

Transformando: uso de tecnologías para el cambio social con los niños y niñas como protagonistas

Aura Estela Mora Montero
One Laptop per Child
Colombia
aura@laptop.org

Leidy Marcela Agudelo
Asesora Pedagógica Proyecto Transformando
Colombia
leidy.transformando@gmail.com

RESUMEN:

El principal reto de la inclusión de las tecnologías de información y comunicación en proyectos educativos y sociales es generar cambios metodológicos y de paradigmas que favorezcan la apropiación de las herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza aprendizaje.

La presente ponencia muestra cómo se logró idear y poner en marcha un proyecto a través de la estrategia uno a uno (un computador por niño), acompañada de una metodología innovadora para empoderar niños y niñas pertenecientes a familias en situación de pobreza extrema, como agentes de cambio. Desde la sistematización de experiencias, se presentan ejemplos particulares del proyecto, que ilustran cómo una estrategia basada en los niños, movilizó a toda la familia. Así mismo se evidencia el papel de la tecnología para generar nuevas oportunidades de aprendizaje en las que ellos pudieron empoderarse y ejercer su rol de agentes de cambio.

También se explica la implementación del *proceso de innovación social* en esta experiencia y lo que ello significó para el desarrollo de la misma.

Se presentan las lecciones aprendidas y las recomendaciones para el desarrollo de proyectos sociales mediados por tecnologías que promueven la expansión de los espacios de aprendizaje no formales para los niños, la familia y la comunidad.

Palabras claves: innovación social, agentes de cambio, videojuegos para el cambio, participación infantil, tecnologías para el cambio.

1. MARCO TEÓRICO

1.1. El proceso de la Innovación Social

La innovación social consiste en el desarrollo de ideas nuevas para hacer frente a problemas sociales o para satisfacer necesidades sociales (Albury y Mulgan, citados por NESTA, 2008).

La innovación social como estrategia para superar la pobreza extrema sirve como mecanismo catalizador de oferta complementaria a las opciones tradicionales de oferta pública y privada, allí donde se presenten cuellos de botella que impiden el alcance de logros y por lo tanto, la superación de la pobreza extrema.

En el informe *Breaking the Binary: Policy Guide to Scaling Social Innovation*¹ del año 2013 el Foro Económico Mundial, resaltó al Departamento de la Prosperidad Social de

¹ http://www.weforum.org/pdf/schwabfound/PolicyGuide_to_ScalingSocial%20Innovation.pdf

Colombia como una entidad líder del sector público ejemplo mundial en introducir conceptos de innovación social y emprendimiento.

Según The Young Foundation y the Social Innovation Exchange en su informe: Reflexiones en el fortalecimiento de la Innovación Social en Colombia, “(...)La innovación para fines sociales se está desarrollando rápidamente en todo el mundo; con nuevas instituciones, métodos y confianza. Los innovadores sociales están cambiando la manera en que los gobiernos funcionan, como sociedad civil logra impacto y las acciones de las empresas”²

Uno de los principales interrogantes es cómo generar innovaciones sostenibles, eficientes y de impacto con miras a generar cambios sociales. Hay diferentes propuestas y marcos para hacer de la innovación un proceso sistémico; una de ellas es la espiral de la innovación social”, propuesta en 2010 por *The Young Foundation*³, en donde se plantean las etapas del proceso de innovación social, las cuales no siempre requieren ser secuenciales, pero sí estar conectadas entre sí. A continuación se describe brevemente cada etapa:

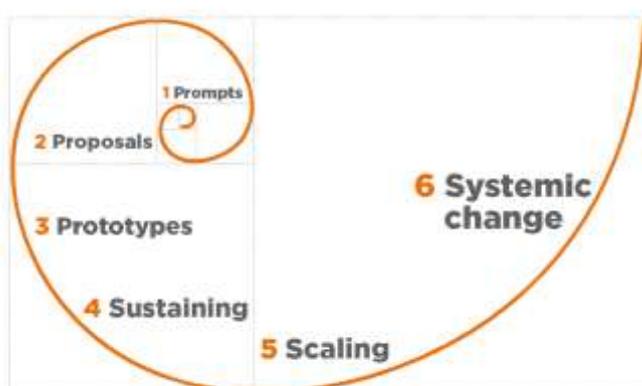


Gráfico 1: The Process of Social Innovation. The Open Book of Social Innovation. Pag. 11

1. Demandas: se constituyen en el punto de inicio; consiste en entender las demandas y problemáticas de la situación concreta sobre la que se quiere incidir. En este punto se realiza un diagnóstico con el fin de entender las causas y los síntomas. Es necesario distinguir y priorizar los beneficios sociales, escuchar las demandas, las propuestas y los valores que se ponen en juego.

2. Propuestas e ideas: aunque el pensamiento creativo debe ser constante en los procesos de

innovación social, esta etapa en especial es la oportunidad para la generación de ideas y la búsqueda de soluciones del problema identificado. Para ello, se pueden utilizar diferentes técnicas como lluvias de ideas, reunir personas de diversas disciplinas y de diversas perspectivas en relación con la problemática a solucionar; generación de procesos de participación con el fin de priorizar y tomar decisiones.

- 3. Prototipos:** es el momento de poner en marcha las ideas; se hace a través de pilotos, prototipos y ensayos aleatorios controlados. El proceso de probar y refinar las ideas es fundamental para conocer el impacto y la funcionalidad de la propuesta, así como los ajustes requeridos para llevarlos a la fase de mantenimiento.
- 4. Sostenibilidad y mantenimiento:** consiste en la puesta en marcha de los prototipos, implica afinar las ideas e identificar fuentes de sostenibilidad de la propuesta.

² A Reflection on Strengthening Social Innovation in Colombia. <http://youngfoundation.org/publications/a-reflection-on-social-innovation-in-colombia/>

³ Murray, R. Caulier, J. Mulgan, G. The open book of social innovation. The Young Foundation and National Endowment for Science. 2010. Extraído de:

https://www.nesta.org.uk/sites/default/files/the_open_book_of_social_innovation.pdf
The Open Book of Social Innovation

5. Escala y difusión: es el momento clave para poner en marcha estrategias que permitan el crecimiento y difusión de una innovación, con miras a generalizar y compartir la experiencia.

Cambio sistémico: este es el fin de la innovación social; para lograrlo se requiere la interacción con diferentes elementos: movimientos sociales, modelos de negocio, leyes y regulaciones, reglamentos, infraestructuras, datos y en general nuevos caminos para pensar y hacer. Así es que generar un cambio sistémico, involucra cambios en el sector público y privado, la economía y los hogares, generalmente durante largos periodos de tiempo.

1.2. Rol de las tecnologías en la educación

En Colombia, en los últimos cinco años se ha aumentado significativamente el acceso a TIC en educación debido a la entrega masiva de computadores y tabletas a colegios que ha realizado el Gobierno Nacional a través del Ministerio TIC, “(...) se ha reducido significativamente el número de estudiantes por computador en las escuelas, pasando en 2010 de un computador por cada 20 estudiantes a uno por cada 11 estudiantes, en marzo de 2014, lo que implica una reducción del 45% en la brecha digital”⁴. Sin embargo la dotación no garantiza la generación de innovaciones educativas por parte de los maestros y estudiantes, las transformaciones generadas por las TIC en los sistemas educativos toman más tiempo y sobre todo, requieren procesos de formación y acompañamiento a la comunidad educativa, particularmente a los docentes, para generar cambios en la práctica pedagógica.

Las tecnologías en educación están asociadas a un concepto que ha cobrado relevancia en los últimos años; el de “expansión de aula”, que se refiere a espacios diferentes al aula, que pueden ser informales y no formales, donde el niño aprende. También incluye a las personas que potencialmente acompañan ese aprendizaje, tales como los miembros de su familia y la comunidad.

En este contexto, la experiencia *Transformando* se desarrolló en un escenario de aprendizaje comunitario de carácter no formal que buscaba empoderar a niños y niñas de siete a doce años como agentes de cambio al interior de sus familias, bajo el enfoque de proyecto 1:1, en el que cada uno tiene su computadora portátil. Este esquema permite generar una cultura de aprendizaje y otorga a todos los actores un rol de corresponsable en el logro de los objetivos propuestos, a la vez que aumenta el potencial de aprendizaje del estudiante y su familia (Urrea, 2011).

Según esta autora, las nuevas tecnologías juegan un papel facilitador que permite reducir brechas, agiliza la comunicación entre las personas, amplía los espacios de aprendizaje individual y colectivo, democratiza el acceso a la información y facilita la resolución de problemas locales.

Pero el modelo uno a uno se acompaña y retroalimenta— en el caso de *Transformando*— además de otras estrategias pedagógicas y de intervención en realidades sociales cuya suma representaron resultados muy importantes para el proyecto, entre estas se destacan el juego como posibilitador de aprendizaje y la metodología *Desing Thinking*⁵ o *Pensamiento de Diseño*, postura que insiste en la

⁴ Informe 2: Avance de Colombia en la Sociedad de la Información. Comisión de Regulación de Comunicaciones. República de Colombia. Julio de 2014. Extraído de: http://colombiatic.mintic.gov.co/602/articles-6807_archivo_pdf.pdf

⁵ Modelo propuesto y ampliamente difundido por la universidad de Stanford y que posicionó esta metodología que busca generar procesos de innovación. Para conocer más en: <http://dschool.stanford.edu/>

importancia de que sean las propias comunidades las que posibiliten la transformación de sus territorios, en este caso los niños y las niñas evaluaron las problemáticas locales y propusieron actividades para mitigarlas, consiguiendo algunas de sus iniciativas el apoyo de la administración municipal.

1.3. La sistematización de experiencias:

La metodología utilizada para recopilar los aprendizajes es la sistematización de experiencias que busca generar conocimientos a partir de las experiencias del proceso de implementación del proyecto Transformando. Partiendo de la narración y la memoria de lo vivido, para así rescatar los procesos generados, recopilarlos y compartirlos en el marco de la fase de difusión y de escala del proceso de innovación social. La sistematización es un proceso que permite la construcción de conocimiento, no desde teorías o predicciones sobre un proceso, sino desde las experiencias de sus protagonistas, en el proyecto Transformando a partir de las vivencias de los niños, las niñas, sus familias y comunidad. (Jara, 1994).

2. LA PROPUESTA DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN SOCIAL TRANSFORMANDO

2.1. Antecedentes

Teniendo en cuenta las condiciones de pobreza por las cuales atraviesa un amplio sector de la población colombiana y debido a que en el Plan Nacional de Desarrollo de Colombia, PND 2010-2014 “Prosperidad para todos”, se estableció la superación de la pobreza extrema como una prioridad, el Gobierno Nacional vio la necesidad de articular y focalizar recursos orientados a satisfacer las demandas básicas de protección de las familias que se encuentran en esta situación. Se determinó que la superación de la pobreza extrema requiere de una estrategia nacional que mejore, focalice y asegure la oferta integral de promoción social para la población más pobre, a partir del alineamiento de los instrumentos de focalización de las diferentes instituciones públicas, la optimización de la inversión social privada y la promoción de la innovación social.

Con este marco de referencia, mediante Decreto 4160 de 2011, se creó la Unidad Administrativa Especial del orden nacional, denominada AGENCIA NACIONAL PARA LA SUPERACIÓN DE LA POBREZA EXTREMA- ANSPE, entidad encargada no solo de participar en la formulación de la política pública de superación de la pobreza extrema, sino del liderazgo y la coordinación en la implementación de la estrategia nacional de superación de la pobreza extrema UNIDOS, a través de la articulación con actores públicos y privados y la promoción de la innovación social, entre otros. La ANSPE a través de su DIRECCIÓN DE INNOVACIÓN SOCIAL busca y pone en marcha estrategias que optimicen el alcance de los logros por parte de las familias pertenecientes a la Red Unidos.

Para la ANSPE, la innovación social es una solución (producto, servicio, práctica o modelo de gestión) diferente a los modelos tradicionales, que demostró ser sostenible en el tiempo, con una mejor relación costo-resultado y de mayor impacto para la población en situación de pobreza extrema⁶.

Teniendo en cuenta la función de la ANSPE en el tema de innovación social, y en aras de consolidar una cultura de innovación entre los niños y jóvenes para generar impactos

⁶ Brochure de la Dirección de innovación social de la ANSPE

económicos y sociales de largo alcance, la ANSPE, en conjunto con la Alcaldía de Chía⁷, departamento de Cundinamarca y One Laptop per Child⁸, desarrollaron un proyecto piloto a partir de una estrategia de aprendizaje pertinente con niños de 7 a 14 años de las familias UNIDOS, mediada por la tecnología y usando la metodología OLPC, adaptándola a las necesidades de la ANSPE, para contribuir al cumplimiento de logros en las dimensiones de Nutrición y Dinámica Familiar, con el fin de aportar a la reducción de la pobreza extrema, a partir del empoderamiento de estos niños y niñas, como agentes de cambio.

Transformando pone su mirada en los niños y las niñas para que desde edades tempranas comprendan, desarrollen actitudes y comportamientos que contribuyan al alcance de los logros de superación de la pobreza extrema que se trabajan en la Estrategia Unidos. Aunque dicha estrategia trabaja 45 logros de superación de pobreza extrema, en particular para este proyecto se seleccionaron los siguientes:

Logro 35 “La familia accede a información y servicios de detección temprana, atención y recuperación de víctimas de violencia intrafamiliar y sexual”.

Logro 36 “Los miembros de la familia conocen los espacios y oportunidades para acceder a programas y servicios disponibles en su localidad y participan en algunos de ellos”.

Logro 21 “La familia aplica hábitos saludables en la manipulación y preparación de alimentos”.

Logro 22 “La familia consume alimentos variados y de manera saludable”

Para priorizar tales logros, se establecieron como criterios, (a) potencialidad del aporte de los videojuegos y aplicaciones para el cumplimiento del logro; (b) pertinencia del logro con la estrategia Unidos; (c) pertinencia del logro para la realidad del municipio; (d) posibilidad de evidenciar resultados en el corto plazo y (e) independencia de terceros para la consecución del logro por parte del niño o de la niña.

En el marco de un proceso educativo de carácter no formal, Transformando se valió de herramientas lúdicas e innovadoras como los videojuegos para que el niño aprendiera jugando, qué debe hacer cuando manipula y prepara alimentos. En lo que respecta a la dimensión de dinámica familiar, se buscó que los niños y niñas beneficiarios conocieran de manera detallada todas las actividades recreativas, deportivas y culturales que tiene el municipio de Chía, así como la oferta institucional para atender las necesidades de los niños y las familias. También se promovió la participación de ellos en estos eventos, motivándolos con diversas estrategias. En cuanto al tema del abuso sexual, el proyecto pretendía formar a los niños y niñas desde la prevención, enseñándoles, en el tema de abuso sexual, estrategias para reconocer y enfrentar situaciones de peligro, identificar el chantaje emocional que ejercen los abusadores, buscar ayuda, y armar su propia red

⁷ El plan de desarrollo de la actual administración del municipio de Chía, es “*Chía territorio inteligente e innovador*”, se une a la fase de pilotaje de Transformando (noviembre de 2013 a julio de 2014), además es Zona Libre de Pobreza Extrema, a través de sus programas sociales busca acelerar la reducción de los porcentajes de población en pobreza extrema, y tiene planes de ampliación y fortalecimiento del acceso a Internet a través de zonas wi-fi en todo el territorio.

⁸ One Laptop per Child es una entidad internacional cuya misión es crear oportunidades educativas para todos los niños y niñas del mundo desde temprana edad, en especial para aquellos que se encuentran en situación de pobreza puedan tener su computadora portátil, de bajo costo, conectada a internet y con contenidos adecuados a su contexto para disminuir la brecha de acceso, uso y apropiación de la tecnología

de apoyo. En lo que respecta a la violencia intrafamiliar, se les enseñaron estrategias para la resolución pacífica de conflictos.

2.2. Objetivo del proyecto y beneficiarios

El objetivo del proyecto era empoderar a los niños de 7 a 14 años como agentes de cambio, entendiéndose este rol como aquel en el que el menor reporta un papel activo dentro del proceso de corresponsabilidad familiar para superar la pobreza extrema, al animar e involucrar a los integrantes del hogar entorno a este propósito, alrededor de los logros priorizados, mencionados en la sección anterior. Con esta integración se amplían las probabilidades familiares de alcanzar y superar tales logros. Lo anterior implica que los niños y niñas desarrollen conocimientos, actitudes y competencias relacionadas con dichos logros.

Los beneficiarios del proyecto fueron 240 niños y niñas de 7 a 14 años pertenecientes a 175 familias de la Red Unidos del municipio de Chía, departamento de Cundinamarca, Colombia.

3. TRANSFORMANDO: ESCENARIO DEL PROCESO DE INNOVACIÓN SOCIAL

Transformando es un proyecto que pone marcha el proceso de innovación social, propuesto en “The Open Book of Social Innovation” en el que se plantean las etapas que recorre el proceso de creación de un proyecto, desde la ideación hasta su puesta en marcha, tal como se mencionó en el marco teórico de este documento.



Gráfico 2: El proceso de innovación social del Proyecto Transformando

El proceso inició con una etapa de **IDEACIÓN** a partir de la definición del reto de innovación, entendido como una hipótesis que surge de una pregunta en torno a una problemática de pobreza que ha sido explorada y validada en campo a través del proceso de investigación⁹. Estas fueron algunas de las preguntas formuladas que sirvieron de base para definir el reto de innovación social: *¿cómo empoderar a las niñas y los niños como agentes de cambio en sus familias usando las herramientas tecnológicas?*, *¿cómo integrar el uso de videojuegos la participación virtual y presencial para que los niños y sus familias puedan avanzar en la superación de la pobreza extrema?*, *¿cómo potenciar el uso de herramientas tecnológicas y videojuegos a través*

⁹ Centro de Innovación Social. Lineamientos de Innovación Social. ANSPE. 2012. Documento interno

de encuentros de trabajo con expertos, compañeros, padres y otros miembros de la comunidad?, ¿Cómo evaluar si fue un proyecto de impacto social y monitorear los procesos más efectivos para considerar su replicabilidad y escalabilidad?

Luego se avanzó en la etapa de los **PROTOTIPOS**, donde se diseñó una metodología multiestrategia para la implementación de Transformando. Este diseño se basó en la *co-creación*, una metodología de la innovación social participativa, clave para la sostenibilidad del proyecto. Así es que para la fase de diseño se realizó una serie de encuentros con los niños y niñas enfocados a indagar sobre los tipos de personajes y mecánicas de juego para diseñar los videojuegos; con los padres se indagó sobre los horarios de disponibilidad de ellos y sus hijos para participar en los espacios de formación presenciales; los tipos de actividades en los que les interesaba participar y los espacios en los que se podrían realizar las actividades del proyecto. Estos aportes se tuvieron en cuenta para diseñar la metodología y la logística del proyecto.

Incluye cuatro componentes que se presentan en el gráfico No. 3



Gráfico 3: Componentes Metodología del Proyecto Transformando

Familiar Comunitario: busca el desarrollo de habilidades en los niños y las familias e incluye las estrategias didácticas creadas para alcanzar los objetivos del proyecto. Se desarrolla mediante un proceso de formación que usa tres canales de intervención con los niños y sus familias, con miras a generar repercusiones en los comportamientos y decisiones, de tal manera que puedan incidir en la consecución de los cuatro logros de superación de pobreza extrema priorizados en el proyecto:

- *Canal presencial:* a través de encuentros de aprendizaje dirigidos a los niños, adultos y encuentros familiares. Se diseñaron cinco módulos, dos introductorios al uso de tecnologías y al proyecto, y tres para las dimensiones de: nutrición y dinámica familiar. Esta última incluye logros en los temas de prevención de violencia intrafamiliar y abuso sexual, así como en participación comunitaria.
- *Canal Digital:* a cada niño se le entregó un computador XO de One Laptop per Child, dotado con aplicaciones educativas y con tres videojuegos que fueron especialmente diseñados para el proyecto y están enfocados al aprendizaje de los logros de la Red Unidos seleccionados para el proyecto.
- SUPERCHEF- Juego de Nutrición:
<http://activities.sugarlabs.org/es-ES/sugar/addon/4672>

- CUIDARME – Juego para prevenir el abuso sexual infantil: <http://activities.sugarlabs.org/es-ES/sugar/addon/4676>
 - PARTICIPACIÓN- Juego para promover la participación: <http://activities.sugarlabs.org/es-ES/sugar/addon/4677>
- *Canal Virtual:* el proyecto contó con un portal web <http://www.transformando.gov.co/> en el que se puede acceder a los contenidos de los encuentros presenciales y compartir sus experiencias y contenidos desarrollados en el proyecto. También con los mensajes de texto para informar a las familias de las actividades del proyecto y compartirles consejos interesantes respecto a los logros.

Técnico: encaminado a la generación de capacidad local para la prestación del soporte técnico del proyecto, que abarcó actividades preventivas y correctivas de los computadores portátiles XO. Desde dicho componente se realizó la instalación, dotación y puesta en marcha del Centro de Soporte Técnico Local.

Logístico: hace referencia al desarrollo las condiciones técnicas y tecnológicas necesarias para la implementación del proyecto. Desde este componente se gestionó la adecuación de los centros comunitarios, la entrega e inventario de equipos tecnológicos.

Conformación de alianzas: buscaba el establecimiento de acuerdos con entidades públicas y privadas que favorecieran la sostenibilidad del proyecto y el desarrollo de diferentes actividades.

Seguimiento: permitió supervisar la puesta en marcha de los diferentes componentes de la metodología y aportó elementos para establecer la funcionalidad y replicabilidad del proyecto en otros contextos.

Posteriormente se realizó la fase de **PILOTAJE**, en el municipio de Chía. En este momento crucial se pusieron en marcha las estrategias planteadas con las familias de la Red Unidos del municipio, con el objetivo de empoderar a los niños y niñas de 7 a 14 años como *agentes de cambio* dentro del proceso de corresponsabilidad familiar para alcanzar los logros priorizados en el proyecto.

Fueron nueve (9) meses de trabajo con los niños, las niñas y sus familias en los cuales se desarrollaron múltiples encuentros presenciales que involucraron a todos los participantes en la estructuración de proyectos que harían realidad los aprendizajes adquiridos. Igualmente, durante la ejecución del proyecto, los niños y niñas jugaron los tres videojuegos diseñados especialmente para facilitar el aprendizaje de logros relacionados con las dimensiones de nutrición y dinámica familiar.

En este contexto también se incluyó el uso de mensajes de texto y de un portal web que permitió la participación y la interacción de los niños, las niñas y las familias. Otra de las actividades a destacar fue el desarrollo de cinco videojuegos por parte de los niños beneficiarios en el marco de los talleres de programación, realizados con el acompañamiento de expertos en el tema.

Finalmente, pensar en el **ESCALAMIENTO** como fase siguiente, implica retomar las lecciones aprendidas de esta experiencia, llevarlas a otros contextos similares y potenciar estrategias que rompan círculos viciosos de la pobreza desde la participación de los niños y las niñas.

En la actualidad la Alcaldía de Chía, a través de la Secretaría de Desarrollo Social, decidió dar continuidad al proyecto como una estrategia que permite promover la

participación de los niños, las niñas y las familias Unidos en el proceso de superación de situación de pobreza extrema, a partir el alcance de los logros priorizados.

La siguiente infografía resume la propuesta y los principales logros del proyecto.



Gráfico 4: Infografía del Proyecto Transformando

4. TRANSFORMANDO: EXPERIENCIAS, LOGROS Y ALCANCES

Teniendo en cuenta que el objetivo de esta ponencia es resaltar la puesta en marcha de un Proyecto de Innovación Social que involucra el uso de las tecnologías, a continuación se presentan los principales logros de Transformando, recogidos a través de la perspectiva narrativa de la sistematización de experiencias¹⁰.

¹⁰ Para indagar sobre los logros del proyecto se visitaron 100 familias cuyos hallazgos están registrados en el documento: Informe de Sistematización Proyecto Transformando, 2014. Documento interno del Proyecto.

Los casos de éxito son aquellas experiencias particulares de un niño o niña, de un grupo, de un centro comunitario o de una familia que representan el logro de los objetivos propuestos por el proyecto. La manera de registrarlos usa el relato corto como una posibilidad de hacer relevantes estos procesos vivenciados a lo largo de la ejecución de Transformando. En el caso de los niños y las niñas sorprendieron la creatividad, el compromiso y la capacidad de liderazgo, así como su interés por sacar adelante sus propuestas o las de sus compañeros y el sentido de apropiación que generaron hacia el proyecto y las diferentes actividades. Su recopilación se realiza a través de un ejercicio de 100 visitas domiciliarias, grupos focales con los diferentes protagonistas del proyecto, así como la experiencia del equipo ejecutor. En total se sistematizaron 30 experiencias¹¹, es este documento se presentan once, cada una relacionada con logros y lecciones aprendidas del proyecto.

4.1. Las lecciones aprendidas y las experiencias

A continuación se relaciona cada logro y lección aprendida del proyecto con una experiencia concreta vivenciada por los protagonistas¹².

- *La experiencia de Transformando tiene muchos aprendizajes por retomar y difundir; uno es generar la apropiación comunitaria como clave para la sostenibilidad de los proyectos sociales. No solamente se trata del importante impacto que tiene el trabajo con los niños y las niñas para el proceso de superación de la pobreza extrema, sino también la incidencia que genera el uso de las tecnologías para democratizar el acceso al aprendizaje en toda la familia. Un ejemplo de ello es que los niños se convirtieron en maestros de los adultos para el acercamiento a la tecnología. Aquí cobra sentido distribuir un computador por niño como una herramienta personal de aprendizaje, desarrollar videojuegos para el cambio social, generar espacios de aprendizaje en familia y poner a la tecnología como una herramienta al servicio de la transformación social.*

UNA SABIA, UNA PEQUEÑA VALIENTE

Protagonista: Adriana Yuliet



Adriana es una niña de 8 años, participante del proyecto Transformando. Esta pequeña mostró siempre disposición para las actividades planteadas en cada uno de los encuentros; atenta y activa, expresaba sus ideas ante sus compañeros.

Se convirtió en una exploradora incansable de su computadora XO, interesada por ser la pionera de la tecnología en su centro. Con sus ideas movilizó a su comunidad para concientizarla acerca de la importancia de recoger la basura y mantener su

¹¹ Se cuenta con la autorización de los padres de familia y/o acudientes de los niños para poder publicar las historias y las fotografías.

¹² Se cambian algunos nombres para proteger la identidad de los niños, niñas y sus familias.

entorno limpio. A pesar de situaciones muy difíciles que a su corta edad ha tenido que afrontar, en el módulo de dinámica familiar se destacó por compartir sus experiencias; y con la sabiduría que da lo vivido y la comprensión del mundo con ojos de niña, compartió grandes lecciones de vida con sus compañeros. Toda su sabiduría y su valor se reflejan en la posibilidad de elaborar una fuerte situación vivida, por ello supo recomendar a las personas asistentes al centro sobre formas de prevención del Abuso Sexual Infantil. Habló desde su corazón de niña a los padres y madres sobre la importancia de cuidar a sus hijos y estar siempre listos a escucharlos y acompañarlos en su proceso de desarrollo.

LA NIÑA QUE PINTA CON SONRISAS

Protagonista: Lina Paola



Lina Paola, es una niña de ocho años que a pesar de su corta edad, se destacó en el proyecto Transformando por su participación comprometida en cada una de las actividades.

Al iniciar los encuentros Lina siempre comprendió las instrucciones de las actividades rápidamente. Tras cada encuentro asumió el liderazgo de las actividades e incluso también se vinculó a un proyecto de otro centro comunitario que abordaba el tema de nutrición a partir de la creación de una obra de títeres denominada Nutriteatro. Logró aprenderse el texto de todos los

personajes. Y así comprendió el objetivo de las propuestas de sus compañeros. Se convirtió en un agente de cambio en su casa y de su mano convocó a su familia a participar activamente con ella; le enseñó a su mamá a usar por primera vez un computador. Lina es un caso de éxito porque entendió que con sus acciones puede transformar su realidad y la de su comunidad.

- *Para las familias entrevistadas, uno de los resultados más importantes de Transformando fue la unión familiar que se generó a través de estrategias que mejoraron la comunicación y la resolución de conflictos en el interior del hogar, ya que obtuvieron importantes aprendizajes relacionados con la dinámica familiar: la importancia del diálogo, de no lastimar físicamente, de compartir más tiempo en familia, de comunicar lo que se siente, de conocer las rutas y estrategias para prevenir y enfrentar el abuso sexual infantil. Este proceso fue facilitado por el uso de las tecnologías que aumentaron las posibilidades para compartir y aprender en familia.*

FAMILIA QUE APRENDE UNIDA...PERMANECE UNIDA

Protagonistas: Familia Adames



Esta es una familia, que como muchas otras, representa el esfuerzo y dedicación puesto por todo el equipo de trabajo del proyecto Transformando. Ellos se comprometieron desde el inicio con el proyecto, fueron constantes, dedicados y apoyaron siempre el proceso de sus hijos. Desde la lejana vereda donde vivían, sin falta llegaron a cada

una de las actividades propuestas por Transformando. En sus bicicletas y muy puntuales doña Mónica y don Ricardo llegaban acompañando a sus dos hijos, quiénes se fueron involucrando de una manera indescriptible en el proyecto. Esta familia afirma haber tenido muchos aprendizajes durante su paso por los encuentros, los clubes, el semillero de programadores y otras actividades extras a las que siempre asistieron. El niño de 9 años, enseñó a su mamá a usar el XO y entre los dos construyeron el recetario familiar ganador del concurso de la Feria AlimentAmor. El otro niño encontró la manera de comunicarse a través de la programación de vídeo juegos, exitoso proceso que le augura un gran futuro en el mundo de los sistemas y la programación. La mamá dice que siempre acompañó a sus niños porque de su mano aprendió muchas cosas que nunca imaginó, el papá quiere que sus hijos aprendan y participen para que nadie nunca los haga sentir menos que otros.

Esta familia aprendió a conocerse más, a descubrir lenguajes propios para comunicarse, exploró el significado de cambiar el rol de los hijos en casa: ahora ellos son los que le enseñan a su papá y su mamá. Disfrutaron de su participación en el Sugar Camp y se aprendieron a través de uno de sus hijos, el guion de la obra “la batalla de la nutrición”. Así mismo, compartieron con las otras familias recetas deliciosas y nutritivas en la feria AlimentAmor.

Asimismo, es de rescatar el proceso de interlocución intergeneracional que se vivenció en Transformando, pues con el acceso de los niños y las niñas a diversos conocimientos dinamizados a través del uso del computador XO, lograron tener una voz en su casa que de alguna manera fue valorada y reconocida por los y las adultos de una manera distinta a lo que se había dado hasta ahora. Por ejemplo comprender que los niños y las niñas pueden aprender jugando y que desde estos aprendizajes ayudan a construir una dinámica familiar y social diferente. Lo que implica a mediano y largo plazo una resignificación del ser niño y niña, pues más allá de leerlos como sujetos pasivos que hay que cuidar, pasan a ser agentes que procuran una realidad que los protege pero que a la vez les permite ser, con sus particularidades e intereses.

FAMILIA MENDEZ ARJONA



La familia Méndez Arjona hizo parte del grupo de familias que participaron en el proyecto Transformando. Esta es una familia conformada por dos niñas, beneficiarias del proyecto, y sus abuelos, quienes actualmente tienen la custodia de las niñas. Tanto las niñas como sus abuelos han pasado por difíciles situaciones. No obstante, sus abuelos han hecho lo posible para que ellas tengan una mejor forma de vida. Día a día se levantan para atender el compromiso que implica cuidar dos niñas. Ellos mostraron su entrega al proyecto, pero sobre todo con el proceso de aprendizaje de las niñas. Participaron activamente en las actividades y con su disposición demostraron a sus nietas el

amor inmenso que les tienen, así como su intención de cuidarlas, acompañarlas y ofrecerles una verdadera familia.

- *Otra de las experiencias exitosas que dejó Transformando fue el uso de los video-juegos para el cambio, estos acercaron a la población a los tres grandes temas abordados y además posibilitaron un espacio de encuentro familiar. El juego que más éxito obtuvo entre los niños, las niñas y sus familias fue Súper Chef, aquí aprendieron de nutrición y sobre alternativas de preparación de alimentos.*



SUPER CHEF: UN VIDEOJUEGO TRANSFORMADOR

Hacer un videojuego entretenido, divertido y que tenga un impacto en la vida real, es el reto de los denominados juegos para el cambio o games for change; un movimiento mundial lanzado en Estados Unidos en el 2004, que promueve el desarrollo de videojuegos que ayuden a “salvar el mundo”.

El juego fue desarrollado especialmente para el proyecto Transformando, busca promover los logros 21 y 22 de Nutrición de la estrategia Unidos:

Logro 21 “La familia aplica hábitos saludables en la manipulación y preparación de alimentos”.

Logro 22 “La familia consume alimentos variados y de manera saludable”

Este juego logró entrar en las casas como una herramienta que, alrededor de la alimentación y la preparación de recetas, unió a las familias. Se tornó muy reconocido entre grandes y pequeños por el reto que implicaba atender a varios clientes, siempre alimentándolos bien y teniendo en cuenta buenos hábitos de manipulación de alimentos, tanto para su preparación, como para su consumo y conservación.

Súper Chef es un videojuego para el cambio porque generó impactos en la vida real, según lo reportaron algunas madres, prepararon para sus hijos las recetas que aparecen en el juego. Además, los niños y niñas recordaban la importancia de lavarse las manos y lavar los alimentos, o sugerían a su familia que una comida balanceada tiene de todos los grupos de alimentos.

- *Sin importar el esquema de conformación familiar las actividades familiares realizadas en Transformando, muy mediadas por el juego y ejercicios de comunicación evidenciaron la importancia de innovar las metodologías de acercamiento tanto a los niños, niñas, así como a los y las adultos. El juego, la lúdica, las dinámicas que exigen mayor participación y atención también llaman la atención de todos los participantes sin importar su edad.*

FERIA ALIMENTA AMOR



La feria AlimentaAmor llenó de sabor y amor el encuentro de cierre de Transformando. Desde muy temprano las recetas preparadas fueron llegando: arroces, ensaladas multicolores, postres de todos los sabores, bebidas deliciosas sanas y nutritivas. Sabores de todas las regiones, deleitaron los paladares de todos los asistentes. Las familias cocinaron y compartieron,

construyendo comunidad a través de los alimentos.

Felices y contentos quedaron los más pequeños, distraídos entre los platos que querían probar, una carpa enorme fue el escenario para este gran bufet familiar, entre risas y abrazos recordamos las raíces, la importancia de nutrirse y como nos llena de amor el acto de alimentar.

Se generó por parte de los beneficiarios, un mayor interés en acceder a la oferta cultural, recreativa y deportiva del municipio. En este contexto los niños y niñas actuaron como agentes de cambio, pues por primera vez en el municipio de Chía se desarrolló un Concejo de niños y niñas en el que presentaron sus propuestas, las cuales se materializaron, en cuatro (4) proyectos: 1. El gran día: espacio de juego e integración familiar, 2. Ruta temática en bicicleta: pedaleemos en contra del maltrato infantil; 3. Fútbol Convivencia: campeonato para promover la convivencia en el fútbol y 4. Nutriteatro: Títeres para la nutridiversión.

A PARTICIPAR SE APRENDE... PARTICIPANDO

Protagonistas: Algunos niños y niñas del proyecto Transformando, representantes del grupo de beneficiarios



A veces en la vida basta con una idea para abrir una puerta enorme que nos conduce hacia nuestros sueños, pero la mayoría de ocasiones necesitamos muchas ideas, manos, herramientas, materiales, ganas, compromisos y, ante todo, deseos por cambiar. Estos últimos brotaron como flores en

primavera de los pensamientos, palabras y acciones de los niños y las niñas de Transformando; quienes se pensaron su ciudad, su vereda, su barrio, su familia cómo un lugar para soñar y para hacer sus sueños realidad. El 2 de mayo de 2014, fue la fecha para que este botecito lleno de ideas se abriera con las palabras de 14 representantes, tenían en sus manos la responsabilidad de contarles a los adultos de la administración municipal, todos aquellos sueños que los niños y las niñas de Transformando tenían para sus ciudad. Con colores, gestos, palabras nerviosas, risitas, chispas de emoción y su ser de niños y niñas, invitaron a señores y señoras del Concejo municipal, la alcaldía y las secretarías a imaginar y ayudar a hacer de Chía un amigable lugar.

Reciclar, proteger la vida, evitar la violencia intrafamiliar, enseñarles a los y las infantes a nutrirse, jugar fútbol para la violencia de las barras acabar, señalar las vías, seguridad en bicicleta y protección animal, se expusieron como preocupaciones y propuesta para su municipio mejorar.

EL GRAN DÍA, UN ESPACIO DE INTEGRACIÓN FAMILIAR

Protagonistas: Nicol, Daryeth, Alejandra y Camila



La idea del Gran Día surgió en el módulo participación, como una propuesta de un grupo de niños y niñas de uno de los centros comunitarios. A través de esta actividad se buscaba concientizar a las familias sobre la importancia compartir tiempo, generar espacios de unión y promover la diversión en familia.

Fueron los niños y las niñas quienes dieron las ideas para el desarrollo del Encuentro Familiar del módulo de prevención, en el que las familias armaron equipos,

y se dispusieron a recorrer y superar los retos de las siete estaciones en las que encontraron juegos físicos, cooperativos, mentales, karaoke y por supuesto videojuegos. La clave del éxito estaba en la unión del equipo.

Además disfrutaron de una obra de teatro que abordaba el tema de la prevención del abuso sexual infantil; actividad que estuvo a cargo de la Fundación Red de Sanción Social. Esta fue una experiencia inolvidable para grandes y chicos.

PEDALEANDO EN CONTRA DEL MALTRATO INFANTIL

Protagonistas: Angie y Laura Valentina



Un par de hermanitas tímidas pero muy cumplidas, fue la primera impresión que dieron en los encuentros Transformando. La mamá de estas hermanas las motivó siempre a manifestar sus ideas. Fue en el

módulo de Participación mientras que se hacían propuestas para mejorar las problemáticas identificadas por los niños y las niñas, que Laura y Angie le regalaron una gran idea a Chía, su municipio. Le contaron a sus compañeros que soñaban con hacer una ruta temática en bicicleta, en la que se hicieran estaciones para reflexionar con las familias sobre la importancia de evitar el maltrato infantil. Y llegó el día en que Angie, Laura y Olga vieron pedalear a 150 personas, familias enteras en contra del maltrato infantil. Con su trabajo y el apoyo de todos, las dos niñas emitieron un mensaje contundente “paren ya el maltrato infantil... es mejor corregir sin lastimar”.

Es importante decir que esta actividad contó con el apoyo de autoridades locales y del equipo de profesionales facilitador del proyecto.

NUTRITEATRO: ACTUAR, NUTRIR Y DIVERTIR

Protagonistas: María Paula, Cristian Felipe, Kevin Duban, Lina Paola, Cristian David, José Esteban



Los niños y las niñas de uno de los centros comunitarios pensaron, durante el módulo de Participación de Transformando, en una estrategia lúdica que les permitiera hablar sobre nutrición con personas de su comunidad. Se apropiaron de la propuesta; demostraron su compromiso y sorprendentemente en dos semanas ya habían escrito un primer borrador del guion de la obra 'La batalla de la

nutrición”.

La idea obtuvo bastante aceptación durante su presentación en el ejercicio de participación realizado en el Concejo Municipal. Entonces un maestro de títeres acompañó y orientó a los niños y niñas con su idea de hablar de buena nutrición mientras divertían a las familias con su obra “La batalla de la nutrición”. El 26 de julio fue el estreno; tres funciones un gran reto, los pequeños teatreros tuvieron el valor de hacer realidad su sueño.

Aplausos, risas, abrazos y un montón de nervios vinieron para acompañar, pero no hubo nada distinto entre estos amigos para soñar... que una gran felicidad.

- *Es importante señalar que durante la ejecución del proyecto se logró un nivel de participación en los encuentros presenciales, del 73% en niños y niñas, y del 64% en los padres de familia, con un 94% de permanencia de las familias en el proyecto. No obstante alcanzar estos niveles de participación exigió un acompañamiento a los procesos particulares de las familias, ya que cada una vivencia situaciones diversas de conformación, atención y comunicación que se vieron reflejadas en su asistencia y vinculación con las diversas iniciativas que allí surgieron.*

DE VUELTA Y A CONECTARSE CON TRANSFORMANDO

Protagonistas: Familia Polanía

Corriendo y sin duda regresó Fabián Evelio. Este joven atleta de uno de los centros comunitarios, demostró que nunca es tarde cuando existe un real interés. En principio su asistencia a los encuentros fue irregular, pues prefería irse a entrenar; participar en los encuentros de Transformando no le llamaba mucho la atención. Sin embargo, nunca dejó de usar su computador XO, pues rápidamente descubrió cómo activarlo desde el servidor de su colegio que los fines de semana actuaba como centro comunitario.



En el módulo de prevención Fabián regresó, después de varias llamadas e insistencias. Su regreso coincidió con el rally familiar al que asistió con su mamá y su papá; ese día corrió, jugó, compitió y ganó con su familia. ¡Oh sorpresa! al siguiente fin de semana regresó de nuevo a los encuentros; en adelante no se perdió ninguna de las actividades del proyecto. Fabián participó en el campeonato de fútbol Con-vivencia e hizo una gran convocatoria con los amigos de su barrio para la ruta temática en bicicleta. En el módulo de nutrición fue el primero en llegar a los encuentros, ayudó con la organización de la Feria AlimentAmor y sus sonrisas demostraron que aunque un poco tarde, este niño se había enamorado de Transformando. Estuvo siempre acompañado de la señora Flor, su mamá, quien también se veía muy entusiasmada al participar en todas las actividades propuestas. Al finalizar esta fase del proyecto también preguntaron y se interesaron por seguir participando y vinculándose a las actividades de Transformando.

5. LECCIONES APRENDIDAS CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Transformando es un proyecto que logró idear y poner en marcha diferentes sinergias y características del proceso de innovación social. Se desarrolló una metodología innovadora para empoderar a los niños y niñas como agentes de cambio en sus familias con el fin de contribuir a superar su condición de pobreza extrema a partir de los logros priorizados en las dimensiones de nutrición y dinámica familiar. En este proceso se logró integrar varias características de los proyectos de innovación social:

- *Unir sinergias del sector público-privado:* se logró una articulación virtuosa desde una institución del gobierno central, la ANSPE, entidad que lidera la estrategia de superación de pobreza extrema, la Alcaldía municipal de Chía quien se propuso la meta de ser territorio libre de pobreza extrema y por ello enfocó los esfuerzos de sus programas sociales a dicho fin; y One Laptop per Child, entidad privada líder en la generación de proyectos de innovación en educación integrando las nuevas tecnologías.
- *Conectar a los beneficiarios con los propósitos:* este fue uno de los principales retos del proyecto; se logró consolidar la asistencia de los participantes, a las actividades presenciales; en los niños en un 73% y en los padres el 64%. Además se logró el 94% de permanencia de los beneficiarios en el proyecto; finalizaron 225 de los 240 niños y niñas que iniciaron el proceso.
- *Dar continuidad al proceso:* a partir de los resultados obtenidos con los niños y las familias, la alcaldía local de Chía a través de la Secretaría de Desarrollo Social decidió dar continuidad al proyecto como una estrategia que permite promover la participación de los niños y las familias.

Además de lo anterior, hay muchos aprendizajes por retomar y difundir:

La apropiación comunitaria como clave para la sostenibilidad de los proyectos sociales: el impacto que tiene el trabajo con los niños y las niñas para apoyar y motivar a sus padres en el alcance de los logros priorizados con el fin de superar la pobreza extrema. Esta es una lección importante para la estrategia Unidos si se considera que está centrada en el acompañamiento principalmente a los adultos.

Acceder a la tecnología a través de una estrategia 1 a 1 (un computador por niño) juega un papel preponderante para democratizar el acceso al aprendizaje; así, los diferentes miembros de la familia se convirtieron en protagonistas activos de su propio aprendizaje en los encuentros presenciales, usando el computador para diferentes propósitos. La tecnología generó nuevas oportunidades de aprendizaje en las que los niños pudieron ejercer su rol de agentes de cambio, al enseñarles a los adultos diversos usos y posibilidades de la herramienta XO.

El juego desde un entorno digital (videojuegos), y un entorno físico; la lúdica en los encuentros de aprendizaje conectó a los participantes de todas las edades con los objetivos del proyecto generando co-responsabilidad y apropiación comunitaria, aspectos claves para la sostenibilidad de los proyectos sociales.

Plantear un proyecto multiestrategia permitió poner a prueba diferentes canales y acciones de interacción con el público objetivo, en este caso los niños y las familias de la Red Unidos. A continuación se resaltan los aspectos positivos de la implementación de cada uno de los canales de comunicación con las familias:

- *Lo presencial* favorece la integración familiar, el descubrir juntos las potencialidades de aprendizaje, compartir y trabajar con otros. El trabajo en equipo fue un aprendizaje importante para los niños y niñas. En principio era difícil ponerse de acuerdo, distribuir y cumplir tareas; pero se logró gracias a la metodología de proyectos que favoreció esta dinámica de trabajo. Los espacios de intercambio entre padres permitió compartir experiencias, consejos, historias, conquistas tempranas y problemas comunes del rol de padres, lo que les permitió a los protagonistas descubrir de manera conjunta las soluciones.
- *Lo digital*, los videojuegos hicieron del entretenimiento y el aprendizaje una fusión poderosa; esto se vio reflejado en los niños y niñas, quienes expusieron con claridad los aprendizajes inmersos en los juegos. Además, la interacción de los niños con sus padres al enseñarles a jugar los videojuegos se convirtió en una oportunidad de aprendizaje para todos. El enfoque de los videojuegos como herramientas pedagógicas para el cambio permitió desarrollar aplicaciones con impacto en la vida real. De esta manera fue posible evidenciar que las familias prepararon las recetas que estaban en el videojuego de nutrición, hablaron de las situaciones de riesgo de abuso sexual y se interesaron por participar en actividades de su municipio que antes algunos ni siquiera conocían.
- *Lo virtual* permitió mantener el contacto con las familias; en este caso los mensajes de texto fortalecieron los aprendizajes adquiridos por otras vías, brindando información relevante para las familias. Por otro lado, las dificultades que se generaron con la página web le enseñaron al equipo del proyecto que esta debe estar soportada por una plataforma amigable para la navegación e interacción de y con los usuarios entre sí.

A modo de recomendaciones:

- El esquema de centros comunitarios fue muy funcional durante el proyecto, ya que se atendió a las familias en zonas cercanas a sus viviendas. No obstante es importante revisar la posibilidad de diversificar la naturaleza de los mismos, es decir no necesariamente deberían ser centros educativos; los encuentros presenciales se podrían llevar a cabo en bibliotecas, salones comunales u otros espacios que permitan una mayor interacción entre las personas beneficiadas con las herramientas instaladas (internet-servidor) para el desarrollo del proyecto. Esto podría empoderar de una manera más arraigada, a la comunidad.
- Es preciso ofrecer diferentes horarios (por lo menos dos diferentes) por cada centro comunitario; estos deben definirse previamente y ofrecerlos a las familias en el momento de inscripción o legalización de su participación; de esta manera podría reducirse el número de integrantes de los grupos y consolidar su asistencia y participación teniendo en cuenta la disponibilidad de tiempo de niños y adultos.
- Aunque las sesiones de cualquier proyecto deben ser flexibles según las demandas y posibilidades de la población, es importante tener en cuenta que

en muchas ocasiones, dos horas de encuentro presencial resultaban muy cortas cuando se debían abordar contenidos temáticos, tecnológicos y además informativos. Por ello, las sesiones podrían diseñarse pensando en reducir los objetivos y temas de cada sesión y también teniendo en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada grupo.

- En Transformando fueron muy valiosas las relaciones que se generaron entre las familias y sus asesores pedagógicos (facilitadores de los espacios de aprendizaje). Esto se logró gracias a un trabajo de acompañamiento de los beneficiarios, que implicó escuchar y validar sus opiniones. Este es un elemento fundamental que debe mantenerse, esencialmente con el fin de alcanzar al objetivo principal de este proyecto: que los niños, las niñas y sus familias se conviertan en agentes de cambio.
- Es fundamental aprovechar los liderazgos naturales que surgen en los procesos; esta es una manera sencilla y eficaz de involucrar a las familias con las acciones del proyecto, pero sobre todo, de generar capacidad local de gestión. En este sentido, puede resultar interesante incluir en el proyecto un módulo o unas sesiones de trabajo sobre gestión territorial y administrativa en el municipio de Chía, dirigida a los y las acudientes.
- Con la implementación del proyecto se evidenció el poder del juego como movilizador de aprendizajes. Por lo tanto, se sugiere incluirlo como parte de la estrategia de acompañamiento a las familias de la Red Unidos.

6. RECURSOS DEL PROYECTO:

Video documental del proyecto: <https://www.youtube.com/watch?v=oEKTal4Dxw>
Página Web: <http://www.transformando.gov.co/>
Facebook: <https://www.facebook.com/ChiaTransformando>
Casos de éxito (blog): <http://transformandoxo.wordpress.com/>
Sugar Camp Chía: <http://app.eltiempo.com/#colombia/otras-ciudades/en-chia-crean-videojuegos-para-superar-la-pobreza/14263236>

7. REFERENCIAS:

Purford, L. Hackett, T. Daste, D. (2014). A Reflection on Strengthening Social Innovation in Colombia. Social Innovation Exchange and The Young Foundation. Extraído de: <http://youngfoundation.org/publications/a-reflection-on-social-innovation-in-colombia/>

Murray, R. Caulier, J. Mulgan, G. (2010). The open book of social innovation. The Young Foundation and National and Endowment for Science. Extraído de: https://www.nesta.org.uk/sites/default/files/the_open_book_of_social_innovation.pdf

Schwab Foundation for Social Entrepreneurship and World Economic Forum. (2013). Breaking the Binary: Policy Guide to Scaling Social Innovation. Extraído de: http://www.weforum.org/pdf/schwabfound/PolicyGuide_to_ScalingSocial%20Innovation.pdf

Urrea, C. (2011). Technologies for Learning vs. Learning about Technology. Extraído de: <http://edutechdebate.org/ict-in-schools/technologies-for-learning-vs-learning-about-technology/>

Jara, Oscar (1994). "Para sistematizar experiencias: una propuesta teórica y práctica". Tarea, Asociación de Publicaciones Educativas. Lima. http://www.cepalforja.org/sistem/sistem_old/sistematizacion_como_proceso_investigativo.pdf

Informe de Sistematización Proyecto Transformando. (2014). Documento interno del Proyecto.

Lemus, B y Mora, A (2013) Ponencia "Proyecto de innovación social Transformando: la tecnología como herramienta para la reducción de la pobreza extrema", presentada en el Congreso Virtual Educa realizado en Medellín, Colombia

Plan Nacional de Desarrollo 2010-2014 Prosperidad para todos. Colombia. Resumen ejecutivo. Recuperado de: <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/PND/Resumen%20Ejecutivo%20Ultima%20Version.pdf>