participación activa, la autonomía y la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes.

	<b>GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER</b> <b>EDUCATION FOR LIFE</b>  <b>SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA</b>	Código: FO - 016
		Versión: 01
		Fecha de elaboración: 14/01/2025

	<p>En resumen, estas acciones se basan en una amplia gama de teorías y enfoques pedagógicos que enfatizan la participación activa de los estudiantes, la relevancia de los contenidos, el aprendizaje experiencial y la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes. La combinación de estos enfoques puede enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y fomentar su desarrollo integral.</p>
--	---

## 2. Planificación curricular

<p><b>Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula.</b></p> <p>(Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)</p>	<p><b>Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas</b></p> <p>(Precisa los conceptos y/o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)</p>
¿Cuántos animales son salvajes?	
¿Cuánto puede comer un cocodrilo?	<b><u>CAMPOS SEMÁNTICOS:</u></b>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Cuántos huevos puede tener el cocodrilo?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué son los seres vivos?</li> </ul> <p>Diferencia entre los seres vivos y los objetos.</p> <p>Las características de los seres vivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los seres vivos tienen un ciclo de vida.</li> </ul> <p>El ciclo de vida.</p> <p>El ciclo de vida del ser humano.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La alimentación de los seres vivos.</li> </ul> <p>Los seres vivos se alimentan.</p> <p>La alimentación del ser humano.</p>
¿Qué come la jirafa, la hiena y la cebra?	
¿Cómo caza el tigre?	
¿Cuánto mide la jirafa y el elefante?	
¿Cómo hace popo el cocodrilo?	
¿Corre rápido la hiena?	
¿Por qué trepa arboles el mono?	
¿Cómo nace la jirafa?	
¿Para qué le sirve la melena al león?	
¿Cuál es la diferencia entre león y tigre?	
¿Cuál es la diferencia entre león y tigre?	
¿Dónde vive el cocodrilo más grande?	



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

- La excreción de los seres vivos.

Los seres vivos eliminan sustancias de su cuerpo

La excreción en el ser humano

- La reproducción en los seres vivos

Los seres vivos se reproducen.

La reproducción en el ser humano.

- Los sentidos en el ser humano

El olfato, el gusto, la vista.

El oído y el tacto.

- El cuerpo del ser humano.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Las partes externas del cuerpo.

Así es el interior del cuerpo.

- ¿Cómo son los animales?

Características de los animales.

Los animales se alimentan.

La clasificación de los animales según su alimentación.

- Mi vivienda, mi barrio y mi ciudad.

Las viviendas.

Mi barrio está en la ciudad.

- Las viviendas

¿Qué son las viviendas?



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Diferentes viviendas.

¿Qué cambia y que permanece en las viviendas?

Cuido mi vivienda.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

### 3. Desarrollo del proyecto de aula

<b>Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula.</b>  (Describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)	<b>Por qué se realizaron</b>  (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	<b>Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones</b> (Explicite conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)
Selección del tema y definición del alcance.	Se eligió el tema “animales salvajes” porque fue el que los niños seleccionaron como eje de su proyecto, despertando en ellos curiosidad, motivación e interés genuino por aprender. La definición del alcance permitió delimitar los aspectos específicos que serían explorados, facilitando una organización coherente del contenido a trabajar durante el desarrollo del proyecto.	La selección del tema y la definición del alcance son el punto de partida en un proyecto de pedagogía por proyectos. Esto se alinea con la idea de que el aprendizaje se vuelve más significativo cuando los estudiantes tienen un papel activo en la elección y definición del proyecto, lo que promueve su interés intrínseco y participación (teoría de la motivación intrínseca).
Procesos de lectoescritura y lecturas de acuerdo al proyecto.	Estas actividades se realizaron con el propósito de fortalecer las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes, permitiéndoles comprender y comunicar información relevante sobre los animales salvajes. A través de ellas, los niños exploraron temas como el ciclo de vida,	La pedagogía por proyectos se basa en el principio de que los proyectos pueden servir como contextos auténticos para desarrollar habilidades académicas, como la lectura y la escritura. Los proyectos proporcionan un propósito y



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

	la alimentación, la reproducción, el hábitat y las características propias de cada especie.	significado para el aprendizaje, lo que aumenta la motivación y la comprensión.
Investigaciones	Las investigaciones realizadas permitieron a los estudiantes explorar en profundidad diversos aspectos relacionados con los animales salvajes, tales como su ciclo de vida, alimentación, reproducción, hábitats, razas y procesos de conservación. Además, estas actividades fomentaron el desarrollo de habilidades en la búsqueda de información, así como el fortalecimiento del pensamiento crítico y la capacidad de análisis.	La pedagogía por proyectos se basa en la idea de que los proyectos involucran a los estudiantes en la investigación activa y la resolución de problemas. Esto se alinea con la teoría constructivista de que los estudiantes construyen su conocimiento a través de la investigación y la exploración.
Manualidades, collages y juegos.	Estas actividades promovieron la creatividad de los estudiantes, brindándoles la oportunidad de representar visualmente lo aprendido sobre los animales salvajes, incluyendo su ciclo de vida, alimentación, reproducción, hábitats y razas. Asimismo, el uso de juegos durante el proyecto aportó una dimensión lúdica al aprendizaje, facilitando la comprensión de los contenidos de manera divertida y significativa.	La pedagogía por proyectos valora la diversidad de expresión y representación de conocimientos. Además, el juego se considera un medio poderoso para el aprendizaje, ya que fomenta la participación activa y el compromiso.
Videos, documentales y películas.	Estos recursos visuales ofrecieron a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más inmersiva y realista, al permitirles observar imágenes, comportamientos y características de los animales salvajes en su entorno	La pedagogía por proyectos puede incorporar diversos recursos y medios para enriquecer el aprendizaje. La



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

	natural. Esto favoreció una mejor comprensión de los contenidos y fortaleció el vínculo entre la teoría y la realidad.	exposición a medios visuales puede mejorar la comprensión y el interés de los estudiantes.
Fichas informativas y exposiciones.	El uso de fichas y exposiciones permitió a los estudiantes organizar la información de manera estructurada y comunicarla de forma clara y coherente. Estas actividades favorecieron el desarrollo de habilidades de presentación, expresión oral y comunicación efectiva, fortaleciendo su confianza al compartir lo aprendido con otros.	La pedagogía por proyectos enfatiza la comunicación y la presentación de resultados como parte integral del proceso de aprendizaje. Esto se relaciona con la teoría de la comunicación efectiva y la construcción del conocimiento a través de la expresión y la interacción.
Salida pedagógica al zoológico de Barranquilla	Las salidas pedagógicas brindaron a los estudiantes la oportunidad de observar animales salvajes en un entorno real, lo cual enriqueció su aprendizaje de manera significativa. Estas experiencias promovieron el contacto directo con los contenidos del proyecto, favoreciendo un aprendizaje vivencial y activo que fortaleció la comprensión de los temas abordados en clase.	La pedagogía por proyectos valora el aprendizaje contextualizado y la aplicación del conocimiento en situaciones auténticas. Las salidas pedagógicas proporcionan estas experiencias concretas.
Otras actividades significativas	Estas actividades complementarias, como las charlas de expertos y los espacios de debate, enriquecieron el proyecto al ofrecer diferentes perspectivas sobre los animales salvajes y su conservación. Además, fomentaron el diálogo crítico, la escucha activa y el intercambio de ideas,	La pedagogía por proyectos promueve el aprendizaje colaborativo y la exposición a diversas voces y opiniones, lo que se alinea con la teoría de la construcción social del conocimiento.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

promoviendo una comprensión más profunda y reflexiva del tema trabajado.

#### 4. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

<b>Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula</b> (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)	<b>Razones que fundamenta la actividad</b> (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)
Para finalizar el proyecto “Wild Animals”, se desarrolló una actividad de cierre y socialización en la que se integraron las experiencias vividas tanto en el zoológico de Barranquilla como en los espacios de trabajo desde casa. Para los estudiantes que participaron en la salida pedagógica, se aprovechó el recorrido por el zoológico para grabar un video en el que cada niño mencionaba el animal que le correspondía, describiendo su alimentación, reproducción, hábitat y algunos datos curiosos. Los estudiantes	La actividad de cierre se definió con el propósito de consolidar los aprendizajes adquiridos a lo largo del proyecto “Wild Animals” y brindar a los estudiantes una experiencia significativa que integrara observación directa, investigación y comunicación oral. La elección de realizar grabaciones en el zoológico de Barranquilla surgió como una oportunidad pedagógica para que los niños que asistieron pudieran interactuar con los animales asignados, observar sus



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

<p>que no viajaron realizaron la misma actividad desde sus hogares, algunos grabando en fincas, otros en parques, y complementando sus presentaciones con carteleras e imágenes de apoyo. Posteriormente, todos los videos fueron recopilados y presentados en un espacio institucional en horas de la mañana, donde se socializó el trabajo realizado ante la comunidad educativa, articulando esta actividad con el cierre del grado de Prekínder. Este momento permitió evidenciar los aprendizajes alcanzados, así como la apropiación del tema por parte de los estudiantes.</p>	<p>características reales y fortalecer la conexión entre la teoría y la experiencia vivencial. Para los estudiantes que permanecieron en casa, se adaptó la actividad con el fin de garantizar equidad en la participación, permitiéndoles grabar sus videos en distintos escenarios naturales o apoyarse en recursos visuales como carteleras e imágenes. Esta metodología buscó promover la autonomía, el uso de un lenguaje científico básico y la capacidad de explicar información relevante sobre alimentación, reproducción, hábitat y datos curiosos. Finalmente, la socialización de todos los videos ante la comunidad educativa se concibió como un espacio para fortalecer la expresión oral, compartir aprendizajes entre pares y visibilizar el proceso formativo del proyecto.</p>
<p><b>Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés</b> (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)</p>	<p><b>Tipo de logro</b> (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone explicaciones provisionales para responder a sus preguntas.</li> <li>• Expone y defiende sus ideas en función de la situación comunicativa.</li> <li>• Explica adaptaciones de los seres vivos en el ambiente.</li> </ul>	<p><b>DIMENSIÓN COMUNICATIVA</b></p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

- Describe los distintos tipos de seres vivos que existen en un ambiente determinado.
- Formula preguntas específicas sobre una observación o experiencia y escoge una para indagar y encontrar posibles respuestas.
- Utiliza la entonación y los matices afectivos de voz para alcanzar su propósito en diferentes situaciones comunicativas.
- Compara el sentido que tiene el uso del espacio y de los movimientos corporales en situaciones comunicativas cotidianas.
- Participa en situaciones de comunicación usando la lengua oral con distintas finalidades.
- Expresa de manera clara y precisa la información del friso.
- Nombra características observables de los seres vivos.
- Explica cómo nace un animal y una planta.
- Predice el contenido de un texto a partir de su título y las imágenes.
- Interpreta sus dibujos a través de grafías no convencionales.
- Señala y nombra correctamente las principales partes del cuerpo humano, como ojos, nariz, boca, manos y pies.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe su cuerpo y el de sus compañeros.</li> <li>• Incorpora nuevas palabras a su vocabulario y entiende su significado.</li> <li>• Comprende textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones, narraciones y cuentos breves.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en debates y discusiones: asume una posición, la confronta con la de los otros, la defiende y es capaz de modificar sus posturas si lo considera necesario.</li> <li>• Participa activamente en juegos.</li> <li>• Respeta las normas de los juegos propuestos.</li> <li>• Sigue indicaciones para sus creaciones.</li> </ul>	<p>DIMENSIÓN SOCIO AFECTIVA</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasifica los animales según su alimentación.</li> <li>• Se orienta en el espacio de un lugar o imagen determinada.</li> </ul>	<p>DIMENSIÓN CORPORAL</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formula preguntas específicas sobre una observación o experiencia y escoge una para indagar y encontrar posibles respuestas.</li> <li>• Utiliza las matemáticas como una herramienta para organizar, analizar y presentar datos.</li> </ul>	<p>DIMENSIÓN COGNIVA</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

- Registra las observaciones, datos y resultados de manera organizada y rigurosa, en forma escrita y utilizando esquemas, gráficos y tablas.
- Selecciona la información apropiada para dar respuesta a sus preguntas.
- Identifica los seres vivos.
- Describe características de seres vivos y objetos inertes, estableciendo semejanzas y diferencias entre ellos.
- Indaga y profundiza sobre animales salvajes.
- Comprende los animales salvajes como especies que no han sido domesticados y que viven fuera del alcance humano.
- Establece necesidades de los seres vivos.
- Comprende elementos constitutivos de obras literarias tales como lugar, personajes, diálogos, entre otros.
- Busca información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros, entre otras.
- Describe y verifica ciclos de vida de los seres vivos.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

- Conoce el ciclo de vida de los cocodrilos.
- Clasifica los animales de acuerdo a algunas características propias de su especie.
- Reconoce la función de alimentación.
- Comprende de qué se alimentan algunos animales salvajes.
- Conoce como es la alimentación de los cocodrilos.
- Conoce como es la alimentación de los leones, los leopardos y la hiena.
- Comprende como busca comida el león.
- Identifica Conoce como cazan algunos animales salvajes.
- Identifica formas de alimentación de los seres vivos y que al consumir alimentos variados obtendremos de ellos los nutrientes.
- Diferencia los animales herbívoros, carnívoros y omnívoros.
- Clasifica los animales según su alimentación.
- Conoce la importancia de una buena alimentación en los seres humanos.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

- Identifica los alimentos que conforman la pirámide alimenticia.
- Reconoce las partes del cuerpo en sí mismo y en sus compañeros.
- Reconoce la direccionalidad con su cuerpo.
- Reconoce la importancia de la respiración.
- Identifica las formas básicas de locomoción y posturas.
- Realiza dibujos libres.
- Identifica la alimentación del león, el leopardo y el tiburón blanco.
- Reconoce la reproducción de los seres vivos.
- Comprende la reproducción de algunos animales salvajes.
- Diferencia los animales vivíparos de los ovíparos.
- Conoce algunos animales salvajes ovovivíparos.
- Reconoce que los hijos se parecen a sus padres y describe algunas características que se heredan.
- Conoce cuánto puede medir una jirafa.
- Conoce cuánto pueden medir los cocodrilos.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

- Comprende y expresa oralmente ideas, lectura de imágenes, de gestos y expresión en general.
- Reconoce la respuesta ante un estímulo.
- Comprende la función de relación.
- Reconoce los sentidos y sus funciones.
- Relaciona el sentido del olfato con la sensación que percibe.
- Establece relaciones entre las funciones de los órganos de los sentidos.
- Comprende que la anatomía del tiburón está diseñada para ayudarlo a navegar durante largas distancias.
- Comprende cuántos dientes puede tener los cocodrilos.
- Distingue entre las extremidades superiores (brazos) y las extremidades inferiores (piernas) y explica cómo se utilizan de manera diferente.
- Reconoce las partes de su cuerpo con sus funciones.
- Identifica maneras de cómo se formula el inicio y el final de algunas narraciones.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende elementos constitutivos de obras literarias tales como lugar, personajes, diálogos, entre otros.</li> <li>• Reconoce, en los textos literarios que lee elementos tales como tiempo, espacio, acción, personajes.</li> <li>• Comprende e identifica un texto narrativo.</li> <li>• Reconoce las características y la estructura de un texto narrativo.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales.</li> <li>• Demuestra sensibilidad e imaginación en su relación espontánea y cotidiana con los demás, con la naturaleza y con su entorno.</li> <li>• Realiza con gusto las manualidades y actividades lúdicas.</li> <li>• Utiliza parámetros fijados para presentaciones.</li> <li>• Cumple con los materiales de trabajo y los utiliza adecuadamente.</li> </ul>	<p>DIMENSIÓN ESTÉTICA</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa, se integra y coopera en juegos y actividades grupales que permiten reafirmar su personalidad.</li> <li>• Toma decisiones a su alcance por iniciativa propia y asume responsabilidades que lleven al bienestar en el aula de clase.</li> </ul>	<p>DIMENSIÓN ÉTICA</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

- Colabora con los otros en la solución de un conflicto que se presente en situaciones de juego.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

**NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA:** David Leonardo Acosta Quintero

**CURSO:** Seventh grade

**PROYECTO DE AULA:** Cinematography

**Caracterización grupo:** Seventh grade, es un grado que está conformado por 15 estudiantes entre las edades de 12 a 13 años; cuenta con 7 niñas y 9 niños.

### 1. Definición y planificación del proyecto de aula

<b>Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula.</b> (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)	<b>Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones</b>
	El surgimiento del proyecto de aula "Cinematografía" a partir de los intereses de los estudiantes se sustenta en las teorías constructivistas de <b>Jean</b>

Licencia de funcionamiento Resolución 007664 – DANE 354498800013

Página web: [www.gbhg.edu.co](http://www.gbhg.edu.co) – Correo: [secretary@gbhg.edu.co](mailto:secretary@gbhg.edu.co)

Calle 8A #31-38 La Primavera – Ocaña, N. S.

Tel: 316 510 2766 – 317 442 6216

**Página 45 de 121**



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

El proyecto de aula “**Cinematography**” surgió de los intereses de los estudiantes.

#### **Proceso de definición del tema de interés:**

Para conocer los intereses de los estudiantes se implementaron a cabo un par de actividades dentro y fuera del salón de clases donde se incentivó la curiosidad de los participantes por medio de preguntas abiertas, pequeñas exposiciones y a su vez referencias sobre lo que más le llamaba la atención a los estudiantes, involucrándose en el papel de la investigación, permitiendo compartir diferentes puntos de vista, dudas, cuestionamientos elaborados y algunas posibles hipótesis planteadas en el momento; a su vez, se tuvo en cuenta la dinámica de las plataformas de “Kahoot y Gimkits” donde a medida que pasaba cada estudiante debían responder una pregunta y comentar para el resto de la clase porque es una buena o mala idea de proyecto.

#### **Proceso de negociación:**

**Piaget** y en el enfoque del aprendizaje significativo de **David Ausubel**. **Piaget (1936)** postuló que el conocimiento no se transmite pasivamente, sino que se construye activamente al confrontar las propias estructuras mentales con nuevos estímulos; en este sentido, las actividades de exploración inicial —preguntas abiertas dentro y fuera del aula, dinámicas de exposición espontánea y el uso de plataformas lúdicas como Kahoot y Gimkits— despiertan en los estudiantes un desequilibrio cognitivo que motiva la búsqueda de respuestas. Cada chico experimenta la curiosidad como un motor interno, lo que coincide con la noción de **Ausubel (1963)** sobre la importancia de los conocimientos previos: al conectar lo que saben de películas, cámaras y relatos visuales con las interrogantes planteadas, anclan la nueva información en esquemas ya existentes y evitan la mera memorización. **Jerome Bruner (1960)** enfatiza que el aprendizaje por descubrimiento fomenta la autonomía intelectual; por ello, la propuesta de permitir que cada estudiante comente públicamente las razones por las que una idea de proyecto es buena o mala convierte al aula en un laboratorio de pensamiento, donde la construcción colectiva de significado se visibiliza en tiempo real.

El proceso de negociación para definir “Cinematografía” como tema central responde a la visión sociocultural de **Lev Vygotsky** y a la pedagogía crítica de **Paulo Freire**. **Vygotsky (1978)** concibió la Zona de Desarrollo Próximo como ese espacio donde el estudiante, con el apoyo de compañeros o adultos más competentes, puede alcanzar niveles superiores de



GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE

SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Se realizó una lluvia de ideas según los intereses demostrados por los estudiantes y contemplando las actividades anteriores y en este punto, mediante una votación que logró definir el interés en común de los estudiantes quedando como tema principal Cinematography.

#### Definición de preguntas:

Cada estudiante elaboró la tarea de elaborar al menos 10 preguntas de forma personal en sus casas y en la siguiente clase se compartirían en favor de escoger con ayuda de todos; las preguntas más relevantes y que permitieran explorar a fondo este tema de investigación, sin dejar alguna duda en el camino, proceso que se llevó a cabo registrando en el tablero para poder seleccionar las de mayor interés y así plasmarlas en una ficha informativa.

#### Planeación de acciones:

Para las acciones a realizar en el plan de aula, es apoyo material audiovisual con Canvva, Kahoot, Davinci, Filmora, HitFilm entre otros. Y en este sentido crear pequeñas manualidades que

razonamiento. La lluvia de ideas colectiva y la votación democrática implican precisamente ese andamiaje: cada propuesta de título, enfoque o actividad cinematográfica se enriquece con la mediación del grupo. Asimismo, **Freire (1970)** situaba el diálogo como eje de la educación liberadora: al someter las opciones a debate y reflexión crítica, se rompe con la lógica de “docente transmisor” y se propicia un ambiente horizontal, donde todos los participantes co-crean el proyecto. Esta metodología, además, se nutre de las estrategias de aprendizaje cooperativo de **Johnson y Johnson (1989)**, que describen cómo la interdependencia positiva y la responsabilidad individual fortalecen el sentido de pertenencia y la eficacia grupal. Durante la votación, cada estudiante adquiere el reto de argumentar y escuchar, desarrollando habilidades retóricas y empatía cognitiva. Este acto de negociación democráticamente construido no solo legitima el proyecto ante sus protagonistas, sino que también siembra competencias ciudadanas de diálogo, tolerancia y toma de decisiones, esenciales en un mundo donde lo audiovisual conforma gran parte de la construcción de sentido.

La fase de planeación de acciones combina la teoría del aprendizaje experiencial de **David Kolb** con la perspectiva de las inteligencias múltiples de **Howard Gardner** y las aportaciones de **Henri Wallon** sobre la dimensión corporal-emocional del aprendizaje. **Kolb (1984)** describe un ciclo que parte de la experiencia concreta, pasa por la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experimentación activa. Al



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

funcionarían como una toma de frente a la exposición de contenidos implementados y promover su habilidad psicomotora.

diseñar talleres de edición en **Davinci y Filmora**, prácticas de montaje en **HitFilm** y actividades manuales para construir modelos de cámara y storyboards, los estudiantes viven la experiencia, reflexionan sobre ella al compartir puntos de vista, conceptualizan principios de narrativa audiovisual y vuelven a aplicarlos al crear sus propios cortometrajes. **Gardner (1983)** subraya que existen múltiples canales de aprendizaje —lingüístico, espacial, kinestésico, intrapersonal— y este proyecto los integra: la redacción de guiones atiende la inteligencia verbal; la creación de gráficos y diagramas del flujo de producción beneficia la inteligencia visual-espacial; la manipulación de equipos estimula la corporal-kinestésica; y la labor colaborativa promueve la interpersonal.

## 2. Planificación curricular

<b>Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula.</b>	<b>Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas</b>
(Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)	(Precisa los conceptos y / o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Cómo la invención del cinematógrafo de los hermanos Lumière transformó la percepción del tiempo y el espacio en la sociedad de finales del siglo XIX, y qué implicaciones tuvo para el desarrollo de la narrativa visual en el cine?

¿De qué manera las primeras técnicas de montaje utilizadas por cineastas como Sergei Eisenstein en la Unión Soviética revolucionaron la forma en que los espectadores interpretan el ritmo y la emoción de una película?

¿Cómo las innovaciones tecnológicas, como el cine en 3D y la captura de movimiento, han afectado la forma en que los cineastas abordan la narración visual, y qué desafíos éticos y estéticos surgen de estas tecnologías?

Si consideramos el cine como una forma de arte y una herramienta política, ¿cómo han influido las diferentes corrientes ideológicas y políticas en el desarrollo del cine en países como Alemania, Italia y Estados Unidos en el siglo XX?

**CAMPOS SEMÁNTICOS:**

- Importancia de leer.
- Literatura tradicional en prosa.
- Literatura tradicional en verso.
- La descripción.
- La composición.
- El resumen.
- La narración.
- Producción de sonido articulado.
- Puntos y modos de articulación.
- Signos de puntuación.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Cuál es el impacto cultural de los cineastas independientes en la historia del cine, y cómo el cine de autor ha desafiado las convenciones comerciales y ha ofrecido una perspectiva alternativa sobre la realidad?

¿Cómo los elementos del cine mudo, como la expresión facial y la gestualidad, han influido en las formas contemporáneas de actuación y en la interpretación visual en la era digital?

¿En qué medida los avances en efectos especiales en el cine han redefinido los límites entre la realidad y la ficción, y cómo esta transformación afecta la percepción del público sobre lo que es “posible” en el cine?

¿De qué manera la globalización ha afectado la producción y distribución del cine, y cómo ha alterado la estética y los valores narrativos en las películas contemporáneas en diversas partes del mundo?

- El párrafo.
- Genero literarios.
- La poesía.
- Literatura fantástica y policiaca.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

### 3. Desarrollo del proyecto de aula

<b>Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula</b>  (describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)	<b>Por qué se realizaron</b>  (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	<b>Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones</b> (Explicita conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)
Investigación para la solución de cada una de las preguntas	Garantizar que cada joven investigue a fondo un aspecto del cine. Y a su vez, fomentar autonomía y sentido de responsabilidad y poder proveer material sólido para el guion colectivo.	El aprendizaje por indagación ( <b>Dewey</b> ) sostiene que la curiosidad dirige la construcción de conocimiento. El andamiaje ( <b>Vygotsky</b> ) refuerza el aprendizaje colaborativo, pues al trabajar en parejas se amplía la ZDP y se promueve el intercambio de ideas.
Proceso de lector	Acercar a los estudiantes al vocabulario propio del cine y poder promover la comprensión profunda de textos especializados que conlleve a la construcción un idioma común para el proyecto.	Según <b>Piaget</b> , la manipulación de textos (subrayar y comentar) facilita la asimilación de conceptos. <b>Gardner</b> recuerda que combinar lo lingüístico y lo visual atiende distintas modalidades de aprendizaje. El aprendizaje cooperativo ( <b>Johnson &amp; Johnson</b> ) fortalece la construcción social del significado.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Proceso de escritura	Desarrollar la escritura dramática adaptada al cine y en este sentido fomentar la metacognición a través de la autoevaluación y poder asegurar coherencia antes del rodaje.	La escritura auténtica ( <b>Ferreiro</b> ) otorga sentido al texto cuando surge de un propósito real. El andamiaje de <b>Bruner</b> guía la estructuración de ideas, mientras que la pedagogía dialógica ( <b>Freire</b> ) promueve la mejora continua mediante el intercambio de feedback.
Manualidades	Materializar conceptos narrativos y técnicos que conlleven a desarrollar habilidades espaciales y motrices, fomentando el orgullo y la identidad colectiva.	<b>Wallon</b> destacó la unidad de gesto y emoción; al modelar objetos, los estudiantes integran lo sensorial y lo cognitivo. <b>Fröbel</b> y <b>Gardner</b> subrayan el valor de los objetos manipulativos para activar la inteligencia kinestésica y espacial.
Exposiciones	Fortalecer la expresión oral y la argumentación. Además de promover la escucha activa y el respeto, fomentando la reflexión sobre el propio desempeño.	<b>Vygotsky</b> afirma que el lenguaje articula el pensamiento y la interacción social construye el saber. La autoevaluación ( <b>Zimmerman</b> ) desarrolla la autorregulación, y <b>Freinet</b> realza la motivación de compartir el propio trabajo en un contexto público.
Material audiovisual	Desarrollar el análisis crítico de modelos reales y poder integrar competencias digitales de edición, permitiendo conectar teoría y práctica audiovisual.	El principio multimedia ( <b>Mayer</b> ) señala que combinar imagen, sonido y reflexión enriquece el aprendizaje. La alfabetización mediática se consolida al usar herramientas profesionales y debatir sus implicaciones estéticas y éticas.

#### 4. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

Licencia de funcionamiento Resolución 007664 – DANE 354498800013

Página web: [www.gbhg.edu.co](http://www.gbhg.edu.co) – Correo: [secretary@gbhg.edu.co](mailto:secretary@gbhg.edu.co)

Calle 8A #31-38 La Primavera – Ocaña, N. S.

Tel: 316 510 2766 – 317 442 6216

**Página 52 de 121**



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

<p><b>Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula</b> (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)</p>	<p><b>Razones que fundamenta la actividad</b> (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)</p>
<p><b>Proyección:</b></p>	
<p><b>Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés</b> (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)</p>	<p><b>Tipo de logro</b> (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)</p>
<p>Utiliza de forma pertinente los signos de puntuación y las letras en un texto escrito.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>
<p>Expone contenidos con claridad y fluidez en presentaciones orales.</p>	<p>Presentation Skills</p>
<p>Elabora proyectos escritos (ensayos, folletos, presentaciones) integrando conocimientos de ortografía, gramática y fonética.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>
<p>Integra recursos de diferentes disciplinas (historia, arte) para enriquecer sus producciones escritas.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Diferencia entre fonemas, letras y sonidos, a través de ejercicios prácticos.	Project and Content Appropriation
Muestra actitud de estudio y preparación para los quices, las evaluaciones de contenido y de trimestre.	Behaviour
Identifica y explica la función de recursos cinematográficos en un fragmento de película, describiendo en un párrafo cómo estos refuerzan la emoción y el ritmo narrativo, aplicando conectores adecuados y puntuación correcta.	Project and Content Appropriation
Cumple con las normas de convivencia y respeta el entorno del aula.	Behaviour
Expresa desde lo oral y escrito su pensamiento, haciendo uso de un lenguaje significativo y fluido.	Communication
Escucha activamente y responde de manera coherente a las intervenciones de sus compañeros.	Communication
Crea narraciones o poemas incorporando elementos imaginativos y novedosos.	Creativity
Extrae las ideas centrales de un texto, las analiza y llega a conclusiones generales.	Critical Thinking



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

**NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA:** David Leonardo Acosta Quintero

**CURSO:** Seventh grade

**PROYECTO DE AULA:** Cinematography

**Caracterización grupo:** Seventh grade, es un grado que está conformado por 15 estudiantes entre las edades de 12 a 13 años; cuenta con 7 niñas y 9 niños.

### 1. Definición y planificación del proyecto de aula

<b>Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula.</b> (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)	<b>Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones</b>
	El surgimiento del proyecto de aula "Cinematografía" a partir de los intereses de los estudiantes se sustenta en las teorías constructivistas de <b>Jean</b>

Licencia de funcionamiento Resolución 007664 – DANE 354498800013

Página web: [www.gbhg.edu.co](http://www.gbhg.edu.co) – Correo: [secretary@gbhg.edu.co](mailto:secretary@gbhg.edu.co)

Calle 8A #31-38 La Primavera – Ocaña, N. S.

Tel: 316 510 2766 – 317 442 6216

**Página 55 de 121**



GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE

SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

El proyecto de aula “**Cinematography**” surgió de los intereses de los estudiantes.

#### Proceso de definición del tema de interés:

Para conocer los intereses de los estudiantes se implementaron a cabo un par de actividades dentro y fuera del salón de clases donde se incentivó la curiosidad de los participantes por medio de preguntas abiertas, pequeñas exposiciones y a su vez referencias sobre lo que más le llamaba la atención a los estudiantes, involucrándose en el papel de la investigación, permitiendo compartir diferentes puntos de vista, dudas, cuestionamientos elaborados y algunas posibles hipótesis planteadas en el momento; a su vez, se tuvo en cuenta la dinámica de las plataformas de “Kahoot y Gimkits” donde a medida que pasaba cada estudiante debían responder una pregunta y comentar para el resto de la clase porque es una buena o mala idea de proyecto.

#### Proceso de negociación:

**Piaget** y en el enfoque del aprendizaje significativo de **David Ausubel**. **Piaget (1936)** postuló que el conocimiento no se transmite pasivamente, sino que se construye activamente al confrontar las propias estructuras mentales con nuevos estímulos; en este sentido, las actividades de exploración inicial —preguntas abiertas dentro y fuera del aula, dinámicas de exposición espontánea y el uso de plataformas lúdicas como Kahoot y Gimkits— despiertan en los estudiantes un desequilibrio cognitivo que motiva la búsqueda de respuestas. Cada chico experimenta la curiosidad como un motor interno, lo que coincide con la noción de **Ausubel (1963)** sobre la importancia de los conocimientos previos: al conectar lo que saben de películas, cámaras y relatos visuales con las interrogantes planteadas, anclan la nueva información en esquemas ya existentes y evitan la mera memorización. **Jerome Bruner (1960)** enfatiza que el aprendizaje por descubrimiento fomenta la autonomía intelectual; por ello, la propuesta de permitir que cada estudiante comente públicamente las razones por las que una idea de proyecto es buena o mala convierte al aula en un laboratorio de pensamiento, donde la construcción colectiva de significado se visibiliza en tiempo real.

El proceso de negociación para definir “Cinematografía” como tema central responde a la visión sociocultural de **Lev Vygotsky** y a la pedagogía crítica de **Paulo Freire**. **Vygotsky (1978)** concibió la Zona de Desarrollo Próximo como ese espacio donde el estudiante, con el apoyo de compañeros o adultos más competentes, puede alcanzar niveles superiores de



GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE

SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Se realizó una lluvia de ideas según los intereses demostrados por los estudiantes y contemplando las actividades anteriores y en este punto, mediante una votación que logró definir el interés en común de los estudiantes quedando como tema principal Cinematography.

#### Definición de preguntas:

Cada estudiante elaboró la tarea de elaborar al menos 10 preguntas de forma personal en sus casas y en la siguiente clase se compartirían en favor de escoger con ayuda de todos; las preguntas más relevantes y que permitieran explorar a fondo este tema de investigación, sin dejar alguna duda en el camino, proceso que se llevó a cabo registrando en el tablero para poder seleccionar las de mayor interés y así plasmarlas en una ficha informativa.

#### Planeación de acciones:

Para las acciones a realizar en el plan de aula, es apoyo material audiovisual con Canvva, Kahoot, Davinci, Filmora, HitFilm entre otros. Y en este sentido crear pequeñas manualidades que

razonamiento. La lluvia de ideas colectiva y la votación democrática implican precisamente ese andamiaje: cada propuesta de título, enfoque o actividad cinematográfica se enriquece con la mediación del grupo. Asimismo, **Freire (1970)** situaba el diálogo como eje de la educación liberadora: al someter las opciones a debate y reflexión crítica, se rompe con la lógica de “docente transmisor” y se propicia un ambiente horizontal, donde todos los participantes co-crean el proyecto. Esta metodología, además, se nutre de las estrategias de aprendizaje cooperativo de **Johnson y Johnson (1989)**, que describen cómo la interdependencia positiva y la responsabilidad individual fortalecen el sentido de pertenencia y la eficacia grupal. Durante la votación, cada estudiante adquiere el reto de argumentar y escuchar, desarrollando habilidades retóricas y empatía cognitiva. Este acto de negociación democráticamente construido no solo legitima el proyecto ante sus protagonistas, sino que también siembra competencias ciudadanas de diálogo, tolerancia y toma de decisiones, esenciales en un mundo donde lo audiovisual conforma gran parte de la construcción de sentido.

La fase de planeación de acciones combina la teoría del aprendizaje experiencial de **David Kolb** con la perspectiva de las inteligencias múltiples de **Howard Gardner** y las aportaciones de **Henri Wallon** sobre la dimensión corporal-emocional del aprendizaje. **Kolb (1984)** describe un ciclo que parte de la experiencia concreta, pasa por la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experimentación activa. Al



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

funcionarían como una toma de frente a la exposición de contenidos implementados y promover su habilidad psicomotora.

diseñar talleres de edición en **Davinci y Filmora**, prácticas de montaje en **HitFilm** y actividades manuales para construir modelos de cámara y storyboards, los estudiantes viven la experiencia, reflexionan sobre ella al compartir puntos de vista, conceptualizan principios de narrativa audiovisual y vuelven a aplicarlos al crear sus propios cortometrajes. **Gardner (1983)** subraya que existen múltiples canales de aprendizaje —lingüístico, espacial, kinestésico, intrapersonal— y este proyecto los integra: la redacción de guiones atiende la inteligencia verbal; la creación de gráficos y diagramas del flujo de producción beneficia la inteligencia visual-espacial; la manipulación de equipos estimula la corporal-kinestésica; y la labor colaborativa promueve la interpersonal.

## 2. Planificación curricular

<b>Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula.</b>	<b>Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas</b>
(Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)	(Precisa los conceptos y / o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Cómo la invención del cinematógrafo de los hermanos Lumière transformó la percepción del tiempo y el espacio en la sociedad de finales del siglo XIX, y qué implicaciones tuvo para el desarrollo de la narrativa visual en el cine?	<b><u>CAMPOS SEMÁNTICOS:</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Importancia de leer.</li><li>• Literatura tradicional en prosa.</li><li>• Literatura tradicional en verso.</li><li>• La descripción.</li><li>• La composición.</li><li>• El resumen.</li><li>• La narración.</li><li>• Producción de sonido articulado.</li><li>• Puntos y modos de articulación.</li><li>• Signos de puntuación.</li></ul>
¿De qué manera las primeras técnicas de montaje utilizadas por cineastas como Sergei Eisenstein en la Unión Soviética revolucionaron la forma en que los espectadores interpretan el ritmo y la emoción de una película?	
¿Cómo las innovaciones tecnológicas, como el cine en 3D y la captura de movimiento, han afectado la forma en que los cineastas abordan la narración visual, y qué desafíos éticos y estéticos surgen de estas tecnologías?	
Si consideramos el cine como una forma de arte y una herramienta política, ¿cómo han influido las diferentes corrientes ideológicas y políticas en el desarrollo del cine en países como Alemania, Italia y Estados Unidos en el siglo XX?	



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Cuál es el impacto cultural de los cineastas independientes en la historia del cine, y cómo el cine de autor ha desafiado las convenciones comerciales y ha ofrecido una perspectiva alternativa sobre la realidad?

¿Cómo los elementos del cine mudo, como la expresión facial y la gestualidad, han influido en las formas contemporáneas de actuación y en la interpretación visual en la era digital?

¿En qué medida los avances en efectos especiales en el cine han redefinido los límites entre la realidad y la ficción, y cómo esta transformación afecta la percepción del público sobre lo que es “posible” en el cine?

¿De qué manera la globalización ha afectado la producción y distribución del cine, y cómo ha alterado la estética y los valores narrativos en las películas contemporáneas en diversas partes del mundo?

- El párrafo.
- Genero literarios.
- La poesía.
- Literatura fantástica y policiaca.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

### 3. Desarrollo del proyecto de aula

<b>Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula</b>  (describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)	<b>Por qué se realizaron</b>  (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	<b>Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones</b> (Explicita conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)
Investigación para la solución de cada una de las preguntas	Garantizar que cada joven investigue a fondo un aspecto del cine. Y a su vez, fomentar autonomía y sentido de responsabilidad y poder proveer material sólido para el guion colectivo.	El aprendizaje por indagación ( <b>Dewey</b> ) sostiene que la curiosidad dirige la construcción de conocimiento. El andamiaje ( <b>Vygotsky</b> ) refuerza el aprendizaje colaborativo, pues al trabajar en parejas se amplía la ZDP y se promueve el intercambio de ideas.
Proceso de lector	Acercar a los estudiantes al vocabulario propio del cine y poder promover la comprensión profunda de textos especializados que conlleve a la construcción un idioma común para el proyecto.	Según <b>Piaget</b> , la manipulación de textos (subrayar y comentar) facilita la asimilación de conceptos. <b>Gardner</b> recuerda que combinar lo lingüístico y lo visual atiende distintas modalidades de aprendizaje. El aprendizaje cooperativo ( <b>Johnson &amp; Johnson</b> ) fortalece la construcción social del significado.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Proceso de escritura	Desarrollar la escritura dramática adaptada al cine y en este sentido fomentar la metacognición a través de la autoevaluación y poder asegurar coherencia antes del rodaje.	La escritura auténtica ( <b>Ferreiro</b> ) otorga sentido al texto cuando surge de un propósito real. El andamiaje de <b>Bruner</b> guía la estructuración de ideas, mientras que la pedagogía dialógica ( <b>Freire</b> ) promueve la mejora continua mediante el intercambio de feedback.
Manualidades	Materializar conceptos narrativos y técnicos que conlleven a desarrollar habilidades espaciales y motrices, fomentando el orgullo y la identidad colectiva.	<b>Wallon</b> destacó la unidad de gesto y emoción; al modelar objetos, los estudiantes integran lo sensorial y lo cognitivo. <b>Fröbel</b> y <b>Gardner</b> subrayan el valor de los objetos manipulativos para activar la inteligencia kinestésica y espacial.
Exposiciones	Fortalecer la expresión oral y la argumentación. Además de promover la escucha activa y el respeto, fomentando la reflexión sobre el propio desempeño.	<b>Vygotsky</b> afirma que el lenguaje articula el pensamiento y la interacción social construye el saber. La autoevaluación ( <b>Zimmerman</b> ) desarrolla la autorregulación, y <b>Freinet</b> realza la motivación de compartir el propio trabajo en un contexto público.
Material audiovisual	Desarrollar el análisis crítico de modelos reales y poder integrar competencias digitales de edición, permitiendo conectar teoría y práctica audiovisual.	El principio multimedia ( <b>Mayer</b> ) señala que combinar imagen, sonido y reflexión enriquece el aprendizaje. La alfabetización mediática se consolida al usar herramientas profesionales y debatir sus implicaciones estéticas y éticas.

#### 4. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

Licencia de funcionamiento Resolución 007664 – DANE 354498800013

Página web: [www.gbhg.edu.co](http://www.gbhg.edu.co) – Correo: [secretary@gbhg.edu.co](mailto:secretary@gbhg.edu.co)

Calle 8A #31-38 La Primavera – Ocaña, N. S.

Tel: 316 510 2766 – 317 442 6216

**Página 62 de 121**



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

<p><b>Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula</b> (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)</p>	<p><b>Razones que fundamenta la actividad</b> (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)</p>
<p><b>Proyección:</b></p>	
<p><b>Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés</b> (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)</p>	<p><b>Tipo de logro</b> (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)</p>
<p>Utiliza de forma pertinente los signos de puntuación y las letras en un texto escrito.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>
<p>Expone contenidos con claridad y fluidez en presentaciones orales.</p>	<p>Presentation Skills</p>
<p>Elabora proyectos escritos (ensayos, folletos, presentaciones) integrando conocimientos de ortografía, gramática y fonética.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>
<p>Integra recursos de diferentes disciplinas (historia, arte) para enriquecer sus producciones escritas.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Diferencia entre fonemas, letras y sonidos, a través de ejercicios prácticos.	Project and Content Appropriation
Muestra actitud de estudio y preparación para los quices, las evaluaciones de contenido y de trimestre.	Behaviour
Identifica y explica la función de recursos cinematográficos en un fragmento de película, describiendo en un párrafo cómo estos refuerzan la emoción y el ritmo narrativo, aplicando conectores adecuados y puntuación correcta.	Project and Content Appropriation
Cumple con las normas de convivencia y respeta el entorno del aula.	Behaviour
Expresa desde lo oral y escrito su pensamiento, haciendo uso de un lenguaje significativo y fluido.	Communication
Escucha activamente y responde de manera coherente a las intervenciones de sus compañeros.	Communication
Crea narraciones o poemas incorporando elementos imaginativos y novedosos.	Creativity
Extrae las ideas centrales de un texto, las analiza y llega a conclusiones generales.	Critical Thinking



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

**NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA:** David Leonardo Acosta Quintero

**CURSO:** Seventh grade

**PROYECTO DE AULA:** Cinematography

**Caracterización grupo:** Seventh grade, es un grado que está conformado por 15 estudiantes entre las edades de 12 a 13 años; cuenta con 7 niñas y 9 niños.

### 1. Definición y planificación del proyecto de aula

<p><b>Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula.</b> (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)</p>	<p><b>Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones</b></p>
	<p>El surgimiento del proyecto de aula "Cinematografía" a partir de los intereses de los estudiantes se sustenta en las teorías constructivistas de <b>Jean</b></p>



GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE

SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

El proyecto de aula “**Cinematography**” surgió de los intereses de los estudiantes.

#### Proceso de definición del tema de interés:

Para conocer los intereses de los estudiantes se implementaron a cabo un par de actividades dentro y fuera del salón de clases donde se incentivó la curiosidad de los participantes por medio de preguntas abiertas, pequeñas exposiciones y a su vez referencias sobre lo que más le llamaba la atención a los estudiantes, involucrándose en el papel de la investigación, permitiendo compartir diferentes puntos de vista, dudas, cuestionamientos elaborados y algunas posibles hipótesis planteadas en el momento; a su vez, se tuvo en cuenta la dinámica de las plataformas de “Kahoot y Gimkits” donde a medida que pasaba cada estudiante debían responder una pregunta y comentar para el resto de la clase porque es una buena o mala idea de proyecto.

#### Proceso de negociación:

**Piaget** y en el enfoque del aprendizaje significativo de **David Ausubel**. **Piaget (1936)** postuló que el conocimiento no se transmite pasivamente, sino que se construye activamente al confrontar las propias estructuras mentales con nuevos estímulos; en este sentido, las actividades de exploración inicial —preguntas abiertas dentro y fuera del aula, dinámicas de exposición espontánea y el uso de plataformas lúdicas como Kahoot y Gimkits— despiertan en los estudiantes un desequilibrio cognitivo que motiva la búsqueda de respuestas. Cada chico experimenta la curiosidad como un motor interno, lo que coincide con la noción de **Ausubel (1963)** sobre la importancia de los conocimientos previos: al conectar lo que saben de películas, cámaras y relatos visuales con las interrogantes planteadas, anclan la nueva información en esquemas ya existentes y evitan la mera memorización. **Jerome Bruner (1960)** enfatiza que el aprendizaje por descubrimiento fomenta la autonomía intelectual; por ello, la propuesta de permitir que cada estudiante comente públicamente las razones por las que una idea de proyecto es buena o mala convierte al aula en un laboratorio de pensamiento, donde la construcción colectiva de significado se visibiliza en tiempo real.

El proceso de negociación para definir “Cinematografía” como tema central responde a la visión sociocultural de **Lev Vygotsky** y a la pedagogía crítica de **Paulo Freire**. **Vygotsky (1978)** concibió la Zona de Desarrollo Próximo como ese espacio donde el estudiante, con el apoyo de compañeros o adultos más competentes, puede alcanzar niveles superiores de



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Se realizó una lluvia de ideas según los intereses demostrados por los estudiantes y contemplando las actividades anteriores y en este punto, mediante una votación que logró definir el interés en común de los estudiantes quedando como tema principal Cinematography.

#### **Definición de preguntas:**

Cada estudiante elaboró la tarea de elaborar al menos 10 preguntas de forma personal en sus casas y en la siguiente clase se compartirían en favor de escoger con ayuda de todos; las preguntas más relevantes y que permitieran explorar a fondo este tema de investigación, sin dejar alguna duda en el camino, proceso que se llevó a cabo registrando en el tablero para poder seleccionar las de mayor interés y así plasmarlas en una ficha informativa.

#### **Planeación de acciones:**

Para las acciones a realizar en el plan de aula, es apoyo material audiovisual con Canvva, Kahoot, Davinci, Filmora, HitFilm entre otros. Y en este sentido crear pequeñas manualidades que

razonamiento. La lluvia de ideas colectiva y la votación democrática implican precisamente ese andamiaje: cada propuesta de título, enfoque o actividad cinematográfica se enriquece con la mediación del grupo. Asimismo, **Freire (1970)** situaba el diálogo como eje de la educación liberadora: al someter las opciones a debate y reflexión crítica, se rompe con la lógica de “docente transmisor” y se propicia un ambiente horizontal, donde todos los participantes co-crean el proyecto. Esta metodología, además, se nutre de las estrategias de aprendizaje cooperativo de **Johnson y Johnson (1989)**, que describen cómo la interdependencia positiva y la responsabilidad individual fortalecen el sentido de pertenencia y la eficacia grupal. Durante la votación, cada estudiante adquiere el reto de argumentar y escuchar, desarrollando habilidades retóricas y empatía cognitiva. Este acto de negociación democráticamente construido no solo legitima el proyecto ante sus protagonistas, sino que también siembra competencias ciudadanas de diálogo, tolerancia y toma de decisiones, esenciales en un mundo donde lo audiovisual conforma gran parte de la construcción de sentido.

La fase de planeación de acciones combina la teoría del aprendizaje experiencial de **David Kolb** con la perspectiva de las inteligencias múltiples de **Howard Gardner** y las aportaciones de **Henri Wallon** sobre la dimensión corporal-emocional del aprendizaje. **Kolb (1984)** describe un ciclo que parte de la experiencia concreta, pasa por la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experimentación activa. Al



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

funcionarían como una toma de frente a la exposición de contenidos implementados y promover su habilidad psicomotora.

diseñar talleres de edición en **Davinci y Filmora**, prácticas de montaje en **HitFilm** y actividades manuales para construir modelos de cámara y storyboards, los estudiantes viven la experiencia, reflexionan sobre ella al compartir puntos de vista, conceptualizan principios de narrativa audiovisual y vuelven a aplicarlos al crear sus propios cortometrajes. **Gardner (1983)** subraya que existen múltiples canales de aprendizaje —lingüístico, espacial, kinestésico, intrapersonal— y este proyecto los integra: la redacción de guiones atiende la inteligencia verbal; la creación de gráficos y diagramas del flujo de producción beneficia la inteligencia visual-espacial; la manipulación de equipos estimula la corporal-kinestésica; y la labor colaborativa promueve la interpersonal.

## 2. Planificación curricular

<b>Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula.</b>	<b>Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas</b>
(Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)	(Precisa los conceptos y / o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Cómo la invención del cinematógrafo de los hermanos Lumière transformó la percepción del tiempo y el espacio en la sociedad de finales del siglo XIX, y qué implicaciones tuvo para el desarrollo de la narrativa visual en el cine?	<b><u>CAMPOS SEMÁNTICOS:</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Importancia de leer.</li><li>• Literatura tradicional en prosa.</li><li>• Literatura tradicional en verso.</li><li>• La descripción.</li><li>• La composición.</li><li>• El resumen.</li><li>• La narración.</li><li>• Producción de sonido articulado.</li><li>• Puntos y modos de articulación.</li><li>• Signos de puntuación.</li></ul>
¿De qué manera las primeras técnicas de montaje utilizadas por cineastas como Sergei Eisenstein en la Unión Soviética revolucionaron la forma en que los espectadores interpretan el ritmo y la emoción de una película?	
¿Cómo las innovaciones tecnológicas, como el cine en 3D y la captura de movimiento, han afectado la forma en que los cineastas abordan la narración visual, y qué desafíos éticos y estéticos surgen de estas tecnologías?	
Si consideramos el cine como una forma de arte y una herramienta política, ¿cómo han influido las diferentes corrientes ideológicas y políticas en el desarrollo del cine en países como Alemania, Italia y Estados Unidos en el siglo XX?	



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Cuál es el impacto cultural de los cineastas independientes en la historia del cine, y cómo el cine de autor ha desafiado las convenciones comerciales y ha ofrecido una perspectiva alternativa sobre la realidad?

¿Cómo los elementos del cine mudo, como la expresión facial y la gestualidad, han influido en las formas contemporáneas de actuación y en la interpretación visual en la era digital?

¿En qué medida los avances en efectos especiales en el cine han redefinido los límites entre la realidad y la ficción, y cómo esta transformación afecta la percepción del público sobre lo que es “posible” en el cine?

¿De qué manera la globalización ha afectado la producción y distribución del cine, y cómo ha alterado la estética y los valores narrativos en las películas contemporáneas en diversas partes del mundo?

- El párrafo.
- Genero literarios.
- La poesía.
- Literatura fantástica y policiaca.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

### 3. Desarrollo del proyecto de aula

<b>Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula</b>  (describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)	<b>Por qué se realizaron</b>  (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	<b>Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones</b> (Explicita conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)
Investigación para la solución de cada una de las preguntas	Garantizar que cada joven investigue a fondo un aspecto del cine. Y a su vez, fomentar autonomía y sentido de responsabilidad y poder proveer material sólido para el guion colectivo.	El aprendizaje por indagación ( <b>Dewey</b> ) sostiene que la curiosidad dirige la construcción de conocimiento. El andamiaje ( <b>Vygotsky</b> ) refuerza el aprendizaje colaborativo, pues al trabajar en parejas se amplía la ZDP y se promueve el intercambio de ideas.
Proceso de lector	Acercar a los estudiantes al vocabulario propio del cine y poder promover la comprensión profunda de textos especializados que conlleve a la construcción un idioma común para el proyecto.	Según <b>Piaget</b> , la manipulación de textos (subrayar y comentar) facilita la asimilación de conceptos. <b>Gardner</b> recuerda que combinar lo lingüístico y lo visual atiende distintas modalidades de aprendizaje. El aprendizaje cooperativo ( <b>Johnson &amp; Johnson</b> ) fortalece la construcción social del significado.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Proceso de escritura	Desarrollar la escritura dramática adaptada al cine y en este sentido fomentar la metacognición a través de la autoevaluación y poder asegurar coherencia antes del rodaje.	La escritura auténtica ( <b>Ferreiro</b> ) otorga sentido al texto cuando surge de un propósito real. El andamiaje de <b>Bruner</b> guía la estructuración de ideas, mientras que la pedagogía dialógica ( <b>Freire</b> ) promueve la mejora continua mediante el intercambio de feedback.
Manualidades	Materializar conceptos narrativos y técnicos que conlleven a desarrollar habilidades espaciales y motrices, fomentando el orgullo y la identidad colectiva.	<b>Wallon</b> destacó la unidad de gesto y emoción; al modelar objetos, los estudiantes integran lo sensorial y lo cognitivo. <b>Fröbel</b> y <b>Gardner</b> subrayan el valor de los objetos manipulativos para activar la inteligencia kinestésica y espacial.
Exposiciones	Fortalecer la expresión oral y la argumentación. Además de promover la escucha activa y el respeto, fomentando la reflexión sobre el propio desempeño.	<b>Vygotsky</b> afirma que el lenguaje articula el pensamiento y la interacción social construye el saber. La autoevaluación (Zimmerman) desarrolla la autorregulación, y <b>Freinet</b> realza la motivación de compartir el propio trabajo en un contexto público.
Material audiovisual	Desarrollar el análisis crítico de modelos reales y poder integrar competencias digitales de edición, permitiendo conectar teoría y práctica audiovisual.	El principio multimedia ( <b>Mayer</b> ) señala que combinar imagen, sonido y reflexión enriquece el aprendizaje. La alfabetización mediática se consolida al usar herramientas profesionales y debatir sus implicaciones estéticas y éticas.

#### 4. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

Licencia de funcionamiento Resolución 007664 – DANE 354498800013

Página web: [www.gbhg.edu.co](http://www.gbhg.edu.co) – Correo: [secretary@gbhg.edu.co](mailto:secretary@gbhg.edu.co)

Calle 8A #31-38 La Primavera – Ocaña, N. S.

Tel: 316 510 2766 – 317 442 6216

**Página 72 de 121**



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

<p><b>Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula</b> (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)</p>	<p><b>Razones que fundamenta la actividad</b> (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)</p>
<p><b>Proyección:</b></p>	
<p><b>Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés</b> (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)</p>	<p><b>Tipo de logro</b> (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)</p>
<p>Utiliza de forma pertinente los signos de puntuación y las letras en un texto escrito.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>
<p>Expone contenidos con claridad y fluidez en presentaciones orales.</p>	<p>Presentation Skills</p>
<p>Elabora proyectos escritos (ensayos, folletos, presentaciones) integrando conocimientos de ortografía, gramática y fonética.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>
<p>Integra recursos de diferentes disciplinas (historia, arte) para enriquecer sus producciones escritas.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Diferencia entre fonemas, letras y sonidos, a través de ejercicios prácticos.	Project and Content Appropriation
Muestra actitud de estudio y preparación para los quices, las evaluaciones de contenido y de trimestre.	Behaviour
Identifica y explica la función de recursos cinematográficos en un fragmento de película, describiendo en un párrafo cómo estos refuerzan la emoción y el ritmo narrativo, aplicando conectores adecuados y puntuación correcta.	Project and Content Appropriation
Cumple con las normas de convivencia y respeta el entorno del aula.	Behaviour
Expresa desde lo oral y escrito su pensamiento, haciendo uso de un lenguaje significativo y fluido.	Communication
Escucha activamente y responde de manera coherente a las intervenciones de sus compañeros.	Communication
Crea narraciones o poemas incorporando elementos imaginativos y novedosos.	Creativity
Extrae las ideas centrales de un texto, las analiza y llega a conclusiones generales.	Critical Thinking



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

**NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA:** David Leonardo Acosta Quintero

**CURSO:** Seventh grade

**PROYECTO DE AULA:** Cinematography

**Caracterización grupo:** Seventh grade, es un grado que está conformado por 15 estudiantes entre las edades de 12 a 13 años; cuenta con 7 niñas y 9 niños.

### 1. Definición y planificación del proyecto de aula

<p><b>Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula.</b> (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)</p>	<p><b>Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones</b></p>
	<p>El surgimiento del proyecto de aula “Cinematografía” a partir de los intereses de los estudiantes se sustenta en las teorías constructivistas de <b>Jean</b></p>



GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE

SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

El proyecto de aula “**Cinematography**” surgió de los intereses de los estudiantes.

#### Proceso de definición del tema de interés:

Para conocer los intereses de los estudiantes se implementaron a cabo un par de actividades dentro y fuera del salón de clases donde se incentivó la curiosidad de los participantes por medio de preguntas abiertas, pequeñas exposiciones y a su vez referencias sobre lo que más le llamaba la atención a los estudiantes, involucrándose en el papel de la investigación, permitiendo compartir diferentes puntos de vista, dudas, cuestionamientos elaborados y algunas posibles hipótesis planteadas en el momento; a su vez, se tuvo en cuenta la dinámica de las plataformas de “Kahoot y Gimkits” donde a medida que pasaba cada estudiante debían responder una pregunta y comentar para el resto de la clase porque es una buena o mala idea de proyecto.

#### Proceso de negociación:

**Piaget** y en el enfoque del aprendizaje significativo de **David Ausubel**. **Piaget (1936)** postuló que el conocimiento no se transmite pasivamente, sino que se construye activamente al confrontar las propias estructuras mentales con nuevos estímulos; en este sentido, las actividades de exploración inicial —preguntas abiertas dentro y fuera del aula, dinámicas de exposición espontánea y el uso de plataformas lúdicas como Kahoot y Gimkits— despiertan en los estudiantes un desequilibrio cognitivo que motiva la búsqueda de respuestas. Cada chico experimenta la curiosidad como un motor interno, lo que coincide con la noción de **Ausubel (1963)** sobre la importancia de los conocimientos previos: al conectar lo que saben de películas, cámaras y relatos visuales con las interrogantes planteadas, anclan la nueva información en esquemas ya existentes y evitan la mera memorización. **Jerome Bruner (1960)** enfatiza que el aprendizaje por descubrimiento fomenta la autonomía intelectual; por ello, la propuesta de permitir que cada estudiante comente públicamente las razones por las que una idea de proyecto es buena o mala convierte al aula en un laboratorio de pensamiento, donde la construcción colectiva de significado se visibiliza en tiempo real.

El proceso de negociación para definir “Cinematografía” como tema central responde a la visión sociocultural de **Lev Vygotsky** y a la pedagogía crítica de **Paulo Freire**. **Vygotsky (1978)** concibió la Zona de Desarrollo Próximo como ese espacio donde el estudiante, con el apoyo de compañeros o adultos más competentes, puede alcanzar niveles superiores de



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Se realizó una lluvia de ideas según los intereses demostrados por los estudiantes y contemplando las actividades anteriores y en este punto, mediante una votación que logró definir el interés en común de los estudiantes quedando como tema principal Cinematography.

#### **Definición de preguntas:**

Cada estudiante elaboró la tarea de elaborar al menos 10 preguntas de forma personal en sus casas y en la siguiente clase se compartirían en favor de escoger con ayuda de todos; las preguntas más relevantes y que permitieran explorar a fondo este tema de investigación, sin dejar alguna duda en el camino, proceso que se llevó a cabo registrando en el tablero para poder seleccionar las de mayor interés y así plasmarlas en una ficha informativa.

#### **Planeación de acciones:**

Para las acciones a realizar en el plan de aula, es apoyo material audiovisual con Canvva, Kahoot, Davinci, Filmora, HitFilm entre otros. Y en este sentido crear pequeñas manualidades que

razonamiento. La lluvia de ideas colectiva y la votación democrática implican precisamente ese andamiaje: cada propuesta de título, enfoque o actividad cinematográfica se enriquece con la mediación del grupo. Asimismo, **Freire (1970)** situaba el diálogo como eje de la educación liberadora: al someter las opciones a debate y reflexión crítica, se rompe con la lógica de “docente transmisor” y se propicia un ambiente horizontal, donde todos los participantes co-crean el proyecto. Esta metodología, además, se nutre de las estrategias de aprendizaje cooperativo de **Johnson y Johnson (1989)**, que describen cómo la interdependencia positiva y la responsabilidad individual fortalecen el sentido de pertenencia y la eficacia grupal. Durante la votación, cada estudiante adquiere el reto de argumentar y escuchar, desarrollando habilidades retóricas y empatía cognitiva. Este acto de negociación democráticamente construido no solo legitima el proyecto ante sus protagonistas, sino que también siembra competencias ciudadanas de diálogo, tolerancia y toma de decisiones, esenciales en un mundo donde lo audiovisual conforma gran parte de la construcción de sentido.

La fase de planeación de acciones combina la teoría del aprendizaje experiencial de **David Kolb** con la perspectiva de las inteligencias múltiples de **Howard Gardner** y las aportaciones de **Henri Wallon** sobre la dimensión corporal-emocional del aprendizaje. **Kolb (1984)** describe un ciclo que parte de la experiencia concreta, pasa por la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experimentación activa. Al



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

funcionarían como una toma de frente a la exposición de contenidos implementados y promover su habilidad psicomotora.

diseñar talleres de edición en **Davinci y Filmora**, prácticas de montaje en **HitFilm** y actividades manuales para construir modelos de cámara y storyboards, los estudiantes viven la experiencia, reflexionan sobre ella al compartir puntos de vista, conceptualizan principios de narrativa audiovisual y vuelven a aplicarlos al crear sus propios cortometrajes. **Gardner (1983)** subraya que existen múltiples canales de aprendizaje —lingüístico, espacial, kinestésico, intrapersonal— y este proyecto los integra: la redacción de guiones atiende la inteligencia verbal; la creación de gráficos y diagramas del flujo de producción beneficia la inteligencia visual-espacial; la manipulación de equipos estimula la corporal-kinestésica; y la labor colaborativa promueve la interpersonal.

## 2. Planificación curricular

<b>Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula.</b>	<b>Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas</b>
(Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)	(Precisa los conceptos y / o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Cómo la invención del cinematógrafo de los hermanos Lumière transformó la percepción del tiempo y el espacio en la sociedad de finales del siglo XIX, y qué implicaciones tuvo para el desarrollo de la narrativa visual en el cine?

¿De qué manera las primeras técnicas de montaje utilizadas por cineastas como Sergei Eisenstein en la Unión Soviética revolucionaron la forma en que los espectadores interpretan el ritmo y la emoción de una película?

¿Cómo las innovaciones tecnológicas, como el cine en 3D y la captura de movimiento, han afectado la forma en que los cineastas abordan la narración visual, y qué desafíos éticos y estéticos surgen de estas tecnologías?

Si consideramos el cine como una forma de arte y una herramienta política, ¿cómo han influido las diferentes corrientes ideológicas y políticas en el desarrollo del cine en países como Alemania, Italia y Estados Unidos en el siglo XX?

**CAMPOS SEMÁNTICOS:**

- Importancia de leer.
- Literatura tradicional en prosa.
- Literatura tradicional en verso.
- La descripción.
- La composición.
- El resumen.
- La narración.
- Producción de sonido articulado.
- Puntos y modos de articulación.
- Signos de puntuación.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Cuál es el impacto cultural de los cineastas independientes en la historia del cine, y cómo el cine de autor ha desafiado las convenciones comerciales y ha ofrecido una perspectiva alternativa sobre la realidad?

¿Cómo los elementos del cine mudo, como la expresión facial y la gestualidad, han influido en las formas contemporáneas de actuación y en la interpretación visual en la era digital?

¿En qué medida los avances en efectos especiales en el cine han redefinido los límites entre la realidad y la ficción, y cómo esta transformación afecta la percepción del público sobre lo que es “posible” en el cine?

¿De qué manera la globalización ha afectado la producción y distribución del cine, y cómo ha alterado la estética y los valores narrativos en las películas contemporáneas en diversas partes del mundo?

- El párrafo.
- Genero literarios.
- La poesía.
- Literatura fantástica y policiaca.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

### 3. Desarrollo del proyecto de aula

<b>Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula</b>  (describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)	<b>Por qué se realizaron</b>  (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	<b>Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones</b> (Explicita conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)
Investigación para la solución de cada una de las preguntas	Garantizar que cada joven investigue a fondo un aspecto del cine. Y a su vez, fomentar autonomía y sentido de responsabilidad y poder proveer material sólido para el guion colectivo.	El aprendizaje por indagación ( <b>Dewey</b> ) sostiene que la curiosidad dirige la construcción de conocimiento. El andamiaje ( <b>Vygotsky</b> ) refuerza el aprendizaje colaborativo, pues al trabajar en parejas se amplía la ZDP y se promueve el intercambio de ideas.
Proceso de lector	Acercar a los estudiantes al vocabulario propio del cine y poder promover la comprensión profunda de textos especializados que conlleve a la construcción un idioma común para el proyecto.	Según <b>Piaget</b> , la manipulación de textos (subrayar y comentar) facilita la asimilación de conceptos. <b>Gardner</b> recuerda que combinar lo lingüístico y lo visual atiende distintas modalidades de aprendizaje. El aprendizaje cooperativo ( <b>Johnson &amp; Johnson</b> ) fortalece la construcción social del significado.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Proceso de escritura	Desarrollar la escritura dramática adaptada al cine y en este sentido fomentar la metacognición a través de la autoevaluación y poder asegurar coherencia antes del rodaje.	La escritura auténtica ( <b>Ferreiro</b> ) otorga sentido al texto cuando surge de un propósito real. El andamiaje de <b>Bruner</b> guía la estructuración de ideas, mientras que la pedagogía dialógica ( <b>Freire</b> ) promueve la mejora continua mediante el intercambio de feedback.
Manualidades	Materializar conceptos narrativos y técnicos que conlleven a desarrollar habilidades espaciales y motrices, fomentando el orgullo y la identidad colectiva.	<b>Wallon</b> destacó la unidad de gesto y emoción; al modelar objetos, los estudiantes integran lo sensorial y lo cognitivo. <b>Fröbel</b> y <b>Gardner</b> subrayan el valor de los objetos manipulativos para activar la inteligencia kinestésica y espacial.
Exposiciones	Fortalecer la expresión oral y la argumentación. Además de promover la escucha activa y el respeto, fomentando la reflexión sobre el propio desempeño.	<b>Vygotsky</b> afirma que el lenguaje articula el pensamiento y la interacción social construye el saber. La autoevaluación ( <b>Zimmerman</b> ) desarrolla la autorregulación, y <b>Freinet</b> realza la motivación de compartir el propio trabajo en un contexto público.
Material audiovisual	Desarrollar el análisis crítico de modelos reales y poder integrar competencias digitales de edición, permitiendo conectar teoría y práctica audiovisual.	El principio multimedia ( <b>Mayer</b> ) señala que combinar imagen, sonido y reflexión enriquece el aprendizaje. La alfabetización mediática se consolida al usar herramientas profesionales y debatir sus implicaciones estéticas y éticas.

#### 4. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

Licencia de funcionamiento Resolución 007664 – DANE 354498800013

Página web: [www.gbhg.edu.co](http://www.gbhg.edu.co) – Correo: [secretary@gbhg.edu.co](mailto:secretary@gbhg.edu.co)

Calle 8A #31-38 La Primavera – Ocaña, N. S.

Tel: 316 510 2766 – 317 442 6216

**Página 82 de 121**



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

<p><b>Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula</b> (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)</p>	<p><b>Razones que fundamenta la actividad</b> (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)</p>
<p><b>Proyección:</b></p>	
<p><b>Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés</b> (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)</p>	<p><b>Tipo de logro</b> (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)</p>
<p>Utiliza de forma pertinente los signos de puntuación y las letras en un texto escrito.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>
<p>Expone contenidos con claridad y fluidez en presentaciones orales.</p>	<p>Presentation Skills</p>
<p>Elabora proyectos escritos (ensayos, folletos, presentaciones) integrando conocimientos de ortografía, gramática y fonética.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>
<p>Integra recursos de diferentes disciplinas (historia, arte) para enriquecer sus producciones escritas.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Diferencia entre fonemas, letras y sonidos, a través de ejercicios prácticos.	Project and Content Appropriation
Muestra actitud de estudio y preparación para los quices, las evaluaciones de contenido y de trimestre.	Behaviour
Identifica y explica la función de recursos cinematográficos en un fragmento de película, describiendo en un párrafo cómo estos refuerzan la emoción y el ritmo narrativo, aplicando conectores adecuados y puntuación correcta.	Project and Content Appropriation
Cumple con las normas de convivencia y respeta el entorno del aula.	Behaviour
Expresa desde lo oral y escrito su pensamiento, haciendo uso de un lenguaje significativo y fluido.	Communication
Escucha activamente y responde de manera coherente a las intervenciones de sus compañeros.	Communication
Crea narraciones o poemas incorporando elementos imaginativos y novedosos.	Creativity
Extrae las ideas centrales de un texto, las analiza y llega a conclusiones generales.	Critical Thinking



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

**NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA:** David Leonardo Acosta Quintero

**CURSO:** Seventh grade

**PROYECTO DE AULA:** Cinematography

**Caracterización grupo:** Seventh grade, es un grado que está conformado por 15 estudiantes entre las edades de 12 a 13 años; cuenta con 7 niñas y 9 niños.

### 1. Definición y planificación del proyecto de aula

<p><b>Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula.</b> (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)</p>	<p><b>Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones</b></p>
	<p>El surgimiento del proyecto de aula "Cinematografía" a partir de los intereses de los estudiantes se sustenta en las teorías constructivistas de <b>Jean</b></p>



GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE

SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

El proyecto de aula “**Cinematography**” surgió de los intereses de los estudiantes.

#### Proceso de definición del tema de interés:

Para conocer los intereses de los estudiantes se implementaron a cabo un par de actividades dentro y fuera del salón de clases donde se incentivó la curiosidad de los participantes por medio de preguntas abiertas, pequeñas exposiciones y a su vez referencias sobre lo que más le llamaba la atención a los estudiantes, involucrándose en el papel de la investigación, permitiendo compartir diferentes puntos de vista, dudas, cuestionamientos elaborados y algunas posibles hipótesis planteadas en el momento; a su vez, se tuvo en cuenta la dinámica de las plataformas de “Kahoot y Gimkits” donde a medida que pasaba cada estudiante debían responder una pregunta y comentar para el resto de la clase porque es una buena o mala idea de proyecto.

#### Proceso de negociación:

**Piaget** y en el enfoque del aprendizaje significativo de **David Ausubel**. **Piaget (1936)** postuló que el conocimiento no se transmite pasivamente, sino que se construye activamente al confrontar las propias estructuras mentales con nuevos estímulos; en este sentido, las actividades de exploración inicial —preguntas abiertas dentro y fuera del aula, dinámicas de exposición espontánea y el uso de plataformas lúdicas como Kahoot y Gimkits— despiertan en los estudiantes un desequilibrio cognitivo que motiva la búsqueda de respuestas. Cada chico experimenta la curiosidad como un motor interno, lo que coincide con la noción de **Ausubel (1963)** sobre la importancia de los conocimientos previos: al conectar lo que saben de películas, cámaras y relatos visuales con las interrogantes planteadas, anclan la nueva información en esquemas ya existentes y evitan la mera memorización. **Jerome Bruner (1960)** enfatiza que el aprendizaje por descubrimiento fomenta la autonomía intelectual; por ello, la propuesta de permitir que cada estudiante comente públicamente las razones por las que una idea de proyecto es buena o mala convierte al aula en un laboratorio de pensamiento, donde la construcción colectiva de significado se visibiliza en tiempo real.

El proceso de negociación para definir “Cinematografía” como tema central responde a la visión sociocultural de **Lev Vygotsky** y a la pedagogía crítica de **Paulo Freire**. **Vygotsky (1978)** concibió la Zona de Desarrollo Próximo como ese espacio donde el estudiante, con el apoyo de compañeros o adultos más competentes, puede alcanzar niveles superiores de



GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE

SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Se realizó una lluvia de ideas según los intereses demostrados por los estudiantes y contemplando las actividades anteriores y en este punto, mediante una votación que logró definir el interés en común de los estudiantes quedando como tema principal Cinematography.

#### Definición de preguntas:

Cada estudiante elaboró la tarea de elaborar al menos 10 preguntas de forma personal en sus casas y en la siguiente clase se compartirían en favor de escoger con ayuda de todos; las preguntas más relevantes y que permitieran explorar a fondo este tema de investigación, sin dejar alguna duda en el camino, proceso que se llevó a cabo registrando en el tablero para poder seleccionar las de mayor interés y así plasmarlas en una ficha informativa.

#### Planeación de acciones:

Para las acciones a realizar en el plan de aula, es apoyo material audiovisual con Canvva, Kahoot, Davinci, Filmora, HitFilm entre otros. Y en este sentido crear pequeñas manualidades que

razonamiento. La lluvia de ideas colectiva y la votación democrática implican precisamente ese andamiaje: cada propuesta de título, enfoque o actividad cinematográfica se enriquece con la mediación del grupo. Asimismo, **Freire (1970)** situaba el diálogo como eje de la educación liberadora: al someter las opciones a debate y reflexión crítica, se rompe con la lógica de “docente transmisor” y se propicia un ambiente horizontal, donde todos los participantes co-crean el proyecto. Esta metodología, además, se nutre de las estrategias de aprendizaje cooperativo de **Johnson y Johnson (1989)**, que describen cómo la interdependencia positiva y la responsabilidad individual fortalecen el sentido de pertenencia y la eficacia grupal. Durante la votación, cada estudiante adquiere el reto de argumentar y escuchar, desarrollando habilidades retóricas y empatía cognitiva. Este acto de negociación democráticamente construido no solo legitima el proyecto ante sus protagonistas, sino que también siembra competencias ciudadanas de diálogo, tolerancia y toma de decisiones, esenciales en un mundo donde lo audiovisual conforma gran parte de la construcción de sentido.

La fase de planeación de acciones combina la teoría del aprendizaje experiencial de **David Kolb** con la perspectiva de las inteligencias múltiples de **Howard Gardner** y las aportaciones de **Henri Wallon** sobre la dimensión corporal-emocional del aprendizaje. **Kolb (1984)** describe un ciclo que parte de la experiencia concreta, pasa por la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experimentación activa. Al



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

funcionarían como una toma de frente a la exposición de contenidos implementados y promover su habilidad psicomotora.

diseñar talleres de edición en **Davinci y Filmora**, prácticas de montaje en **HitFilm** y actividades manuales para construir modelos de cámara y storyboards, los estudiantes viven la experiencia, reflexionan sobre ella al compartir puntos de vista, conceptualizan principios de narrativa audiovisual y vuelven a aplicarlos al crear sus propios cortometrajes. **Gardner (1983)** subraya que existen múltiples canales de aprendizaje —lingüístico, espacial, kinestésico, intrapersonal— y este proyecto los integra: la redacción de guiones atiende la inteligencia verbal; la creación de gráficos y diagramas del flujo de producción beneficia la inteligencia visual-espacial; la manipulación de equipos estimula la corporal-kinestésica; y la labor colaborativa promueve la interpersonal.

## 2. Planificación curricular

<b>Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula.</b>	<b>Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas</b>
(Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)	(Precisa los conceptos y / o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Cómo la invención del cinematógrafo de los hermanos Lumière transformó la percepción del tiempo y el espacio en la sociedad de finales del siglo XIX, y qué implicaciones tuvo para el desarrollo de la narrativa visual en el cine?

¿De qué manera las primeras técnicas de montaje utilizadas por cineastas como Sergei Eisenstein en la Unión Soviética revolucionaron la forma en que los espectadores interpretan el ritmo y la emoción de una película?

¿Cómo las innovaciones tecnológicas, como el cine en 3D y la captura de movimiento, han afectado la forma en que los cineastas abordan la narración visual, y qué desafíos éticos y estéticos surgen de estas tecnologías?

Si consideramos el cine como una forma de arte y una herramienta política, ¿cómo han influido las diferentes corrientes ideológicas y políticas en el desarrollo del cine en países como Alemania, Italia y Estados Unidos en el siglo XX?

**CAMPOS SEMÁNTICOS:**

- Importancia de leer.
- Literatura tradicional en prosa.
- Literatura tradicional en verso.
- La descripción.
- La composición.
- El resumen.
- La narración.
- Producción de sonido articulado.
- Puntos y modos de articulación.
- Signos de puntuación.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Cuál es el impacto cultural de los cineastas independientes en la historia del cine, y cómo el cine de autor ha desafiado las convenciones comerciales y ha ofrecido una perspectiva alternativa sobre la realidad?

¿Cómo los elementos del cine mudo, como la expresión facial y la gestualidad, han influido en las formas contemporáneas de actuación y en la interpretación visual en la era digital?

¿En qué medida los avances en efectos especiales en el cine han redefinido los límites entre la realidad y la ficción, y cómo esta transformación afecta la percepción del público sobre lo que es “posible” en el cine?

¿De qué manera la globalización ha afectado la producción y distribución del cine, y cómo ha alterado la estética y los valores narrativos en las películas contemporáneas en diversas partes del mundo?

- El párrafo.
- Genero literarios.
- La poesía.
- Literatura fantástica y policiaca.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

### 3. Desarrollo del proyecto de aula

<b>Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula</b>  (describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)	<b>Por qué se realizaron</b>  (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	<b>Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones</b> (Explicita conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)
Investigación para la solución de cada una de las preguntas	Garantizar que cada joven investigue a fondo un aspecto del cine. Y a su vez, fomentar autonomía y sentido de responsabilidad y poder proveer material sólido para el guion colectivo.	El aprendizaje por indagación ( <b>Dewey</b> ) sostiene que la curiosidad dirige la construcción de conocimiento. El andamiaje ( <b>Vygotsky</b> ) refuerza el aprendizaje colaborativo, pues al trabajar en parejas se amplía la ZDP y se promueve el intercambio de ideas.
Proceso de lector	Acercar a los estudiantes al vocabulario propio del cine y poder promover la comprensión profunda de textos especializados que conlleve a la construcción un idioma común para el proyecto.	Según <b>Piaget</b> , la manipulación de textos (subrayar y comentar) facilita la asimilación de conceptos. <b>Gardner</b> recuerda que combinar lo lingüístico y lo visual atiende distintas modalidades de aprendizaje. El aprendizaje cooperativo ( <b>Johnson &amp; Johnson</b> ) fortalece la construcción social del significado.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Proceso de escritura	Desarrollar la escritura dramática adaptada al cine y en este sentido fomentar la metacognición a través de la autoevaluación y poder asegurar coherencia antes del rodaje.	La escritura auténtica ( <b>Ferreiro</b> ) otorga sentido al texto cuando surge de un propósito real. El andamiaje de <b>Bruner</b> guía la estructuración de ideas, mientras que la pedagogía dialógica ( <b>Freire</b> ) promueve la mejora continua mediante el intercambio de feedback.
Manualidades	Materializar conceptos narrativos y técnicos que conlleven a desarrollar habilidades espaciales y motrices, fomentando el orgullo y la identidad colectiva.	<b>Wallon</b> destacó la unidad de gesto y emoción; al modelar objetos, los estudiantes integran lo sensorial y lo cognitivo. <b>Fröbel</b> y <b>Gardner</b> subrayan el valor de los objetos manipulativos para activar la inteligencia kinestésica y espacial.
Exposiciones	Fortalecer la expresión oral y la argumentación. Además de promover la escucha activa y el respeto, fomentando la reflexión sobre el propio desempeño.	<b>Vygotsky</b> afirma que el lenguaje articula el pensamiento y la interacción social construye el saber. La autoevaluación ( <b>Zimmerman</b> ) desarrolla la autorregulación, y <b>Freinet</b> realza la motivación de compartir el propio trabajo en un contexto público.
Material audiovisual	Desarrollar el análisis crítico de modelos reales y poder integrar competencias digitales de edición, permitiendo conectar teoría y práctica audiovisual.	El principio multimedia ( <b>Mayer</b> ) señala que combinar imagen, sonido y reflexión enriquece el aprendizaje. La alfabetización mediática se consolida al usar herramientas profesionales y debatir sus implicaciones estéticas y éticas.

#### 4. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

Licencia de funcionamiento Resolución 007664 – DANE 354498800013

Página web: [www.gbhg.edu.co](http://www.gbhg.edu.co) – Correo: [secretary@gbhg.edu.co](mailto:secretary@gbhg.edu.co)

Calle 8A #31-38 La Primavera – Ocaña, N. S.

Tel: 316 510 2766 – 317 442 6216

**Página 92 de 121**



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

<p><b>Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula</b> (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)</p>	<p><b>Razones que fundamenta la actividad</b> (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)</p>
<p><b>Proyección:</b></p>	
<p><b>Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés</b> (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)</p>	<p><b>Tipo de logro</b> (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)</p>
<p>Utiliza de forma pertinente los signos de puntuación y las letras en un texto escrito.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>
<p>Expone contenidos con claridad y fluidez en presentaciones orales.</p>	<p>Presentation Skills</p>
<p>Elabora proyectos escritos (ensayos, folletos, presentaciones) integrando conocimientos de ortografía, gramática y fonética.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>
<p>Integra recursos de diferentes disciplinas (historia, arte) para enriquecer sus producciones escritas.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Diferencia entre fonemas, letras y sonidos, a través de ejercicios prácticos.	Project and Content Appropriation
Muestra actitud de estudio y preparación para los quices, las evaluaciones de contenido y de trimestre.	Behaviour
Identifica y explica la función de recursos cinematográficos en un fragmento de película, describiendo en un párrafo cómo estos refuerzan la emoción y el ritmo narrativo, aplicando conectores adecuados y puntuación correcta.	Project and Content Appropriation
Cumple con las normas de convivencia y respeta el entorno del aula.	Behaviour
Expresa desde lo oral y escrito su pensamiento, haciendo uso de un lenguaje significativo y fluido.	Communication
Escucha activamente y responde de manera coherente a las intervenciones de sus compañeros.	Communication
Crea narraciones o poemas incorporando elementos imaginativos y novedosos.	Creativity
Extrae las ideas centrales de un texto, las analiza y llega a conclusiones generales.	Critical Thinking



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

**NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA:** David Leonardo Acosta Quintero

**CURSO:** Seventh grade

**PROYECTO DE AULA:** Cinematography

**Caracterización grupo:** Seventh grade, es un grado que está conformado por 15 estudiantes entre las edades de 12 a 13 años; cuenta con 7 niñas y 9 niños.

### 1. Definición y planificación del proyecto de aula

<b>Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula.</b> (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)	<b>Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones</b>
	El surgimiento del proyecto de aula "Cinematografía" a partir de los intereses de los estudiantes se sustenta en las teorías constructivistas de <b>Jean</b>



GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE

SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

El proyecto de aula “**Cinematography**” surgió de los intereses de los estudiantes.

#### Proceso de definición del tema de interés:

Para conocer los intereses de los estudiantes se implementaron a cabo un par de actividades dentro y fuera del salón de clases donde se incentivó la curiosidad de los participantes por medio de preguntas abiertas, pequeñas exposiciones y a su vez referencias sobre lo que más le llamaba la atención a los estudiantes, involucrándose en el papel de la investigación, permitiendo compartir diferentes puntos de vista, dudas, cuestionamientos elaborados y algunas posibles hipótesis planteadas en el momento; a su vez, se tuvo en cuenta la dinámica de las plataformas de “Kahoot y Gimkits” donde a medida que pasaba cada estudiante debían responder una pregunta y comentar para el resto de la clase porque es una buena o mala idea de proyecto.

#### Proceso de negociación:

**Piaget** y en el enfoque del aprendizaje significativo de **David Ausubel**. **Piaget (1936)** postuló que el conocimiento no se transmite pasivamente, sino que se construye activamente al confrontar las propias estructuras mentales con nuevos estímulos; en este sentido, las actividades de exploración inicial —preguntas abiertas dentro y fuera del aula, dinámicas de exposición espontánea y el uso de plataformas lúdicas como Kahoot y Gimkits— despiertan en los estudiantes un desequilibrio cognitivo que motiva la búsqueda de respuestas. Cada chico experimenta la curiosidad como un motor interno, lo que coincide con la noción de **Ausubel (1963)** sobre la importancia de los conocimientos previos: al conectar lo que saben de películas, cámaras y relatos visuales con las interrogantes planteadas, anclan la nueva información en esquemas ya existentes y evitan la mera memorización. **Jerome Bruner (1960)** enfatiza que el aprendizaje por descubrimiento fomenta la autonomía intelectual; por ello, la propuesta de permitir que cada estudiante comente públicamente las razones por las que una idea de proyecto es buena o mala convierte al aula en un laboratorio de pensamiento, donde la construcción colectiva de significado se visibiliza en tiempo real.

El proceso de negociación para definir “Cinematografía” como tema central responde a la visión sociocultural de **Lev Vygotsky** y a la pedagogía crítica de **Paulo Freire**. **Vygotsky (1978)** concibió la Zona de Desarrollo Próximo como ese espacio donde el estudiante, con el apoyo de compañeros o adultos más competentes, puede alcanzar niveles superiores de



GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE

SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Se realizó una lluvia de ideas según los intereses demostrados por los estudiantes y contemplando las actividades anteriores y en este punto, mediante una votación que logró definir el interés en común de los estudiantes quedando como tema principal Cinematography.

#### Definición de preguntas:

Cada estudiante elaboró la tarea de elaborar al menos 10 preguntas de forma personal en sus casas y en la siguiente clase se compartirían en favor de escoger con ayuda de todos; las preguntas más relevantes y que permitieran explorar a fondo este tema de investigación, sin dejar alguna duda en el camino, proceso que se llevó a cabo registrando en el tablero para poder seleccionar las de mayor interés y así plasmarlas en una ficha informativa.

#### Planeación de acciones:

Para las acciones a realizar en el plan de aula, es apoyo material audiovisual con Canvva, Kahoot, Davinci, Filmora, HitFilm entre otros. Y en este sentido crear pequeñas manualidades que

razonamiento. La lluvia de ideas colectiva y la votación democrática implican precisamente ese andamiaje: cada propuesta de título, enfoque o actividad cinematográfica se enriquece con la mediación del grupo. Asimismo, **Freire (1970)** situaba el diálogo como eje de la educación liberadora: al someter las opciones a debate y reflexión crítica, se rompe con la lógica de “docente transmisor” y se propicia un ambiente horizontal, donde todos los participantes co-crean el proyecto. Esta metodología, además, se nutre de las estrategias de aprendizaje cooperativo de **Johnson y Johnson (1989)**, que describen cómo la interdependencia positiva y la responsabilidad individual fortalecen el sentido de pertenencia y la eficacia grupal. Durante la votación, cada estudiante adquiere el reto de argumentar y escuchar, desarrollando habilidades retóricas y empatía cognitiva. Este acto de negociación democráticamente construido no solo legitima el proyecto ante sus protagonistas, sino que también siembra competencias ciudadanas de diálogo, tolerancia y toma de decisiones, esenciales en un mundo donde lo audiovisual conforma gran parte de la construcción de sentido.

La fase de planeación de acciones combina la teoría del aprendizaje experiencial de **David Kolb** con la perspectiva de las inteligencias múltiples de **Howard Gardner** y las aportaciones de **Henri Wallon** sobre la dimensión corporal-emocional del aprendizaje. **Kolb (1984)** describe un ciclo que parte de la experiencia concreta, pasa por la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experimentación activa. Al



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

funcionarían como una toma de frente a la exposición de contenidos implementados y promover su habilidad psicomotora.

diseñar talleres de edición en **Davinci y Filmora**, prácticas de montaje en **HitFilm** y actividades manuales para construir modelos de cámara y storyboards, los estudiantes viven la experiencia, reflexionan sobre ella al compartir puntos de vista, conceptualizan principios de narrativa audiovisual y vuelven a aplicarlos al crear sus propios cortometrajes. **Gardner (1983)** subraya que existen múltiples canales de aprendizaje —lingüístico, espacial, kinestésico, intrapersonal— y este proyecto los integra: la redacción de guiones atiende la inteligencia verbal; la creación de gráficos y diagramas del flujo de producción beneficia la inteligencia visual-espacial; la manipulación de equipos estimula la corporal-kinestésica; y la labor colaborativa promueve la interpersonal.

## 2. Planificación curricular

<b>Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula.</b>	<b>Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas</b>
(Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)	(Precisa los conceptos y / o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Cómo la invención del cinematógrafo de los hermanos Lumière transformó la percepción del tiempo y el espacio en la sociedad de finales del siglo XIX, y qué implicaciones tuvo para el desarrollo de la narrativa visual en el cine?

¿De qué manera las primeras técnicas de montaje utilizadas por cineastas como Sergei Eisenstein en la Unión Soviética revolucionaron la forma en que los espectadores interpretan el ritmo y la emoción de una película?

¿Cómo las innovaciones tecnológicas, como el cine en 3D y la captura de movimiento, han afectado la forma en que los cineastas abordan la narración visual, y qué desafíos éticos y estéticos surgen de estas tecnologías?

Si consideramos el cine como una forma de arte y una herramienta política, ¿cómo han influido las diferentes corrientes ideológicas y políticas en el desarrollo del cine en países como Alemania, Italia y Estados Unidos en el siglo XX?

**CAMPOS SEMÁNTICOS:**

- Importancia de leer.
- Literatura tradicional en prosa.
- Literatura tradicional en verso.
- La descripción.
- La composición.
- El resumen.
- La narración.
- Producción de sonido articulado.
- Puntos y modos de articulación.
- Signos de puntuación.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

¿Cuál es el impacto cultural de los cineastas independientes en la historia del cine, y cómo el cine de autor ha desafiado las convenciones comerciales y ha ofrecido una perspectiva alternativa sobre la realidad?

¿Cómo los elementos del cine mudo, como la expresión facial y la gestualidad, han influido en las formas contemporáneas de actuación y en la interpretación visual en la era digital?

¿En qué medida los avances en efectos especiales en el cine han redefinido los límites entre la realidad y la ficción, y cómo esta transformación afecta la percepción del público sobre lo que es “posible” en el cine?

¿De qué manera la globalización ha afectado la producción y distribución del cine, y cómo ha alterado la estética y los valores narrativos en las películas contemporáneas en diversas partes del mundo?

- El párrafo.
- Genero literarios.
- La poesía.
- Literatura fantástica y policiaca.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

### 3. Desarrollo del proyecto de aula

<b>Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula</b>  (describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)	<b>Por qué se realizaron</b>  (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	<b>Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones</b> (Explicita conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)
Investigación para la solución de cada una de las preguntas	Garantizar que cada joven investigue a fondo un aspecto del cine. Y a su vez, fomentar autonomía y sentido de responsabilidad y poder proveer material sólido para el guion colectivo.	El aprendizaje por indagación ( <b>Dewey</b> ) sostiene que la curiosidad dirige la construcción de conocimiento. El andamiaje ( <b>Vygotsky</b> ) refuerza el aprendizaje colaborativo, pues al trabajar en parejas se amplía la ZDP y se promueve el intercambio de ideas.
Proceso de lector	Acercar a los estudiantes al vocabulario propio del cine y poder promover la comprensión profunda de textos especializados que conlleve a la construcción un idioma común para el proyecto.	Según <b>Piaget</b> , la manipulación de textos (subrayar y comentar) facilita la asimilación de conceptos. <b>Gardner</b> recuerda que combinar lo lingüístico y lo visual atiende distintas modalidades de aprendizaje. El aprendizaje cooperativo ( <b>Johnson &amp; Johnson</b> ) fortalece la construcción social del significado.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Proceso de escritura	Desarrollar la escritura dramática adaptada al cine y en este sentido fomentar la metacognición a través de la autoevaluación y poder asegurar coherencia antes del rodaje.	La escritura auténtica ( <b>Ferreiro</b> ) otorga sentido al texto cuando surge de un propósito real. El andamiaje de <b>Bruner</b> guía la estructuración de ideas, mientras que la pedagogía dialógica ( <b>Freire</b> ) promueve la mejora continua mediante el intercambio de feedback.
Manualidades	Materializar conceptos narrativos y técnicos que conlleven a desarrollar habilidades espaciales y motrices, fomentando el orgullo y la identidad colectiva.	<b>Wallon</b> destacó la unidad de gesto y emoción; al modelar objetos, los estudiantes integran lo sensorial y lo cognitivo. <b>Fröbel</b> y <b>Gardner</b> subrayan el valor de los objetos manipulativos para activar la inteligencia kinestésica y espacial.
Exposiciones	Fortalecer la expresión oral y la argumentación. Además de promover la escucha activa y el respeto, fomentando la reflexión sobre el propio desempeño.	<b>Vygotsky</b> afirma que el lenguaje articula el pensamiento y la interacción social construye el saber. La autoevaluación ( <b>Zimmerman</b> ) desarrolla la autorregulación, y <b>Freinet</b> realza la motivación de compartir el propio trabajo en un contexto público.
Material audiovisual	Desarrollar el análisis crítico de modelos reales y poder integrar competencias digitales de edición, permitiendo conectar teoría y práctica audiovisual.	El principio multimedia ( <b>Mayer</b> ) señala que combinar imagen, sonido y reflexión enriquece el aprendizaje. La alfabetización mediática se consolida al usar herramientas profesionales y debatir sus implicaciones estéticas y éticas.

#### 4. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

Licencia de funcionamiento Resolución 007664 – DANE 354498800013

Página web: [www.gbhg.edu.co](http://www.gbhg.edu.co) – Correo: [secretary@gbhg.edu.co](mailto:secretary@gbhg.edu.co)

Calle 8A #31-38 La Primavera – Ocaña, N. S.

Tel: 316 510 2766 – 317 442 6216

**Página 102 de 121**



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

<p><b>Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula</b> (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)</p>	<p><b>Razones que fundamenta la actividad</b> (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)</p>
<p><b>Proyección:</b></p>	
<p><b>Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés</b> (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)</p>	<p><b>Tipo de logro</b> (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)</p>
<p>Utiliza de forma pertinente los signos de puntuación y las letras en un texto escrito.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>
<p>Expone contenidos con claridad y fluidez en presentaciones orales.</p>	<p>Presentation Skills</p>
<p>Elabora proyectos escritos (ensayos, folletos, presentaciones) integrando conocimientos de ortografía, gramática y fonética.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>
<p>Integra recursos de diferentes disciplinas (historia, arte) para enriquecer sus producciones escritas.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**


**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Diferencia entre fonemas, letras y sonidos, a través de ejercicios prácticos.	Project and Content Appropriation
Muestra actitud de estudio y preparación para los quices, las evaluaciones de contenido y de trimestre.	Behaviour
Identifica y explica la función de recursos cinematográficos en un fragmento de película, describiendo en un párrafo cómo estos refuerzan la emoción y el ritmo narrativo, aplicando conectores adecuados y puntuación correcta.	Project and Content Appropriation
Cumple con las normas de convivencia y respeta el entorno del aula.	Behaviour
Expresa desde lo oral y escrito su pensamiento, haciendo uso de un lenguaje significativo y fluido.	Communication
Escucha activamente y responde de manera coherente a las intervenciones de sus compañeros.	Communication
Crea narraciones o poemas incorporando elementos imaginativos y novedosos.	Creativity
Extrae las ideas centrales de un texto, las analiza y llega a conclusiones generales.	Critical Thinking

	<b>GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER</b> <b>EDUCATION FOR LIFE</b>  <b>SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA</b>	Código: FO - 016
		Versión: 01
		Fecha de elaboración: 14/01/2025

**NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA:** David Leonardo Acosta Quintero

**CURSO:** Seventh grade

**PROYECTO DE AULA:** Cinematography

**Caracterización grupo:** Seventh grade, es un grado que está conformado por 15 estudiantes entre las edades de 12 a 13 años; cuenta con 7 niñas y 9 niños.

### 1. Definición y planificación del proyecto de aula

<p><b>Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula.</b>  (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)</p>	<p><b>Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones</b></p>
--	--



GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE

SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

El proyecto de aula “**Cinematography**” surgió de los intereses de los estudiantes.

#### Proceso de definición del tema de interés:

Para conocer los intereses de los estudiantes se implementaron a cabo un par de actividades dentro y fuera del salón de clases donde se incentivó la curiosidad de los participantes por medio de preguntas abiertas, pequeñas exposiciones y a su vez referencias sobre lo que más le llamaba la atención a los estudiantes, involucrándose en el papel de la investigación, permitiendo compartir diferentes puntos de vista, dudas, cuestionamientos elaborados y algunas posibles hipótesis planteadas en el momento; a su vez, se tuvo en cuenta la dinámica de las plataformas de “Kahoot y Gimkits” donde a medida que pasaba cada estudiante debían responder una pregunta y comentar para el resto de la clase porque es una buena o mala idea de proyecto.

El surgimiento del proyecto de aula “Cinematografía” a partir de los intereses de los estudiantes se sustenta en las teorías constructivistas de **Jean Piaget** y en el enfoque del aprendizaje significativo de **David Ausubel**. **Piaget (1936)** postuló que el conocimiento no se transmite pasivamente, sino que se construye activamente al confrontar las propias estructuras mentales con nuevos estímulos; en este sentido, las actividades de exploración inicial —preguntas abiertas dentro y fuera del aula, dinámicas de exposición espontánea y el uso de plataformas lúdicas como Kahoot y Gimkits— despiertan en los estudiantes un desequilibrio cognitivo que motiva la búsqueda de respuestas. Cada chico experimenta la curiosidad como un motor interno, lo que coincide con la noción de **Ausubel (1963)** sobre la importancia de los conocimientos previos: al conectar lo que saben de películas, cámaras y relatos visuales con las interrogantes planteadas, anclan la nueva información en esquemas ya existentes y evitan la mera memorización. **Jerome Bruner (1960)** enfatiza que el aprendizaje por descubrimiento fomenta la autonomía intelectual; por ello, la propuesta de permitir que cada estudiante comente públicamente las razones por las que una idea de proyecto es buena o mala convierte al aula en un laboratorio de pensamiento, donde la construcción colectiva de significado se visibiliza en tiempo real.

El proceso de negociación para definir “Cinematografía” como tema central responde a la visión sociocultural de **Lev Vygotsky** y a la pedagogía crítica de **Paulo Freire**. **Vygotsky (1978)** concibió la Zona de Desarrollo Próximo



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

### **Proceso de negociación:**

Se realizó una lluvia de ideas según los intereses demostrados por los estudiantes y contemplando las actividades anteriores y en este punto, mediante una votación que logró definir el interés en común de los estudiantes quedando como tema principal Cinematography.

### **Definición de preguntas:**

Cada estudiante elaboró la tarea de elaborar al menos 10 preguntas de forma personal en sus casas y en la siguiente clase se compartirían en favor de escoger con ayuda de todos; las preguntas más relevantes y que permitieran explorar a fondo este tema de investigación, sin dejar alguna duda en el camino, proceso que se llevó a cabo registrando en el tablero para poder seleccionar las de mayor interés y así plasmarlas en una ficha informativa.

### **Planeación de acciones:**

Para las acciones a realizar en el plan de aula, es apoyo material audiovisual con Canvva, Kahoot, Davinci, Filmora, HitFilm entre

como ese espacio donde el estudiante, con el apoyo de compañeros o adultos más competentes, puede alcanzar niveles superiores de razonamiento. La lluvia de ideas colectiva y la votación democrática implican precisamente ese andamiaje: cada propuesta de título, enfoque o actividad cinematográfica se enriquece con la mediación del grupo. Asimismo, **Freire (1970)** situaba el diálogo como eje de la educación liberadora: al someter las opciones a debate y reflexión crítica, se rompe con la lógica de “docente transmisor” y se propicia un ambiente horizontal, donde todos los participantes co-crean el proyecto. Esta metodología, además, se nutre de las estrategias de aprendizaje cooperativo de **Johnson y Johnson (1989)**, que describen cómo la interdependencia positiva y la responsabilidad individual fortalecen el sentido de pertenencia y la eficacia grupal. Durante la votación, cada estudiante adquiere el reto de argumentar y escuchar, desarrollando habilidades retóricas y empatía cognitiva. Este acto de negociación democráticamente construido no solo legitima el proyecto ante sus protagonistas, sino que también siembra competencias ciudadanas de diálogo, tolerancia y toma de decisiones, esenciales en un mundo donde lo audiovisual conforma gran parte de la construcción de sentido.

La fase de planeación de acciones combina la teoría del aprendizaje experiencial de **David Kolb** con la perspectiva de las inteligencias múltiples de **Howard Gardner** y las aportaciones de **Henri Wallon** sobre la dimensión corporal-emocional del aprendizaje. **Kolb (1984)** describe un



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

otros. Y en este sentido crear pequeñas manualidades que funcionarían como una toma de frente a la exposición de contenidos implementados y promover su habilidad psicomotora.

ciclo que parte de la experiencia concreta, pasa por la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experimentación activa. Al diseñar talleres de edición en **Davinci y Filmora**, prácticas de montaje en **HitFilm** y actividades manuales para construir modelos de cámara y storyboards, los estudiantes viven la experiencia, reflexionan sobre ella al compartir puntos de vista, conceptualizan principios de narrativa audiovisual y vuelven a aplicarlos al crear sus propios cortometrajes. **Gardner (1983)** subraya que existen múltiples canales de aprendizaje —lingüístico, espacial, kinestésico, intrapersonal— y este proyecto los integra: la redacción de guiones atiende la inteligencia verbal; la creación de gráficos y diagramas del flujo de producción beneficia la inteligencia visual-espacial; la manipulación de equipos estimula la corporal-kinestésica; y la labor colaborativa promueve la interpersonal.

## 2. Planificación curricular

**Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula.**

**Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas**



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

(Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)	(Precisa los conceptos y / o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)
¿Cómo la invención del cinematógrafo de los hermanos Lumière transformó la percepción del tiempo y el espacio en la sociedad de finales del siglo XIX, y qué implicaciones tuvo para el desarrollo de la narrativa visual en el cine?	<p><b><u>CAMPOS SEMÁNTICOS:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Importancia de leer.</li> <li>• Literatura tradicional en prosa.</li> <li>• Literatura tradicional en verso.</li> <li>• La descripción.</li> <li>• La composición.</li> <li>• El resumen.</li> <li>• La narración.</li> <li>• Producción de sonido articulado.</li> </ul>
¿De qué manera las primeras técnicas de montaje utilizadas por cineastas como Sergei Eisenstein en la Unión Soviética revolucionaron la forma en que los espectadores interpretan el ritmo y la emoción de una película?	
¿Cómo las innovaciones tecnológicas, como el cine en 3D y la captura de movimiento, han afectado la forma en que los cineastas abordan la narración visual, y qué desafíos éticos y estéticos surgen de estas tecnologías?	
Si consideramos el cine como una forma de arte y una herramienta política, ¿cómo han influido las diferentes corrientes ideológicas y políticas en el desarrollo del cine	



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

en países como Alemania, Italia y Estados Unidos en el siglo XX?

¿Cuál es el impacto cultural de los cineastas independientes en la historia del cine, y cómo el cine de autor ha desafiado las convenciones comerciales y ha ofrecido una perspectiva alternativa sobre la realidad?

¿Cómo los elementos del cine mudo, como la expresión facial y la gestualidad, han influido en las formas contemporáneas de actuación y en la interpretación visual en la era digital?

¿En qué medida los avances en efectos especiales en el cine han redefinido los límites entre la realidad y la ficción, y cómo esta transformación afecta la percepción del público sobre lo que es “posible” en el cine?

¿De qué manera la globalización ha afectado la producción y distribución del cine, y cómo ha alterado la estética y los valores narrativos en las películas contemporáneas en diversas partes del mundo?

- Puntos y modos de articulación.
- Signos de puntuación.
- El párrafo.
- Genero literarios.
- La poesía.
- Literatura fantástica y policiaca.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

### 3. Desarrollo del proyecto de aula

<b>Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula</b>  (describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)	<b>Por qué se realizaron</b>  (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	<b>Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones</b> (Explicita conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)
Investigación para la solución de cada una de las preguntas	Garantizar que cada joven investigue a fondo un aspecto del cine. Y a su vez, fomentar autonomía y sentido de responsabilidad y poder proveer material sólido para el guion colectivo.	El aprendizaje por indagación ( <b>Dewey</b> ) sostiene que la curiosidad dirige la construcción de conocimiento. El andamiaje ( <b>Vygotsky</b> ) refuerza el aprendizaje colaborativo, pues al trabajar en parejas se amplía la ZDP y se promueve el intercambio de ideas.
Proceso de lector	Acercar a los estudiantes al vocabulario propio del cine y poder promover la comprensión profunda de textos especializados que conlleve a la construcción un idioma común para el proyecto.	Según <b>Piaget</b> , la manipulación de textos (subrayar y comentar) facilita la asimilación de conceptos. <b>Gardner</b> recuerda que combinar lo lingüístico y lo visual atiende distintas modalidades de aprendizaje. El



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

		aprendizaje cooperativo ( <b>Johnson &amp; Johnson</b> ) fortalece la construcción social del significado.
Proceso de escritura	Desarrollar la escritura dramática adaptada al cine y en este sentido fomentar la metacognición a través de la autoevaluación y poder asegurar coherencia antes del rodaje.	La escritura auténtica ( <b>Ferreiro</b> ) otorga sentido al texto cuando surge de un propósito real. El andamiaje de <b>Bruner</b> guía la estructuración de ideas, mientras que la pedagogía dialógica ( <b>Freire</b> ) promueve la mejora continua mediante el intercambio de feedback.
Manualidades	Materializar conceptos narrativos y técnicos que conlleven a desarrollar habilidades espaciales y motrices, fomentando el orgullo y la identidad colectiva.	<b>Wallon</b> destacó la unidad de gesto y emoción; al modelar objetos, los estudiantes integran lo sensorial y lo cognitivo. <b>Fröbel</b> y <b>Gardner</b> subrayan el valor de los objetos manipulativos para activar la inteligencia kinestésica y espacial.
Exposiciones	Fortalecer la expresión oral y la argumentación. Además de promover la escucha activa y el respeto, fomentando la reflexión sobre el propio desempeño.	<b>Vygotsky</b> afirma que el lenguaje articula el pensamiento y la interacción social construye el saber. La autoevaluación ( <b>Zimmerman</b> ) desarrolla la autorregulación, y <b>Freinet</b> realza la motivación de compartir el propio trabajo en un contexto público.
Material audiovisual	Desarrollar el análisis crítico de modelos reales y poder integrar competencias digitales de edición, permitiendo conectar teoría y práctica audiovisual.	El principio multimedia ( <b>Mayer</b> ) señala que combinar imagen, sonido y reflexión enriquece el aprendizaje. La alfabetización mediática se consolida al usar herramientas profesionales y debatir sus implicaciones estéticas y éticas.

Licencia de funcionamiento Resolución 007664 – DANE 354498800013

Página web: [www.gbhg.edu.co](http://www.gbhg.edu.co) – Correo: [secretary@gbhg.edu.co](mailto:secretary@gbhg.edu.co)

Calle 8A #31-38 La Primavera – Ocaña, N. S.

Tel: 316 510 2766 – 317 442 6216

**Página 112 de 121**



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

#### 4. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

<p><b>Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula</b> (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)</p>	<p><b>Razones que fundamenta la actividad</b> (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)</p>
<p><b>Proyección:</b></p>	
<p><b>Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés</b> (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)</p>	<p><b>Tipo de logro</b> (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)</p>
<p>Utiliza de forma pertinente los signos de puntuación y las letras en un texto escrito.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>
<p>Expone contenidos con claridad y fluidez en presentaciones orales.</p>	<p>Presentation Skills</p>
<p>Elabora proyectos escritos (ensayos, folletos, presentaciones) integrando conocimientos de ortografía, gramática y fonética.</p>	<p>Project and Content Appropriation</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**


**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Integra recursos de diferentes disciplinas (historia, arte) para enriquecer sus producciones escritas.	Project and Content Appropriation
Diferencia entre fonemas, letras y sonidos, a través de ejercicios prácticos.	Project and Content Appropriation
Muestra actitud de estudio y preparación para los quices, las evaluaciones de contenido y de trimestre.	Behaviour
Identifica y explica la función de recursos cinematográficos en un fragmento de película, describiendo en un párrafo cómo estos refuerzan la emoción y el ritmo narrativo, aplicando conectores adecuados y puntuación correcta.	Project and Content Appropriation
Cumple con las normas de convivencia y respeta el entorno del aula.	Behaviour
Expresa desde lo oral y escrito su pensamiento, haciendo uso de un lenguaje significativo y fluido.	Communication
Escucha activamente y responde de manera coherente a las intervenciones de sus compañeros.	Communication
Crea narraciones o poemas incorporando elementos imaginativos y novedosos.	Creativity
Extrae las ideas centrales de un texto, las analiza y llega a conclusiones generales.	Critical Thinking

	<b>GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER</b> <b>EDUCATION FOR LIFE</b>  <b>SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA</b>	Código: FO - 016
		Versión: 01
		Fecha de elaboración: 14/01/2025

**NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA:** Ana María Maldonado Torres.

**CURSO:** 9° y 10°

**PROYECTO DE AULA:** Unearthing History

**Caracterización grupo:** Los grupos de 9° y 10° están conformados por 10 estudiantes entre los 14 y 16 años, quienes se caracterizan por encontrarse en una etapa de desarrollo cognitivo que les permite el pensamiento crítico, el análisis y la reflexión. Son estudiantes con intereses diversos, motivados por el aprendizaje contextualizado y las experiencias fuera del aula.

A nivel académico, presentan habilidades en proceso de fortalecimiento en lectura crítica, producción textual y argumentación. A nivel social, se evidencia la necesidad de fortalecer el trabajo en equipo, la responsabilidad y la participación activa.

El grupo muestra interés por temas históricos, culturales y sociales, lo que favorece la implementación de proyectos que involucren la investigación, el análisis y la interpretación de realidades pasadas y presentes.

### 1. Definición y planificación del proyecto de aula

<b>Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula.</b> (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)	<b>Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones</b>
<b>Proceso de definición del tema de interés:</b>  Para identificar los intereses de los estudiantes, se desarrolló una actividad en la que cada uno debía relacionar su personaje favorito de una película o cuento con sus características e intereses.	El proyecto se fundamenta en la <b>pedagogía por proyectos</b> , la cual promueve el aprendizaje activo, contextualizado y significativo, permitiendo a los estudiantes construir conocimiento a partir de la investigación y la experiencia.  Desde el <b>constructivismo de Jean Piaget</b> , el conocimiento se construye mediante la interacción con el entorno. La exploración de contextos reales como Los



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

A partir de este ejercicio, se evidenció una inclinación hacia temas relacionados con la exploración, el misterio, las culturas antiguas y el descubrimiento de civilizaciones pasadas, lo cual permitió orientar el proyecto hacia la arqueología.

**Proceso de negociación:** Posteriormente, la docente presentó diversas propuestas relacionadas con los intereses identificados. Mediante un proceso de votación democrática, los estudiantes eligieron la arqueología como eje central del proyecto.

Este proceso permitió fortalecer la participación, la toma de decisiones y el sentido de pertenencia frente al aprendizaje.

#### **Definición de preguntas:**

- ¿Qué es la arqueología y qué estudia?
- ¿Cómo se descubren las civilizaciones antiguas?
- ¿Qué herramientas utilizan los arqueólogos?
- ¿Qué nos enseñan los restos del pasado?
- ¿Cuál es la importancia de conservar el patrimonio histórico y natural?

#### **Planeación de acciones:**

- Salida pedagógica a Piritama y Los Estoraques (La Playa, Norte de Santander).
- Actividades de análisis de lectura (lectoescritura crítica).
- Procesos investigativos sobre arqueología.
- Producción de textos argumentativos e informativos.

Estoraques permite que el estudiante comprenda conceptos históricos desde la experiencia.

La **teoría sociocultural de Lev Vygotsky** sustenta el aprendizaje como un proceso mediado por la interacción social. Las actividades grupales, investigaciones y discusiones fortalecen la construcción colectiva del conocimiento.

El **aprendizaje significativo de David Ausubel** permite que los estudiantes relacionen conocimientos previos con nuevos aprendizajes sobre arqueología e historia.

El **aprendizaje experiencial de John Dewey** resalta la importancia de aprender a través de la experiencia directa, como la salida pedagógica.

Finalmente, el **pensamiento crítico** se fortalece mediante el análisis de fuentes, interpretación de información y reflexión sobre el pasado.



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

- Socialización de aprendizajes mediante exposiciones.

## 2. Planificación curricular

<p><b>Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula.</b> (Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)</p>	<p><b>Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas</b> (Precisa los conceptos y / o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)</p>
¿Qué es la arqueología y por qué es importante?	<p><b><u>CAMPOS SEMÁNTICOS:</u></b></p> <p><b>Ciencias Sociales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia antigua.</li> <li>• Arqueología.</li> <li>• Patrimonio cultural.</li> <li>• Relación sociedad–territorio.</li> </ul> <p><b>Lengua Castellana:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura crítica.</li> <li>• Producción de textos argumentativos.</li> <li>• Análisis de textos.</li> </ul> <p><b>Ciencias Naturales:</b></p>
¿Cómo se reconstruye la historia a partir de evidencias?	
¿Qué relación existe entre el pasado y el presente?	
¿Cómo podemos conservar el patrimonio cultural y natural?	



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER  
EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

- Formaciones naturales.
- Relación entre naturaleza y cultura.

**Ética y valores:**

- Respeto por el patrimonio.
- Responsabilidad social.
- Trabajo en equipo.

**CAMPOS SEMÁNTICOS:**

- ❖ Arqueología
- ❖ Historia
- ❖ Cultura
- ❖ Patrimonio
- ❖ Exploración
- ❖ Investigación
- ❖ Evidencia
- ❖ Civilización

**3. Desarrollo del proyecto de aula**

<b>Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula</b>	<b>Por qué se realizaron</b> (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	<b>Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones</b> (Explicita conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos )
--	--	--



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

( describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)		
<p><b>Salida pedagógica:</b></p> <p>Se realizó una visita a Piritama y Los Estoraques, donde los estudiantes observaron formaciones naturales, comprendieron su valor histórico y cultural, y relacionaron estos espacios con el trabajo arqueológico.</p>	<p>Para conectar el aprendizaje con el contexto real y significativo.</p>	<p>El <b>aprendizaje experiencial de Dewey</b> permite aprender desde la experiencia directa. El <b>constructivismo</b> facilita la construcción del conocimiento a partir de la interacción con el entorno.</p>
<p><b>Procesos de lectoescritura (análisis de lectura)</b></p> <p>Se desarrollaron actividades de lectura crítica y análisis de textos sobre arqueología e historia.</p>	<p>Para fortalecer la comprensión, interpretación y argumentación.</p>	<p>El <b>aprendizaje significativo de Ausubel</b> y el desarrollo del pensamiento crítico.</p>
<p><b>Investigaciones</b></p> <p>Los estudiantes investigaron sobre civilizaciones antiguas y procesos arqueológicos.</p>	<p>Para desarrollar habilidades investigativas y analíticas.</p>	<p>El <b>ABP</b> y el <b>constructivismo</b>.</p>
<p><b>Socialización de aprendizajes</b></p>	<p>Para fortalecer la comunicación y el aprendizaje colaborativo.</p>	<p><b>Vygotsky</b> y el enfoque comunicativo.</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Se realizaron exposiciones donde los estudiantes compartieron sus investigaciones.

#### 4. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

<b>Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula</b> (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)	<b>Razones que fundamenta la actividad</b> (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)
<p>Se realizó una socialización final donde los estudiantes presentaron sus investigaciones sobre arqueología, relacionando lo aprendido en la salida pedagógica con los contenidos trabajados en clase.</p> <p><b>Proyección:</b></p> <p>Continuar fortaleciendo proyectos interdisciplinarios que promuevan el pensamiento crítico y la investigación.</p>	<p>Permite evidenciar el aprendizaje significativo, fortalecer la argumentación y consolidar los conocimientos adquiridos.</p>
<p><b>Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés</b> (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)</p>	<p><b>Tipo de logro</b> (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)</p>



**GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER**  
**EDUCATION FOR LIFE**

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**

Código: FO - 016

Versión: 01

Fecha de elaboración: 14/01/2025

Comprende el concepto de arqueología. Ciencias Sociales	<p><b>Cognitivo:</b> comprensión histórica.</p> <p><b>Comunicativo:</b> lectura y argumentación.</p> <p><b>Social:</b> trabajo en equipo.</p> <p><b>Crítico:</b> análisis e interpretación.</p>
Analiza textos históricos. Lengua Castellana	
Relaciona el pasado con el presente. Ciencias Sociales	
Participa en procesos investigativos. Ciencias Sociales	
Fortalece la argumentación. Lengua Castellana	