



**GOBERNACIÓN  
VALLE DEL CAUCA**  
Secretaría de Educación

## ANEXO TÉCNICO

### PROYECTO

“FORTALECIMIENTO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA TRANSMEDIA “DEMOS VÍA A LA VIDA” PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN VIAL EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LOS MUNICIPIOS NO CERTIFICADOS DEL VALLE DEL CAUCA”

FORMULADO POR:  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

FUENTE DE FINANCIACIÓN:  
SISTEMA GENERAL DE REGALÍAS

CALIDAD EDUCATIVA  
CALI, OCTUBRE 2022

## Tabla de Contenido

1. INTRODUCCIÓN	3
2. DESARROLLO DEL OBJETIVO GENERAL	6
3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
3.1 Objetivo Específico 1.	7
3.2 Objetivo Específico 2.	26

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente documento establece las orientaciones metodológicas que complementan los criterios abordados en el documento técnico del proyecto: **“FORTALECIMIENTO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA TRANSMEDIA “DEMOS VÍA A LA VIDA” PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN VIAL EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LOS MUNICIPIOS NO CERTIFICADOS DEL VALLE DEL CAUCA”**, cuyo objetivo general es consolidar la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" en los procesos de enseñanza y aprendizaje en educación media en las I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca.

Teniendo en cuenta lo anterior, este documento presenta el desarrollo de los objetivos específicos, actividades y orientaciones metodológicas que deben ser llevados a cabo para el cumplimiento de los mismos.

De esta manera los objetivos específicos se orientan a:

- Desarrollar estrategias didácticas innovadoras que incorporen recursos análogos y digitales en coherencia con la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida", dirigidas a estudiantes de los grados Décimo y Once de las I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca.
- Consolidar el proceso de uso y apropiación de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" en el marco de la educación vial como proyecto pedagógico transversal para los estudiantes y docentes de básica secundaria y media de las I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca.

Conforme a estos objetivos se pretende, desde la perspectiva de la responsabilidad comunitaria en materia de seguridad vial enfatizar en la importancia de los establecimientos educativos como ejes de articulación entre las demandas sociales y culturales respecto a la formación de los hábitos, comportamientos y conductas que se pretenden desarrollar en los ciudadanos, en coherencia con lo que el Código Nacional de Tránsito o Ley 769 del 2002, contempla de los comportamientos viales que se deben tener, sin importar el tipo de actor vial, ya que todos hacemos parte de la seguridad en la vía, como peatones, ciclistas, motociclista o conductores de vehículos de cualquier tipo.

Desde esta óptica, debe considerarse entonces que la labor de la transformación y la formación de hábitos, comportamientos y conductas seguras en la vía, es una función de singular relevancia que corresponde directamente a las instituciones educativas, pues es con la ejecución de acciones por parte de sus miembros que puede ser concebido, dirigido, llevado a cabo y evaluado el conjunto de procesos pedagógicos que posibiliten la consecución de ese fin.

Los aspectos señalados anteriormente guardan relación con las acciones que ha propuesto la Organización Mundial de la Salud y la Asamblea General de la Naciones Unidas en el marco del Decenio de Acción para la Seguridad Vial que se soportan sobre los siguientes pilares: 1. Gestión de la seguridad vial. 2. Vías de tránsito y movilidad más segura. 3. Vehículos más seguros. 4. Usuarios de las vías de tránsito más seguros. 5. Respuesta tras los accidentes. (Ministerio de Educación Nacional, 2014 p.14) así, como la expedición de la Ley 1503 de 2011 en Colombia “Ley de Educación Vial”, por la cual se promueve la formación de hábitos, comportamientos y conductas seguros en la vía, y modifica los artículos 13,14,16, 30 y 56 de la Ley General de Educación, incorporando la enseñanza obligatoria de la educación vial en todos los niveles educativos.

De la misma manera, la Directiva Ministerial 13 de 2003; define como propósito de la educación en tránsito y seguridad vial, el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas que les den la oportunidad a niños, niñas y adolescentes de ejercer su derecho a la movilidad libre y segura, conocer y respetar las normas de tránsito y respetar los derechos de los demás en los espacios públicos.

En este contexto, la Secretaría de Educación Departamental busca consolidar el proceso que se ha venido desarrollando en materia de educación vial, con "Demos Vía a la Vida" en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca y a través del Sistema General de Regalías aportar a la compensación regional en materia de educación en la medida en que los resultados obtenidos permitan la adquisición de competencias que garanticen una movilidad segura enfocándose en la implementación de planes estratégicos de seguridad vial y con ello mitigar un poco el impacto de accidentalidad a futuro, a través del fortalecimiento de la educación vial, valiéndose de la estrategia didáctica innovadora “Demos Vía a la Vida” que incorpora recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje de estudiantes en instituciones educativas oficiales de los municipios no certificados del Valle del Cauca, donde se concibe fundamental el cambio en la educación como motor del desarrollo, orientando las políticas de calidad educativa con pertinencia e innovación, para una formación del desarrollo humano, fortalecimiento de la educación vial, con oportunidades de acceso y oferta a la educación básica, media y superior, incluyente y de calidad, que contribuya a los Objetivos de Desarrollo sostenible en materia de educación.

## 2. DESARROLLO DEL OBJETIVO GENERAL

### **Consolidar la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" en los procesos de enseñanza y aprendizaje en educación media en las I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca.**

El alcance de este proyecto se encuentra enmarcado desde el objetivo general, en las acciones que permitan la consolidación de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" en los procesos de enseñanza y aprendizaje en educación media de las I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca.

Fortalecer la Educación Vial es el mejor camino para formación de una conciencia vial, para ello las instituciones del Valle del Cauca deben apuntar a generar una cultura en los usuarios de la vía pública (peatones, ciclistas, motociclistas, pasajeros o conductores) ampliando las estrategias para la adquisición e interiorización de comportamientos que fomenten mayor seguridad en las vías y una mejor calidad de vida.

A partir de lo establecido en el Artículo 3° "Educación Vial", Capítulo II "Lineamientos en educación en seguridad vial" de la Ley 1503 de 2011 y en virtud a lo que este artículo define, se busca consolidar la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" para la enseñanza y el aprendizaje de la educación vial en instituciones educativas de los municipios no certificados del Valle del Cauca, fortaleciendo la apropiación de los estudiantes y docentes de los grados Décimo y Once, con miras a desarrollar las competencias en educación vial de los estudiantes de grados superiores.

La población objetivo a beneficiar de manera directa, corresponde a directivos docentes, docentes, estudiantes y padres de familia, con lo que se pretende fortalecer toda la comunidad educativa distribuida en las I.E.O de los municipios no certificados del Valle del Cauca y se establece a partir de la información suministrada por la Secretaría de Educación de la gobernación del Valle del Cauca.

El proyecto está fundamentado por la normativa vigente del MEN, orientada pedagógicamente a dejar capacidad instalada en la comunidad educativa con los recursos tecnopedagógicos de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" para los grados Décimo y Once y la consolidación del proceso de uso y apropiación de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" en el marco de la educación vial como proyecto pedagógico transversal para los estudiantes y docentes en I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca.

### 3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

**3.1 Objetivo Específico 1.** *Desarrollar estrategias didácticas innovadoras que incorporen recursos análogos y digitales en coherencia con la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida", dirigidas a estudiantes de los grados Décimo y Once de las I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca.*

#### **META PRODUCTO MGA**

**2201076** - Servicio de asistencia técnica a comunidades en fortalecimiento del tejido social y construcción de escenarios comunitarios protectores de derechos.

El objetivo específico y su relación con la Meta Producto MGA, pretende consolidar la estrategia didáctica innovadora transmedia "**Demos Vía a la Vida**" que incorpora recursos digitales para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje a partir de las necesidades educativas de la población y el uso reflexivo de las TIC, la cual fue desarrollada en el 2019 dirigida a los grados Sexto y Séptimo, ampliando su cobertura a los grados Octavo y Noveno durante el 2021. La alternativa de fortalecer la estrategia didáctica innovadora transmedia "**Demos Vía a la Vida**" se basa en el fundamento del uso reflexivo de las TIC como parte potencial y mediadora en los procesos implicados en el aprendizaje y su relación con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como soporte teórico y metodológico de los contenidos digitales educativos que facilitan la "transposición didáctica" (Chevallard, 1997) haciendo el conocimiento accesible, adecuado y significativo.

El diseño, producción y despliegue de los recursos tecnopedagógicos para los grados Décimo y Once traduce de forma didáctica las Orientaciones Pedagógicas en movilidad segura con un enfoque de Educación Vial (MEN, 2014), consolidando la estrategia en los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca, convirtiéndose en una oportunidad para que, a través de la incorporación de las TIC, se logre:

- Aportar al aprendizaje significativo de los estudiantes de educación media de las I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca, que hagan uso de los contenidos digitales como recurso complementario al abordaje temático expuesto en las cartillas que se suministrarán a las instituciones educativas.
- Facilitar la enseñanza y el proceso de aprendizaje, mejorando la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas de los estudiantes.
- Contar con analíticas de aprendizaje y estadísticas del uso del material didáctico interactivo en las I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca, para el monitoreo, seguimiento y toma de decisiones por parte de la SED.

En coherencia con lo descrito anteriormente y para dar respuesta al objetivo específico planteado, junto con la Meta Producto MGA – 2201047, se deberán desarrollar las siguientes actividades, que se describen a continuación:

**Actividad 1.1. Realizar la producción tecnopedagógica de las cartillas interactivas para los grados Décimo y Once en coherencia con los fundamentos base de la estrategia didáctica transmedia “Demos Vía a la Vida”.**

*Subactividad 1.1.1 Desarrollar producción pedagógica y revisión de estilo del contenido de las cartillas de grado Décimo y Once conforme a las competencias y habilidades en educación vial del MEN.*

**Metodología:** El proceso de producción pedagógica y revisión de estilo de la cartilla interactiva para los grados Décimo y Once se deberá realizar a partir del análisis pedagógico acorde a las competencias indicadas por el Ministerio de Educación Nacional en el documento No 27. Orientaciones pedagógicas para la movilidad segura (2014), que son los fundamentos base de la estrategia didáctica transmedia “Demos Vía a la Vida” a la luz de las competencias propuestas para la movilidad segura.

- **Asumir la regulación:** Acatamiento a la gestión (planificación, legislación, regulación, control) de la autoridad para mantener vigentes las normativas objetivas y subjetivas de la movilidad, asumidas como un acuerdo social que procura el mayor bien para el mayor número de personas.
- **Corresponsabilidad vial:** Estado de desarrollo moral en el cual el individuo puede asumir el deber de garantizar al otro su derecho a moverse con libertad de forma segura y oportuna.
- **Valoración en la movilidad del riesgo y vulnerabilidad:** Decisión autónoma de afrontar un riesgo en la movilidad, luego de sopesar la capacidad de tolerarlo y valorar las consecuencias de su decisión.
- **Comprensión del entorno:** Aprender las condiciones de uso y aprovechamiento del espacio público, así como de los factores condicionantes del tránsito, para garantizar la capacidad de guiar el comportamiento a través de señales propias y externas.
- **Movilidad idónea según modo de transporte:** Asumir que el derecho a desplazarse libremente es intervenido por el modo de transporte utilizado al realizar esta acción, así como por la presencia de otras personas en la vía.

Para poder realizar la producción pedagógica y revisión de estilo del contenido de las cartillas de grado Décimo y Once, se debe desarrollar en un primer momento el proceso de producción para cada uno de los grados, el cual parte de una estructura teórico conceptual coherente con las competencias para la movilidad segura, las metas de formación y los desempeños para los grados Décimo y Once. Este

proceso debe estar a cargo de expertos desde el dominio teórico conceptual, pedagógico y didáctico. Al finalizar la producción pedagógica se deberá realizar la revisión de estilo de cada una de las cartillas.

Una vez realizada la revisión de estilo, se debe entregar un ejemplar de prueba impreso a la Secretaría de Educación Departamental, para la respectiva validación.

**Entregable:**

- Un (1) Documento de producción pedagógica con revisión de estilo de cartilla correspondientes al grado Décimo.
- Un (1) Documento de producción pedagógica con revisión de estilo de cartilla correspondientes al grado Once.

*Subactividad 1.1.2 Realizar proceso de producción de elementos interactivos y su articulación en las cartillas de grado Décimo y Once, a través de la incorporación de códigos QR.*

**Metodología:** El proceso de producción de elementos interactivos, deben relacionarse con los contenidos pedagógicos de la cartilla relacionados con contenido complementario como vídeos. Los elementos de interacción de la cartilla se deben asociar a códigos QR en formato PNG brindando contenidos de apoyo y socialización pertinentes para los estudiantes. Este contenido de apoyo debe estar asociado a tecnología RA (Realidad Aumentada) por medio de marcadores, donde a través de la APP “Demos Vía a la Vida” en dispositivos móviles podrá observarse el contenido definido en el proceso de producción pedagógica.

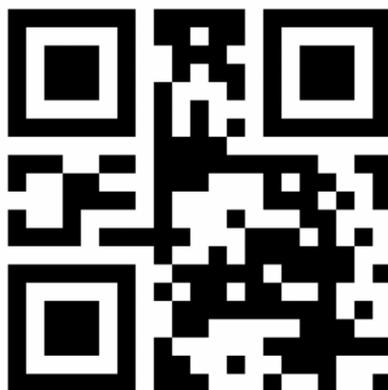


Imagen 1. Código QR convencional

Fuente: Denso Wave, QR code Generator, En línea, Disponible en: <  
<https://es.qr-code-generator.com/>>

Para que las cartillas sean interactivas debe haber códigos como el que se aprecia en la imagen 1, donde el estudiante y/o docente podrá escanear y apreciar el contenido tal como se observa en la imagen 2. Con la cámara de su dispositivo sólo tendrá que apuntarla en dirección al QR y así se mostrará el contenido respectivo.



Imagen 2. Sección Cartilla Grado Noveno Serie “Demos Vía a la Vida”

De igual manera considerando que el proceso producción de elementos interactivos es de carácter digital, es importante señalar las siguientes características:

TIPO DE DESARROLLO	CONTENIDO DIGITAL EDUCATIVO
Pertinencia	El potencial que las características TIC tienen como recursos mediadores en los procesos implicados en el aprendizaje y su relación con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como soporte teórico y metodológico de los contenidos digitales educativos facilita la “transposición didáctica” (Chevallard, 1997) del conocimiento haciéndolo accesible, adecuado y significativo.
Impacto esperado	Aportar al aprendizaje significativo de las personas que hagan uso de los contenidos digitales.
Identificación de posibles riesgos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resistencias culturales ligadas a la incorporación y apropiación de las TIC por parte de los beneficiarios.</li> <li>Dificultades en la apropiación o acceso a la tecnología.</li> </ul>
Mitigación de Riesgos	Realizar ruta de apropiación y acompañamiento en el uso de los recursos de interacción de las cartillas.
Proceso de selección de los beneficiarios	Grado Décimo y Once de las I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca.
Propiedad intelectual	En el marco del Derecho de Autor, los Derechos Morales se reconocerán a los desarrolladores del contenido pedagógico y digital; los Derechos patrimoniales serán cedidos a la Gobernación del Valle del Cauca.

### Entregable:

- Un (1) paquete de elementos Interactivos, asociados a los códigos QR con el contenido de la cartilla de Décimo.
- Un (1) paquete de elementos Interactivos, asociados a los códigos QR con el contenido de la cartilla de Once.

*Subactividad 1.1.3 Desarrollar proceso de producción gráfica, editorial y de impresión de las cartillas de grado Décimo y Once.*

**Metodología:** El proceso de producción gráfica, editorial y de impresión de las cartillas de grado Décimo y Once deberá estar en coherencia con los lineamientos gráficos de la estrategia didáctica transmedia “Demos Vía a la Vida”, considerando para la producción litográfica los siguientes aspectos:

Los aspectos de diseño deben estar en coherencia con la metáfora visual y narrativa con relación a:

- Definición de formato
- Paleta de color
- Ilustraciones e iconos por secciones

Para el desarrollo de la metáfora visual la producción gráfica y la diagramación de la cartilla “Demos Vía a la Vida”, se realizará a partir de un documento impreso tamaño carta (21,59 x 27,94 cm) con vista horizontal cerrado y con la medida 55,88 cm de ancho, por 21,59 cm de alto abierto:

El manejo de la línea gráfica se basa en colores planos y llamativos como el amarillo, azul, verde, naranja y fucsia, estos colores crean una percepción plana y concisa de la información presentada creando una relación con la forma y tonos de las señales de tránsito reales:



**Comprender el entorno Departamental**

**Sabías que...**

El departamento del Valle del Cauca está ubicado en una zona privilegiada pues además de poseer parte del mar Pacífico, lo cruzan la cordillera Occidental y Central, y cuenta con una gran extensión de territorio llano.

Gracias a estas particularidades cuenta con una de las tierras más fértiles del país, lo que le ha permitido un gran desarrollo agrícola e industrial apoyado por una gran red vial de 8.230 km que la convierte en una de las mejores del país.

15

### Actores Viales

**● ¿QUIÉNES CIRCULAN POR LA VÍA PÚBLICA?**  
Actores viales son todas las personas que asumen un rol determinado para hacer uso de las vías, con la finalidad de desplazarse de un lugar a otro, por lo tanto, se consideran actores de tránsito y de la vía los peatones, los pasajeros, los ciclistas, los motociclistas y los conductores de automóviles.

**● Peatón**

Persona que, sin ser conductor, transita a pie por las vías o terrenos de uso público o privado. Son también peatones quienes circulan en una silla de ruedas con o sin motor.  
Las zonas más comunes para el tránsito de peatones son: aceras, puentes peatonales, cebras. Los pasos de cebras, son señales horizontales o líneas longitudinales demarcadas en las calles, paralelas al flujo del tráfico, de color blanco, que sirven para el cruce de peatones; se ubican generalmente en calles de gran afluencia vehicular. En ellas el peatón tiene prioridad a la hora de cruzar sobre el conductor de vehículos.

**● RECOMENDACIONES PARA LOS PEATONES :**  
Lo que deben tener en cuenta los peatones

**● REGLA PRINCIPAL PARA LOS PEATONES :**  
Cuando un peatón requiera cruzar una vía vehicular, debe hacerlo respetando las señales de tránsito y cerciorándose de que no existe peligro para hacerlo. El autocuidado es la manera más asertiva de transitar por la calle.

**NORMAS BÁSICAS PARA PEATONES :**

**● CUANDO CRUCES LA CALLE :**

- Mientras estés esperando para cruzar ubícate en la acera, lo más próximo a la línea de edificación.
- Cruzar por las esquinas, estén o no pintadas las cebras o sendas peatonales.
- Nunca cruces la calle pasando entre vehículos estacionados; es muy peligroso.
- Respetar los semáforos y leer adecuadamente otras señales básicas de tránsito.
- Si en la calle los vehículos se movilizan hacia un solo sentido, mira hacia el lado del que vienen los vehículos.
- Sin embargo, antes de cruzar, también mira en la otra dirección para comprobar que no esté cruzando un vehículo en contravía.

27

La tipografía escogida para los títulos será en palo seco, Gotham Black con tamaño de 12 pts y 26 pts para los diferentes cabezotes de los textos. Los cuerpos de texto se deberán realizar con la tipografía Helvética Neue, Sans Serif la cual genera legibilidad:

● **Señales  
Reglamentarias**

La función de las señales verticales es reglamentar las limitaciones, prohibiciones o restricciones, advertir de peligros, informar acerca de rutas, direcciones, destinos y sitios de interés. Son esenciales en lugares donde existen regulaciones especiales, permanentes o temporales, y en aquellos donde los peligros no son de por sí evidentes.

Debe tenerse cuidado de no instalar un número excesivo de señales reglamentarias, preventivas e informativas en un tramo de vía corto, ya que esto puede ocasionar contaminación visual y la pérdida de efectividad de las mismas. Por otra parte, es conveniente que se usen con frecuencia las señales informativas de identificación y de destino, con el fin de que los usuarios de la vía conozcan siempre su ubicación y rumbo.



**Las Señales  
Verticales**

**Señales  
Reglamentarias**

**Sabías que...**

La función de las señales verticales es reglamentar las limitaciones, prohibiciones o restricciones, advertir de peligros, informar acerca de rutas, direcciones, destinos y sitios de interés. Son esenciales en lugares donde existen regulaciones especiales, permanentes o temporales, y en aquellos donde los peligros no son de por sí evidentes. Debe tenerse cuidado de no instalar un número excesivo de señales reglamentarias, preventivas e informativas en un tramo de vía corto, ya que esto puede ocasionar contaminación visual y la pérdida de efectividad de las mismas. Por otra parte, es conveniente que se usen con frecuencia las señales informativas de identificación y de destino, con el fin de que los usuarios de la vía conozcan siempre su ubicación y rumbo.

Existen excepciones para algunas señales de tránsito, por ejemplo: Para las señales reglamentarias: el Pare, cuyo fondo es rojo, orlas y letras en blanco.

41

La maquetación de la cartilla debe estar dividida en cinco secciones correspondientes a las competencias:

1. Comprensión del entorno
2. Movilidad idónea según modos de transporte
3. Asumir la regulación
4. Corresponsabilidad vial
5. Valoración en la movilidad del riesgo y vulnerabilidad

Las ilustraciones deberán realizarse con la línea gráfica planteada en todos los recursos: cartilla, videojuego y kit, utilizando vista 2,5 D para las imágenes:



En síntesis, las características de las cartillas deben considerar los siguientes lineamientos:

### **Cartilla Demos Vía a la Vida 10**

Tamaño: Cerrada: 28 cm ancho x 21.5 cm alto - Horizontal

Abierta: 56 cm ancho x 21.5 cm alto

Lomo: 1 cm

Carátula Propalcote 300 grs + Hojas internas Bond 75 grs.

Cantidad promedio de hojas: 35 cuartillas: 140 hojas.

Impresión 4x0 Carátula - Impresión 4x4 hojas internas

Terminado: Pegado Hotme + Refilado + Carátula Laminado Mate + Grafa

### **Cartilla Demos Vía a la Vida 11**

Tamaño: Cerrada: 28 cm ancho x 21.5 cm alto - Horizontal

Abierta: 56 cm ancho x 21.5 cm alto

Lomo: 1 cm

Carátula Propalcote 300 grs + Hojas internas Bond 75 grs.

Cantidad promedio de hojas: 39 cuartillas: 156 hojas.

Impresión 4x0 Carátula - Impresión 4x4 hojas internas

Terminado: Pegado Hotme + Refilado + Carátula Laminado Mate + Grafa

**Entregable:** 14.300 Cartillas interactivas impresas para 143 I.E.O con grados Décimo y Once, correspondientes a 50 cartillas por grado (modalidad Biblio-Banco).

A continuación, se presentan las I.E.O. que serán beneficiarias de la cartilla:

*Tabla 1. I.E.O. Beneficiarias de las Cartillas.*

No.	MUNICIPIO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA
1	ALCALÁ	IE SAN JOSE
2	ALCALÁ	IE ARTURO GOMEZ JARAMILLO
3	ANDALUCÍA	IE ELEAZAR LIBREROS SALAMANCA
4	ANDALUCÍA	IE AGRICOLA CAMPOALEGRE
5	ANSERMANUEVO	IE EL PLACER
6	ANSERMANUEVO	IE SANTA ANA DE LOS CABALLEROS
7	ANSERMANUEVO	IE JORGE ISAACS
8	ANSERMANUEVO	IE SANTA INES
9	ARGELIA	IE SANTIAGO GUTIERREZ ANGEL
10	ARGELIA	IE GILBERTO ALZATE AVENDAÑO
11	BOLÍVAR	IE BETANIA
12	BOLÍVAR	IE MANUEL DOLORES MONDRAGON
13	BOLÍVAR	IE NARANJAL

No.	MUNICIPIO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA
14	BOLÍVAR	IE LA TULIA
15	BOLÍVAR	IE PRIMAVERA
16	BOLÍVAR	IE RODRIGO LLOREDA CAICEDO
17	BUGALAGRANDE	IE CEILÁN
18	BUGALAGRANDE	IE DIEGO RENGIFO SALAZAR
19	BUGALAGRANDE	IE ANTONIO NARIÑO
20	BUGALAGRANDE	IE MARIANO GONZALEZ
21	CAICEDONIA	IE ANTONIA SANTOS
22	CAICEDONIA	IE NORMAL SUPERIOR MARIA INMACULADA
23	CAICEDONIA	IE BOLIVARIANO
24	CAICEDONIA	IE SAGRADO CORAZON DE JESUS
25	CAICEDONIA	IE LA CONSOLITA
26	CAICEDONIA	IE GILBERTO ALZATE AVENDAÑO
27	CALIMA EL DARIEN	IE GIMNASIO DEL CALIMA
28	CALIMA EL DARIEN	IE SIMON BOLIVAR
29	CALIMA EL DARIEN	IE PABLO VI
30	CANDELARIA	IE INMACULADA CONCEPCION
31	CANDELARIA	IE MARINO RENJIFO SALCEDO
32	CANDELARIA	IE RODRIGO LLOREDA CAICEDO
33	CANDELARIA	IE PANEBIANCO AMERICANO
34	CANDELARIA	IE NUESTRA SEÑORA DE LA CANDELARIA
35	DAGUA	IE DEL DAGUA
36	DAGUA	IE CRISTOBAL COLON

No.	MUNICIPIO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA
37	DAGUA	IE PEDRO FERMÍN DE VARGAS
38	DAGUA	IE BORRERO AYERBE
39	DAGUA	IE EL QUEREMAL
40	DAGUA	IE MIGUEL ANTONIO CARO
41	DAGUA	IE CAMILO TORRES
42	DAGUA	IE SAN PEDRO CLAVER
43	DAGUA	IE GUILLERMO VALENCIA
44	DAGUA	IE EL PALMAR
45	DAGUA	IE SANTA TERESITA DEL NIÑO JESÚS
46	EL AGUILA	IE EL AGUILA
47	EL AGUILA	IE JUSTINIANO ECHAVARRIA
48	EL AGUILA	IE SANTA MARTA
49	EL CAIRO	IE LA PRESENTACION
50	EL CAIRO	IE GILBERTO ALZATE AVENDAÑO
51	EL CERRITO	IE HERNANDO BORRERO CUADROS
52	EL CERRITO	IE SANTA ELENA
53	EL CERRITO	IE JORGE ISAACS
54	EL CERRITO	IE SAGRADO CORAZON
55	EL CERRITO	IE JORGE ISAACS EL PLACER
56	EL DOVIO	IE JOSE MARIA FALLA
57	EL DOVIO	IE ACERG
58	FLORIDA	IE ABSALON TORRES CAMACHO
59	FLORIDA	IE LAS AMERICAS

No.	MUNICIPIO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA
60	FLORIDA	IE JOSE MARIA CORDOBA
61	FLORIDA	IE ATANASIO GIRARDOT
62	FLORIDA	IE REGIONAL SIMON BOLIVAR
63	FLORIDA	IE CIUDAD FLORIDA
64	GINEBRA	IE GINEBRA LA SALLE
65	GINEBRA	IE MANUELA BELTRAN
66	GINEBRA	IE DE DESARROLLO RURAL LA SELVA
67	GINEBRA	IE INMACULADA CONCEPCION
68	GUACARÍ	IE ESCUELA NORMAL SUPERIOR MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA
69	GUACARÍ	IE PEDRO VICENTE ABADIA
70	GUACARÍ	IE GENERAL SANTANDER
71	GUACARÍ	IE JOSE CELESTINO MUTIS
72	GUACARÍ	IE JOSE IGNACIO OSPINA
73	GUACARÍ	IE SIMON BOLIVAR
74	LA CUMBRE	IE SIMON BOLIVAR
75	LA CUMBRE	IE SAN PIO X
76	LA CUMBRE	IE FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
77	LA CUMBRE	IE LA LIBERTAD
78	LA CUMBRE	IE MARIA AUXILIADORA
79	LA UNIÓN	IE QUEBRADAGRANDE
80	LA UNIÓN	IE ARGEMIRO ESCOBAR CARDONA
81	LA UNIÓN	IE MAGDALENA ORTEGA
82	LA UNIÓN	IE JUAN DE DIOS GIRON

No.	MUNICIPIO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA
83	LA UNIÓN	IE SAN JOSE
84	LA VICTORIA	IE NUESTRA SEÑORA DE LA PAZ
85	LA VICTORIA	IE MANUEL ANTONIO BONILLA
86	LA VICTORIA	IE SANTA TERESITA
87	LA VICTORIA	IE SAN JOSE
88	OBANDO	IE POLICARPA SALAVARRIETA
89	OBANDO	IE SAN JOSE
90	OBANDO	IE MARIA ANALIA ORTIZ HORMAZA
91	PRADERA	IE ATENEO
92	PRADERA	IE FRANCISCO ANTONIO ZEA
93	PRADERA	IE ALFREDO POSADA CORREA
94	RESTREPO	IE JOSE FELIX RESTREPO
95	RESTREPO	IE JORGE ELIECER GAITAN
96	RESTREPO	IE JOSE ACEVEDO Y GOMEZ
97	RESTREPO	IE JULIO FERNANDEZ MEDINA
98	RESTREPO	IE TEODORO MUNERA HINCAPIE
99	RIOFRÍO	IE CAMILO TORRES
100	RIOFRÍO	IE PRIMITIVO CRESPO
101	RIOFRÍO	IE HERNANDO LLORENTE ARROYO
102	RIOFRÍO	IE NEMESIO RODRIGUEZ ESCOBAR
103	RIOFRÍO	IE ALFREDO GARRIDO TOVAR
104	ROLDANILLO	IE NORMAL SUPERIOR JORGE ISAACS
105	ROLDANILLO	IE NUESTRA SEÑORA DE CHIQUINQUIRÁ

No.	MUNICIPIO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA
106	ROLDANILLO	IE SANTA ROSALIA DE PALERMO
107	ROLDANILLO	IE BELISARIO PEÑA PIÑEIRO
108	SAN PEDRO	IE MIGUEL ANTONIO CARO
109	SAN PEDRO	IE JULIO CAICEDO TELLEZ
110	SAN PEDRO	IE JOSE ANTONIO AGUILERA
111	SEVILLA	IE BENJAMIN HERRERA
112	SEVILLA	IE SEVILLA
113	SEVILLA	IE GENERAL SANTANDER
114	SEVILLA	IE SANTA BARBARA
115	SEVILLA	IE HERACLIO URIBE URIBE
116	SEVILLA	IE DOCE DE OCTUBRE
117	SEVILLA	IE JORGE ELIECER GAITAN
118	SEVILLA	IE MARIA AUXILIADORA
119	SEVILLA	IE SANTA TERESITA
120	TORO	IE NUESTRA SEÑORA DE LA CONSOLACIÓN
121	TORO	IE FRAY JOSE JOAQUIN ESCOBAR
122	TORO	IE TECNICA AGROPECUARIA TORO
123	TRUJILLO	IE ANTONIO JOSÉ DE SUCRE
124	TRUJILLO	IE CRISTOBAL COLON
125	TRUJILLO	IE SAGRADO CORAZON DE JESUS
126	TRUJILLO	IE SAN ISIDRO
127	TRUJILLO	IE MANUEL MARIA MALLARINO
128	TRUJILLO	IE JULIAN TRUJILLO

No.	MUNICIPIO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA
129	ULLOA	IE MARIA INMACULADA
130	ULLOA	IE LEOCADIO SALAZAR
131	VERSALLES	IE LA INMACULADA
132	VERSALLES	IE CARLOS HOLGUIN SARDI
133	VIJES	IE VEINTE DE JULIO
134	VIJES	IE ANTONIO JOSE DE SUCRE
135	VIJES	IE JORGE ROBLEDO
136	YOTOCO	IE GABRIELA MISTRAL
137	YOTOCO	IE ALFONSO ZAWADZKY
138	YOTOCO	IE SAN JUAN BOSCO
139	ZARZAL	IE ANTONIO NARIÑO
140	ZARZAL	IE NORMAL SUPERIOR NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES
141	ZARZAL	IE EFRAIN VARELA VACA
142	ZARZAL	IE SIMON BOLIVAR
143	ZARZAL	IE LUIS GABRIEL UMAÑA MORALES

*Subactividad 1.1.4 Logística de distribución y entrega de las cartillas de Décimo y Once.*

**Metodología:** Para el proceso de logística de entrega de las cartillas de Décimo y Once, es fundamental contar con un servicio de logística especializado en el almacenamiento y distribución de material bibliográfico que garantice la protección de los materiales y la entrega a las instituciones educativas en los 34 municipios no certificados del departamento. Para ello, se requiere implementar un plan de rutas que permita optimizar los tiempos de entrega, distribución y logística garantizando que el material llegue en perfecto estado a cada una de las I.E.O. beneficiadas.

**Entregable:** Un (1) Informe del proceso de logística para la entrega de las 14.300 cartillas de Décimo y Once a las 143 I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca.

**Actividad 1.2. Realizar la producción tecnopedagógica de los contenidos gamificados para los grados Décimo y Once en coherencia con los fundamentos base de la estrategia didáctica transmedia “Demos Vía a la Vida”.**

La producción tecnopedagógica de los contenidos gamificados debe realizarse conforme a las características tecnológicas de la estrategia didáctica transmedia “Demos Vía a la Vida”, haciendo uso de un lenguaje de programación que garantice la interactividad de los recursos y su adaptación multiplataforma.

Finalmente es fundamental realizar el proceso de pruebas funcionales, técnicas y de experiencia de usuario de los contenidos gamificados para los grados Décimo y Once, asociados a las competencias para la movilidad segura, metas de formación, desempeños y roles en el marco de la movilidad (peatón, pasajero, ciclista, motociclista y conductor).

Por ser esta una actividad de producción de contenido tecnopedagógico gamificado es importante señalar las siguientes características:

Tipo de desarrollo	Contenido tecnopedagógico gamificado
Pertinencia	El potencial que las características TIC tienen como recursos mediadores en los procesos implicados en el aprendizaje y su relación con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como soporte teórico y metodológico de los contenidos digitales educativos facilita la “transposición didáctica” (Chevallard, 1997) del conocimiento haciéndolo accesible, adecuado y significativo.
Impacto esperado	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aportar al aprendizaje significativo de los estudiantes que hagan uso de los contenidos tecnopedagógicos gamificados como recurso complementario al abordaje temático expuesto en las cartillas que se suministrarán a las instituciones educativas.</li> <li>● Facilitar la enseñanza y el proceso de aprendizaje, mejorando la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas de los estudiantes.</li> </ul>
Identificación de posibles riesgos	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Resistencias culturales ligadas a la incorporación y apropiación de las TIC por parte de los beneficiarios.</li> <li>● Dificultades en la apropiación o acceso a la tecnología.</li> <li>● Dificultades de conectividad en los municipios.</li> </ul>
Mitigación de Riesgos	Realizar acompañamiento en el proceso de apropiación y en el uso offline del contenido tecnopedagógico gamificado.

Proceso de selección de los beneficiarios	Los estudiantes de grado Décimo y Once de las instituciones educativas de los 34 municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca.
Propiedad intelectual	En el marco del Derecho de Autor, los Derechos Morales se reconocerán al equipo tecnopedagógico desarrollador del contenido gamificado y los Derechos patrimoniales serán cedidos a la Gobernación del Valle del Cauca.

A continuación, se describen las subactividades que se deben realizar para el desarrollo de esta actividad.

*Subactividad 1.2.1 Desarrollar producción pedagógica del contenido gamificado para los grados Décimo y Once.*

**Metodología:** El proceso de producción pedagógica del contenido gamificado se deberá realizar a través de los siguientes pasos:

- 1) Proceso de transposición didáctica de los contenidos asociados a los principios teórico - conceptuales de las competencias en movilidad segura, los cuales dentro de la estrategia didáctica “Demos Vía a la Vida” tienen como propósito un enfoque en el desarrollo de habilidades que responden al dominio cognitivo de aplicación, para lograr este proceso es importante:
  - Determinar los objetivos.
  - Determinar las características del público objetivo.
  - Determinar el género y contexto en donde se desarrollará la experiencia gamificada.
  - Determinar las mecánicas en coherencia con las habilidades que se pretenden desarrollar.
  - Determinar los niveles de complejidad y valoración de desempeño.
  - Clasificar el alcance en torno a los roles asociados a los principios del contenido gamificado (peatón, pasajero, motociclista, conductor, etc).
  - Diseñar el contenido gamificado en coherencia con los objetivos determinados.
  
- 2) **Realizar la Ficha Técnica del Minijuego** donde se resume las características y estructura del contenido gamificado conforme a los resultados de la transposición didáctica.
  
- 3) **Estructurar el Storyboard** que es una técnica que permite evidenciar el flujograma del proceso didáctico conforme a la transposición didáctica. Esta técnica es el punto de partida para la producción gráfica, multimedia y tecnológica del contenido gamificado.

**Entregable:** Dos (2) Documentos con Producción pedagógica del contenido gamificado (Uno para Décimo y uno para Once).

*Subactividad 1.2.2 Realizar diseño gráfico de los contenidos gamificados para los grados Décimo y Once.*

**Metodología:** El proceso de diseño deberá estar sujeto a los lineamientos de diseño gráfico, planteados para todos los recursos: cartilla, videojuego y kit, utilizando vista 2,5 D para las imágenes:



**Entregable:** Dos (2) Carpetas con producción Gráfica de los contenidos gamificados. (Una para Décimo y una para Once)

*Subactividad 1.2.3 Realizar proceso de desarrollo tecnológico de los contenidos gamificados para los grados Décimo y Once en un motor de videojuego que garantice la interactividad y su adaptación multiplataforma.*

**Metodología:** Para la ejecución del desarrollo de los contenidos tecnopedagógicos se deberá tener en cuenta una fase de análisis sobre el desarrollo transmedia desarrollado en las vigencias anteriores (sexto, séptimo, octavo y noveno) y el contexto de las nuevas necesidades del proyecto, para levantar los requerimientos del sistema del nuevo desarrollo (décimo y once). El documento de requerimientos deberá contener la descripción funcional del sistema que cumpla las necesidades del desarrollo en función de los usuarios del proyecto.

El desarrollo del contenido gamificado tecnopedagógico se debe realizar sobre un motor de videojuegos que permita la adaptación multiplataforma y cumplir con los objetivos del proyecto, soportando dispositivos móviles Android y sistema operativo Windows.

**Entregable:** Dos (2) Contenidos gamificados desarrollados por grado escolar (Uno para Décimo y uno para Once)

*Subactividad 1.2.4 Desarrollar proceso de pruebas funcionales, técnicas y de experiencia de usuario a los contenidos gamificados para los grados Décimo y Once para su correspondiente despliegue en plataforma Android y sistema operativo Windows.*

**Metodología:** Se deberá realizar un proceso de pruebas sobre los contenidos gamificados de los grados Décimo y Once, lo cual deberá probar la funcionalidad de cada acción de usuario que permita cumplir el objetivo pedagógico de seguridad vial del proyecto. Permitiendo evidenciar el correcto funcionamiento de los contenidos gamificados y los ajustes que requieran realizarse. Para esto se deberá considerar los siguientes pasos:

- 1) **Pruebas Internas:** El equipo de desarrollo junto con el equipo pedagógico realiza pruebas funcionales, registro de resultados y ajustes.
- 2) **Ajustes a partir de pruebas internas:** El equipo de desarrollo realiza los ajustes conforme a los resultados obtenidos en las pruebas internas.
- 3) **Pruebas con usuario final:** (docentes y/o estudiantes) el proceso de pruebas se debe realizar con mínimo 5 personas (3 docentes y 2 estudiantes), de manera que permita validar las funcionalidades del recurso desde lo técnico y lo pedagógico por parte de los usuarios en un entorno de pruebas; con la participación de la SED como observador durante el proceso.

**Procedimiento:** Se les indica a los usuarios realizar una serie de tareas para interactuar con el contenido gamificado, lo que permitirá descubrir:

- Cómo navegan por el recurso.
- Por qué llevan a cabo ciertas acciones.
- Con qué problemas se encuentran.
- Qué valoran positivamente.
- Cuántas funcionalidades o aspectos deben fortalecerse.

- 4) **Análisis de información.** Después de realizar las pruebas se realiza un análisis sobre la experiencia de los usuarios y se levanta un documento con los requerimientos que permiten fortalecer la funcionalidad y la experiencia del usuario con relación al objetivo pedagógico y de esta manera establecer lineamientos con relación al manual de usuario y/o tutoriales.

**Entregable:** Informe de las pruebas de usuario, ajustes derivados y lineamientos para el manual de usuario y/o tutoriales del contenido gamificado aprobado por la SED.

### **1.3 Realizar la producción tecnopedagógica del Kit Institucional para los grados Décimo y Once en coherencia con los fundamentos base de la estrategia didáctica transmedia “Demos Vía a la Vida”.**

El kit institucional hace referencia a un juego de mesa, que el docente puede aplicar en el salón de clase de manera que sea un instrumento lúdico - didáctico que permite movilizar y afianzar los conocimientos de educación vial.

El juego de mesa es una actividad que transforma el salón de clase en un espacio donde se genera conocimiento a través de la lúdica, le permite al estudiante relacionarse de manera natural, libre y espontánea con sus pares. Jugar en la clase es una estrategia didáctica que en sí misma despierta el interés de los estudiantes y que permite afianzar los conocimientos y además trabaja en los estudiantes la atención, concentración y regulación del comportamiento, resolución de problemas y otros comportamientos, es decir esta actividad permite un desarrollo integral.

Para el desarrollo de esta actividad se plantean las siguientes subactividades:

*Subactividad 1.3.1 Desarrollar producción pedagógica del contenido educativo del Kit Institucional para los grados Décimo y Once.*

**Metodología:** La producción pedagógica del contenido educativo del Kit Institucional para los grados Décimo y Once se basa en el enfoque de alternativas de solución en una situación, la cual pretende desarrollar competencias para analizar problemas, determinar métodos de análisis, determinar alternativas y tomar decisiones. En el marco del Kit Institucional se plantea el enfoque de análisis de situaciones o casos como estrategia didáctica, desde el Modelo de aplicación de principios y normas que están asociados a las competencias de seguridad vial. Este modelo desarrolla un pensamiento deductivo a través de la aplicación de la norma, a las referencias objetivas y se pretende que se encuentre la respuesta correcta a la situación planteada.

El procedimiento para la producción pedagógica debe contemplar:

- **Estructurar situación problemática a resolver**, relacionada con cada una de las 5 competencias en seguridad vial (mínimo 2 por competencia para cada grado).
- **Estructurar las alternativas de solución en contexto con la realidad**, que requiera por parte de los jugadores el conocimiento y fundamento normativo y conceptual asociado a la competencia con la que se relaciona la situación problema.
- **Valorar el nivel de desempeño**, asociado al juego conforme a las alternativas de solución, asociados a la mecánica que plantea el kit institucional.

Para elaborar las situaciones y las preguntas relacionadas con el problema a resolver, el equipo pedagógico se basará en los contenidos de cada una de las cartillas, en general las preguntas contextualizan al estudiante de manera breve en la situación de la competencia a la que hace referencia y se postulan tres posibles respuestas, de manera que el jugador deberá analizar esta situación y de acuerdo a sus conocimientos seleccionar la respuesta correcta, de esta manera se identifica

la apropiación del conocimiento y no simplemente la memorización de los conceptos.

**Entregable:** Dos (2) Documentos con producción pedagógica del contenido educativo del kit institucional para los grados Décimo y Once. (Uno por cada Grado)

*Subactividad 1.3.2 Producir el Kit Institucional para los grados Décimo y Once.*

**Metodología:** El objetivo de la presente subactividad es realizar el diseño y desarrollo pedagógico, gráfico, industrial, tecnológico, electrónico del kit institucional, para su producción industrial considerando los siguientes elementos básicos:

#### A) TABLEROS DE JUEGO Y DADOS

Los tableros se deben diseñar teniendo en cuenta la línea gráfica Isométrica, empleada en todos los componentes de la estrategia Demos Vía a la Vida (aplicación, cartilla y videojuego). Cada tablero de juego va acompañado de dos dados.

#### B) TARJETAS DE JUEGO ELECTRÓNICAS

Las tarjetas de juego son tarjetas electrónicas RFID en las cuales se puede programar información la cual es leída por el lector ubicado en el módulo de interacción, este permite recolectar la información de los estudiantes que están jugando, y así, evaluar su desempeño en cada una de las competencias en los diferentes escenarios (tableros).

#### C) MÓDULO DE INTERACCIÓN

El módulo de interacción comprende los elementos electrónicos del juego que permiten la recolección de los datos de los estudiantes en el sistema, viene acompañado de un cargador USB, debido a que el módulo debe estar conectado a la corriente para su funcionamiento. En el interior del módulo de interacción, se encuentran los elementos electrónicos que comprenden: un microcontrolador, tarjeta de memoria donde se encuentra almacenada la programación relacionada con las tarjetas, un lector RFID y un parlante.

#### D) FICHAS DE JUEGO

Las fichas de juego tienen un color que las diferencia, los colores están relacionados con las tarjetas de identificación. Su diseño debe permitir que en ellas se inserten los anillos de recompensa que son otorgados al estudiante al momento de acertar en las preguntas de las tarjetas desafío.

#### E) ANILLOS DE RECOMPENSA

Los colores de los anillos representan los colores de las tarjetas Desafío. Cuando el estudiante contesta acertadamente la pregunta, gana un anillo para su ficha de juego correspondiente al color de la tarjeta que contiene la pregunta.

**Entregable:** 572 kits institucionales producidos, correspondientes a dos kits por grado (dos para grado Décimo y dos para Grado Once) para un total de cuatro kits institucionales para cada una de las 143 I.E.O.

*Subactividad 1.3.3 Logística de distribución y entrega de los Kit institucionales para Décimo y Once.*

**Metodología:** Para el proceso de logística de entrega de los *Kit institucionales* de Décimo y Once, es fundamental contar con un servicio de logística especializado en el almacenamiento y distribución de material tecnológico y electrónico, que ofrezca la garantía de cada uno de sus elementos, protegiendo su funcionalidad y material, comprobando en el momento de la entrega presencial a las 143 instituciones educativas de los 34 municipios no certificados el funcionamiento correcto de todos los recursos que hacen parte del kit. Para ello, se requiere implementar un plan de rutas que permita optimizar los tiempos de entrega, distribución y pruebas funcionales de los kits entregados en cada I.E.O. de esta forma se garantiza que el material llegó en perfecto estado a cada una de las I.E.O. beneficiadas.

**Entregable:** 572 kits institucionales entregados a las 143 I.E.O.

#### **Actividad 1.4. Promover el uso y apropiación de los recursos tecnopedagógicos de los grados Décimo y Once, en el marco de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida".**

Esta actividad se desarrollará a través de la siguiente subactividad:

*Subactividad 1.4.1. Desarrollar una ruta metodológica para el uso y apropiación de los recursos tecnopedagógicos de los grados Décimo y Once.*

**Metodología:** Las subactividades asociadas a la implementación de la ruta metodológica para el uso y apropiación de los recursos tecnopedagógicos de los grados Décimo y Once de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" deberá realizarse a través de un enfoque de aprendizaje activo, experiencial e inmersivo, que garantice el uso de los recursos tecnopedagógicos de la serie educativa "Demos Vía a la Vida". Para esto es fundamental la estructuración de la ruta metodológica para el uso y apropiación de los recursos tecnopedagógicos, para su posterior implementación, evaluación, seguimiento y monitoreo. Para el desarrollo de esta actividad se proponen 4 encuentros, uno por cada dos GAGEM.

**Entregable:** Una (1) Ruta metodológica implementada en las I.E.O. para el uso y apropiación de los recursos tecnopedagógicos de los grados Décimo y Once de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida".

**Actividad 1.5. Dotar las I.E.O con dispositivos móviles para la gestión, uso y apropiación de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" en el marco de la educación vial como proyecto pedagógico transversal para los grados Décimo y Once.** (2 por cada I.E.O - 1 para Décimo - 1 para Once)

Esta actividad se desarrollará a través de la siguiente subactividad:

*Subactividad 1.5.1. Suministrar Tablet para la gestión, uso y apropiación de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida".*

**Metodología:** El proceso de suministro de la Tablet, inicia con la compra de los dispositivos, posteriormente el proceso de carga de los recursos tecnopedagógicos de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" para los grados Décimo y Once. Es fundamental desarrollar manual de orientaciones para el uso de los dispositivos móviles en el marco de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" para los grados Décimo y Once. Finalmente se debe desarrollar el proceso logístico relacionado con la dotación, distribución y entrega a las instituciones educativas de los dispositivos móviles de manera presencial a un directivo docente.

La Tablet debe cumplir con las siguientes características mínimas:

- \* Procesador: Quad Core
- \* Memoria RAM: 4 GB
- \* Memoria ROM: 32 GB
- \* Pantalla: 10 Pulgadas en diagonal

**Entregable:** Suministro de 286 tabletas correspondientes a 2 dispositivos móviles entregados para cada una de las 143 I.E.O. con grados Décimo y Once para la gestión, uso y apropiación de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida".

**Actividad 1.6. Actualizar el sistema de información de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" con la información generada por los recursos tecnopedagógicos de los grados Décimo y Once, y de los contenidos tridimensionales complementarios.**

El sistema de información es un componente transversal en la estrategia didáctica transmedia, "Demos Vía a la Vida" y está encargado de mostrar el avance de cada uno de los estudiantes en el uso de los componentes que constituyen la estrategia:

(cartilla interactiva, contenidos gamificados, kit institucional y contenidos tridimensionales complementarios). Su objetivo primordial es proporcionar informes administrativos requeridos, gráficas y valores cuantitativos que representan el avance del proyecto de forma individual y grupal.

El Sistema de Información (S.I.) está en constante comunicación con los demás componentes y con la base de datos, proporcionando la información que es requerida por los entes evaluadores para el seguimiento y monitoreo de la estrategia didáctica a cabalidad.

- Los datos para el docente y para los directivos docentes generados al evaluar, son los siguientes:
  - Municipio
  - Institución educativa
  - Sede de la institución
  - Grado
  - Nombre del estudiante
  - Resultados (aciertos, errores)
  
- De acuerdo con los resultados de los estudiantes se clasifican con un nivel de desempeño:
  - Superior
  - Alto
  - Medio
  - Básico
  - Bajo
  
- Los datos que se obtienen por municipio muestran:
  - El número de jugadores activos
  - El número de jugadores del municipio que han jugado
  
- Los datos por grados incluyen gráficos estadísticos.
- La información más relevante para la labor docente es: número de intentos, número de aciertos y tiempo de respuesta.
- El sistema de información permite la descarga de los datos en una hoja de cálculo.

**Descripción técnica:** Sistema de información compuesto por una aplicación web, capaz de adaptarse al tipo de perfil de usuario que se autentique (IE o Subsecretaría de Calidad), que permita ingresar, monitorear y evaluar la información que está siendo suministrada por las instituciones educativas, toda esta data se almacena en

una base de datos relacional, debidamente modelada para cumplir con las necesidades de la estrategia didáctica “Demos Vía a la Vida”.

**Desarrollo:** Para realizar la actualización es fundamental que conforme a las subactividades planteadas en la fase de análisis se identifiquen los requerimientos para la estructuración de los datos que se deben articular con los recursos tecnopedagógicos (cartilla, contenidos gamificados, kit institucional) que se han construido para los grados Décimo y Once. Así mismo articular los contenidos complementarios desarrollados para los grados Sexto, Séptimo, Octavo, Noveno, Décimo y Once. Posteriormente es fundamental realizar la articulación de la estructura de datos para acceder a la información generada desde las I.E.O. y de esta manera generar los informes y análisis que facilita el sistema de información.

**Validación:** Dentro del proceso se desarrollarán pruebas funcionales del sistema de información actualizado con la SED y así mismo se validará la producción de los recursos tecnopedagógicos del grado Décimo y Once, y de los Contenidos tridimensionales complementarios al sistema de información de "Demos Vía a la Vida".

Finalmente, por ser esta una actividad relacionada con la actualización del sistema de información con la información generada por los recursos tecnopedagógicos de los grados Décimo y Once y los contenidos tridimensionales complementarios para los grados de Sexto a Once, es importante señalar las siguientes características:

Tipo de desarrollo	Sistema de información de la estrategia didáctica transmedia “Demos Vía a la Vida” con la información generada por los recursos tecnopedagógicos de los grados Décimo y Once, y de los contenidos tridimensionales complementarios.
Pertinencia	El desarrollo de sistemas de información que registren, revisen y almacenen evidencia alrededor del proceso de educación vial en todos los grados de básica secundaria y media a partir de un proceso de monitoreo y seguimiento.
Impacto esperado	La SED podrá contar con informes del proceso de Educación Vial de los grados de básica secundaria y media de las instituciones educativas.
Identificación de posibles riesgos	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Resistencias culturales ligadas a la incorporación y apropiación de las TIC por parte de los beneficiarios.</li> <li>● Dificultades en la apropiación o acceso a la tecnología.</li> <li>● Dificultades de conectividad en los municipios.</li> </ul>
Mitigación de Riesgos	Proceso de formación en el uso y apropiación del sistema de información para la toma de decisiones en el marco de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
Proceso de selección de los beneficiarios	Grados de básica secundaria y media de las instituciones educativas de los 34 municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca.
Propiedad intelectual	En el marco del Derecho de Autor, los Derechos Morales se reconocerán al equipo tecnopedagógico responsable de la

	actualización del sistema de información y los Derechos patrimoniales serán cedidos a la Gobernación del Valle del Cauca.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Conforme a lo descrito anteriormente, el proceso de actualización del sistema de información de la estrategia didáctica transmedia “Demos Vía a la Vida” con la información generada por los recursos tecnopedagógicos de los grados Décimo y Once y de los contenidos tridimensionales complementarios, se realizará a través de las siguientes subactividades:

*Subactividad 1.6.1 Realizar levantamiento de requerimientos y estructuración de los datos para la articulación de la información derivada de los recursos tecnopedagógicos del grado Décimo y Once, y de los contenidos tridimensionales complementarios al sistema de información de "Demos Vía a la Vida".*

**Metodología:** Se realiza un análisis sobre las funcionalidades del sistema de información desplegado y una contextualización sobre las nuevas necesidades del proyecto para permitir un levantamiento de requerimientos del sistema y de los contenidos tridimensionales complementarios.

Dentro del análisis realizado se levantan los requerimientos que permiten definir la arquitectura que soporta el desarrollo de los contenidos y la articulación con los sistemas del proyecto. La arquitectura permitirá definir el diseño técnico del sistema y dar el aval para empezar el desarrollo del sistema.

**Entregable:** Documento Base requerimientos funcionales y estructuración de los datos del sistema de información.

*Subactividad 1.6.2 Realizar proceso de articulación de la estructura de datos de los recursos tecnopedagógicos del grado Décimo y Once, y de los contenidos tridimensionales complementarios al sistema de información de "Demos Vía a la Vida".*

**Metodología:** Se realiza el desarrollo de la actualización del sistema de información con base en los requerimientos levantados y el diseño técnico definido. El sistema en desarrollo debe permitir la articulación de la información recopilada en los contenidos gamificados y, también, articular la información de los contenidos tridimensionales complementarios.

Con el desarrollo del sistema de información, se debe levantar la documentación de las pruebas funcionales que permite validar el correcto funcionamiento de las acciones de usuario realizadas sobre el sistema y permite cumplir el objetivo pedagógico del proyecto. Estas pruebas funcionales permiten recopilar los hallazgos del sistema y realizar ajustes sobre el desarrollo, para permitir el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

**Entregable:** Documento del proceso de articulación de la estructura de datos de los recursos tecnopedagógicos del grado Décimo y Once.

*Subactividad 1.6.3 Desplegar el sistema de información actualizado con la articulación de la estructura de datos de los recursos tecnopedagógicos del grado Décimo y Once, y de los contenidos tridimensionales complementarios.*

**Metodología:** Posterior al proceso de desarrollo se despliega el aplicativo, que consiste en todas las actividades que hacen que un sistema de software esté disponible para su uso. En este caso las actividades de despliegue consisten en configurar el ambiente de producción que la SED provee con los requisitos de infraestructura que necesita el aplicativo para operar de manera óptima con los usuarios finales.

Finalizado el proceso de despliegue se realiza la entrega del aplicativo a la SED y se levanta un acta.

**Entregable:** Sistema de información actualizado verificado por la SED.

### **3.2 Objetivo Específico 2.**

**Consolidar el proceso de uso y apropiación de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" en el marco de la educación vial como proyecto pedagógico transversal para los estudiantes y docentes de básica secundaria y media de las I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca.**

#### **META PRODUCTO MGA**

**2201047** - Servicio de Apoyo a la implementación de modelos de innovación educativa.

El objetivo específico No. 2 y su relación con la Meta Producto MGA, se encuentra en coherencia con el artículo 14 de la Ley 115 de 1994, que indica que en todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio cumplir con el estudio, la comprensión y práctica de la Constitución y la instrucción cívica, así mismo establece la enseñanza obligatoria y la incorporación, en el currículo y plan de estudios, de la Educación Vial para el "desarrollo de conductas y hábitos seguros en materia de seguridad vial y la formación de criterios para evaluar las distintas consecuencias que para su seguridad integral tienen las situaciones riesgosas a las que se exponen como peatones, pasajeros y conductores". Finalmente, la Ley 1503 de 2011, que promueve la formación de hábitos, comportamientos y conductas seguros en la vía, modificó los artículos 13, 14, 16, 30 y 56 de la Ley General de Educación, incorporando la enseñanza obligatoria de la Educación Vial en todos los niveles educativos.

El proyecto de seguridad vial se enmarca en las áreas de matemáticas, filosofía, lenguaje, ciencias naturales, ciencias sociales, educación física y artes para resolver varias de las necesidades de formación que tiene el estudiante con respecto a él, a los demás, y a su entorno.

Conforme a lo anterior el docente está llamado a ser innovador y propositivo a través de herramientas pedagógicas que permitan al estudiante interpretar su contexto y de esta forma prevenir problemáticas como la falta de seguridad vial que tanto aqueja a las comunidades del Valle del Cauca. Se estima que el docente cuente con las competencias digitales mínimas para abordar desde el componente tecnológico diferentes actividades.

Por ello es de vital importancia consolidar el proceso de uso y apropiación de la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" en el marco de la educación vial como proyecto pedagógico transversal para los estudiantes y docentes de las I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca.

En coherencia con lo descrito anteriormente y para dar respuesta al objetivo específico planteado, junto con la Meta Producto MGA – 2201076, se deberán desarrollar las siguientes actividades, que se describen a continuación.

**Actividad 2.1. Fortalecer los planes de movilidad escolar en las I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca a partir de su articulación con la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" en el marco de la educación vial como proyecto pedagógico transversal.**

Las subactividades asociadas al fortalecimiento de los planes de movilidad escolar en las I.E.O. de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca a partir de su articulación con la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" en el marco de la educación vial como proyecto pedagógico transversal deberá realizarse a través de un enfoque experiencial y en articulación con las Secretarías Municipales de movilidad.

Las acciones de atención a la población estudiantil del territorio nacional se gestionan a través de la articulación de los diferentes Ministerios (Educación, Salud, Transporte, entre otros), quienes a su vez tienen responsabilidades compartidas que generan la designación de acciones específicas en las entidades territoriales del país. En este sentido el Ministerio de Transporte a través de la Agencia Nacional de Seguridad Vial (ANSV), propone la Guía para la Elaboración del Plan de Movilidad Escolar (PME) en articulación con el Ministerio de Educación Nacional, la cual establece que desde los Proyectos Educativos Institucionales (PEI) se deben involucrar estrategias y actividades dirigidas a la comunidad escolar en pro de la seguridad vial de la misma, con miras a la transformación de los colegios en comunidades seguras.

Por lo anterior, es responsabilidad de la Secretaría de Educación Departamental propender por gestionar desde su competencia que las instituciones educativas diseñen e implementen las acciones necesarias para lograr una movilidad segura en las mismas.

Lo anterior se suma a lo dispuesto en la Ley 1503 de 2011, por la cual se promueve la formación de hábitos, comportamientos y conductas seguras en la vía, especialmente, a lo dictado en los artículos 4 y 5, en los que se establece la educación en seguridad vial obligatoria para todos los niveles escolares, en instituciones públicas y privadas. Estas directrices se deben llevar a cabo en coordinación con todas las entidades competentes y, en especial, con el Ministerio de Educación.

Esta actividad se desarrollará a través de las siguientes subactividades:

*Subactividad 2.1.1 Realizar socialización de la estrategia de fortalecimiento de los Planes de Movilidad Escolar para las I.E.O., con la participación de Directivos Docentes y Docentes, Alcaldes, Secretaría de Movilidad y Transporte Departamental y Municipal de los municipios no certificados del Valle del Cauca.*

**Metodología:** El desarrollo de la socialización debe realizarse como un encuentro departamental, donde se invitan los directivos y docentes de las I.E.O., Alcaldes, Secretarías de Movilidad y Transporte (donde aplique) y en aquellos municipios donde no se cuente con una entidad específica, se vinculara aquellas entidades que cumplan un rol estratégico en relación con la movilidad, el transporte y la seguridad vial, las cuales se constituyen en aliados para el fortalecimiento de los planes de movilidad escolar.

**Entregable:** Un (1) Encuentro de Socialización Departamental.

*Subactividad 2.1.2 Realizar acompañamiento a las I.E.O para actualización de los Planes de Movilidad Escolar a partir de su articulación con la estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" en el marco de la educación vial como proyecto pedagógico transversal.*

**Metodología:** El proceso de acompañamiento a las I.E.O. se deberá realizar mediante una convocatoria a directivos docentes y/o docentes a un taller por municipio, por medio del cual se realizarán acciones que permitan la *articulación* de los Planes de Movilidad Escolar con la *estrategia didáctica transmedia "Demos Vía a la Vida" en el marco de la educación vial como proyecto pedagógico transversal*. Además, uno de los ejes temáticos del taller deberá abordar la Guía para la elaboración del Plan de Movilidad Escolar (PME) del Ministerio de Transporte, la cual contempla los siguientes 7 pasos para la elaboración del PME:

- Paso 1. Conformación del Comité de Movilidad Escolar.
- Paso 2. Diagnóstico de la movilidad escolar.
- Paso 3. Análisis de riesgos.
- Paso 4. Generación de la política de movilidad escolar.
- Paso 5. Plan de acción.
- Paso 6. Seguimiento y evaluación.
- Paso 7. Organización de evidencias y anexos.

**Entregable:** Un (1) Informe de acompañamiento para la actualización de los Planes de Movilidad Escolar.

**Actividad 2.2 Realizar la producción tecnopedagógica de los contenidos tridimensionales complementarios en un entorno virtual interactivo, en coherencia con los fundamentos base de la estrategia didáctica transmedia “Demos Vía a la Vida”, para los grados Sexto, Séptimo, Octavo, Noveno, Décimo y Once.**

Con el objetivo de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el marco de la estrategia didáctica transmedia “Demos Vía a la Vida” se propone el desarrollo de contenidos tridimensionales complementarios que aportan una vivencia en primera persona, que paradójicamente, vuelve más real a lo virtual, debido principalmente a su naturaleza, aportando a la aplicación de un modelo constructorista, en referencia al desarrollo de proyectos didácticos significativos para los estudiantes.

Por ser esta una actividad de producción de contenido tridimensional desplegado en un entorno virtual interactivo es importante señalar las siguientes características:

Tipo de desarrollo	Contenidos tridimensionales desplegados en un entorno virtual interactivo
Pertinencia	El potencial que las características TIC tienen como recursos mediadores en los procesos implicados en el aprendizaje y su relación con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como soporte teórico y metodológico de los contenidos digitales educativos facilita la “transposición didáctica” (Chevallard, 1997) del conocimiento haciéndolo accesible, adecuado y significativo.
Impacto esperado	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aportar al aprendizaje significativo de los estudiantes que hagan uso de los contenidos tridimensionales como recurso complementario y consolidador del abordaje temático expuesto en las cartillas, contenido gamificado y kit institucional suministrado a las instituciones educativas.</li> <li>● Facilitar la enseñanza y el proceso de aprendizaje, mejorando la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas de los estudiantes.</li> </ul>
Identificación de posibles riesgos	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Resistencias culturales ligadas a la incorporación y apropiación de las TIC por parte de los beneficiarios.</li> <li>● Dificultades en la apropiación o acceso a la tecnología.</li> <li>● Dificultades de conectividad en los municipios.</li> </ul>

Mitigación de riesgos	Realizar proceso de apropiación del kit institucional que está dirigido a docentes.
Proceso de selección de los beneficiarios	Los estudiantes de básica secundaria y media de las I.E.O de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca.
Propiedad intelectual	En el marco del Derecho de Autor, los Derechos Morales se reconocerán al equipo tecnopedagógico desarrollador de los contenidos tridimensionales y los Derechos patrimoniales serán cedidos a la Gobernación del Valle del Cauca.

Esta actividad se realizará en las siguientes subactividades:

*Subactividad 2.2.1 Desarrollar producción pedagógica de contenidos tridimensionales complementarios para un entorno virtual interactivo asociados a las cinco competencias para la movilidad segura en correspondencia con los grados de básica secundaria y media. (uno por cada grado)*

**Metodología:** El proceso de producción pedagógica de los contenidos tridimensionales complementarios en un entorno virtual interactivo, inicia con el diseño tecnopedagógico para los grados de Sexto a Once, a través de un proceso de transposición didáctica de los contenidos alineados a los principios teórico – conceptuales, metodológicos y didácticos derivados de las actividades 1.1, 1.2 y 1.3, las cuales dentro de la estrategia didáctica “Demos Vía a la Vida” tienen como propósito consolidar el desarrollo de las cinco competencias planteadas por el documento No. 27, Orientaciones pedagógicas para la movilidad segura (2014). Para lograr este propósito es fundamental realizar los siguientes pasos:

- Determinar los objetivos de los contenidos tridimensionales y el contexto de desarrollo.
- Determinar las mecánicas que permitan la experiencia interactiva con los contenidos tridimensionales en coherencia con las habilidades que se pretenden desarrollar en concordancia con las competencias de seguridad vial.
- Determinar los niveles de complejidad y valoración de desempeño.
- Determinar la relación de los contenidos tridimensionales en torno a los roles asociados a peatón, pasajero, motociclista, conductor, etc.
- Diseñar la experiencia interactiva del contenido tridimensional en coherencia con los objetivos determinados.
- Estructurar el flujograma didáctico de los contenidos tridimensionales complementarios en el marco del entorno virtual interactivo para determinar los lineamientos desde el diseño gráfico y desarrollo tecnodigital.

**Entregable:** Un (1) Documento con producción pedagógica de los contenidos tridimensionales complementarios para un entorno virtual interactivo asociados a las cinco competencias para la movilidad segura en correspondencia con los grados de básica secundaria y media.

*Subactividad 2.2.2 Realizar proceso de desarrollo tecnológico y despliegue de los contenidos tridimensionales complementarios en un entorno virtual interactivo asociados a las cinco competencias para la movilidad segura en correspondencia con los grados de básica secundaria y media en plataforma Android y sistema operativo Windows.*

**Metodología:** Para el proceso de producción se realiza, el diseño gráfico tridimensional, respondiendo a los lineamientos de análisis y diseño tecnopedagógico para posteriormente ser desplegado en un entorno virtual interactivo. El desarrollo tecnológico de los contenidos tridimensionales debe alinearse con las características tecnológicas de la estrategia didáctica transmedia “Demos Vía a la Vida”, haciendo uso de un lenguaje de programación que garantice la interactividad de los recursos y su adaptación multiplataforma.

Sobre el marco del proceso desarrollo se realiza el levantamiento de requerimientos que define las necesidades del proyecto enfocadas en determinar los contenidos interactivos tridimensionales que permitan la recopilación de información pedagógica que cumpla con los objetivos del proyecto. Esto conlleva a la definición de una arquitectura y diseño técnico que plasma la estructura pedagógica de la información almacenada a partir de las interacciones del usuario sobre los contenidos.

El proceso consiste en desarrollar una aplicación sobre un motor de videojuego que permita la creación de contenidos tridimensionales. La aplicación debe tener 30 contenidos sobre un entorno virtual interactivo, los 30 contenidos están distribuidos de la siguiente forma: se trabajan 5 competencias en el desarrollo del aplicativo para los 6 grados escolares (sexto a once), por ende, se tendrán 5 contenidos por grado para un total de 30.

El aplicativo deberá ser compatible con dispositivos móviles Android y computadores con sistema operativo Windows de 64 bits, teniendo en cuenta que las instituciones educativas cuentan con dispositivos de estas características. Debido a que el aplicativo debe estar soportado sobre un dispositivo móvil Android, los contenidos tridimensionales serán desarrollados sobre el método de Low Poly, lo que permite un mejor rendimiento en los dispositivos donde se instala y se usa la aplicación.

Por último, las interacciones de los usuarios se recopilarán o almacenarán en una base de datos, para que posteriormente el sistema de información pueda analizarlas.

**Entregable:** Contenidos tridimensionales desarrollados y desplegados en un entorno virtual interactivo asociados a las cinco competencias para la movilidad

segura en correspondencia con los grados de básica secundaria y media. (Uno por cada Grado)

*Subactividad 2.2.3 Desarrollar ruta de apropiación para el uso de los contenidos tridimensionales complementarios en un entorno virtual interactivo asociados a las cinco competencias para la movilidad segura en correspondencia con los grados de básica secundaria y media. (un encuentro por cada dos GAGEM).*

**Metodología:** El proceso de apropiación para el uso de los contenidos tridimensionales complementarios desplegados en un entorno virtual interactivo asociados a las cinco competencias para la movilidad segura en correspondencia con los grados de básica secundaria y media, se debe desarrollar a través de un encuentro de mínimo 4 horas por cada dos GAGEM.

**Entregable:** Informe del desarrollo de los 4 encuentros de apropiación correspondientes a uno por cada dos GAGEM.

**Actividad 2.3. Reconocer las experiencias significativas en el uso y apropiación de la estrategia didáctica “Demos Vía a la Vida”.**

*Subactividad 2.3.1 Realizar el Segundo Encuentro Regional de Experiencias Significativas en el uso y apropiación de la estrategia didáctica “Demos Vía a la Vida”.*

**Metodología:** Teniendo en cuenta que una experiencia significativa para el Ministerio de Educación Nacional, es una práctica concreta (programa, proyecto, actividad), que nace en un ámbito educativo con el fin de desarrollar un aprendizaje significativo a través del fomento de las competencias. Se pedirá cumplir con dichos criterios para ser seleccionadas como experiencias significativas. Este segundo encuentro regional de experiencias significativas en el uso y apropiación de la estrategia didáctica “Demos Vía a la Vida” se plantea en un evento regional. La metodología del encuentro debe evidenciar el impacto de la estrategia didáctica transmedia en el marco de su proceso de implementación que inició en el 2019. Se deberá elaborar un documento, que recopile las experiencias seleccionadas y los datos de impacto del proyecto. Este documento será compartido con las diferentes instituciones educativas participantes del evento.

**Entregable:** Un (1) Encuentro Regional de experiencias significativas en el uso y apropiación de la estrategia didáctica “Demos Vía a la Vida” desarrollado.



**FERNANDO FORERO CRUZ**  
Asesor Pedagógico  
Subsecretaría de Calidad Educativa  
Secretaría de Educación Departamental  
Gobernación del Valle del Cauca