



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Innovación Educativa
**Desarrollo de las Habilidades
Comunicativas en Estudiantes de
Educación Media a través del Lenguaje y
el ABProyectos**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Sandra Milena Díaz Ruiz
Tipo de trabajo:	PIE Profesional aplicado individual
Director/a:	Arantxa Serantes López
Fecha:	04/02/2026

Índice de contenidos

Resumen	3
1. Introducción.....	5
1.1. Objetivos.....	6
2. Contextualización	8
2.1. Descripción del centro, entorno y destinatarios.....	8
2.2. Justificación	11
2.3. Procedimiento creativo de innovación educativa.....	12
3. Marco teórico	14
4. Proyecto de Innovación Educativa Profesional/ Aplicado (PIE)	18
4.1. Objetivos.....	18
4.2. Participantes.....	19
4.3. Estrategia metodológica.....	21
4.4. Actividades	25
4.5. Recursos	34
4.6. Temporalización	36
5. Evaluación, seguimiento y control	37
5.1. Sistemas de evaluación.	39
5.2. Instrumentos de seguimiento y control	41
6. Difusión y viabilidad del proyecto	42
7. Conclusiones.....	44
8. Autoevaluación.....	46
9. Referencias Bibliográficas.....	48
10. Anexos	50

Resumen

Este proyecto tiene como propósito desarrollar y fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes de la media, en mi experiencia como docente de español con estudiantes adolescentes he observado que presentan inseguridad al hablar o exponer en público, usan un vocabulario limitado o se expresan con frases incompletas. Aunque, pueden leer en voz alta o reconocer palabras no logran interpretar, inferir o cuestionar críticamente el contenido del mismo. Además, presentan dificultades para estructurar correctamente sus ideas al hablar o escribir.

Es por lo anterior, que busco por medio de la creación de *fanzines*, una herramienta creativa que mezcla el lenguaje artístico, oral y escrito, afianzar las destrezas individuales, pero también las que se puedan generar por medio del trabajo colaborativo durante las dinámicas del proyecto, la lectura de las obras escogidas y la galería de arte. De igual manera, que los estudiantes estén en la capacidad de darle solución a problemáticas de forma crítica y organizada para que se puedan expresar asertivamente con la comunidad educativa y los adultos mayores. Del mismo modo, promover espacios de participación entre generaciones por medio de la estrategia pedagógica del **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**.

Palabras clave: Habilidades comunicativas, creatividad, literatura, *fanzine*, comunidades, aprendizaje.

Abstract / Summary

This project aims to promote the proper management of communication skills in high school students. In my experience as a Spanish teacher with teenagers, I have detected that they show insecurity when speaking or giving a public presentation, use a limited vocabulary, or express themselves with incomplete sentences. Although they can read aloud or recognize words, they are unable to interpret, infer, or critically question the content. Furthermore, they have trouble correctly structuring their ideas when speaking or writing.

For these reasons, I seek to use the creation of "*fanzines*" a creative tool that blends artistic, oral, and written language to strengthen individual skills, as well as those generated through collaborative work. Similarly, the goal is for students to be able to solve problems creative and organized way so they can express themselves assertively with the educational

community and adults. This is also intended to promote intergenerational participation spaces through the pedagogical strategy of Project-Based Learning (PBL).

Keywords: Communication skills, creativity, literature, fanzine, communities, learning.

1. Introducción

En el contexto educativo las habilidades comunicativas se perciben como parte fundamental en el desarrollo integral del estudiante, pues facilitan la construcción del conocimiento y la interacción asertiva con su entorno. Según Cassany (2006), la comunicación es la base del aprendizaje escolar, ya que, mediante la lectura, la escritura, la oralidad y la escucha activa se construyen y transmiten conocimientos. De esta manera, podemos potenciar dichas competencias para lograr una reflexión crítica y una participación activa en el aula.

No obstante, en el nivel de educación de la media se evidencian algunas falencias en el manejo de estas habilidades comunicativas como ambigüedad al hablar o exponer en público, se expresan con un vocabulario limitado. De igual manera, al leer no logran interpretar ni cuestionar críticamente el contenido del mismo y se les dificulta estructurar correctamente sus ideas al escribir, pues falta coherencia y cohesión en sus textos.

Cabe resaltar que estas dificultades que se presentan en los estudiantes afectan el rendimiento interdisciplinar, se ven desmotivados por aprender y les cuesta adaptarse a su contexto comunicativo. Es por lo anterior, que los estudios que se han realizado demuestran que las limitaciones que presentan los estudiantes con los procesos de comprensión lectora, producción textual, expresión oral y escucha activa, generan un bajo rendimiento académico y dificultades en su participación social (Ferreiro & Teberosky, 2013; Solé, 2012).

Por lo tanto, se ve la necesidad de implementar estrategias con metodologías activas que permitan el desarrollo de una comunicación asertiva a través de la creación de "*fanzines*" y la exposición de los mismos en una galería de arte. Esta práctica se fundamenta en el aporte que hace Bruner (1974), al mencionar que es importante adquirir ciertas destrezas para que se evidencie la imagen conveniente a lo que se quiere transmitir y esta represente sus emociones y comportamientos. Es decir, la imaginación es el elemento fundamental en la creación de la herramienta pedagógica para resignificar su contexto a partir de las obras literarias escogidas por cada estudiante y de esta manera enriquecer el Aprendizaje Basado en Proyectos con los adultos mayores. Además, el *fanzine* no solo es conceptual, requiere de habilidades y destrezas motrices que permiten tanto al estudiante como al adulto mayor, un

continuo diálogo, compartir la lectura de las obras y practicar la técnica escogida; convirtiendo el aprendizaje en una experiencia simbólica a través de las imágenes y los textos del mismo.

Del mismo modo se pretende que el proyecto impacte en la comunidad educativa y tener un trasfondo social intergeneracional teniendo en cuenta el proceso que este conlleva en la formación de los estudiantes: al escoger la obra literaria de su preferencia, consultar la biografía del autor, realizar una lectura silenciosa y en voz alta, individual y grupal; escoger el modelo de la técnica del *fanzine*, plasmar el contenido de la obra según las directrices, asumir el rol de expositor de la obra y dirigir un *feedback* con la comunidad a la que va dirigida.

Desde la motivación por la lectura y la escritura se busca que el estudiante cree a través de la técnica del *fanzine* (García & Ortega, 2016), una herramienta pedagógica que fomenta la creatividad y el desarrollo de las habilidades comunicativas y artísticas; un medio interactivo que lo lleve a consultar, redactar, organizar y discriminar la información recolectada y por medio de la oralidad exponer su trabajo final. Asimismo, recibir una retroalimentación por parte de la comunidad educativa y tener una cooperación de los adultos mayores.

Según Vygotsky (1979), “el lenguaje es la herramienta principal de mediación en el desarrollo del pensamiento y el aprendizaje” (p. 92). Es por ello, que, como estrategia innovadora se busca que los estudiantes se involucren en la creación de una herramienta pedagógica para desarrollar sus habilidades comunicativas permitiendo el uso de las formas de lenguaje oral, escrito e icónico. Además, favorecer los procesos de comunicación personal y social generando una actitud de resiliencia, dinámica, crítica y comprometida con la comunidad educativa y centros geriátricos.

1.1. Objetivos

Objetivo general: Diseñar un Proyecto que posibilite desarrollar y fortalecer habilidades comunicativas en los estudiantes de la enseñanza media en instituciones educativas, que permitan interactuar asertivamente mediante la creación artística de *fanzines*.

Objetivos específicos:

- Planificar e implementar actividades que permitan a los estudiantes apropiarse de habilidades de lectura, escritura, oralidad y escucha que conlleven a la producción de textos creativos con el análisis de obras literarias.
- Promover en los estudiantes el hábito por la lectura a través de la selección de la obra literaria de su preferencia y la realización creativa de un *fanzine*, que permita evidenciar su interpretación crítica.
- Propiciar espacios y escenarios de participación activa con la comunidad educativa en los que se integre las formas de lenguaje oral, escrito, icónico y artístico favoreciendo la comunicación.
- Aplicar la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en estudiantes de educación media que permita el trabajo colaborativo con los adultos mayores, a través del intercambio de vivencias y conocimientos intergeneracional.

2. Contextualización

2.1. Descripción del centro, entorno y destinatarios

La institución educativa ha transformado la enseñanza en Colombia ofreciendo una educación pública de calidad priorizando al estudiante como el protagonista del proceso de aprendizaje. Sus edades oscilan entre 15 a 18 años, pertenecen a estratos socioeconómicos bajos y medios, familias disfuncionales lo que impide un continuo acompañamiento en su proceso de formación. Una población mínima presenta dificultades en su comportamiento, pues no siguen reglas por el contexto en el que viven. Sin embargo, poseen capacidades y habilidades que les permite poder interactuar, comprender y expresarse.

El centro educativo se encuentra ubicado en la zona urbana y cuenta con amplios espacios de zonas verdes, aulas adaptadas a los intereses de los estudiantes, laboratorios dotados y talleres especializados el cual hace la diferencia a nivel local y nacional. Maneja las secciones de preescolar, primaria, básica y media en jornada mañana y tarde. Es importante resaltar que la sección media vocacional (grados 10° y 11°) es la base del modelo educativo de esta institución, pues la educación Diversificada brinda un currículo especializado que abarca todas las áreas del saber en donde los estudiantes escogen la modalidad dependiendo de sus habilidades, necesidades y conocimientos; sin embargo, cada curso debe trabajar las asignaturas básicas.

De igual manera, su modelo es flexible, dinámico y se transforma para responder a las necesidades del contexto educativo, familiar, social y cultural de la actualidad; pues permite ser autónomos y brinda la oportunidad de generar propuestas que promuevan el desarrollo de proyectos pedagógicos que reconozcan los intereses y las habilidades de los estudiantes, maestros y comunidad educativa y de esta manera contribuyan al cambio de nuestra sociedad.

Dentro de este marco se ha observado que los estudiantes presentan algunas dificultades a nivel académico con el manejo de las habilidades comunicativas en su contexto. Consecuencia de ello, ha sido el bajo rendimiento académico y los resultados de las pruebas institucionales

y nacionales. Por otra parte, la falta de actividades socioculturales que conlleven a que los estudiantes se sientan identificados con una generación para construir memoria.

Con el fin de tener una mirada detallada del contexto educativo, se realiza un análisis DAFO, el cual permite realizar un diagnóstico para enfocar el proyecto hacia el alcance de los objetivos propuestos

Tabla 1. "Análisis DAFO".

Análisis DAFO			
Diagnóstico de la institución educativa			
		Aspectos negativos	Aspectos positivos
Análisis interno	Debilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud de rechazo por el proceso de lectura es "obligatoria" dentro del currículo institucional • Falta coherencia y cohesión en sus escritos • Carencia de estructura organizativa al hablar en público • Se distraen con facilidad esto impide que su escucha sea activa y con respeto 	Fortalezas <ul style="list-style-type: none"> • Crear espacios para la interacción y afianzar las habilidades comunicativas • Analizar otros mundos a través de la lectura, la escritura, la oralidad y la escucha activa • Creación de fanzines • Abrir una posibilidad de obras literarias, según sus preferencias y necesidades
	Amenazas	<ul style="list-style-type: none"> • Bajo rendimiento interdisciplinar • Implementar actividades que tengan un trasfondo social • Falta de recursos económicos que permitan desarrollar sus proyectos institucionales y sociales • Adaptarse al contexto comunicativo dentro y fuera del aula de clase 	Oportunidades <ul style="list-style-type: none"> • Implementar el proyecto en otros niveles formativos • Conocer las destrezas artísticas de los estudiantes y de los adultos mayores • Aplicar una estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que tenga un trasfondo social y permita la interacción entre dos generaciones
Análisis externo			

Nota. El análisis resulta del diagnóstico realizado a partir de la observación y los aportes recogidos.

Cabe considerar que el DAFO como diagnóstico se realiza para dar a conocer la realidad inicial del entorno educativo, sustentar la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), prever las dificultades que se puedan presentar durante el desarrollo del mismo y las posibles

soluciones que permitirán direccionar las estrategias establecidas e implementarlas en el trabajo con los estudiantes y los adultos mayores.

Es fundamental considerar el contexto personal, familiar, social y académico en el que se pueda desenvolver y despertar su curiosidad e interés por aprender. Teniendo en cuenta que los estudiantes de la media vocacional, muestran apatía por ciertas actividades; es preciso motivarlos y brindarles herramientas sólidas para que lleven a cabo el proyecto, enfocado a nivel institucional y social.

De igual manera, generar en ellos una cultura de pensamiento en donde desarrollen un pensamiento crítico, personalicen su aprendizaje, reflexionen y conecten sus ideas; mediante metodologías que afiancen sus habilidades y competencias.

Por otra parte, resaltar el proceso creativo del estudiante acompañado de las emociones, valores, habilidades y destrezas de los adultos mayores; desarrollando su competencia comunicativa social. Asimismo, esta propuesta permite al estudiante: ampliar su léxico, valorar y compilar la tradición oral, el análisis de obras literarias a partir de su contexto, mejorar su expresión oral y escrita, desarrollar su creatividad mediante la creación de la técnica del *fanzine* (recurso de obra manual con material real y de reciclaje) e indagar sobre los referentes contextuales de las obras literarias.

En este sentido, el proyecto busca innovar con la metodología *Design Thinking y creatividad*, fortaleciendo cada una de las etapas, y, por medio del Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP), el estudiante será el protagonista de su propio aprendizaje promoviendo la investigación, el trabajo colaborativo, la creatividad y la praxis; respondiendo de esta manera a las inquietudes que surgen en el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades comunicativas.

Es por lo anterior, que resalto el aporte de Kilpatrick (1918): “Con un niño naturalmente social y con un maestro hábil que estimule y guíe su propósito, podemos esperar especialmente ese tipo de aprendizaje que llamamos formación del carácter” (p. 18). En relación a la idea anterior, es preciso resaltar que este proyecto permite al estudiante interactuar con su entorno a nivel institucional y social, logrando de esta manera una conexión intergeneracional y que haya una cooperación entre los dos centros. Además, el rol del docente como facilitador

del proceso y con un dominio sólido, es vital para afrontar las necesidades que surjan en los dos contextos respondiendo al uso adecuado de las habilidades comunicativas y artísticas.

2.2. Justificación

La idea surge de la inquietud: “¿Por qué a los estudiantes les genera “pereza” o “aburrimiento” leer, escribir, hablar en público y su escucha es pasiva? Se comienza explorando las opiniones de algunos estudiantes preguntando: si les gustaba leer, qué dificultades tenían al escribir algún tipo de texto; por qué sienten incomodidad al exponer o hablar en público y por qué se distraen con facilidad. Entre sus respuestas, mencionaron su desmotivación al leer obras obligatorias según el currículo institucional. Además, al expresar sus ideas sienten incómodos por los comentarios de sus compañeros y cuando las clases se tornan muy catedráticas se aburren y empiezan a realizar otro tipo de actividades.

Al investigar técnicas artísticas y creativas que permitieran potenciar el desarrollo de los estudiantes y se vinculen con sus habilidades comunicativas en el área de español, se analizaron algunos videos sobre el *fanzine*, una técnica que facilita desarrollar la creatividad y los autores se encargan de la escritura, su propio diseño y la exposición del mismo manipulando materiales sencillos y de fácil acceso. Se escoge esta técnica porque el estudiante asume el rol de creador de contenido integrando las habilidades comunicativas y artísticas. Por otra parte, con la cooperación de los adultos mayores de los centros geriátricos se busca que sea creativo, completo y estimule su expresión personal y colectiva para resignificar desde la experiencia; de esta manera se ve reflejado su proceso de aprendizaje trascendental y significativo.

Dentro de este orden de ideas Read, (1943) resalta la importancia del arte en el proceso educativo, plasmando la creatividad y sensibilidad del ser humano, pues de esta manera los sentimientos y pensamientos evocados por las obras literarias permiten ser plasmados a través de la elaboración de *fanzines* como herramienta para activar los procesos de lectura, escritura, oralidad y escucha con un sentido crítico para el estudiante. Siendo este el producto que une dos generaciones y transforma el acto comunicativo en una experiencia simbólica con compromiso social.

Es a partir de esa experiencia en donde se implementa el proyecto *Desarrollo de las habilidades comunicativas en estudiantes de educación media a través del lenguaje y el ABProyectos*, un proyecto que busca desarrollar y afianzar las habilidades comunicativas en los estudiantes, una propuesta que sea interdisciplinar con el uso de esas competencias en donde cada estudiante es libre de escoger la obra literaria dependiendo de sus emociones, preferencias y curiosidad.

Asimismo, con el uso de las metodologías activas se da un enfoque transformador del aprendizaje el cual permite un proceso de evolución y cambio en un centro educativo-sociedad y la interacción entre el estudiante, el docente y el contexto. Por esta razón el proyecto se fundamenta en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), puesto que se desarrolla con las fases propias de esta estrategia pedagógica.

De acuerdo con (Dewey, 1938 citado en Lascevena 2024, p. 91): "(...) la relevancia del profesor en el proceso de enseñanza - aprendizaje como agentes socializadores y agentes activos de cambios. Para este autor los proyectos son una forma dinámica y experiencial de aprender haciendo. Lo anterior en función a la interacción con el contexto educativo y social en pro de adquirir el conocimiento por medio de la práctica despertando en el estudiante la curiosidad y la motivación por afianzar sus habilidades comunicativas y destrezas motoras.

Cabe considerar la importancia de la dimensión social en este proyecto, el intercambio de culturas con los adultos mayores favoreciendo de esta manera un diálogo entre generaciones para la construcción de saberes y vivencias como fuente de aprendizaje; al tiempo que se elaboran los *fanzines* creativamente y organizan la galería expositiva en la institución educativa y en el centro geriátrico.

Logrando así enriquecer la formación académica con el buen manejo de las habilidades comunicativas: leer, escribir, hablar y escuchar y sus competencias; la sensibilización de todos los participantes resguardando la memoria colectiva y brindando un aporte pedagógico y didáctico con enfoque social para resignificar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.3.Procedimiento creativo de innovación educativa

A continuación, se describe la metodológica que permite sustentar el desarrollo de la propuesta resaltando las etapas, los actores del proceso, los recursos y didácticas empleadas;

esto con la intención de evidenciar la articulación entre la creatividad pedagógica y la innovación del quehacer docente dentro y fuera del aula.

Es por lo anterior que la metodología *Design thinking* busca que el proyecto despierte la imaginación de los estudiantes dando solución a problemáticas de forma creativa y organizada, facilite el pensamiento divergente y permita el trabajo colaborativo.

Al iniciar se comprenden las dificultades que presentan los estudiantes con el uso apropiado de las habilidades comunicativas, mediante la observación encubierta.

Luego, se analizan sus actitudes y la información recogida para identificar el foco de acción y la necesidad que surge para promover metodologías de solución. De igual manera, se busca el centro geriátrico para llevar a cabo la cooperación y trabajo social.

De igual manera se depuran los datos y a través de la técnica de “Los seis sombreros de pensar” de Edward de Bono, se plantean las posibles soluciones y se realiza una primera versión de la creación del *fanzine* con el apoyo del adulto mayor y *Storytelling* para la parte escrita de su creación. Implementar técnicas de lectura y escritura que conlleven a la producción de textos académicos y creativos.

Finalmente, exposición de la galería de los *fanzines*, retroalimentación de los resultados obtenidos y publicación de evidencias.

Tabla 2. Técnica “Design thinking”.

EMPATIZAR	DEFINIR	IDEAR	PROTOTIPAR	TESTEAR
				
Descripción: Comprender las dificultades que presentan los estudiantes con el uso apropiado de las habilidades comunicativas.	Descripción: Analizar las actitudes de los estudiantes y la información recogida para identificar el foco de acción y la necesidad que surge para	Descripción: Depurar los datos y a través de la técnica de “Los seis sombreros” de De Bono (1985), se plantean las posibles soluciones al fortalecimiento	Descripción: Realiza una primera versión de la creación del “ <i>fanzine</i> ” con la colaboración del adulto mayor de apoyo; luego de haber realizado una lectura crítica de la	Descripción: Exposición de la galería de los “ <i>fanzines</i> ”, cada estudiante explica el contenido de la obra literaria paralelamente muestra su trabajo

<p>Herramientas: Observación encubierta. ¿Por qué no les gusta leer? ¿Por qué dejan frases incompletas al escribir? ¿Qué está pasando cuando exponen?</p> <p>Actores implicados: Estudiantes de la media (10° y 11°), docentes, orientadores.</p>	<p>promover metodologías de solución; de igual manera buscar el centro geriátrico.</p> <p>Herramientas: Datos recogidos, feedback, lista de las posibles obras literaria.</p> <p>Actores implicados: estudiantes de la media, docente-orientador, adultos mayores.</p>	<p>de las habilidades comunicativas en los estudiantes y las destrezas artísticas en los adultos mayores.</p> <p>Herramientas: Técnica de los seis sombreros, feedback.</p> <p>Actores implicados: estudiantes de la media, adultos mayores, docente orientador.</p>	<p>obra literaria escogida por cada estudiante. Utilizar la Storytelling para la parte escrita de su creación.</p> <p>Herramientas: material real según el modelo del "fanzine" escogido, obra literaria, biografía del autor, Storytelling.</p> <p>Actores implicados: estudiantes y docente-orientador, adultos mayores.</p>	<p>creativo. Se realizan grupos de discusión para la evaluación y la retroalimentación con la comunidad educativa y los adultos mayores.</p> <p>Herramienta: escenario para la galería, feedback, material para la decoración del stand y el juego propuesto, encuestas, grupos de discusión.</p> <p>Actores implicados: grupos focales, docentes invitados, estudiantes de las demás modalidades, cuerpo directivo, padres de familia, adultos mayores.</p>
---	--	--	--	--

Nota. La técnica Design Thinking utilizada como estrategia metodológica durante el desarrollo del proyecto.

3. Marco teórico

La importancia de comunicarnos radica en el uso del lenguaje y más aún en el ámbito educativo, pues el proceso de enseñanza-aprendizaje permite la interacción activa y recíproca entre el docente como orientador, el estudiante como protagonista del proceso y el contexto. De esta manera las habilidades comunicativas ayudan a mejorar la comunicación entre los actores y fortalecer las dinámicas dentro y fuera del aula de clase.

Comunicación: es el vínculo que une pensamientos, conocimientos y generaciones; por consiguiente, el lenguaje es el recurso que permite la socialización del aprendizaje y la construcción de saberes. La intención con este proyecto, es que la comunicación sea el puente que facilita hacer memoria intergeneracional y reconocerse como ser social a través del otro. De igual manera, es importante determinar estrategias pedagógicas que orienten el

desarrollo de las competencias comunicativas de escuchar, hablar, leer y escribir. En este orden de ideas, es relevante que los docentes como orientadores del proceso enseñanza-aprendizaje reevalúe su práctica pedagógica con el uso de las metodologías activas y suplir las necesidades comunicativas en los estudiantes en un contexto educativo, familiar y social.

Aprendizaje escolar: Tal como se menciona “...la observación y reflexión del maestro, la cual le permita ir modificando las condiciones objetivas de la Pedagogía para la producción de experiencias educativas”. (Dewey, 2004. p. 38). En este sentido se busca que la teoría sea coherente y tenga relación con la práctica, **el docente** está en la capacidad de reflexionar sobre su quehacer pedagógico con el objetivo de transformar su contexto en el que se desarrolla, optimiza sus recursos, tiene iniciativas innovadoras y explora alternativas de solución.

Habilidades comunicativas: *Lectura y escritura creativa.* “La lectura, en el campo educativo, se considera como una herramienta para acceder al conocimiento, la cultura y el aprendizaje”. (Fajardo, Hernández y González. 2012. p. 26). Este proceso permite la interacción entre el autor del texto, el lector y el contexto, de esta manera se transmite el conocimiento y se reflexiona sobre sus vivencias como ser social, siendo capaces de interpretar su entorno y reconstruirlo por medio de la expresión oral. Es así como la lectura se convierte en un medio en que los estudiantes y los adultos mayores logran ver desde diferentes perspectivas el mundo, las historias de vida y lo socioemocional.

Como afirman Chasi, Núñez, y Araujo (2025), **la escritura** creativa es un proceso que, a través de las palabras se pueden reflejar los pensamientos y hacer memoria de manera fantasiosa y propia. Es así como la escritura es una habilidad comunicativa que permite plasmar en palabras lo que evocan los sentimientos y el entorno de una manera creativa, pues va más allá del hecho de transmitir información de manera coherente y gramatical.

Oralidad y escucha activa: “La oralidad se constituye en un medio privilegiado para expresar esa experiencia, dado que posibilita la elaboración y reconstrucción del sentido mediante el diálogo y la narración” (Monroy, 2025. p. 14). Es decir que le da valor a la tradición oral reconstruyendo las narraciones entre generaciones y retroalimentar saberes colectivos.

En este proyecto, la competencia oral es relevante, pues a través de ella se narran experiencias generando vínculos entre los estudiantes y los adultos mayores y crea cultura. También, la galería de arte enriquece el proyecto con las exposiciones de los *fanzines* permitiendo la interacción de conocimientos entre la comunidad educativa y el centro geriátrico.

Asimismo, “(...) **escuchar** supone ponerse en lugar del otro, dejar de un lado los paradigmas propios y asumir que otros pueden ver las cosas de forma diferente a la nuestra”. (Silva, 2023. p. 55). Actualmente, se necesita la empatía para reconocer al otro, saber escuchar con respeto y promover la reflexión a partir de sus conocimientos y emociones, pues la escucha activa se modifica de forma que el aprendizaje cooperativo permita la interacción intergeneracional. Igualmente, esta competencia comunicativa desarrolla valores como la paciencia, el respeto y solución de conflictos de manera pacífica.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y trabajo cooperativo: redundan en beneficio a la comunidad, ya que permite el progreso cultural y la participación activa de las dos generaciones y de los centros en los cuales se da el proceso de enseñanza-aprendizaje.

OCDE, OIE-UNESCO, UNICEF. (2016) señala:

El aprendizaje en equipo de estudiantes también destaca el uso de metas de equipo y definiciones colectivas del éxito, que pueden alcanzarse solamente si todos los miembros del equipo aprenden los objetivos que se están enseñando. Es decir, en este tipo de aprendizaje lo importante no es hacer algo juntos, sino aprender algo en equipo. (p. 137)

Es decir que el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** fortalece el trabajo en equipo, la construcción del conocimiento y la responsabilidad compartida, De igual manera, el éxito de alcanzar los logros propuestos radica en que cada estudiante y adulto mayor desde la individualidad, asuma su rol y aprendan colaborativamente.

Además, permite trascender lo tradicional, Dewey (2004), manifiesta que la escuela tradicional genera un aislamiento del ambiente social, cultural y de otras instituciones de donde el estudiante proviene, abriendo una brecha socioemocional. Es por ello que en el ABP el estudiante es protagonista de su aprendizaje y su participación tiene un trasfondo social.

De acuerdo con las investigaciones “Las técnicas del aprendizaje en equipo de estudiantes [en inglés, Student Team Learning] se desarrollaron e investigaron en la Universidad Johns Hopkins de EE.UU” (OCDE, OIE-UNESCO, UNICEF.,2016. p. 137). Un gran porcentaje de los experimentos de estrategias de aprendizaje cooperativo contiene metodologías de trabajos en equipo de estudiantes y por tanto son responsables del aprendizaje de los demás y del propio.

De esta manera, “Este enfoque tiene por objeto permitir a los estudiantes transferir mejor su aprendizaje a nuevos tipos de situaciones y problemas, así como usar el conocimiento con más destreza en situaciones de desempeño”. (OCDE, OIE-UNESCO, UNICEF.,2016. p. 164). Desde esta posición el conocimiento cobra sentido cuando el estudiante la lleva a la práctica en nuevos ámbitos y lo relaciona con sus experiencias. Permitiendo al docente generar espacios de aprendizaje en donde los estudiantes reflexionen, argumenten y transformen su realidad.

En efecto, el proyecto: *Desarrollo de las Habilidades Comunicativas en Estudiantes de Educación Media A través del ABProyectos* se materializa cuando los equipos de trabajo: estudiantes y adultos mayores realizan el análisis de las obras literarias trabajadas para discernir las experiencias vividas tanto propias como sociales, intercambian ideas y conocimientos por medio del diálogo, lo transforman en una creación artística al construir los *fanzines* y participan activamente en la galería expositiva.

Impacto social intergeneracional: Según la Real Academia Española - RAE (2014), se entiende por generación al “conjunto de personas que, habiendo nacido en fechas próximas y recibida educación e influjos sociales y culturales semejantes, adoptan una actitud en cierto modo común en el ámbito del pensamiento o de la creación” (Diccionario de La Real Academia de la Lengua Española). Por consiguiente, el proceso de enseñanza y aprendizaje se convierte en una praxis pedagógica donde tienen una formación en competencias y paralelamente experimentan nuevos desafíos.

Aunque, “...resultan evidentes las marcadas diferencias de estos grupos humanos en cuanto a conductas, expectativas, motivaciones, entre otros”. (Díaz, S. C., López, L. M. y Roncallo, L.

L.,2017. p.200), este proyecto se enfoca en reducir las brechas que existen entre generaciones, ya sean sociales, educativas, comunicativas y/o digitales.

Igualmente, es importante porque se reconoce al otro, genera que el aprendizaje sea participativo y significativo, conserva la memoria y desarrolla las habilidades comunicativas. De esta manera el trabajo en equipo trasciende el aula de clase y crea comunidad.

Competencia artística: El proyecto enmarca la importancia del arte orientado a la creación de *fanzines*. Acevedo, A. y Correa, A. (2025) mencionan que:

El *fanzine* se diferencia de medios similares como las revistas, magazines y novelas gráficas en que no subsiste por medio de la publicidad. Esta ausencia de pauta lo convierte en un medio totalmente autónomo y sin censura; y si bien este es de poca divulgación y de escasa supervivencia en el tiempo, nace como un actor de fuerza creadora por parte de quienes sacan su tiempo e incluso sus recursos económicos para crear una reproducción artística que les brinde un goce estético. (p. 100)

Es por la anterior que la técnica de *fanzine* es una forma de expresión creativa y propia que surgen de las vivencias entre las dos generaciones. Su diseño libre permite plasmar los conocimientos, las emociones y pensamientos que derivan de la lectura de las obras literarias, creando mundos por medio de la imaginación. No es un medio tradicional, pues se ve la necesidad de innovar y trabajar con nuevos recursos pedagógicos y artísticos.

Aunque es de poca divulgación como se expone anteriormente, el *fanzine* fortalece la autoestima porque es de creación propia y autónoma del estudiante y esto permite mostrar la literatura de manera crítica, pero a la vez reflexiva y creativa. Por tal razón, la comunicación efectiva y destrezas artísticas potencian las competencias pedagógicas y sociales.

4. Proyecto de Innovación Educativa Profesional/ Aplicado (PIE)

4.1. Objetivos

Objetivo General: Fomentar el uso de las habilidades comunicativas y destrezas artísticas en estudiantes de la educación media a través del análisis de obras literarias y la creación de

fanzines con la cooperación de adultos mayores, promoviendo la simbiosis entre generaciones y la valoración de la tradición oral en espacios institucionales y comunitarios.

Objetivos específicos:

- Incrementar el desempeño en la lectura, escritura, oralidad y escucha en los estudiantes de la enseñanza media, a partir de obras seleccionadas que permitan la reflexión y hacer memoria intergeneracional en contextos académicos y sociales.
- Desarrollar destrezas artísticas en los estudiantes de la educación media y los adultos mayores por medio de la creación de la técnica del *fanzine* que contenga ilustraciones, sinopsis del texto, biografía del autor y el análisis crítico.
- Experimentar el trabajo colaborativo por medio de la socialización de experiencias y los conocimientos intergeneracionales tanto de los estudiantes como mentores y los adultos mayores como entes de apoyo.
- Analizar actitudes y valores como el respeto, la resiliencia, la empatía, el aprendizaje continuo y la participación activa de la comunidad educativa y el centro geriátrico; permitiendo de esta manera la interacción de todos los implicados.
- Emplear las habilidades comunicativas en el desarrollo del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), despertando la creatividad en los estudiantes de la educación media y los adultos mayores a través del uso del lenguaje verbal, escrito e icónico.

4.2. Participantes

La población que intervine en el proyecto: *Desarrollo de la Habilidades Comunicativas en Estudiantes de Educación Media A través del lenguaje y el ABProyectos* es un componente vital para su implementación, pues establece el alcance de los objetivos propuestos y la efectividad con las estrategias planteadas. Por otra parte, los actores tanto internos como externos se convierten en el punto central para consolidar la construcción del proceso y la transformación del contexto educativo, social y cultural.

Docente autor y líder del proyecto: Este cumple una función relevante como líder pedagógico, el cual debe garantizar el cumplimiento con los objetivos propuestos y que estos tengan coherencia con las estrategias metodológicas que se van a trabajar en su desarrollo. De igual manera, debe asegurarse que tenga un enfoque con el currículo institucional

permitiendo la participación activa entre la comunidad educativa, el trabajo colaborativo entre generaciones y llevar un continuo seguimiento del proceso. Actúa desde el diseño del proyecto, durante su ejecución acompañando cada proceso y la divulgación de los resultados y las evidencias.

Estudiantes de la educación media: Desarrollan un papel activo y protagónico desde el inicio hasta la reflexión final dentro del proyecto, pues son los responsables de escoger la obra literaria para su lectura y análisis, seleccionar y diseñar el *fanzine* con la colaboración del adulto mayor y exponer el trabajo en la galería. Además, fortalecer el uso de las habilidades comunicativas, aplicar sus conocimientos dentro y fuera del aula de clase y respeto por la memoria colectiva. Asimismo, en el proceso de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

Adultos mayores: Si bien es cierto que los estudiantes son los protagonistas del desarrollo del proyecto, el adulto mayor cumple un rol muy importante dentro del mismo porque es el que coopera en la creación del *fanzine* desarrollando sus destrezas artísticas y acompaña al estudiante en el aspecto socioemocional, puesto que aporta sus experiencias de vida. Igualmente, comparten el uso de las habilidades comunicativas: leer las obras escogidas, escribir acerca del contexto, escuchar las narrativas y testimonios y hablar sobre lo aprendido y el intercambio intergeneracional. Esto desde la fase 2 del proyecto hasta la fase 5.

Directivas del plantel educativo: El equipo directivo respalda y apoya el proyecto brindando las herramientas pertinentes, los espacios adecuados y la interdisciplinariedad para su desarrollo. Aunque su intervención se da a lo largo del proyecto en cada una de las fases, depende de las estrategias y la articulación con la comunidad. También acompañan la práctica pedagógica de los docentes involucrados y crea un vínculo entre la institución educativa y el hogar geriátrico permitiendo su interacción y garantizando su trasfondo social.

Docentes de apoyo y/o transversales: Son mediadores del proceso, ya que su trabajo permite la articulación con el proyecto entre distintas áreas del conocimiento y el trabajo en equipo, potenciando en los estudiantes valores como la empatía, la comunicación asertiva y la cooperación. Además, acompaña y apoya al docente líder en cada una de las fases y los procesos para lograr el éxito de la experiencia educativa y social.

Coordinador o jefe de área social del hogar geriátrico: Es el intermediario entre la institución educativa y el centro geriátrico permitiendo la articulación de proyectos educativos y sociales. Debe señalarse que también es el responsable del bienestar íntegro del adulto mayor, conocer sus necesidades socioemocionales y gestionar que puedan intervenir en la realización de los *fanzines* con los estudiantes.

Comunidad educativa: Conformada por los estudiantes de otros grados, docentes invitados, personal administrativo y de servicios generales y padres de familia. Su participación es fundamental en el proyecto porque permiten enlazar los procesos de aprendizaje en los estudiantes y la intervención social que se busca. Además, fortalece el sentido de pertenencia con la institución y brinda el espacio para la interacción con agentes externos. La escuela se convierte en protagonista de transformación e innovación. Interviene de forma indirecta durante el inicio e implementación del proyecto y de manera directa en la fase 5 y 6.

4.3. Estrategia metodológica

La estrategia metodológica del proyecto: *Desarrollo de la Habilidades Comunicativas en Estudiantes de Educación Media A través del lenguaje y el ABProyectos* se justifica con la implementación del **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**, una estrategia metodológica activa que le permite a los estudiantes de la educación media construir conocimiento a través del uso de las habilidades comunicativas y la memoria colectiva con la interacción de los adultos mayores.

En este sentido, se busca la reflexión de lo teórico y la práctica. Esta praxis educativa permite que los estudiantes se apropien de los contenidos y puedan utilizarlos de una manera creativa, participativa, crítica e innovadora para transformar su proceso de aprendizaje y afrontar nuevos retos con el uso de las metodologías activas y ser el protagonista de su propio proceso formativo, como se resalta “El aprendizaje basado en proyectos se erige como estrategia pedagógica idónea que atiende al desarrollo no únicamente de conocimientos en el alumnado sino también de habilidades emocionales, actitudes y valores que trascienden lo personal e impregnan lo social”. (Pérez, A. 2021, párr. 3).

Por consiguiente, los estudiantes de la educación media comparten la lectura de obras literarias escogidas por ellos y la creación de *fanzines* con la colaboración de los adultos

mayores; del mismo modo hacen memoria intergeneracional con experiencias vividas, recuerdos y reflexiones que surgen a través del diálogo. Esta estrategia favorece la escucha activa, la lectura crítica, la creación literaria y la expresión oral; competencias y habilidades que son relevantes para el desarrollo del individuo.

Además, dicha estrategia aporta tanto pedagógica como didácticamente al proyecto, de igual manera "(...) casi todos los educadores reconocen que las estructuras educativas donde se construyen experiencias de aprendizaje y enseñanza fundamentales deben evolucionar para conseguir impactar de forma sustantiva en los resultados de aprendizaje de nuestros adolescentes y jóvenes" (UNICEF Argentina, 2020. p. 10). Desde esta posición, los docentes como orientadores del proceso constructivo deben brindar las herramientas necesarias para que los estudiantes sean los protagonistas de su propio aprendizaje en el contexto personal, académico y social.

De igual manera, es preciso que los educadores se adapten a las necesidades de los estudiantes siendo flexibles en el proceso de enseñanza-aprendizaje y crear un ambiente seguro tanto físico como psicológico para ellos.

En este orden de ideas, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) permite crear un espacio de aprendizaje colaborativo y flexible mediante el cual, los procesos cognitivos establezcan la exploración a través de la práctica. Asimismo, busque la resolución de las dificultades que presentan los estudiantes en el uso de las habilidades comunicativas a partir de la reflexión continua y la evaluación constante. Además, tener un trasfondo social intergeneracional diversificado relacionado con las vivencias y la acción, lo que permite la interacción por medio de la lectura de obras literarias que los motive y puedan hacer memoria entre las dos generaciones; y lleven sus conocimientos, análisis y experiencias a la creación de *fanzines*.

El proyecto se desarrolla en seis fases metodológicas las cuales guían el proceso de enseñanza-aprendizaje:

Fase 1. Indagación y sensibilización: Fomentar el interés y las expectativas de los estudiantes frente a los objetivos plasmados del proyecto, motivándolos a participar y lograr hacer un diagnóstico inicial. En esta fase se busca conectar a los estudiantes emocionalmente con su

contexto educativo y social y reconocer la lectura, la escritura, la escucha y el habla como medios para interacción entre dos generaciones.

Fase 2. Conversatorio con el adulto mayor y acuerdos: El encuentro permite retroalimentar la estructura del proyecto y los que se pretende con su desarrollo. Es un espacio para compartir recuerdos, vivencias, valores culturales y hacer memoria literaria. Cabe resaltar que este momento es importante para establecer roles, aportes y las dinámicas del trabajo colaborativo durante los encuentros.

De igual manera, es una oportunidad para fortalecer valores como la empatía, el respeto mutuo, la resiliencia, la creatividad y la escucha activa.

Fase 3. Lectura de las obras literarias y hacer memoria intergeneracional: En esta etapa se inicia la lectura de la obra literaria que el estudiante de educación media escogió según sus gustos, necesidades o las emociones que le transmiten. En los encuentros con los adultos mayores comparten la lectura y paralelamente la interpretan y dialogan sobre las experiencias que cada uno ha tenido en relación con la misma. Así, se favorece el desarrollo de las competencias comunicativas, el pensamiento crítico y la construcción del conocimiento.

Fase 4. Creación de los *fanzines*: Arte y comunicación: Esta es la fase de impacto real del proyecto, pues aumenta la motivación y se crea el producto tangible final. Los equipos de trabajo inician la elaboración del *fanzine*, una técnica innovadora que permite estructurar de manera creativa el análisis de la obra literaria desarrollando las habilidades comunicativas y las destrezas artísticas. La esencia del *fanzine* se enfoca en: portada creativa teniendo en cuenta el tema de la obra literaria, la sinopsis contextualiza su contenido, datos del autor que ofrezcan información relevante para su comprensión; además, el análisis crítico el cual permite una reflexión personal y social, el texto de memoria que recoge vivencias mediante el diálogo intergeneracional, recursos icónicos que enriquecen la comunicación y los agradecimientos reconocen la colaboración y participación de la comunidad.

Fase 5. Galería de arte: Presentación que cierra el proyecto, la exposición de los *fanzines* es el producto final que permite visualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el trabajo colaborativo de las dos generaciones. La galería de arte es un espacio para compartir

experiencias y fortalece los valores como la autoestima, la libre expresión, responsabilidad y sentido de pertenencia por parte de los estudiantes y de los adultos mayores.

Fase 6. Reflexión y evaluación: El proceso de reflexión y evaluación debe ser continua e integral. El cierre es relevante para afianzar el aprendizaje y observar el proceso, los avances, los conocimientos adquiridos y la participación activa de los actores. Se fomenta también la metacognición, lo cual permite reflexionar y pensar sobre lo aprendido.

Esta propuesta metodológica concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje como una práctica significativa, transformadora, creativa y participativa.

Cabe considerar que es un proyecto innovador y se relaciona con la educación en la medida que se desaprende el modelo tradicional de enseñanza y se da en un entorno colaborativo. Además, busca construir ciudadanía a través de la educación para la convivencia y se enuncia con las Competencias Ciudadanas determinadas en el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2004) asistiendo principalmente en reducir las brechas que puedan existir entre generaciones y permitir la participación social y el respeto por la identidad cultural.

Por último, el producto final innovador del proyecto es la creación del *fanzine*, un recurso pedagógico, comunicativo, libre y artístico que permite complementar la escritura, la lectura, la expresión oral y la escucha activa como herramienta de aprendizaje.

Durante la creación, el equipo intergeneracional:

- Organizar la información de la obra literaria
- Comparten narrativas transformando el contenido de las obras literarias
- Contribuir en el proceso de hacer memoria colectiva
- Participa activamente en equipos de trabajo
- Utilizar las competencias sociales, comunicativas, artísticas y tecnológicas para expresar sus sentimientos, pensamientos y emociones

Por tanto, el *fanzine* se presenta en la galería de arte en la institución educativa y en el centro geriátrico para exponerlo en la comunidad y permitir el aprendizaje significativo entre generaciones.

4.4. Actividades

Tabla 1. *Actividades Aprendizaje Basado en Proyectos*

Actividad 1. Indagación y sensibilización
Objetivo
Sensibilizar a los estudiantes por el proyecto planteado e identificar las posibles causas de las dificultades en el uso de las habilidades comunicativas.
Descripción
Actividades: <ol style="list-style-type: none">1. Retroalimentar la importancia del proyecto y explicar detalladamente los objetivos.2. Charla inicial sobre la pregunta: ¿Cómo los libros nos hacen viajar a otros mundos y hacer memoria de lo que hemos sido?3. Diagnóstico sobre los intereses lectores de cada estudiante por medio de lluvia de preguntas para que puedan escoger la obra lectora de su preferencia.4. Observar videos con los ejemplos de la técnica del <i>fanzine</i> para que los estudiantes seleccionen el que van a realizar. Ejemplo: https://www.youtube.com/watch?v=86bKDW_TvKE&t=3s5. Utilizar la metodología <i>design thinking</i> para la solución de las dificultades que presentan los estudiantes en el uso de las habilidades comunicativas (ver figura 2).
Medidas de atención a la diversidad
<ul style="list-style-type: none">• Adaptación curricular al plan lector.• Emplear medios audiovisuales para favorecer la comprensión del proyecto.
Materiales y espacios
<ul style="list-style-type: none">• Recurso humano.• Papeles con las preguntas alusivas.• Video beam.• Dispositivo (computador, celular).• Lista de posibles obras literarias.• Salón de clase.

<ul style="list-style-type: none"> • Espacios libres.
Participantes y/o agrupamientos
<ul style="list-style-type: none"> • Docente líder del proyecto. • Estudiantes de la educación media.
Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en la exposición, indagando sobre la importancia del proyecto en los estudiantes y para qué les serviría. • Demuestra interés al escoger la obra literaria y el modelo del <i>fanzine</i>. • Registra aspectos relevantes para dar inicio al desarrollo del proyecto. • Maneja correctamente la metodología <i>design thinking</i>.
Instrumento de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo.

Actividad 2. Conversatorio con el adulto mayor y acuerdos
Objetivo
Brindar el espacio para retroalimentar la dinámica del proyecto con los adultos mayores y hacer uso de sus destrezas artísticas.
Descripción
Actividades: <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de los estudiantes anfitriones y los adultos mayores invitados del centro geriátrico. 2. Organización de las parejas intergeneracionales. 3. Escoger la obra literaria para su lectura, análisis y creación del <i>fanzine</i>. 4. Explicación por parte de la docente líder sobre la estructura del <i>fanzine</i>: diseño, la sinopsis, dibujos alusivos de los personajes, y los lugares, la biografía del autor y el análisis personal.
Medidas de atención a la diversidad
<ul style="list-style-type: none"> • Organizar los equipos de trabajo en donde se puedan complementar las habilidades comunicativas y las destrezas artísticas.

Materiales y espacios
<ul style="list-style-type: none">• Recurso humano.• Obras literarias.• Video beam.• Aula de clase decorada para la presentación o centro geriátrico.
Participantes y/o agrupamientos
<ul style="list-style-type: none">• Estudiantes anfitriones.• Adultos mayores.• Docente líder.• Docente de apoyo.• Coordinador del área social del hogar geriátrico.• Directivas.
Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none">• Plantea ideas para la selección de las obras literarias y el modelo del <i>fanzine</i>.• Comprende la organización de la creación del <i>fanzine</i>.• Compromiso con el plan de trabajo y responsabilidad desde la individualidad.
Instrumentos de evaluación
<ul style="list-style-type: none">• Observación del docente.• Inicio del diario de campo registrando detalladamente las actividades, observaciones, procesos, avances, desafíos, emociones y resultados obtenidos.

Actividad 3. Lectura de las obras literarias y hacer memoria intergeneracional
Objetivo
Fomentar el diálogo entre generaciones a través de la lectura de la obra escogida y compartir experiencias de realidades vividas.
Descripción
Actividades:
<ol style="list-style-type: none">1. Sesiones participativas de lectura entre los estudiantes mentores y los adultos mayores como apoyo del proyecto.

2. Realización de talleres de creación literaria con los equipos de trabajo para el diseño y realización del *fanzine*.
3. Registrar lo que se va observando en los encuentros: las reflexiones, emociones y los valores que se resaltan. Para esto, se tendrá un buzón en donde los adultos mayores dejan por escrito lo que van aprendiendo o alguna sugerencia que tengan.
4. Al finalizar la lectura de la obra completa deben realizar un folleto que sintetice la misma, en plantillas de Canva, Adobe Express, entre otras.

Medidas de atención a la diversidad

- Facilitar el ejercicio de la lectura en voz alta, teniendo en cuenta la inclusión que haya tanto en los estudiantes como en el adulto mayor.
- Acompañar el proceso de escritura del adulto mayor.

Materiales y espacios

- Obras literarias.
- Hojas y/o libretas.
- Esferos, plumones, colores.
- Buzón.
- Diario de campo.
- Dispositivos e impresora.
- Aula de clase y auditorio.
- Sala de informática.
- Centro geriátrico.
- Jardines, parques (espacios libres).

Participantes y/o agrupamientos

- Estudiantes de la educación media.
- Adultos mayores.
- Docente líder y de apoyo.
- Coordinador de centro.
- Tallerista.

Criterios de evaluación

- Lee y comprende la obra seleccionada.
- Escucha atentamente las instrucciones del tallerista.
- Es respetuoso y empático en los encuentros con el adulto mayor y entabla una conversación.
- Sigue las indicaciones dadas para la realización del folleto resumen y lo entrega impreso.

Instrumentos de evaluación

- Diario de campo.
- Buzón.
- Folleto digital impreso.

Actividad 4. Creación de los *fanzines*: Arte y comunicación

Objetivo

Crear el *fanzine* combinando el arte, la comunicación y la memoria por medio del trabajo colaborativo intergeneracional.

Descripción

Actividades:

1. Diseñar la estructura del *fanzine*.
2. Entrevistas con los adultos mayores sobre la experiencia que tuvieron con la lectura de la obra y cómo lo llevan a su pasado.
3. Elaboración de los textos: sinopsis de la obra literaria, biografía del autor, análisis propio del tema central y el relato de hacer memoria.
4. Elaboración de los gráficos de los personajes de la obra, lugares y escenas relevantes dentro de la misma.
5. Creación del cartel para la decoración del stand con el título y el diseño de la portada de la obra literaria.
6. Acompañamiento de la docente líder y los de apoyo para la corrección ortográfica y la estética del *fanzine*.

Medidas de atención a la diversidad

- Organizar las tareas según las habilidades y destrezas que posea tanto el estudiante como el adulto mayor.

Materiales y espacios

- Según el modelo del *fanzine* escogido, cada equipo de trabajo debe llevar los materiales requeridos para su realización.
- Esferos, plumones.
- Hojas, cartulinas.
- Dispositivos (grabadora de mano, celular).
- Papel Kraft o periódico blanco.
- Témperas o pintura.
- Pinceles.
- Salón de clase, centro geriátrico.
- Espacios al aire libre.
- Biblioteca.

Participantes y/o agrupamientos

- Estudiantes de la educación media.
- Adultos mayores.
- Docentes.

Criterios de evaluación

- Participa activamente en el diseño y elaboración del *fanzine*, aportando su propio estilo.
- Integra las habilidades comunicativas: leer, escuchar, escribir y hablar.
- Reconoce las sugerencias de los docentes y del adulto mayor.

Instrumentos de evaluación

- Registro auditivo de entrevistas.
- Diario de campo.
- *Fanzine*.

Actividad 5. Galería de arte
Objetivos
Socializar la técnica del <i>fanzine</i> como producto final del proyecto en una galería expositiva con la comunidad educativa y el centro geriátrico.
Descripción
Actividades: <ol style="list-style-type: none">1. Retroalimentación interna con los demás grupos de trabajo narrando las experiencias vividas durante el desarrollo del proyecto.2. Preparación de las reseñas que van a acompañar la exposición de los <i>fanzines</i> en cada stand.3. Montaje de cada stand para la galería (en la institución educativa y en el centro geriátrico): letrero, <i>fanzine</i>, libro en físico, entre otros.4. Exposición de los <i>fanzines</i>. Es importante tener en cuenta que se va a realizar en los dos espacios en fechas diferentes por la complejidad de la preparación para este evento. (narrativa del contenido de cada <i>fanzine</i>, paralelamente se va mostrando su estructura).5. Se finaliza cada exposición con un <i>feedback</i> sobre la experiencia intergeneracional que se generó a partir del desarrollo del proyecto.6. Entrega de los folletos digitales con el resumen de cada obra literaria.
Medidas de atención a la diversidad
<ul style="list-style-type: none">• Coexpone junto a los estudiantes que tienen dificultad para expresarse ante el público o les genera ansiedad.
Materiales y espacios
<ul style="list-style-type: none">• <i>Fanzine</i>.• Materiales libres para la decoración de los stands.• Obras literarias.• Folletos.
Participantes y/o agrupamientos
<ul style="list-style-type: none">• Estudiantes anfitriones.• Adultos mayores.

- Docente líder del proyecto y docentes de apoyo.
- Directivas de la institución educativa y centro geriátrico.
- Padres de familia.
- Familiares de los adultos mayores.
- Docentes y estudiantes invitados.
- Personal de servicios generales de los dos espacios.

Criterios de evaluación

- Expone de manera clara y creativa el contenido de su *fanzine*.
- Utiliza las habilidades comunicativas y las destrezas artísticas para ser claro y creativo.
- Trabaja en equipo con respeto, empatía, responsabilidad sentido crítico.
- Registra de manera ordenada, constante y completa, la información requerida para su diario de aprendizaje.

Instrumento de evaluación

- Folleto digital impreso.
- Diario de campo.
- Observación encubierta y directa.

Actividad 6. Reflexión y evaluación

Objetivo

Evaluar los objetivos propuestos y los aspectos de mejora a partir de las reflexiones de las experiencias compartidas y de las evidencias recogidas.

Descripción

Actividades:

1. Al finalizar la exposición los asistentes tienen la oportunidad de evaluar y hacer las respectivas observaciones al proyecto mediante el escaneo de un código QR y los va a dirigir a una rúbrica. Las respuestas serán anónimas y la sistematización de los 10 datos o ítems se agruparán en: excelente, bueno o para mejorar.

2. Lectura de los textos escritos por parte de los adultos mayores, depositados en el buzón durante el desarrollo de las actividades.
3. Procesamiento de la información recogida durante el desarrollo del proyecto con las evidencias y los agradecimientos a los equipos de trabajo para que sean publicados en la revista, blog y demás redes sociales de la institución y del centro geriátrico.
4. Autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación. Será valorada su participación con la recogida de los instrumentos de evaluación de cada actividad: diario de campo, *fanzines*, rúbrica del código QR, lista de cotejo, folleto, registro de las entrevistas, buzón. Para ello se utilizará una escala de control por parte del docente líder del proyecto.
5. Agradecimientos a las personas y centros que apoyaron y colaboraron en el proceso, especialmente a las dos generaciones que permitieron un trasfondo social con el proyecto. Los *fanzines* reposarán en la biblioteca de la institución con el propósito que los docentes los utilicen como recurso pedagógico con sus estudiantes y puedan trabajar con ellos.

Medidas de atención a la diversidad

- Valorar los aportes realizados por los estudiantes y los adultos mayores que presentaron alguna dificultad en el uso de las habilidades comunicativas, percibiendo sus progresos y aprendizajes.

Materiales y espacios

- Instrumentos de evaluación.
- Dispositivos, evidencias recogidas.
- Los dos Centros.
- Biblioteca.

Participantes y/o agrupamientos

- Estudiantes de la educación media.
- Adultos mayores.
- Equipo evaluador.

Criterios de evaluación

- Participa y reflexiona en el proceso de autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación.
- Sistematiza la información recogida durante el desarrollo de las actividades.
- Valora y considera las apreciaciones y sugerencias de los adultos mayores recogidas en el buzón.

Instrumentos de evaluación

- Escala de control.
- Código QR (Rúbrica)

4.5. Recursos

Deben ser pertinentes, accesibles y potenciar el aprendizaje del estudiante con el apoyo del adulto mayor. Su objetivo es garantizar las condiciones necesarias, una educación de calidad y favorecer su desarrollo integral.

Tabla 3. Recursos: Elementos para ejecutar el proyecto.



CATEGORÍA	TIPOS	DESCRIPCIÓN
HUMANOS	Docentes, estudiantes, adultos mayores, coordinadores, directivas, tallerista, servicios generales, familias, invitados.	Son la parte fundamental del proyecto, ya que orientan, apoyan y fortalecen las experiencias de aprendizaje y los encuentros entre generaciones. La participación de los actores garantiza la praxis pedagógica, la retroalimentación didáctica y la colaboración para alcanzar los objetivos propuestos.
ESPACIALES	Aulas, biblioteca, centro geriátrico, auditorio, espacios abiertos.	Permiten el desarrollo de las actividades pedagógicas, artísticas y de los encuentros intergeneracionales. Los espacios deben ser flexibles dentro de la institución y el centro geriátrico, según las necesidades del proyecto. Esto permite garantizar que sean ambientes favorables para realizar talleres, charlas, lectura de la obra, creación del fanzine, socialización de los productos finales y entrega de instrumentos.
MATERIALES	papelería, libros, buzón, diario de campo, stand, folleto, <i>fanzine</i> .	Permiten que los actores los utilicen en cada una de las fases, siendo indispensables para el trabajo colaborativo y la recogida de evidencias.
TECNOLÓGICOS	Dispositivos (tablet, celulares) plataformas para el QR, Canva, Adobe Express, videos, equipos (video beam, computador), revista digital, blog escolar, redes sociales.	Son el medio de comunicación para documentar y difundir la información del proceso al inicio, durante y al finalizar el proyecto. De igual manera cubren las necesidades de las fases, buscando la creatividad y recursividad.

Nota. Los recursos descritos fueron empleados de manera pertinente para el desarrollo del proyecto.

4.6. Temporalización

Tabla 4. *Temporalización: Organización, ejecución y evaluación del proyecto.*

TEMPORALIZACIÓN						
ACTIVIDAD	SEMANA 1-2	SEMANA 3-4	SEMANA 5-6-7	SEMANA 8-9-10-11	SEMANA 12-13-14	SEMANA 15-16-17
1. Indagación y sensibilización	■					
2. Conversatorio con el adulto mayor y acuerdos		■				
3. Lectura de las obras literarias y hacer memoria intergeneracional			■			
4. Creación de los fanzines: Arte y comunicación				■		
5. Galería de arte					■	
6. Reflexión y evaluación						■

Nota. Se presenta la temporalización de las actividades evidenciando las respectivas fases.

En efecto, se pretende que el proyecto se desarrolle durante el primer semestre escolar lo que equivale a dos periodos académicos y los encuentros con los adultos mayores se lleven a cabo semanalmente tanto en la institución educativa como en el centro geriátrico. Por otra parte, brindar el espacio para ejecutar las seis (6) fases en que se dividen las actividades y la galería final con la exposición de los *fanzines* como objetivo de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), de esta manera se garantiza la organización y aplicabilidad del proceso pedagógico y social.

5. Evaluación, seguimiento y control

La evaluación debe ser continua y formativa, esta mide el progreso y la obtención de los objetivos propuestos. Es relevante realizar retroalimentaciones permanentes y reflexionar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En primera instancia el aprendizaje del **estudiante** será evaluado:

INDICADORES	INSTRUMENTOS	TIEMPO
1. Participar activamente en el diagnóstico, talleres prácticos, creación del <i>fanzine</i> y la exposición del proyecto.	1. Lista de cotejo.	1. Fase 1: Inicio del proyecto.
2. Registrar las observaciones, procesos, avances, desafíos, emociones y resultados obtenidos; al iniciar, durante y al finalizar el proyecto.	2. Diario de campo.	2. Todas las fases: Inicio, durante y final del proyecto.
3. Diseñar un folleto digital para sintetizar la información que se encontrará en el <i>fanzine</i> y lo entrega en la galería de arte a los invitados.	3. Folleto digital.	3. Fase 3 y 5: Durante el proyecto.
4. Elaborar un <i>fanzine</i> creativo en colaboración con el adulto mayor, a partir de la lectura crítica de la obra y con las directrices expuestas por la docente líder del proyecto.	4. <i>Fanzine</i> .	4. Fase 4: Durante el proyecto y galería expositiva.
5. Documentar y organizar las entrevistas realizadas a los adultos mayores sobre la experiencia que tuvieron en el	5. Registro de entrevistas.	5. Fase 4 y 6: Durante y al finalizar el proyecto.

intercambio de conocimientos, lectura de la obra, realización del <i>fanzine</i> y la participación en la galería.		
6. Reflexionar sobre su participación en el proyecto, a través del escaneo del código QR, el cual dirigirá al invitado a completar la rúbrica evaluativa del proceso.	6. Escaneo código QR (Rúbrica).	6. Fase 6: Finalización del proyecto.

En segundo plano, el impacto en los **adultos mayores** se evaluará:

INDICADORES	INSTRUMENTOS	TIEMPO
1. Registrar lo que van observando: fortalezas, experiencias y sugerencias durante el desarrollo del proyecto.	1. Buzón.	1. Fase: 3 y 6. Durante y finalización del proyecto.
2. Participar en las entrevistas aportando la experiencia que tuvieron en el intercambio de conocimientos, lectura de la obra, realización del <i>fanzine</i> y la organización de la galería.	2. Entrevistas (audios).	2. Fase 4 y 6: Durante y al finalizar el proyecto.
3. Cooperar en la Elaboración del <i>fanzine</i> creativo, a partir de la lectura crítica de la obra y con las directrices expuestas por la docente líder del proyecto.	3. <i>Fanzine</i> .	3. Fase 4: Durante el proyecto y galería expositiva.

<p>4. Reflexionar sobre su participación en el proyecto, a través del escaneo del código QR, el cual dirigirá al invitado a completar la rúbrica evaluativa del proceso.</p>	<p>4. Escaneo código QR (Rúbrica).</p>	<p>4. Fase 6: Finalización del proyecto.</p>
---	---	---

Finalmente, la intervención: **docente:**

INDICADORES	INSTRUMENTOS	TIEMPO
<p>1. Instruye y acompaña a los actores sobre los objetivos del proyecto y la creación del <i>fanzine</i>.</p>	<p>1. Observación directa y encubierta.</p>	<p>1. Fase 1. Inicio.</p>
<p>2. Recopilar y analizar los instrumentos utilizados en el desarrollo del proyecto.</p>	<p>2. Escala de control.</p>	<p>2. Fase: 6. Finalización del proyecto.</p>
<p>3. Reflexionar sobre su participación en el proyecto, a través del escaneo del código QR, el cual dirigirá al invitado a completar la rúbrica evaluativa del proceso.</p>	<p>3. Escaneo código QR (Rúbrica).</p>	<p>3. Fase 6: Finalización del proyecto.</p>

5.1. Sistemas de evaluación.

Con el fin de medir la eficacia, avances y resultados del proyecto: *Desarrollo de la Habilidades Comunicativas en Estudiantes de Educación Media A través del lenguaje y el ABProyectos*, se propone evaluar desde tres dimensiones:

Evaluación diagnóstica: identificación del uso de las habilidades comunicativas, destrezas artísticas y de las necesidades de los estudiantes de la educación media y de los adultos mayores mediante la observación encubierta, lista de cotejo, charlas y talleres diagnósticos.

Evaluación formativa: seguimiento durante los encuentros intergeneracionales a través del diario de campo, lectura crítica de la obra, registro de entrevistas, creación del *fanzine*, buzón de experiencias.

Evaluación final: valoración del impacto del proyecto mediante rúbricas de desempeño de los actores, productos digitales elaborados como evidencia audiovisual y fotográfica del proyecto (folleto síntesis, escaneo código QR, resultados en redes sociales), escala de control.

Los agentes evaluadores serán los estudiantes mentores del proyecto, los adultos mayores, el docente líder y/o docentes responsables y la comunidad participante, los cuales tienen el compromiso de garantizar una valoración crítica, reflexiva y participativa.

Por otra, es pertinente realizar un **SCAMPER** propuesto por Eberle (1970), como una técnica creativa e innovadora que permite generar nuevas ideas o mejorar las que ya están establecidas por medio de interrogantes que orienten el desarrollo del proyecto:

S: (Sustituir) ¿Qué competencia comunicativa (texto, imagen, oralidad, contexto) podría cambiar por otra más práctica?

C: (Combinar) ¿De qué otra manera se podrían integrar las experiencias de los adultos mayores con las creaciones de los estudiantes?

A: (Adaptar) ¿Qué aspectos o recursos del proyecto podrían ajustarse a las necesidades, intereses, ritmos o estilos del proceso de aprendizaje?

M: (Modificar) ¿Qué estrategias del proceso podrían transformarse sin alterar el objetivo del proyecto?

P: (Poner en otro uso) ¿Qué aprendizajes del proyecto se pueden cambiar a otros contextos escolares o sociales?

E: (Eliminar) ¿Qué aspectos, recursos, dinámicas o espacios del proyecto se podrían excluir sin que el proceso de enseñanza-aprendizaje se vea perjudicado?

R: (Reorganizar) ¿Qué fases o actividades podrían reestructurarse para mejorar los tiempos, el trabajo en equipo o los resultados del proyecto?

5.2. Instrumentos de seguimiento y control

El seguimiento evaluativo del proyecto se direcciona desde un enfoque pedagógico y formativo que orienta y apoya a los estudiantes en el desarrollo de las fases. Es por esto, que la evaluación se piensa como la posibilidad de mejorar el proceso, regular el aprendizaje, tomar decisiones, brindar una retroalimentación y potenciar los conocimientos.

Para tener una visión integral, contaremos con:

Autoevaluación: este proceso se da de manera total y permite que los estudiantes reflexionen de manera crítica sobre el proceso de su propio aprendizaje, identificando avances, fortalezas y aspectos de mejora. Por medio de instrumentos como el diario de campo, rúbrica y diana de evaluación; en donde valoran su compromiso, participación y aportes al trabajo intergeneracional. De igual manera, esta práctica permite fortalecer la autonomía, autoconocimiento y autorregulación en los estudiantes.

Coevaluación: esta se desarrolla de manera parcial entre pares y dentro del equipo de trabajo los cuales evalúan de manera colectiva el proceso y los resultados obtenidos incluyendo el *fanzine* como producto final. Se utilizarán instrumentos como el buzón y el registro de entrevistas, fortaleciendo la creatividad, el respeto por la opinión y los aportes del adulto mayor, el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y la construcción del conocimiento mediante la retroalimentación.

Heteroevaluación: es realizada de manera parcial por la docente líder del proyecto quien conoce los objetivos, metodologías y demás procesos que se llevarán a cabo. A través de la observación, escala de control y la rúbrica; de esta manera se valoran las competencias comunicativas, los desempeños artísticos, la participación activa y el liderazgo en el equipo.

6. Difusión y viabilidad del proyecto

La difusión tiene como propósito visibilizar los aprendizajes, fortalecer la participación intergeneracional para garantizar su impacto pedagógico, cultural y social; así como asegurar la sostenibilidad en el contexto institucional y comunitario. Para ello, se tendrán en cuenta las siguientes estrategias:

Estrategias de difusión interna: están enfocadas en la retroalimentación de los procesos y los resultados del proyecto dentro del entorno educativo, reforzando el sentido de pertenencia y la participación del trabajo colaborativo. Entre estas tenemos la lectura y socialización crítica de la obra escogida, presentación de experiencias significativas, interacción del proceso y elaboración del *fanzine*, reconocimiento a la memoria y saberes de los adultos mayores, registro en el diario de campo de las prácticas experimentadas y observadas.

Estrategias de difusión externa: se pretende difundir el proyecto hacia el contexto comunitario y social promoviendo las prácticas entre la institución educativa y el centro geriátrico. Entre estas encontramos la galería de arte con la exposición de los fanzines a la comunidad educativa y a los invitados en el centro geriátrico, publicación en las redes sociales de las evidencias recogidas, retroalimentación de los resultados obtenidos en la rúbrica contestada por los participantes, socialización del proyecto en encuentros pedagógicos institucionales.

Estas estrategias fortalecen la creación del *fanzine* como una herramienta de expresión auténtica, artística y comunicativa. Además, con este proyecto se pretende generar cambios significativos en los estudiantes, la comunidad educativa y su entorno; a través del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) buscando que el proceso de enseñanza y aprendizaje adquiera un compromiso social y que las didácticas y metodologías trabajadas tengan un impacto real, sostenible y evaluable.

Por otra parte, la viabilidad del proyecto se sustenta en la pertinencia escolar y social, que sea factible su desarrollo y coherente con las necesidades, habilidades y conocimientos de los dos ámbitos. En efecto:

- Es viable porque permite fortalecer el currículo institucional en las áreas de español, artística, tecnología y el apoyo de las demás áreas del conocimiento; convirtiéndolo en un proyecto transversal.
- También es factible por la recursividad para la elaboración de los *fanzines*, ya que se pueden utilizar elementos de bajo costo e incluso de reciclaje.
- Es realizable porque afianza el uso de las habilidades comunicativas y las destrezas artísticas en los estudiantes y los adultos mayores.
- Se puede ejecutar porque genera un compromiso por parte de los adultos mayores compartiendo sus experiencias, saberes y competencias artísticas.
- Es viable porque la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) garantiza un seguimiento constante, trabajo colaborativo, solución de una problemática, evaluación continua y formativa y creación de un producto final para ser socializado.
- Igualmente, el proyecto se puede replicar en otras instituciones educativas y centros geriátricos y gestionar para que estudiantes de la básica primaria también sean mentores y afiancen sus competencias comunicativas.

Plan mínimo de sostenibilidad: La continuidad del proyecto para el próximo año escolar estaría liderado por el equipo docente del área de lengua castellana y supervisado por el docente líder o el docente de apoyo, los cuales garantizan la planeación, seguimiento, ejecución, evaluación y articulación del mismo. De igual manera, para su institucionalización, se integraría al Proyecto Educativo Institucional (PEI) y al plan de área como una estrategia pedagógica garantizando su permanencia, replicabilidad e impacto social.

Además, buscar alianzas con otros centros geriátricos, instituciones educativas y entidades culturales de la localidad; así, se ratifica como una iniciativa innovadora orientada al fortalecimiento de las habilidades comunicativas y el trabajo intergeneracional.

7. Conclusiones

En el desarrollo de este proyecto para fortalecer las **habilidades comunicativas**, se reconoce la importancia de implementar las metodologías activas para el progreso de los procesos de aprendizaje. Despertar la motivación en los estudiantes de la educación media, su trabajo en equipo y tener un sentido crítico para que comprendan mejor su contexto personal, escolar y social. A través del análisis de las obras literarias, la creación de textos literarios y artísticos, la escucha activa de experiencias intergeneracionales y la oralidad reflexiva.

Asimismo, la elaboración del **fanzine** se analiza como una herramienta didáctica que permite compartir saberes, emociones y vivencias con los adultos mayores para resignificar su contexto comunicativo.

En relación con la implementación de la metodología del **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** se observa la pertinencia para el trabajo con la comunidad del adulto mayor promoviendo el aprendizaje significativo y la interacción del trabajo pedagógico y didáctico. Desarrollando así, actitudes y valores como la empatía, el respeto, la resiliencia, la colaboración y la responsabilidad social.

Por otra parte, el proyecto permite la **participación activa** de la comunidad educativa generando espacios y recursos de intercambio auténtico en las diversas **formas del lenguaje**: escrito, oral, artístico e icónico. Además, la creación y exposición de los fanzines en la galería de arte y la construcción colectiva del conocimiento.

Adicionalmente, gracias al **proceso evaluativo y los instrumentos** utilizados durante el desarrollo del proyecto, se obtienen resultados positivos que permiten fortalecer las dinámicas de los actores y las actividades propuestas. Teniendo en cuenta, las observaciones de los adultos mayores, docentes y comunidad, pues se pretende que el proyecto trascienda en otros contextos y con otro tipo de población.

En este sentido, se demuestra la importancia de trabajar desde un enfoque pedagógico que facilita integrar **aprendizajes intergeneracionales** para disminuir la carencia comunicativa y social promoviendo experiencias colaborativas, cercanas y reales que conecten a las personas de la comunidad en un proceso de construcción de conocimiento.

Este proyecto también busca disminuir la **desigualdad** que existe entre generaciones con el uso de las herramientas tecnológicas, las habilidades artísticas y las competencias comunicativas, apoyando la **inclusión** y valorando sus cualidades y destrezas. Para esto es relevante **diseñar actividades** divididas en seis fases que sean flexibles y se adapten a las necesidades y aptitudes socioemocionales de los estudiantes y adultos mayores. Así, el proceso educativo se convierte en una oportunidad para fortalecer la participación social, la equidad y el aprendizaje significativo a través de metodologías innovadoras.

Finalmente, se concluye que el proyecto aporta a la formación de **futuros ciudadanos** propiciando la concientización del sentido de pertenencia y una educación con valor humano. Es decir que la experiencia se fortalece como una iniciativa didáctica pertinente y viable, la cual integra la lectura crítica, creación literaria, escucha activa y oralidad coherente y espontánea y la exposición del producto final en la galería de arte; como ejes para el **cambio pedagógico y social**.

8. Autoevaluación

Tabla 5. Análisis DAFO.

<p>Debilidades: (Aspectos negativos-De origen interno)</p> <ul style="list-style-type: none"> *Necesidad de mayor tiempo para conocer las limitaciones de los adultos mayores. 	<p>Amenazas: (Aspectos negativos-De origen externo)</p> <ul style="list-style-type: none"> *Brechas generacionales en el uso de las herramientas tecnológicas y las competencias comunicativas. *Falta de continuidad en el proyecto por cambios externos o deserción. *Limitación del tiempo por cambios en el cronograma institucional o del centro geriátrico.
<p>Fortalezas: (Aspectos positivos-De origen interno)</p> <ul style="list-style-type: none"> *Afianzamiento de las habilidades comunicativas con el desarrollo de las diferentes actividades. *Uso del fanzine como herramienta didáctica permitiendo integrar diversas formas del lenguaje. *Motivación y participación en el desarrollo del proyecto, potenciando la creatividad y los valores. 	<p>Oportunidades: (Aspectos positivos-De origen externo)</p> <ul style="list-style-type: none"> *Interés por parte de las directivas por fortalecer el currículo institucional. *Accesibilidad de espacios culturales y sociales como los encuentros intergeneracionales y la galería de arte para la socialización. *Posibilidad de adaptar y replicar el proyecto en otros contextos educativos y sociales.

Nota. El análisis DAFO corresponde al ejercicio de evaluación, promoviendo la reflexión y la participación en el proceso.

El análisis DAFO muestra que el proyecto cuenta con fortalezas pedagógicas y sociales, así como con oportunidades que permiten su viabilidad y sostenibilidad. Ahora bien, también se evidencian las necesidades de seguir fortaleciendo el proyecto y sus dinámicas para minimizar las debilidades y amenazas reconocidas. En conclusión, este proceso de autoevaluación reafirma la viabilidad del proyecto como una iniciativa transformadora e innovadora orientada al uso de las habilidades comunicativas, al impacto social y al trabajo intergeneracional.

En este sentido, se proponen posibles acciones para mitigar o potenciar los resultados de la DAFO como consolidar el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) de manera transversal, fortalecer el *fanzine* como estrategia didáctica para extender la participación de otras instituciones, ofrecer formación en metodologías activas para los docentes y reformular acciones innovadoras.

9. Referencias Bibliográficas

- Acevedo, A. y Correa, A. (2025) *El fanzine: una propuesta de expresión crítica desde el arte*. *Revista de investigación en el campo del arte*, 20 (37), pp. 91–106. DOI: <https://doi.org/10.14483/21450706.21679>
- Bruner, J. S. (1974). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Chasi-Solórzano, B., Nuñez-Zumba, C., & Araujo-Chalá, M. J. (2025). Técnicas de enseñanza de la escritura creativa en el desarrollo de la expresión escrita. *Cátedra*, 8(1), 77–103. <https://doi.org/10.29166/catedra.v8i1.7343>
- Dewey, J. (2004). *Experiencia y educación* (Luzuriaga, L. Trad.; Obregón, J. Ed. y Est.). Editorial Biblioteca Nueva. (2ª ed.).
- Díaz, S. C., López, L. M. y Roncallo, L. L. (2017). Entendiendo las generaciones: una revisión del concepto, clasificación y características distintivas de los Baby Boomers, X y Millennials. *Clío América*, 11(22), 188-204. <https://doi.org/10.21676/23897848.2440>.
- Fajardo, A., Hernández, J. y González, A. (2012). Acceso léxico y comprensión lectora: un estudio con jóvenes universitarios. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 14(2), 25-33. <http://redie.uabc.mx/vol14no2/contenido-fajardoetal.html>
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (2013). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. Siglo XXI.
- García, I., & Ortega, P. (2016). Fanzines en el aula: Educación artística, pensamiento crítico y autoedición. *Revista Arte, Individuo y Sociedad*, 28(3), 385–398.
- Kilpatrick, W. H. (1918). *The project method: The use of the purposeful act in the educative process*. Columbia University.
- Lascevena, M. (2024). Explorando la historia de la educación desde la perspectiva de John Dewey: Un análisis filosófico sobre la experiencia como generadora de aprendizaje en los tiempos contemporáneos. *Revista de Historia, Ciencias Humanas y pensamiento crítico*, 1 (8), 90-104. <https://zenodo.org/records/12598172>

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2004). *Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas*. MEN.

Monroy, E. (2025). *Entre palabras: explorando la oralidad a través de la experiencia literaria*. [Tesis licenciatura, Pedagógica Nacional]. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/21143>

OCDE, OIE-UNESCO, UNICEF. (2016). *La naturaleza del aprendizaje. Usando la investigación para inspirar para la práctica*.

https://www.viaeducacion.org/downloads/ap/ehd/naturaleza_aprendizaje.pdf

Pérez, A. (2024). *Iniciación al aprendizaje Basado en Proyectos. Claves para su implementación*. [Trabajo docente, UNIR]. Re-UNIR

Read, Herbert. (1943). *Educación por el arte*. Paidós Ibérica Editorial.

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.a ed.).

<https://dle.rae.es/generaci%C3%B3n?m=form>

Silva, M. (2023). La comunicación oral. Actividades para fomentar la escucha activa. *TRIM*, 24-25, 41-69. <https://doi.org/10.24197/trim.24-25.41-69>

UNICEF Argentina. (2020). *El aprendizaje basado en proyectos en PLaNEA: Enfoque general de la propuesta y orientación para el diseño colaborativo de proyectos* [Guía pedagógica].

UNICEF Argentina. <https://www.unicef.org/argentina/media/10171/file/planea-abp.pdf>

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

10. Anexos

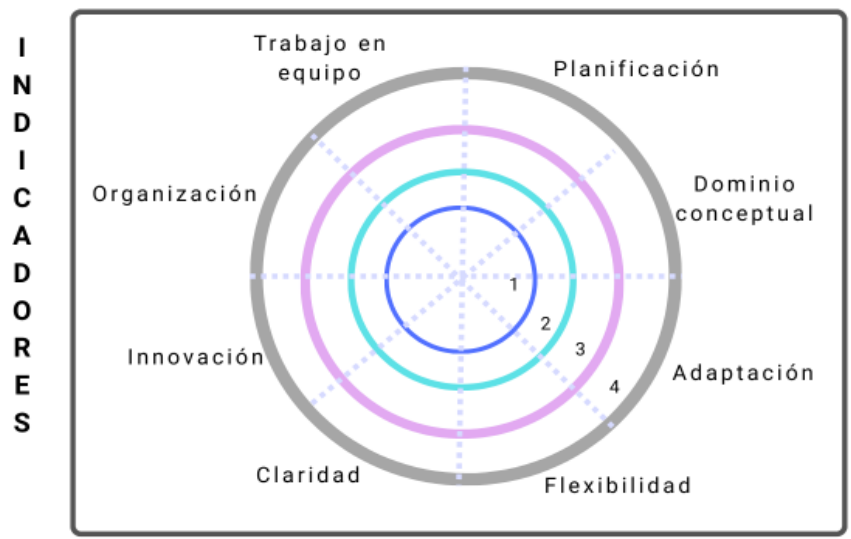
Anexo 1. Tabla 1. Rúbrica y Diana de autoevaluación.

DESARROLLO DE LA HABILIDADES COMUNICATIVAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA A TRAVÉS DEL LENGUAJE Y EL ABPROYECTOS

● ● ● ● ● **SEGUIMIENTO DE AUTOEVALUACIÓN** ● ● ● ● ●


NOMBRE:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PERÍODO DE EVALUACIÓN		
	INICIO	DURANTE	FINAL
MOTIVACIÓN Y DISPOSICIÓN A LA INICIATIVA DEL PROYECTO			
SE INVOLUCRA EN ACTIVIDADES, COMPARTE EXPERIENCIAS Y APORTA SOLUCIONES PEDAGÓGICAS			
CREACIÓN DE RECURSOS INNOVADORES: FANZINE			
PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS ACTIVAS			
IMPLEMENTACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DEL ABP			
MANEJO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS			
BRINDAR APOYO A LAS NECESIDADES DE LOS ADULTOS MAYORES			
ELABORA Y REGISTRA LOS INSTRUMENTOS PARA EVIDENCIAR SU PARTICIPACIÓN			



Nota. Se presenta la rúbrica y la diana de autoevaluación para el desempeño de los estudiantes con sus respectivos criterios.

Anexo 2. Tabla 2. Rúbrica de evaluación por parte de la comunidad.



Rúbrica: evaluación del Proyecto

Evalúa el proyecto, teniendo en cuenta la propuesta, metodología y resultados.

[Acceder a Google](#) para guardar el progreso. [Más información](#)

* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico _____

	Excelente	Bueno	Por mejorar
Tiene relación el fanzine con la obra literaria.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El fanzine refleja el trabajo intergeneracional.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se evidenció acompañamiento durante el desarrollo del proyecto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

La propuesta contribuye al fortalecimiento del sentido de pertenencia institucional y social.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El proyecto promueve valores como la empatía, respeto, responsabilidad social y resiliencia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Uso de las habilidades comunicativas: lectura, escritura, escucha y oralidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La galería de arte ofrece otra alternativa pedagógica y didáctica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El trabajo en equipo refleja compromiso y creatividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se evidencian objetivos claros y una buena estructura del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El proyecto tiene un trasfondo social accesible y pertinente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdaTmd4Raf-KaSYqkhj6letkZONOX2Lf37neRz4JbAZcyALZA/viewform?usp=header>

Anexo 3. Tabla 3. Escala de control: heteroevaluación.

ESCALA DE CONTROL		
La docente líder del proyecto mediante la observación encubierta y directa y la rúbrica, completará el siguiente instrumento de evaluación para llevar a cabo el proceso de heteroevaluación		
Factores a considerar	Si	No
Participa de manera activa, responsable y constante en las fases del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprende y es crítico con la lectura de la obra.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Produce textos creativos y coherentes para la elaboración del fanzine.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Argumenta de manera clara y con fundamento, sus ideas en los conversatorios y exposiciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escucha detenidamente y respeta la intervención del adulto mayor, docentes, pares y comunidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aporta y valora los saberes, experiencias y habilidades del otro.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Propone e integra ideas originales para la creación del fanzine, cumpliendo con el contenido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprende el objetivo de las dinámicas y reconoce las fases de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica los aportes del trabajo intergeneracional a su proceso de enseñanza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nombre:		

Nota. La escala de control se utiliza como instrumento de heteroevaluación permitiendo al docente valorar el desempeño del estudiante.

Anexo 4. Figura 1. *Diseño del buzón de fortalezas, comentarios y/o sugerencias.*



Nota. Adaptación imagen del buzón <https://share.google/UTxgsa9cbh6fEcF00>

Anexo 5. Figura 2. *Escaneo código QR para responder la rúbrica evaluativa por parte de la comunidad.*

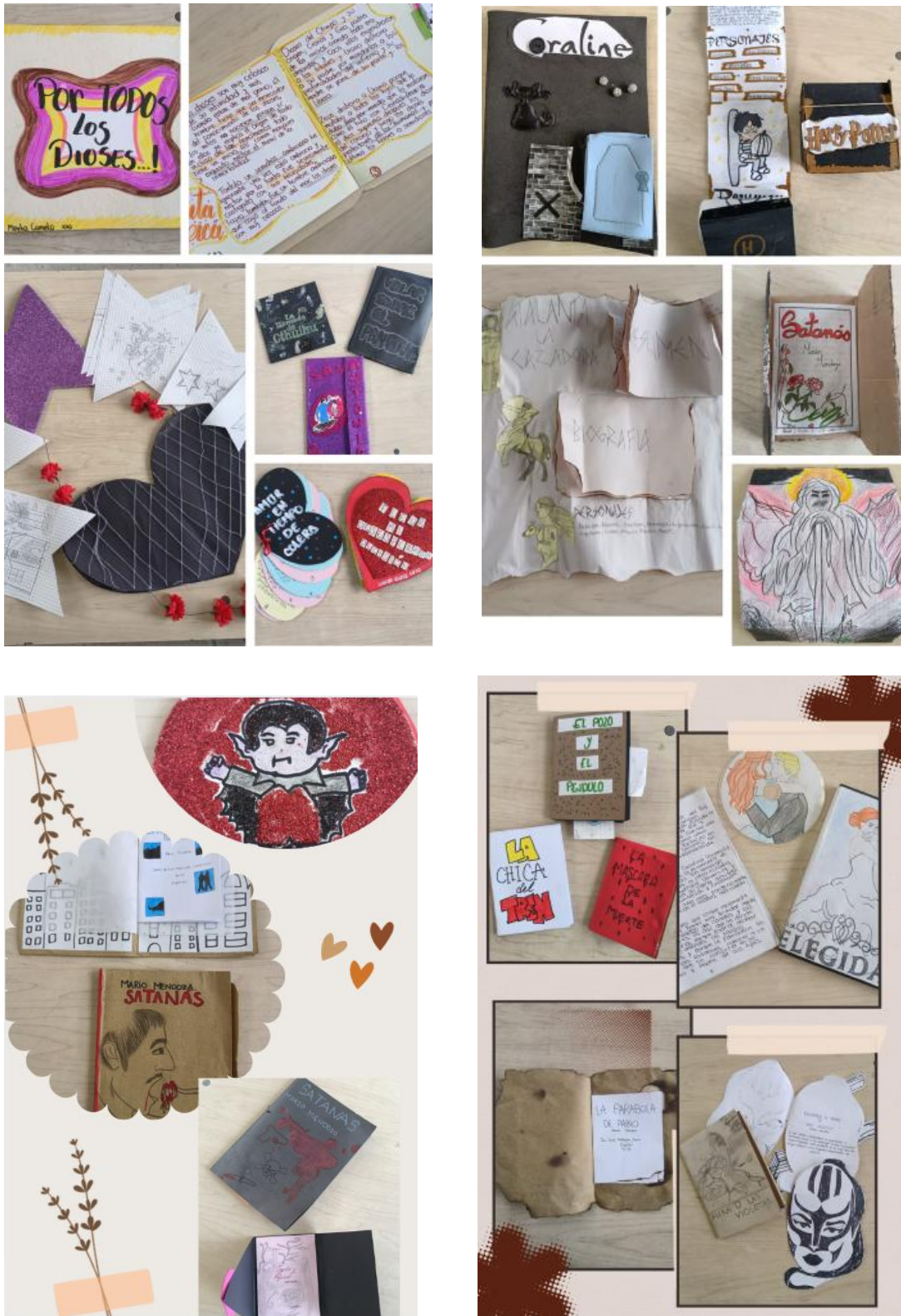
RÚBRICA

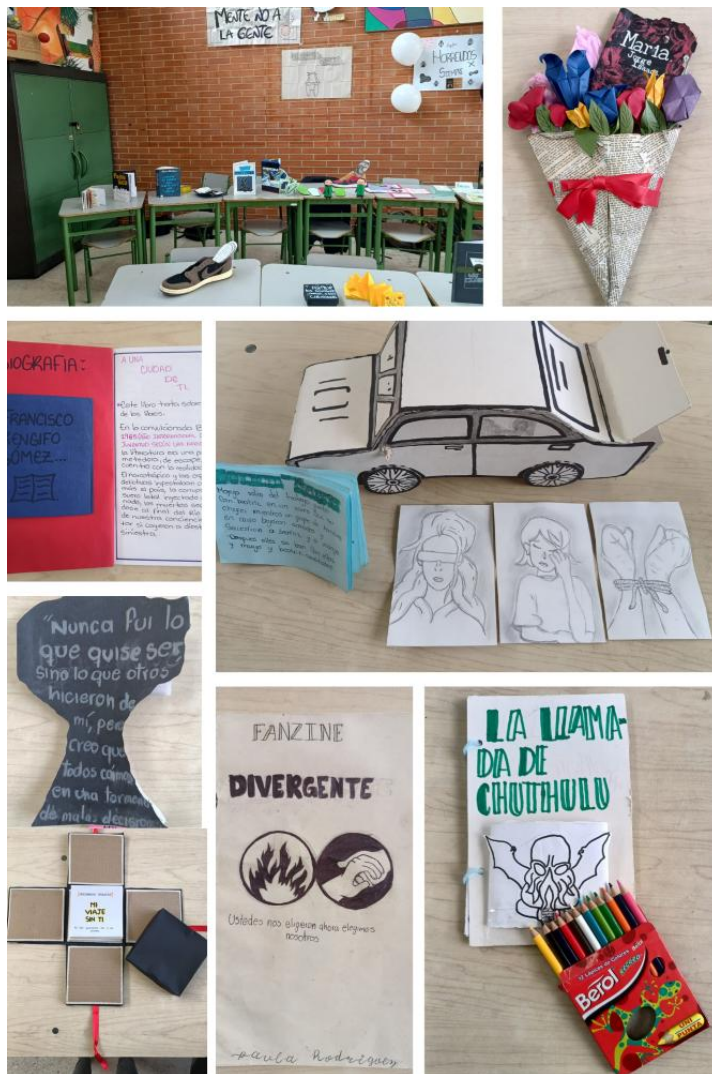
Desarrollo de las Habilidades
Comunicativas en Estudiantes de
Educación Media A través del Lenguaje
y el ABProyectos



Nota. Evaluación mediante código QR y rúbrica digital

Anexo 6. Figuras 3. Fotografías fanzines de los estudiantes de la media.





Nota. Las fotografías corresponden a la exposición de *fanzines* como una prueba piloto con los estudiantes de la educación media, con la finalidad de identificar, conocer la técnica y hacer un primer ensayo que permite valorar sus habilidades comunicativas y destrezas artísticas.