Resumen del caso: El proyecto educativo Río, Juego y Aprendo en Colombia

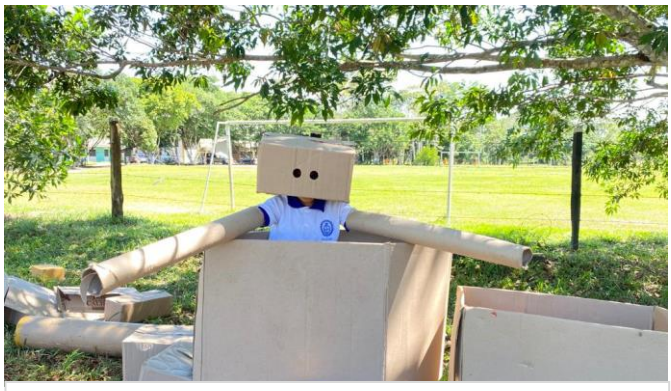
Por Patricia Guzman, Jasmine Lam y James Radner, con el equipo de *Saving Brains Learning Platform*
27 de enero de 2023

Resumen ejecutivo

Río, Juego y Aprendo es una iniciativa que busca mejorar la calidad de la educación para las niñas y los niños de la primera infancia (desde la gestación hasta los ocho años de edad), en las áreas rurales de Colombia. Como parte esencial de su estrategia, esta iniciativa busca integrar el aprendizaje a través del juego en todos los niveles educativos. aeioTU, la Fundación Pies Descalzos y la Facultad de Educación de la Universidad de los Andes lideran esta iniciativa, con el Gobierno Nacional como aliado estratégico y el apoyo de la Fundación LEGO. Este proyecto prioriza las áreas rurales de Colombia puesto que, históricamente, han sido las más afectadas por el conflicto armado y sus recursos económicos suelen ser más limitados.

Acerca de este documento: este resumen del caso es parte de una serie que explora lecciones prácticas de innovaciones en curso para el desarrollo de la primera infancia, apoyadas por *Grand Challenges Canada* (financiado por el Gobierno de Canadá), Porticus y *The Saving Brains Partnership.*

La planeación de Río, Juego y Aprendo inició en 2020. Su programa piloto se desarrollará hasta mediados de 2024 en el departamento del Caquetá[1], un departamento predominantemente rural priorizado en los programas de construcción de paz del Gobierno Nacional. El objetivo de este proyecto es ambicioso: generar un cambio en el ecosistema educativo de la primera infancia en Caquetá, Colombia. Por tanto, el piloto promueve intencionalmente un enfoque amplio en su región objetivo. Río, Juego y Aprendo busca capacitar a los maestros, maestras y agentes educativos de la educación pública y modalidades de atención integral a la primera infancia del ICBF, mediante el aprendizaje a través del juego; empoderar a los tomadores de decisión a nivel local y nacional a través de un curso de liderazgo por la primera infancia; e incidir por una educación de alta calidad e integrar el modelo de aprendizaje a través del juego en todos los niveles educativos. Hasta ahora, el Gobierno Nacional ha reconocido al juego como un derecho de las niñas y los niños gracias a sus beneficios recreativos y físicos. Sin embargo, Río, Juego y Aprendo aboga por que se reconozca el valor del juego en el contexto educativo y su rol en el aprendizaje y el desarrollo de las niñas y los niños. A través de sus componentes, Río, Juego y Aprendo busca



Fuente: Río, Juego y Aprendo

[1] De acuerdo a la división político-administrativa de Colombia, el país está compuesto por 32 departamentos y un distro capital (Bogotá D.C.). A su vez, los departamentos de Colombia se dividen en municipios.

desarrollar nuevas capacidades en el sistema público. Capacidades que entidades aliadas de la sociedad civil continuarán apoyando una vez finalice el programa piloto.

A futuro, la efectividad y sostenibilidad del proyecto dependerá de su integración exitosa con los maestros y líderes del sistema oficial, de forma que estos se apropien del modelo Río, Juego y Aprendo y lo hagan parte de su práctica cotidiana. Con este objetivo en mente, el equipo del programa desarrolla una alianza inclusiva que abarca al Gobierno Nacional, organizaciones no gubernamentales (ONGs), líderes locales y educadores. Para generar relaciones de confianza, el proyecto Río, Juego y Aprendo desarrolló mecanismos para escuchar sistemáticamente a las partes interesadas; proporcionarles herramientas prácticas para su trabajo; y cuenta con un sistema de monitoreo, evaluación y aprendizaje que genera evidencia robusta para mejorar los resultados de la implementación.

Este resumen del caso, describirá el modelo colaborativo de Río, Juego y Aprendo como una apuesta para generar un cambio sistémico. Se expondrán los orígenes y desarrollos de la alianza que dio lugar a este proyecto, sus principales líneas de acción, su enfoque multisectorial, su adaptación al contexto local, y cómo se están abordando los diferentes retos en materia de implementación y evaluación. A largo plazo, la meta del proyecto es integrar el aprendizaje a través del juego en las prácticas pedagógicas de maestros y maestras para promover el desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas hasta los ocho años; su estrategia inicial se concentra en una región específica. Lo anterior, hace del proyecto un complemento natural para su aliado en primera infancia aeioTU, quien cuenta con una estrategia de transición a escala distintiva basada en focalizar varias líneas de acción en una región concreta para generar un cambio sistémico. Esta estrategia de transición a escala será descrita como parte de la historia de Río, Juego y Aprendo.

Los orígenes del proyecto: definiendo Río, Juego y Aprendo

Los orígenes del proyecto Río, Juego y Aprendo se remontan al 2019 con un compromiso conjunto entre la Fundación LEGO, aeioTU y el Gobierno Nacional para mejorar la calidad educativa del país. En dicho año, John Goodwin, CEO de la Fundación LEGO, viajó a Colombia para reunirse con el presidente de la República e identificar cómo la Fundación LEGO podría apoyar el desarrollo de la primera infancia. Durante esta reunión, la Fundación LEGO se comprometió a mejorar la calidad educativa de las áreas rurales de Colombia, ya que estas suelen ser las más vulnerables y donde el conflicto armado se ha concentrado históricamente. La Fundación LEGO y aeioTU, a su vez, contactaron a ONGs aliadas (descritas más adelante) para diseñar un programa conjunto con el Gobierno Nacional y mejorar las condiciones educativas de la población rural del país:



Fuente: Río, Juego y Aprendo

el proyecto Río, Juego y Aprendo. Como lo expresa el Ministerio de Educación:

> "Río, Juego y Aprendo" [es] un proyecto que contribuirá al desarrollo integral de más de 12 mil niñas y niños de Caquetá, fortaleciendo las capacidades de educadores, líderes y tomadores de decisión para promover el aprendizaje a través del juego. Este proyecto está dirigido a niños y niñas desde la gestación hasta los ocho años y será implementado por organizaciones de la sociedad civil en conjunto con el Gobierno Nacional, y el apoyo de la Fundación LEGO…. Este busca impactar de manera positiva los procesos de desarrollo y aprendizaje de las niñas y niños atendidos en el marco de los servicios del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) y de las instituciones educativas oficiales, así como fortalecer a sus familias y comunidades quienes históricamente se han visto afectadas por la violencia [el conflicto armado][2].

Por tanto, desde sus orígenes, Río, Juego y Aprendo busca generar un cambio sistémico en la educación inicial, preescolar y primaria.

El departamento del Caquetá fue seleccionado para el programa piloto. Caquetá era una opción natural dado que: (i) es predominantemente rural; (ii) ha sido históricamente afectada por el conflicto armado[3]; (iii) las autoridades locales del Caquetá mostraban una fuerte voluntad política para mejorar la calidad educativa del departamento; (iv) había potencial para involucrar a todos los actores clave del sistema educativo local; y (v) la cobertura en los servicios de educación inicial y preescolar era suficientemente alta para que el programa Río, Juego y Aprendo tuviera impactos significativos.

Caquetá cuenta con una accesibilidad física y digital limitada. Algunas de sus vías intermunicipales se encuentran sin pavimentar, especialmente en las regiones más apartadas de Florencia, su capital. Además, la conexión a internet y telefonía celular suele estar restringida a las zonas urbanas de Florencia y demás municipios de intervención. Sin embargo, la fuerza laboral de Caquetá suele tener mayores niveles educativos que en otras zonas rurales de Colombia dado que varias universidades (como la Universidad del Amazonas y la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD) ofrecen sus servicios en el departamento. Lo anterior, ha facilitado la contratación de personal local por parte de Río, Juego y Aprendo.

Contexto estratégico: el modelo de transición a escala de aeioTU

aeioTU es una empresa social colombiana con el propósito de desarrollar el pleno potencial de las niñas y los niños de primera infancia. Desde el 2008, aeioTU provee servicios educativos de alta calidad en Latinoamérica inspirados en la metodología Reggio Emilia[4], con el aprendizaje a través del juego como base de su práctica educativa. Inicialmente, esta organización dirigía un jardín en la ciudad de Bogotá,

---

[2] *Mineducación: Ministerio de Educación de Colombia* (2021). Recuperado de *"Río, Juego y Aprendo"*: https://www.mineducacion.gov.co/portal/salaprensa/Noticias/408108:Rio-Juego-y-Aprendo-un-proyecto-que-contribuira-al-desarrollo-integral-de-mas-de-12-mil-ninas-y-ninos-de-Caqueta-fortaleciendo-las-capacidades-de-educadores-lideres-y-tomadores-de-decision

[3] En Colombia, los municipios más afectados por el conflicto armado se clasifican como PDET (Programas de Desarrollo con Enfoque Territorial) para ser priorizados en los planes de desarrollo rural y territorial. Los 16 municipios que conforman el departamento del Caquetá están clasificados como PDET.

[4] Para conocer de la metodología Reggio Emilia, visite: https://www.reggiochildren.it/en/reggio-emilia-approach/

Colombia. Con el tiempo, aeioTU expandió sus operaciones ofreciendo sus servicios directos de atención a la primera infancia en múltiples lugares del país. Los resultados fueron gratificantes, de manera que la organización buscó ampliar su impacto a través de un modelo de transición a escala multifacético que incluye: (i) operaciones directas; (ii) consultoría y proyectos especiales para apoyar a otras entidades en la implementación de servicios de educación inicial de calidad, con énfasis en el aprendizaje a través del juego; (iii) servicios digitales a través de la plataforma online Red aeioTU; y (iv) abogacía e incidencia. Por medio de estos cuatro componentes, aeioTU ha impactado las vidas de más de 450.000 niños, 23.000 maestros y más de 600.000 padres y cuidadores en Colombia, México y Panamá.

Hasta ahora, el modelo de aeioTU se había implementado de manera dispersa, con distintos componentes operando en diferentes lugares. Esto, permitió la expansión de la organización, pero aeioTU concluyó que se necesitaba un enfoque focalizado, que reuniera sus cuatro componentes en una misma región para catalizar un cambio sistémico. En palabras de aeioTU: "Mantener el enfoque tradicional de aeioTU nos permitirá expandir nuestra cobertura y producir impactos segmentados… pero desaprovechando el potencial de generar un mayor impacto a través de… nuestro modelo de negocio integrado[5]".

Por tanto, aeioTU desarrolló una estrategia de transición a escala basada en focalizar sus operaciones en dos comunidades, movilizando todas sus capacidades de forma coordinada. Dicha estrategia involucra trabajar de forma conjunta con aliados en todos los niveles del sistema para la atención integral de la primera infancia de estas zonas del país. Actualmente, el programa *Saving Brains* de *Grand Challenges Canada* apoya el enfoque focalizado de la transición a escala de aeioTU en Caquetá (a través de Río, Juego y Aprendo) y Cartagena.

Los sistemas de monitoreo, evaluación y aprendizaje (MEL por sus siglas en inglés) son vitales en esta transición a escala. Los programas piloto en Caquetá y Cartagena tienen por propósito demostrar el valor del modelo focalizado y recoger lecciones que permitan maximizar su impacto. *Grand Challenges Canada* apoya a aeioTU en el desarrollo de "comunidades de aprendizaje" ("*communities of practice*")[6] en Caquetá y Cartagena, y la puesta en marcha de los sistemas MEL. Estos sistemas serán cruciales para el objetivo de largo plazo de aeioTU de integrar su modelo de aprendizaje a través del juego a nivel nacional y llegar a más de 1,6 millones de niños en los próximos 10 años. El proyecto Río, Juego y Aprendo, con su modelo de alianzas, representa una oportunidad única para desarrollar esta estrategia.

---

[5] Materiales provistos por aeioTU. Traducido del inglés por PG. Texto original: "*Keeping the aeioTU business as usual approach will allow us to expand our coverage and produce segmented impact … but missing the potential of creating greater impact through … our integrated business model*."

[6] De acuerdo a los materiales provistos por *Grand Challenges Canada*, la intensión es "catalizar comunidades de aprendizaje compuestas por profesionales en primera infancia, tomadores de decisiones y cuidadores para compartir buenas prácticas, movilizar recursos locales y promover políticas basadas en evidencia para superar las brechas para la sostenibilidad y la transición a escala en las municipalidades locales". Texto original: *"Catalyze communities of practice composed of ECD practitioners, decision makers, and caregivers to share best practices, mobilize local resources, and promote evidence-informed policy to address gaps to scale and sustainability in local municipalities."*

Construyendo alianzas para mejorar la calidad educativa en Caquetá

Desde un comienzo, aeioTU y el Gobierno Nacional sabían que necesitarían reclutar aliados adicionales para desarrollar una intervención sistémica a través del proyecto Río, Juego y Aprendo. Así, en 2020, iniciaron una alianza con la Fundación Pies Descalzos, expertos en mejorar la educación de niños y adolescentes, para complementar y expandir las capacidades de aeioTU (dado su enfoque en los primeros años de vida). Tener un sistema de monitoreo, evaluación y aprendizaje robusto (MEL) también era prioritario para el piloto, de manera que se aliaron con la Facultad de Educación de la Universidad de los Andes, entidad clave en MEL.

Aliados nacionales: una alianza estratégica		
Fundación Pies Descalzos	**aeioTU**	**Facultad de Educación de la Universidad de los Andes**
Desde 1997, la Fundación Pies Descalzos busca "contribuir a los desafíos de calidad de la infraestructura educativa, de la docencia y de los procesos de innovación que enfrenta la educación en el país [Colombia] y en Latinoamérica"[7]. En el proyecto Río, Juego y Aprendo, la Fundación Pies Descalzos trabaja para mejorar las prácticas de enseñanza de los profesores y líderes educativos de primaria.	Desde 2008, aeioTU ha trabajado "para desarrollar el potencial de las niñas y los niños, para que se conviertan en ciudadanos competentes, creativos y constructores de sociedad"[8]. En el proyecto Río, Juego y Aprendo, aeioTU se centra en mejorar las prácticas educativas de los maestros de educación inicial y promover el juego como una herramienta para potenciar el desarrollo de las niñas y los niños.	La Universidad de los Andes, fundada en 1948, es un prestigioso centro de investigación y enseñanza en Colombia[9]. Actualmente, la Facultad de Educación de la Universidad de los Andes lidera el componente de monitoreo, evaluación y aprendizaje del proyecto Río, Juego y Aprendo. Así mismo, la Facultad de Educación dirige el curso "SUMA" de esta iniciativa, una capacitación para tomadores de decisiones en liderazgo y desarrollo integral de la primera infancia.

Además, con el apoyo del Gobierno Nacional, el equipo de Río, Juego y Aprendo construyó una extensa red local, incluyendo al gobierno territorial[10] y ONGs[11] de la región. Esta red ha ayudado a los aliados

[7] Fundación Pies Descalzos. (2020). Recuperado de "Quiénes somos": https://fundacionpiesdescalzos.com/quienes-somos/

[8] aeioTU. (2021). "Nuestro propósito." Recuperado de "Nosotros": https://www.aeiotu.com/nosotros

[9] https://uniandes.edu.co/es/universidad/informacion-general/historia

[10] Representadas por la Secretaría De Educación Departamental de Caquetá, la Secretaría de Gobierno de Caquetá, la Secretaría de Educación de Florencia y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar Regional Caquetá. Para facilitar la comunicación entre las autoridades locales vinculadas al proyecto, estas organizaciones designaron un líder técnico, quien sirve de enlace con el equipo de Río, Juego y Aprendo y participa de todas las reuniones estratégicas del programa.

[11] Incluyendo a ONGs locales como la Fundación Casita de los Sueños, Fundapre y CorHuellas.

nacionales a acercar a las familias y educadores de Caquetá al modelo de aprendizaje a través del juego, guiando, retroalimentando al equipo y fomentando su aceptación social.

Una vez formadas estas alianzas, se presentó la propuesta final del programa Río, Juego y Aprendo a la Fundación LEGO. A finales de 2020, la Fundación financió esta propuesta con una subvención de US $5 millones por tres años.

El diseño del proyecto Río, Juego y Aprendo

En 2020, aeioTU se reunió de forma regular con la Fundación Pies Descalzos, la Facultad de Educación de la Universidad de los Andes y el Gobierno Nacional para diseñar un programa conjunto, y alinear sus roles y expectativas. Juntos, diseñaron los componentes principales del proyecto.

El programa Río, Juego y Aprendo contempla tres líneas de acción, todas apoyadas por un sistema de Monitoreo, Evaluación y Aprendizaje (MEL):

(i) Capacitar a maestros y líderes de educación inicial, preescolar y básica primaria hasta tercer grado, a través de un modelo de desarrollo de capacidades.
(ii) Apoyar a los tomadores de decisiones a nivel local y nacional a través de un programa de liderazgo por la primera infancia.
(iii) Construir una estrategia de gestión de conocimiento, incidencia y sostenibilidad.



Fuente: Río, Juego y Aprendo

Una vez definidos los componentes básicos del programa, la alianza Río, Juego y Aprendo concentró sus esfuerzos en el diseño del modelo de desarrollo de capacidades que utilizaría para capacitar a los maestros, maestras y líderes educativos, así como adaptar su práctica al contexto rural local. Para esto último, fue esencial contratar facilitadores del territorio. El personal local aportó una fuente vital de conocimiento y retroalimentación para la adaptación del programa, mejoró su aceptación local y brindó una oportunidad para construir capacidad en el territorio. Gracias al nivel educativo de la fuerza laboral de Caquetá, el equipo de Río, Juego y Aprendo pudo contratar a la mayoría de su personal en el departamento. Actualmente, de las 74 personas que integran el equipo de Río, Juego y Aprendo[12], 59 vivían en el Caquetá antes del inicio del programa, incluyendo a los tres talleristas y 48 facilitadores pedagógicos que implementan la primera línea de acción.

[12] Por favor visite el Apéndice para ver la estructura organizacional del proyecto Río, Juego y Aprendo.

Línea de acción (i): capacitar a maestros y líderes de educación inicial, preescolar y básica primaria, a través de un modelo de desarrollo de capacidades

Este componente fue diseñado para cubrir a más de 780 maestros y 120 líderes educativos de las instituciones educativas públicas y las modalidades de atención a la primera infancia del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF, ver cuadro adjunto).

Con el apoyo del gobierno local, el equipo de Río, Juego y Aprendo seleccionó 229 unidades de servicio que brindan atención a la primera infancia y 160 sedes de las instituciones educativas del departamento para participar de esta capacitación. Junto con su red local, incluyendo a instituciones del gobierno territorial y ONGs de la región, el equipo de Río, Juego y Aprendo contactó a líderes de las instituciones seleccionadas para darles a conocer el programa y vincularlos a esta iniciativa. Contar con el apoyo de la red local fue crucial para generar confianza en los maestros y líderes educativos, dado que estos pudieron relacionar el programa Río, Juego y Aprendo con organizaciones que les eran familiares.

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF): "El Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) es la entidad del Estado colombiano que trabaja por la prevención y protección integral de la primera infancia, infancia y adolescencia, el fortalecimiento de los jóvenes y las familias en Colombia, brindando atención especialmente a aquellos en condiciones de amenaza, inobservancia o vulneración de sus derechos"[13]. Como parte de sus funciones, el ICBF provee atención a la primera infancia para los niños y niñas más vulnerables.

El juego es el componente esencial del modelo de desarrollo de capacidades. Este modelo reconoce que los maestros y maestras ya cuentan con un saber pedagógico y unas estrategias que se encuentran en su planeación pedagógica para la enseñanza diaria a sus alumnos. El modelo de desarrollo de capacidades fomenta que estos incorporen el aprendizaje a través del juego en su planeación, que ha demostrado ser efectivo para promover el desarrollo y aprendizaje de las niñas y los niños. La formación y el acompañamiento se diseñaron de forma interactiva y con enfoque práctico.

Motivar a los maestros y maestras a hacer parte del modelo de desarrollo de capacidades fue un reto al principio, dado que implicaba asumir un compromiso adicional de tiempo de trabajo. No obstante, de acuerdo a la retroalimentación de los maestros recibida a través de los sistemas MEL del proyecto, el enfoque práctico de las sesiones de formación fue vital para la aceptación del programa.

Una de las metas del proyecto, que apoya el modelo de desarrollo de capacidades, es facilitar la transición de las niñas y los niños de educación inicial (bajo el liderazgo del ICBF) a la educación básica primaria (que se rige por los lineamientos del Ministerio de Educación). Colombia ha hecho grandes avances en esta materia, por ejemplo, a través de las guías del Gobierno Nacional para promover trayectorias educativas completas[14]. En las sesiones mensuales de formación, Río, Juego y Aprendo promueve el diálogo entre los agentes educativos del ICBF y los maestros y maestras de las instituciones educativas oficiales. Este

[13] Gobierno de Colombia (2022). *Instituto Colombiano de Bienestar Familiar*. Recuperado de "El instituto": https://www.icbf.gov.co/instituto

[14] https://ote.mineducacion.gov.co/sites/default/files/otepublic/2022-06/Educacion-inicial.pdf

diálogo se centra en construir soluciones prácticas para cerrar las brechas entre la educación inicial, preescolar y primaria a nivel local, y promover una transición más sencilla para todos los niños y las niñas.

Línea de acción (ii): apoyar a los tomadores de decisiones a nivel local y nacional a través de un programa de liderazgo por la primera infancia

El elemento central es el programa de liderazgo por la primera infancia: SUMA, un curso para tomadores de decisiones en liderazgo y desarrollo integral de la primera infancia. Este curso, liderado por la Facultad de Educación de la Universidad de los Andes, está dirigido a servidores públicos, líderes comunitarios que trabajan por la primera infancia, rectores, coordinadores y gerentes de programas de educación. El curso SUMA alcanzará a 120 tomadores de decisiones del gobierno local y nacional.

Línea de acción (iii): construir una estrategia de gestión de conocimiento, incidencia y sostenibilidad

El equipo de Río, Juego y Aprendo promueve el reconocimiento del aprendizaje a través del juego y la importancia de invertir en la primera infancia. Con este objetivo, el equipo trabaja de forma coordinada con su red local, incluyendo al gobierno territorial y nacional, ONGs, instituciones educativas y las modalidades de atención la primera infancia del ICBF en Caquetá. Adicionalmente, el equipo de Río, Juego y Aprendo planea contactar a universidades del departamento para desarrollar un programa conjunto que permita familiarizar a los estudiantes de pedagogía con el aprendizaje a través del juego. De esta forma, se espera que los estudiantes puedan implementar esta metodología en sus aulas al desempeñarse como profesores.

Implementación

La implementación del proyecto Río, Juego y Aprendo inició en octubre de 2021 con el lanzamiento oficial del curso SUMA. El programa de liderazgo por la primera infancia fue impartido por la Universidad de los Andes en su primera versión a 35 tomadores de decisiones a nivel local y nacional. En Caquetá, 25 líderes locales recibieron una beca de Río, Juego y Aprendo para asistir al curso SUMA en Bogotá, capital de Colombia. En 2022 y 2023, el equipo invitará a dos cohortes más de 40 personas aproximadamente, para participar del curso SUMA, con el fin de capacitar a un total de 120 líderes en los tres años del proyecto. Estos tomadores de decisiones incluyen a líderes de las secretarías de educación, la regional Caquetá del ICBF, rectores y líderes comunitarios de ONGs locales. El curso no solo facilitará la implementación del modelo de aprendizaje a través del juego en el corto plazo, sino que instalará capacidades en el territorio para mejorar la calidad educativa del Caquetá en el largo plazo.

Con su objetivo de largo plazo en mente, el equipo de Río, Juego y Aprendo está a la búsqueda de nuevos aliados que le permitan ampliar su esfera de influencia e incluir a otros profesionales relacionados con los resultados de las niñas y los niños (como el personal administrativo, líderes educativos y mandos medios). Más aún, estas nuevas alianzas, permitirán al equipo de Río, Juego y Aprendo expandir su impacto más allá del sistema educativo público. Por ejemplo, con el apoyo de *Grand Challenges Canada*, a 2023, aeioTU planea expandir su modelo educativo a los jardines infantiles privados del Caquetá.

La implementación del curso SUMA ha ayudado a fortalecer las relaciones de confianza entre el equipo de Río, Juego y Aprendo y las autoridades locales, al materializar los beneficios recíprocos del proyecto.

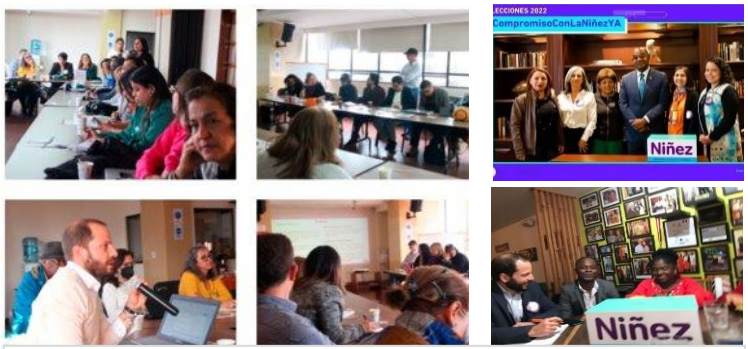
Por una parte, las autoridades locales brindan asesoría a Río, Juego y Aprendo, le ayudan a contactar a los actores locales e instituciones educativas, y facilitan la aceptación pública del proyecto. Por otra parte, Río, Juego y Aprendo capacita a los servidores públicos de forma práctica y ayuda a las autoridades locales a alcanzar sus metas en materia educativa.



Fuente: Río, Juego y Aprendo

En 2022, el equipo de Río, Juego y Aprendo inició la implementación de la formación para maestras y maestros, directores y líderes educativos de las modalidades de educación inicial, preescolar y básica primaria hasta tercer grado: el modelo de desarrollo de capacidades (primera línea de acción), base de las operaciones en Caquetá. Este modelo, consta de 14 ciclos de capacitación (cada ciclo con una sesión grupal de formación y acompañamiento en aula) impartidos en 18 meses y orientados a brindar herramientas para integrar el aprendizaje a través del juego en la práctica cotidiana. Adicionalmente, este modelo busca cerrar la brecha entre la educación inicial, preescolar y primaria, al trabajar con maestros y maestras de ambos niveles educativos de manera conjunta. En este modelo, los asistentes aprenden sobre el poder del aprendizaje a través del juego, las características del juego y el rol del adulto en el aprendizaje y el desarrollo de las niñas y los niños. Además, en este proceso se promueve el uso de materiales a de fácil disposición (reciclables, naturales y del entorno) para promover experiencias enriquecidas de juego.

Con respecto a la tercera línea de acción, el equipo de Río, Juego y Aprendo trabaja con actores nacionales y locales para mejorar la calidad educativa en las zonas rurales de Colombia y, con su apoyo, promover la sostenibilidad del modelo de aprendizaje a través del juego en el largo plazo.



Fuente: NiñezYA

En 2022, el equipo de Río, Juego y Aprendo participó en distintas actividades dirigidas por las autoridades locales para promover el aprendizaje a través del juego y fortalecer su relación con la comunidad. Por ejemplo, cuando el gobierno municipal invitó al equipo de Río, Juego y Aprendo a la celebración del día del niño en Florencia, el equipo diseñó una serie de estaciones de juego para promover el desarrollo y aprendizaje de niños y niñas. El equipo también participó en una donatón de útiles escolares organizada por líderes locales.

A nivel nacional, el equipo de Río, Juego y Aprendo trabaja con NiñezYa, una iniciativa que reúne organizaciones de la sociedad civil para abogar, en una voz unificada, porque los derechos de las niñas y los niños sean una prioridad en los programas de gobierno. A través de esta alianza, el equipo de Río,

Juego y Aprendo se reunió con los candidatos de las últimas elecciones presidenciales, para abogar por la calidad de la educación para la primera infancia en el corto, mediano y largo plazo. En este contexto, este año el equipo ha venido trabajando con el gobierno electo para asegurar la inclusión de acciones que aseguren la cobertura y calidad de la educación inicial de las niñas y los niños.

Durante toda la implementación del proyecto piloto de Río, Juego y Aprendo, el equipo continuará incidiendo en el sistema educativo local y nacional, para que se reconozca al juego como un derecho de las niñas y los niños y una metodología pedagógica para promover su desarrollo[15]. Esta labor de incidencia (tercera línea de acción) complementa los componentes directos del proyecto (primera y segunda línea de acción). Para generar un cambio sistémico sostenible, las tres líneas de acción dependen de la estrategia base de Río, Juego y Aprendo de establecer una alianza sostenible a nivel territorial y nacional.

A nivel nacional, las principales alianzas del proyecto se esbozaron anteriormente; nos centraremos ahora en el ámbito local.

Alianzas locales inclusivas: construyendo relaciones de confianza con los maestros, la comunidad y el gobierno local

Fortaleciendo la confianza de los maestros en el sistema MEL

Construir relaciones de confianza con los maestros de la región es vital para el éxito del programa. Sin embargo, inicialmente esto implicó un reto para el equipo ya que el proyecto incluye un robusto sistema de monitoreo, evaluación y aprendizaje (MEL). En principio, los maestros reportaron sentirse incómodos con el componente MEL. Así, demostrar que este sistema estaba allí para evaluar al proyecto y no a los maestros y maestras, fue fundamental para mejorar la relación del equipo y sus beneficiarios. Con este objetivo, Río, Juego y Aprendo lideró sesiones especiales antes de implementar la línea base, en las que explicó a los maestros, rectores y cuidadores el propósito y formato de la evaluación.



Fuente: Río, Juego y Aprendo

Más aún, la metodología de evaluación de la Facultad de Educación de la Universidad de los Andes facilitó la aceptación del sistema MEL, convirtiéndola en un aliado ideal. Uno de los principios rectores de la Facultad de Educación es hacer de los maestros parte del proceso de evaluación, no su objeto. Bajo esta aproximación, el sistema de evaluación de Río, Juego y Aprendo busca analizar las prácticas pedagógicas y situarlas en su contexto local.

Los evaluadores reúnen información de los maestros y maestras, cuidadores y rectores escolares para tener una imagen amplia del sistema educativo, no

[15] Para más información, por favor diríjase a la sesión final de este resumen del caso.

para evaluar a los maestros de forma individual. Los resultados de las evaluaciones son compartidos con los profesores y líderes educativos de forma agregada, de manera que puedan analizar la situación general del sistema y sus propias prácticas sin sentirse juzgados. Los resultados se presentan en sesiones de discusión en donde los docentes pueden compartir sus comentarios y ser escuchados directamente. A futuro, uno de los desafíos para el equipo de Río, Juego y Aprendo es lograr que maestras, maestros y líderes educativos se apropien de los resultados de la evaluación y los utilicen de forma regular para mejorar sus prácticas educativas.

El componente de monitoreo del sistema MEL, con sus encuestas regulares, ha ayudado al equipo de Río, Juego y Aprendo a adaptar sus formaciones y mejorar la experiencia de sus beneficiarios. Por ejemplo, el equipo utilizó la retroalimentación de las primeras sesiones de formación para adaptar su lenguaje al contexto local y simplificar los instrumentos de monitoreo de los facilitadores del proyecto.

Escuchando a los agentes locales

Como respuesta a las prioridades de las autoridades locales, el equipo de Río, Juego y Aprendo modificó el área de cobertura del programa, aunque esto implicara solucionar ciertos desafíos. El equipo había planeado restringir sus operaciones iniciales en municipios al norte del Caquetá, una zona cercana a la capital del departamento (Florencia) con una conectividad física y digital relativamente alta en los cascos urbanos. Siguiendo su propuesta original, en esta región con conexión digital, el programa Río, Juego y Aprendo podría hacer uso de la plataforma online de aeioTU (Red aeioTU) para dictar formaciones virtuales a los maestros.

Sin embargo, el gobierno local tenía un alto interés por ampliar la cobertura del proyecto al sur del departamento. Para solucionar el desafío de conectividad, el equipo está adaptando sus recursos en línea a formato USB. El programa utilizará este mecanismo para compartir videos seleccionados de la plataforma Red aeioTU e invitar a los profesores con acceso a internet a hacer parte de la comunidad online de aeioTU.

Además, mientras Colombia dejaba atrás las restricciones impuestas por el Covid-19, los maestros expresaron su interés por retomar las actividades presenciales. Por tanto, el equipo de Río, Juego y Aprendo decidió modificar la estructura online de su propuesta original para incorporar un componente presencial en todas sus sesiones. Después de cada ciclo de formación, las lecciones recogidas a través de los sistemas de monitoreo, evaluación y aprendizaje son utilizadas para mejorar la implementación de los ciclos subsiguientes (por ejemplo, las lecciones del primer ciclo son incorporadas en el tercer ciclo).

Trabajando por un cambio sistémico: el rol del aprendizaje a través del juego

El proyecto de Caquetá fue diseñado como un piloto de cambio sistémico para mejorar la calidad educativa de los niños y niñas desde la gestación hasta los ocho años, e integrar el aprendizaje a través del juego en las prácticas pedagógicas en Colombia. Por una parte, el piloto permite focalizar la implementación del modelo en un área geográfica específica y, por otra, sienta las bases para su expansión al resto del país. Con este objetivo, Río, Juego y Aprendo está comprometido con un modelo de alianzas que abarca a agentes locales y nacionales, incluido el gobierno, con quienes mantiene un

diálogo constante (en Caquetá y el resto del país) en torno al papel del aprendizaje a través del juego en la educación pública.

Analicemos, por ejemplo, el rol de los maestros. La línea base que se levantó en Caquetá como parte del componente MEL, mostró que la mayoría de los docentes reconocían la importancia del juego, pero no lo incorporaban explícitamente en su práctica pedagógica. Así mismo, los docentes consideraban que el juego debía ser libre y "no instrumentalizado". Esto evidenció una oportunidad, pero también un reto para el equipo de Río, Juego y Aprendo: demostrar a las maestras y maestros el espectro del juego y cómo este puede tener su lugar en el contexto diario del aula.



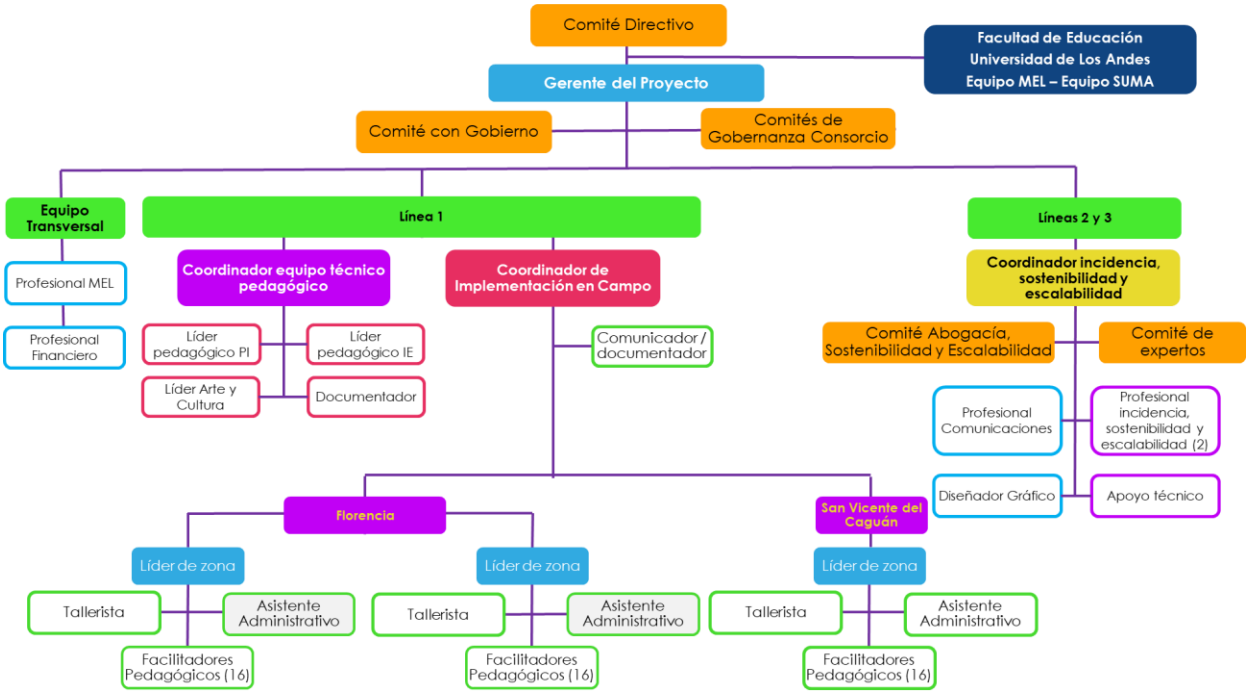
Fuente: Río, Juego y Aprendo

A nivel de política pública, como parte de la iniciativa de la sociedad civil NiñezYa, el equipo Río, Juego y Aprendo trabaja por resignificar el rol del juego en la educación nacional. Hasta ahora, el gobierno ha reconocido al juego como un derecho de las niñas y los niños, una actividad rectora de la primera infancia y relevante en la educación básica por sus beneficios recreacionales y físicos. Sin embargo, el equipo de Río, Juego y Aprendo aboga por que se reconozca la importancia del juego en el aprendizaje y el desarrollo de las niñas y los niños.

En conclusión, como lo expresa Angy Mateus Segura, gerente de la iniciativa Río, Juego y Aprendo:

"El Proyecto Río, Juego y Aprendo es una estrategia multinivel en la que la cooperación internacional, el gobierno nacional y local, y la sociedad civil trabajan juntos para mejorar el ecosistema educativo. Al sumar los esfuerzos de estos agentes de cambio, se espera que, en los próximos años, Caquetá se convierta en un laboratorio viviente de cómo transformar la calidad educativa del país de una forma sostenible y duradera".

Apéndice. Estructura organizacional del proyecto Río, Juego y Aprendo[16]



[16] Materiales provistos por Río, Juego y Aprendo.

El equipo de *Saving Brains Learning Platform* pudo participar de esta innovación y preparar este relato gracias al apoyo de *Grand Challenges Canada* (financiado por el Gobierno de Canadá), *Porticus*, y *Saving Brains Partnership*.

Para más información acerca de ***Saving Brains*** y ***Grand Challenges Canada***, por favor visite: www.grandchallenges.ca

Unlocking the potential for development.

Para más información sobre ***Porticus***, diríjase a: https://www.porticus.com/en/home/

Agradecemos a **Río, Juego y Aprendo** por su trabajo y por compartir su historia con nosotros.

Para más información acerca de **Río, Juego y Aprendo**, por favor visite su página web: https://www.aeiotu.com/riojuegoyaprendo

Río, juego y aprendo