

Poner el ojo



Proyectos Emblemáticos



Poner el ojo

Anotaciones de un colegio poroso

© Cosmo Schools

ISSN:

MELISSA ÁLVAREZ LICONA
Directora

JONATAN ALEJANDRO CUADROS RODRÍGUEZ
Subdirector de Comunicaciones y Cultura

PILAR AUBAD LÓPEZ
JULIANA CORREA GALLEGO
DIANA MENESES OLARTE
LAURA DOMÍNGUEZ CARDOZO
ESTEFANÍA PIEDRAHÍTA VILLA
SILVANA CANO CAMPO
DANIEL ORTEGA SANMARTÍN
Comité editorial

IVANNA JERÓNIMO MENESES
JULIANA ANDREA PATIÑO MORALES
LAURA STEFANÍA MOSQUERA HOYOS
LICETH ZAPATA RAMÍREZ
MANUELA AYALA MUÑOZ
MIGUEL ÁNGEL ESCOBAR RIAÑO
NEVIS CONEO PAREDES
VALERIA ISABELA NIEVES GONZÁLEZ PELÁEZ
VERÓNICA CATHERINE RUIZ ESCOBAR
YESSICA AGUDELO PANIAGUA
YÉSSICA GUTIÉRREZ DÍAZ
Mentoras de proyectos

SILVANA CANO CAMPO
Diseño y diagramación

Primera edición digital: Medellín, abril de 2026
Recopilación de Proyectos Emblemáticos de la convocatoria abierta
Poner el Ojo de la Semana del Aprendizaje y la Cultura 2025
Periodicidad anual

Cosmo Schools S.A.S.
Carrera 46 No 31 - 60
Tel: 3 6 0 7 0 8 0
comunicaciones@cosmo.edu.co
www.cosmo.edu.co

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida en ninguna forma o por ningún medio, sin autorización previa y por escrito de Cosmo Schools S.A.S.

Índice

Resumen Abstract	6
Editorial	8
¿Qué es un Proyecto Emblemático?	10
ABP en Cosmo	12

Proyectos Emblemáticos

Medellín parchado	18
Transformación	24
Noticiero Schools	28
La séptima aventura	32
El silencio habla	38
Imaginario fuera del planeta	42
Juegos mentales	48
Choque entre dos mundos	50
Tierra que habla, agua que sueña	54
Tornados, remolinos y otros	58
Agradecimientos	60

Resumen

Esta revista reúne diez proyectos emblemáticos seleccionados por convocatoria abierta durante la Semana del Aprendizaje y la Cultura 2025 en Cosmo Schools, experiencias que destacan por la calidad de sus procesos, la fuerza de sus preguntas y el rol protagónico de los estudiantes. Cada proyecto fue acompañado en museografía, documentación y diseño simbólico, fortaleciendo la relación entre creación, narrativa y muestra escolar. Esta publicación funciona como un laboratorio pedagógico abierto, donde los estudiantes ejercen como productores de un conocimiento susceptible de ser divulgado, y que quiere compartir aprendizajes, activar memorias y motivar a otros estudiantes, mentores y aliados a sumarse, experimentar y hacer parte de futuras exploraciones colectivas. El resultado es un compendio que evidencia cómo las metodologías activas, el colegio expandido y las alianzas comunitarias pueden transformar la experiencia educativa y generar memorias pedagógicas significativas.





Abstract

This magazine brings together ten signature projects selected through an open call during the 2025 Week of Learning and Culture at Cosmo Schools (Medellín, Colombia). These experiences stand out for the quality of their processes, the power of their questions, and the leading role played by our students. Each project was paired with museography, documentation, and symbolic design, strengthening the connection between creative narrative and school exhibition. This publication functions as an open pedagogical laboratory, where students act as creators of knowledge ready to be shared. It aims to share learning, activate collective memories, and inspire other students, mentors, and allies to join, experiment, and be part of future explorations. The result is a compendium that demonstrates how active learning, the 'expanded school,' and community partnerships can transform the educational experience and generate meaningful pedagogical memories.



EDITORIAL

Esta edición reúne una selección de proyectos desarrollados durante el año en distintos centros de experiencias y grados de Cosmo Schools, organizados bajo una lógica de sistematización que destaca la riqueza del proceso pedagógico vivido en las aulas. Cada artículo presenta un proyecto desde su corazón: la pregunta que lo originó, la motivación del grupo, la metodología, el desarrollo, los aprendizajes y la visión de los estudiantes. A través de estos relatos, esta primera edición de la revista captura la diversidad de caminos que puede tomar un proceso educativo cuando se diseña con creatividad, rigor y sentido.

Los proyectos incluidos responden a la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y abarcan prácticas artísticas, experiencias museográficas, investigación situada, diseño de producto y narrativas audiovisuales. Cada uno abre una ventana distinta al pensamiento de las niñas, niños y jóvenes: su capacidad de imaginar futuros, dialogar con territorios, explorar la memoria histórica, crear objetos que resuelven problemas, expresar sensibilidades y construir conocimiento colectivamente.

Esta edición es un homenaje al trabajo pedagógico, a las ideas que se transformaron, a los estudiantes, mentores y mediadores, familias y aliados que investigaron con rigor, a la potencia simbólica de las muestras y al derecho de los estudiantes a crear con profundidad, belleza y sentido.

Melissa Álvarez Licona
Directora Cosmo Schools

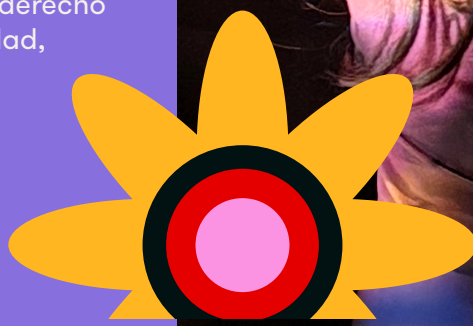




Figura 1. Medellín parchado:
Proyecto Emblemático. Centro de
Experiencias Laureles, Medellín, 2025.

¿QUÉ ES UN PROYECTO EMBLEMÁTICO?



Cada semestre o trimestre, según la escuela, en las aulas de Cosmo se desarrollan proyectos que conectan saberes, ponen en práctica habilidades y consolidan el conocimiento. Estos procesos se enmarcan en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), una metodología interdisciplinar que invita a los estudiantes a abordar preguntas y problemáticas reales de su entorno a través de la investigación y la creación. Este camino transforma el aprendizaje en una experiencia profunda, significativa y memorable, que involucra la mente, el cuerpo y la emoción.

En Cosmo, el ABP se sostiene sobre premisas claras que orientan el trabajo en el aula. Aprendemos con otros y gracias a otros, de manera que el diálogo, la co-creación y la reflexión colectiva fortalecen los proyectos y desarrollan habilidades sociales y emocionales esenciales. Diseñamos, cuestionamos e iteramos, logrando que con pensamiento creativo, crítico y reflexivo imaginemos soluciones, aprendamos del error y tomemos decisiones informadas. Las preguntas son el motor y el *Art Thinking* se vuelve parte fundamental del método para despertar el asombro, la curiosidad, la sensibilidad y la creación.

En este camino, los estudiantes asumen un rol activo como investigadores y creadores de conocimiento. Mentoras, mentores y mediadores acompañan los procesos con cuidado y claridad, sin imponer respuestas, pero sosteniendo el sentido pedagógico del aprendizaje. Los proyectos se enriquecen al dialogar con socios comunitarios —familias, barrio, ciudad y aliados del Colegio

Expandido¹ — que amplían las miradas y conectan el aprendizaje con experiencias reales.

Por eso, y con la ilusión de compartir el brillo que sabemos que habita en las aulas, lanzamos una convocatoria abierta para que proyectos de todas las sedes compartieran sus procesos, preguntas y hallazgos. Buscábamos encontrar historias y experiencias educativas, capaces de mostrar cómo se investiga, se crea y se transforma dentro de las aulas. Visitamos los proyectos postulados durante **PONER EL OJO**, nuestra *Semana del Aprendizaje y la Cultura*, donde nos centramos en los procesos vividos por los estudiantes y sus mentores. Seleccionamos diez y acompañamos sus recorridos con asesorías colectivas e individuales en museografía, documentación y diseño simbólico.

Un proyecto se vuelve emblemático cuando integra elementos que amplifican su potencia educativa: evidencia un proceso de aprendizaje; cuenta con sistematización y documentación rigurosas; demuestra el desarrollo de habilidades cognitivas y socioafectivas en los estudiantes, quienes además realizan metacognición sobre su propio aprendizaje; evidencia una transversalización de los momentos de aprendizaje; colabora con socios comunitarios; tiene la capacidad de expandir la escuela hacia otros territorios; su muestra final posee potencia simbólica; y pone a los estudiantes en el centro del proyecto.

¹ En Cosmo llamamos *Colegio Expandido* a los lugares y experiencias que se viven más allá de nuestros colegios y que amplifican la mirada del proceso educativo. Con ello damos cuenta de una de nuestras declaraciones fundamentales: entendemos que la escuela es porosa y está conectada con el territorio del que hace parte. Así, los estudiantes se adentran en las dinámicas del barrio y la ciudad, concebidos como un laboratorio vivo de aprendizaje.



En estos diez proyectos, lo académico, lo emocional y lo estético se entrelazan. Los productos, representaciones y reflexiones que emergieron de ellos generan identidad, memoria y sentido. Una maqueta, un documental, una instalación, un juego mental o un dispositivo narrativo se convierten en artefactos que hablan del mundo y del lugar que cada estudiante ocupa en él. Porque en educación, el acto de mostrar lo que se aprende es un hito que dignifica, nombra y visibiliza la experiencia.

Figura 2. La séptima aventura: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Barrio Colombia, Medellín, 2025.




Figura 3. La séptima aventura: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Barrio Colombia, Medellín, 2025.

El ABP en Cosmo

En Cosmo el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es el corazón de nuestra propuesta pedagógica y nuestra forma de concebir el aprendizaje. Los estudiantes investigan, crean y actúan sobre problemas reales de su entorno, movilizando saberes y habilidades de manera significativa.

Cada proyecto es una ruta que les permite plantear preguntas, buscar respuestas, proponer soluciones, trabajar en equipo y llegar a productos o acciones que tienen impacto en su vida cotidiana y en la comunidad.

A la vez que se fortalecen las funciones ejecutivas: planificación, flexibilidad cognitiva, autorregulación emocional y toma de decisiones.

En este proceso, los mentores cumplen un rol de acompañantes y facilitadores. Ayudan a abrir posibilidades, sostener la curiosidad, conectar áreas de conocimiento y asegurar que el aprendizaje se traduzca en experiencias relevantes. Así, el ABP no solo desarrolla competencias cognitivas y comunicativas, sino también autonomía, creatividad, pensamiento crítico y sentido social. Permite la transversalización de los momentos de aprendizaje para cultivar la pregunta, el asombro, y plantear nuevas propuestas que se lleven a la acción.

Hay cinco premisas que nos guían en el camino del ABP:

- 1. El aprendizaje es activo y auténtico,** y pone al estudiante en el centro de la experiencia educativa: se aprende cuando se crea, se experimenta y se resuelven problemas reales con propósito, impacto y conexión con el contexto.
- 2. Aprender con otros y gracias a otros** es fundamental; la colaboración, la conversación y la reflexión colectiva fortalecen los proyectos y desarrollan habilidades sociales y emocionales esenciales para la vida.
- 3. Promovemos el pensamiento creativo,** crítico y reflexivo, que invita a diseñar, cuestionar e iterar, a tomar decisiones informadas y a aprender del error.
- 4. La pregunta es el motor y el arte, el método:** desde el *Art Thinking*, el aprendizaje involucra mente, cuerpo y emoción, y los estudiantes producen conocimiento mientras exploran materiales, narrativas, estéticas y formas expresivas.
- 5. Trabajamos con socios comunitarios,** porque construir en comunidad junto a familias, barrio, ciudad y aliados amplía las perspectivas, enriquece los proyectos y conecta el aprendizaje con experiencias reales de la vida cotidiana.

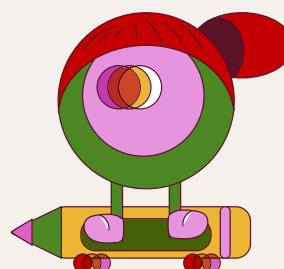


Además, vivimos los proyectos de manera progresiva de acuerdo con las etapas de desarrollo en que se encuentran los estudiantes. En la **Escuela Imagina** (Creadores e Investigadores) los proyectos nacen del asombro y la exploración sensorial, donde los más pequeños aprenden preguntando, tocando y jugando, en procesos que se transforman según su curiosidad. En la **Escuela Explora** (Transición, 1.º y 2.º), los estudiantes investigan fenómenos cercanos del mundo natural y social, fortaleciendo habilidades de investigación y trabajo en grupo. En la **Escuela Crea** (3.º, 4.º y 5.º), los proyectos se centran en la participación y la ciudadanía, abordando problemas reales desde la colaboración y la creatividad. En la **Escuela Construye** (6.º, 7.º y 8.º), el énfasis está en la ingeniería y la solución de problemas complejos con base tecnológica, mediante el diseño de prototipos con potencial de impacto social. Finalmente, en la **Escuela Inspira** (9.º, 10.º y 11.º), la conversación constante y la toma de decisiones compartidas promueven la autonomía, la iniciativa y la profundización en intereses, pasiones y proyecciones vocacionales.

A través de su trayectoria escolar, las y los estudiantes se acercan a diferentes tipologías de proyectos. Estas se adaptan según cada grado y etapa escolar y permiten articular los aprendizajes con diferentes niveles de complejidad y áreas del saber. Al finalizar su trayectoria escolar,

las y los estudiantes de Cosmo habrán pasado por las diferentes tipologías de proyectos, lo cual les permite encontrar afinidades e intereses para, en el último grado escolar, proponer un proyecto que les resulte atractivo y resuene con su propósito. Algunas de las tipologías de proyectos que trabajamos en Cosmo y que encontrarás en esta revista son investigación creación, práctica artística, investigación experimental, diseño de producto, asombro, activismo y conocimiento.

Esta es la manera en que el ABP atraviesa nuestras aulas. Los estudiantes recorren caminos que parten del asombro, se nutren de la pregunta, se fortalecen en la colaboración y se proyectan hacia el mundo real. Cada proyecto se convierte en una experiencia que deja huella, se aprende haciendo, pensando con otros y creando sentido. De este modo, el aprendizaje se vuelve memoria, identidad y posibilidad, y la escuela se expande para abrir mundos donde cada estudiante encuentra un lugar para investigar, crear y compartir lo aprendido.



TAXONOMÍA

DE UN PROYECTO EN COSMO

Hablemos el mismo lenguaje y familiarízate con los conceptos de una ficha de proyecto en Cosmo.

Mentora:

Dentro de cada mentor hay un aprendiz que tiene la posibilidad de soñar un mundo diferente en el que puede cocrear con sus estudiantes y compartir su visión del mundo. Son personas apasionadas por el aprendizaje, disfrutan de acompañar a otras en su camino de aprender, y lideran experiencias inspiradoras de aprendizaje desde una perspectiva activa, que construye a través del pensamiento, el gozo por el conocimiento, la comprensión de los límites y el desarrollo de la libertad.

Mediador:

En Cosmo, la mediadora es una aprendiz permanente que se transforma mientras acompaña procesos de otros. Cuida, observa y escucha con mirada amplia, atenta a la inclusión como práctica cotidiana. Sostiene experiencias en el aula y el Centro de Experiencia, articulando planeación, cuidado y desarrollo. Es puente entre mentores, familias y estudiantes, para que el aprendizaje ocurra con conciencia y libertad.

Pregunta inspiradora:

Objetivo:

Mentora y mediador:

Estudiantes:

Colegios Expandidos y socios comunitarios:

Colegios Expandidos y socios comunitarios:

Son experiencias vividas por los grupos y personas que se suman a los proyectos, y que permiten tener perspectivas, intercambios y conversaciones que enriquecen los proyectos y amplían el horizonte de lo que es posible aprender

Grado

En nuestro colegio, los grupos son una comunidad de aprendizaje donde estudiantes, mentores y familias se conectan para transformar la educación. Se basa en el vínculo afectivo y la confianza, creando un entorno seguro donde cada integrante colabora para desarrollar su propósito y talento.

En algunos casos, cada grupo elige un nombre propio y se nombran como tribus a sí mismos.

Tipología de proyecto:

En Cosmo, las y los estudiantes desarrollan proyectos que se ajustan a su grado y ciclo escolar. Para ello, hemos establecido diversas tipologías de proyectos que facilita la articulación de los aprendizajes con distintos niveles de complejidad y áreas del conocimiento, integrando siempre los intereses y las preguntas del grupo.



Escuela:

Este viaje tiene cinco Escuelas que corresponden a los ciclos de desarrollo en que se encuentran niñas, niños y jóvenes. Los grados escolares se agrupan en Escuelas, a través de las cuales vivencian nuestras premisas pedagógicas: Imagina (Creadores e Investigadores), Explora (transición, primero, segundo), Crea (tercero, cuarto, quinto), Construye (sexto, séptimo, octavo), e Inspira (noveno, décimo y once).



PROYECTOS

MEDELLÍN PARCHADO
TRANSFORMACCIÓN
NOTICIERO SCHOOLS
LA SÉPTIMA AVENTURA
EL SILENCIO HABLA
IMAGINARIOS FUERA DEL PLANETA
JUEGOS MENTALES
CHOQUE ENTRE DOS MUNDOS
TIERRA QUE HABLA, AGUA QUE SUEÑA
TORNADOS, REMOLINOS Y OTROS





EM BLE MÁ TI COS

EDUCACIÓN | PONER EL OJO REVISTA ANOTACIONES SOBRE

ANOTACIONES SOBRE PONER EL OJO REVISTA

MEDELLÍN PARCHADO

Pregunta inspiradora:

¿Cómo podemos conocer, vivir y transformar nuestra experiencia de ciudad como niños y niñas para que Medellín sea un lugar pensado para las infancias?

Objetivo:

Resignificar la ciudad de Medellín desde las experiencias de los niños y niñas, promoviendo una relación activa, afectiva y reflexiva con el entorno urbano.

Mentora: Yessica Agudelo Paniagua | **Mediadora:** Manuela Ángel Jaramillo

Estudiantes:

Agustín Acevedo Giraldo, Agustín Restrepo Pérez, Agustina Amaya Santamaría, Alan Graciano Caro, Alejandro del Río Mejía, Antonia Cardona Gómez, Grecia Agudelo Morales, Guadalupe Castaño Gómez, Helena Cadavid Mejía, Inti Valderrama Silva, Isaac Ríos Ochoa, Johan Alejandro Uribe Ángel, José Pablo Taborda Posada, Julieta Castaño Aguilar, Julieta Jaramillo Aristizábal, María del Mar Osorio Moncada, Margarita Valencia Gil, Matías González Pérez, Matteo David Valladares Sulbarán, Maximiliano García Vera, Mathias José Ángel Muñoz Pino, Nicolás Granados Ramírez, Rafael Ortiz Bermúdez, Samuel Sánchez Bedoya, Samuel Zapata Mejía y Sara Henao Elorza.

Centro de Experiencias:
Cosmo Laureles

Grado:
Transición A |
p. m.

Escuela:
Explora

Tipología de proyecto:
Simulación

Colegios Expandidos y socios comunitarios:

Aeropuerto Olaya Herrera, Comuna 13, Fiesta del Libro y la Cultura, Atanasio Girardot, Canal Parque Gabriel García Márquez, Universidad de Antioquia, Parque Público Pinocho, Centro Cultural Comfama de Aranjuez, Claustro Comfama, Parque Explora, Museo del Agua y familias del grupo.

“Acompañar Medellín Parchado me permitió reconocer, una vez más, que las infancias tienen una capacidad profunda para leer, cuestionar y transformar su entorno cuando se les ofrece un espacio genuino para hacerlo (...) Este proyecto reafirmó en mí la importancia de mirar la ciudad desde sus ojos, ojos que no temen nombrar lo que duele, pero que también encuentran belleza, juego y esperanza en cada rincón”.

Yessica Agudelo Paniagua, mentora.



Con torpeza, a veces olvidamos el papel protagonista que tienen las infancias en los espacios de una ciudad. En un aula de Cosmo, estudiantes del grado Transición, de entre 4 y 5 años, se atrevieron a explorar su ciudad (Medellín) para descubrir qué lugares estaban pensados para ellos y tratar de revertir, con pasitos pequeños, eso que alguna vez asumimos como verdad.

Todo empezó con conversaciones cotidianas en el aula. Hablaban de los recorridos diarios, de los lugares que les generaban curiosidad, aquello que les incomodaba y lo que soñaban transformar. De allí surgió la pregunta.que

guiaría su proyecto: **¿Cómo podemos imaginar, habitar y transformar la ciudad desde la mirada de los niños y las niñas?** Con esto en mente, buscaron mostrar que las infancias no solo transitan la ciudad, también la sienten, la leen y la interpretan, logrando así que sus ideas amplíen la comprensión general del entorno urbano.

Con este horizonte comenzó su búsqueda. El proceso se desarrolló en etapas que fueron transformando tanto al grupo como al proyecto mismo. Lo primero fue reconocer la ciudad desde



Figura 4. Medellín parchado: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Laureles, Medellín, 2025.



los recuerdos y vivencias personales: qué ven en su día a día, qué escuchan a través de las ventanas de sus casas, qué les emociona de los recorridos que hacen en la ciudad o qué les asusta de ella. Con la observación activa, el grupo recorrió la ciudad siguiendo un principio fundamental en el ABP: crear, imaginar posibilidades y proponer soluciones a las problemáticas cercanas de su entorno. Sus ideas fueron plasmadas en bitácoras, donde narraron, representaron lo que descubrieron e hicieron propuestas de mejora. Esto hace parte también del ABP, documentar hallazgos para tomar decisiones informadas.

En Cosmo, la ciudad se convierte en un laboratorio para el aprendizaje, y bajo este principio la tribu recorrió la ciudad. **La Universidad de Antioquia, el Parque Explora, la Biblioteca Pública Piloto, la Comuna 13, el Museo del Agua, el Claustro de San Ignacio, el Centro Cultural de Comfama en Aranjuez, el Aeropuerto Olaya Herrera, la Liga de Gimnasia y el Canal Parque de Teled Medellín** fueron sus espacios de aprendizaje, observación e inventiva durante días. Estos recorridos tuvieron la intención de habitar espacios de la ciudad para pensarlos como propios, descubriendo las posibilidades que les ofrecen a las infancias.

Pero ese hallazgo vino acompañado también de la

Figura 5. Medellín parchado: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Laureles, Medellín, 2025.



Figura 6. Medellín parchado: Proyecto Emblemático, Centro de Experiencias Laureles, Medellín, 2025.

idea de construir una ciudad donde todos quepan. Con la generosidad y el amor como premisas, la tribu visitó La Casita de San Nicolás, albergue infantil, para compartir con otros niños y niñas una experiencia diseñada entre todos. Esto les permitió comprender la ciudad como un espacio para los vínculos, los afectos y las realidades diversas que conviven en ella. Para el grupo fue un momento de sensibilidad y apertura, reconociendo que la ciudad es un territorio que se comparte y que, en ese compartir, es posible sembrar cuidado, juego y compañía. Esto les permitió tejer comunidad, además de mostrarles a las y los estudiantes que sus acciones pueden transformar, aunque sea por un instante, el lugar donde otros crecen.

Un hallazgo trascendental que acompañó este proyecto fue la certeza de que los

espacios de ciudad para las infancias están más allá de aquellos donde hay una transacción económica de por medio. Helena, miembro de esta tribu, lo supo explicar:

“en los centros comerciales no podemos parchar porque no hay nada, solo tiendas para comprar”.

Como resultado de su investigación, los exploradores decidieron crear tres productos para compartir con la comunidad educativa: una Cartografía de *Medellín Parchado*, hecha a partir de maquetas que simulan la ciudad soñada desde sus miradas; un fanzine que funciona como una guía cultural para que los niños y las niñas

puedan habitar su ciudad desde nuevas miradas, con recomendaciones, rutas, lugares significativos y reflexiones construidas por ellos mismos; y un libro interactivo que conducen a las narraciones orales de los propios niños y niñas, contando en su voz cómo vivieron, sintieron y resignificaron los lugares que habitaron durante el proyecto. Todos estos fueron expuestos durante la muestra final, que recibió a familias y comunidad educativa en el aula.

Medellín Parchado fortaleció la capacidad de expresar ideas, llegar a acuerdos, cuidar el trabajo colectivo, reconocer necesidades reales de la ciudad y proponer alternativas para transformarla. Fue el regalo de una tribu de Cosmo Schools Laureles para las infancias de Medellín.



“Medellín Parchado es algo distinto a un centro comercial porque allá no hay nada de aprender, solo de estar encerrado.”

Inti Valderrama Silva, estudiante del grado transición, Cosmo Laureles.

Figura 7. Medellín parchado: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Laureles, Medellín, 2025.



TRANSFORMACIÓN: DEL RESIDUO A LA ACCIÓN



Pregunta inspiradora:

¿Qué le pasa a nuestro planeta cuando no separamos bien las basuras y cómo podemos ayudar a cuidarlo desde nuestro colegio?

Objetivo:

Generar en la comunidad una consciencia ambiental activa y responsable, fomentando la investigación y la práctica de la separación adecuada de residuos, promoviendo la unión y el compromiso colectivo a través de acciones pedagógicas y la iniciativa Hora Cero, para reconectar y cuidar nuestro planeta.

Mentora: Ivanna Jerónimo Meneses |

Mediadora: Valentina Chavarria (ya no está en Cosmo Schools)

Estudiantes:

Alan Miguel García Salazar, Amelia López Morales, Amelia Ortiz Álvarez, Ana Valentina Moreno Sánchez, Antonia Higueta Gil, Antonia Tangarife Reyes, Antonia Vargas Vargas, Azucena Alzate Restrepo, Daniel Franco Hernández, Emilia Tamayo Pérez, Emiliano Valencia Uribe, Federico Pérez Arango, Isabella Sierra Bustamante, Jerónimo Cuartas González, Joaquín Londoño Mejía, Juliana Marulanda Carmona, Julieta Uribe Grajales, Luciana Uribe Grajales, María Antonia Lozano Vélez, Martín Agudelo Zapata, Matías Correa Diez, Matías Londoño Taborda, Mía Álvarez Cardozo, Nicolás Torres Rosero, Rafael Ángel Agudelo, Rafael Herrán Saldarriaga, Samantha Giraldo Rivas, Tomás Cossio Álvarez, Vicente Arbeláez Castrillón y Violetta Barrientos Guzmán.

Centro de Experiencias:

Cosmo Envigado

Grado:

Segundo B

Escuela:

Explora

Tipología de proyecto:

Conocimiento

Colegios Expandidos y socios comunitarios:

Parque de Envigado (Enviaseo) y familias del grupo.



Figura 8. Transformación: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Envigado, Medellín, 2026.

En esta aula se exhibe un gesto sencillo. Un grupo de niños y niñas del grado primero de Cosmo Schools, sede Envigado, se pregunta

“¿qué ocurre con aquello que desaparece de sus manos cuando ya no lo necesitan?”

El residuo, que suele perder importancia apenas toca la caneca, adquiere aquí una presencia distinta. La pieza que antes pasaba inadvertida se convierte en señal de tránsito, en fragmento que invita a detener la mirada y a reconocer que todo conserva una historia.

Las mesas del aula recuerdan las mesas de un laboratorio. Los niños y las niñas manipulan, mezclan, comparan y observan con seriedad. Cada objeto encontrado en sus casas entra en escena por segunda vez. Las familias participan

en la búsqueda y acercan materiales que ya cumplieron un ciclo. Entra una caja arrugada, llega un frasco que alguna vez guardó mermelada, aparece un papel que sobrevivió a una lista de mercado. Todo se vuelve materia disponible, parte de un archivo doméstico que revela usos, memorias y posibilidades.

El ensayo inicia con el tacto. El grupo explora texturas que no suelen recibir atención. Algunos materiales se deshacen de inmediato, otros resisten. Surgen hipótesis que abren paso al pensamiento crítico y a la construcción de conocimiento. Se preguntan por la durabilidad del cartón, por la persistencia del plástico, por la manera como cada material responde a la luz, al agua y al tiempo.

A lo largo del proceso, y por invitación del grupo, se suma **Enviaseo**² como socio comunitario y abre puertas

2 Empresa de aseo del Municipio de Envigado, Antioquia.

para que los niños y las niñas comprendan la ruta de los residuos. Las conversaciones con sus equipos transforman preguntas abstractas en aprendizajes concretos. El grupo descubre qué ocurre cuando la separación se hace de manera adecuada, qué materiales pueden reinsertarse en otros circuitos y qué cuidados requieren los puntos de acopio. Esta articulación fortalece la noción de responsabilidad compartida y alimenta la idea de que las pequeñas acciones tienen un efecto real en la vida de la ciudad.

El aula se mueve con una energía que mezcla juego y rigor. La investigación se convierte en acción y toma forma en los productos que las y los estudiantes elaboran. Surgen prototipos de juegos que explican las “tres erres”³ a través de misiones, recorridos y decisiones que invitan a pensar en el uso consciente

3 Reducir, reutilizar y reciclar.



Figura 9. Transformación: Proyecto Emblemático, Centro de Experiencias Envigado, Medellín, 2025.

de cada material. Estos prototipos funcionan como herramientas pedagógicas que otros estudiantes pueden manipular. El aprendizaje se hace visible en objetos que condensan intuición, experimentación y creatividad.

Paralelamente, los niños construyen una muestra museográfica que narra el proceso, parte fundamental de la secuencia metodológica que vivimos en Cosmo y que busca divulgar el conocimiento producido en las aulas. Fotografías, registros, piezas intervenidas y fragmentos del laboratorio se organizan como un recorrido que permite observar la manera en que cada etapa tomó forma. La exposición funciona como un espejo que devuelve al grupo la huella que dejaron sus preguntas. También invita a la comunidad a percibir la basura como materia viva, cargada de decisiones y de posibilidades.

Hacia el final surge una aspiración que extiende el proyecto. Los niños imaginan un momento compartido en toda la red Cosmo. Lo llaman Hora Cero y consiste en un acto breve que propone detenerse, apagar los dispositivos y agradecer a la Tierra el soporte silencioso que ofrece cada día. Es un horizonte que recuerda que la conciencia ambiental se construye paso a paso. Esta idea queda como propuesta futura surgida de la tribu de segundo en Cosmo Envigado para toda la red de colegios. El proyecto deja una estela clara. Las y los niños comprendieron que sus acciones tienen impacto, que la creatividad convierte cualquier residuo en un recurso y que el trabajo colectivo potencia las ideas.

También desarrollaron habilidades de observación, pensamiento crítico, comunicación y empatía con su entorno. Estos aprendizajes se entretajan con el acompañamiento de

las familias y con la presencia de Enviaseo, que ayudó a ampliar la mirada hacia la ciudad y sus ciclos de manejo ambiental.

En esta comunidad educativa se transformó todo. La belleza del proyecto se revela en la manera como cada participante reconoce que la transformación empieza en gestos mínimos. El residuo que antes iba a la caneca ahora se muestra como señal de cuidado. Lo que parecía pequeño se vuelve semilla.

**Lo que parecía perdido
regresa como
posibilidad.**





Somos eco

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 30 40 50 60 70 80 90

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21



Figura 10. Transformación: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Envigado, Medellín, 2025.



NOTICIERO SCHOOLS

Pregunta inspiradora:

¿Cómo podemos crear un noticiero escolar que informe, exprese nuestras ideas y promueva la participación de todos?

Objetivo:

Diseñar, producir y difundir un noticiero escolar creado por los estudiantes, fortaleciendo la comunicación, la expresión oral y escrita, el trabajo en equipo y el sentido de pertenencia, a través de temas relevantes para la comunidad educativa.

Mentora: Liceth Zapata Ramírez | **Mediadora:** María Camila Sierra Zapata

Estudiantes:

Alejandro Rodríguez Hernández, Antonia Posada Mejía, Denzel Josué Marín López, Dulce María Triana Eusse, Emilia Quintero Avendaño, Emilia Urán Pérez, Emmanuel García Blandón, Emma Ángel Agudelo, Gael Alejandro Niño Sánchez, Hatuey Ortega Molano, Isabel Cuervo Parra, Jeremías Díaz Arboleda, Jerónimo Ortiz Arboleda, Juan José Ruiz Guerrero, Julieta Alzate Zamudio, María Ángel González Sánchez, María Antonia Vásquez Barrantes, Martín Granda Agudelo, Martín Lopera Giraldo, Matías Yepes Acosta, Miguel Ángel Montes Correa, Miguel Dávila Montoya, Miguel Flórez Ospina, Samuel Marín López, Santiago Quiceno Larrea y Thomas Peña Ordoñez.

Centro de Experiencias:

Cosmo Envidado

Grado:

Cuarto A

Escuela:

Crea

Tipología de proyecto:

Diseño de producto para apropiación social del conocimiento

Colegios Expandidos y socios comunitarios:

Telemedellín y familias del grupo.

Figura 11. Noticiero Schools: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Envidado, Medellín, 2025.

En la tribu Capibaras, del grado 4.º en Cosmo Envigado, surgió un deseo claro por comunicar. Querían contar lo que sucedía día a día en el aula, compartir sus ideas y entender qué significa informar. De esa inquietud surgió la pregunta que orientó el primer momento del proceso: ¿Cómo podemos crear un noticiero escolar que informe, exprese nuestras ideas y promueva la participación de todos?

La exploración inició comprendiendo qué es un noticiero y cómo se organiza. Observaron formatos, analizaron secciones, identificaron roles y descubrieron que comunicar implica mucho más que hablar frente a una cámara. Planear, investigar, escuchar, sintetizar y organizar la información se volvió parte del aprendizaje cotidiano. En el camino aparecieron narradores naturales, camarógrafos curiosos, entrevistadores persistentes, editores atentos al detalle. La tribu comenzó a entender que cada rol era necesario para que la noticia tuviera sentido. Cuando uno de los estudiantes afirmó que: “un noticiero no es solo grabar, es mirar qué se pregunta, a quién se le pregunta y después editar bien para que se vea acorde”, crear noticias dejó de ser un ejercicio técnico y empezó a asumirse como una responsabilidad colectiva.

En el camino, descubrieron algo que hizo cambiar el rumbo del proyecto.

Descubrieron que las noticias no solo relatan acontecimientos entre personas, sino también lo que le sucede al planeta. Esa comprensión dio lugar a una nueva pregunta:

¿Cómo podemos contarle al mundo lo que pasa en nuestro colegio y, al mismo tiempo, cuidar la Tierra?

El noticiero empezó a ser, entonces, una herramienta de conciencia ambiental. La tribu decidió investigar sobre animales en vía de extinción en Colombia, conectando la comunicación con el cuidado planetario. Cada estudiante eligió una especie, buscó información, diseñó afiches, escribió guiones y grabó filminutos explicando por qué estos animales están en riesgo y qué acciones podemos tomar para protegerlos. Las cámaras comenzaron a enfocarse en problemáticas reales, en aquello que, como expresó uno de los estudiantes: “de verdad le duele al mundo”.

“El mundo nos necesita y nosotros debemos hacer el cambio con pequeñas acciones”, afirmó otro integrante de la tribu. La frase condensó el sentido del proyecto. Comprendieron que la verdadera noticia, más allá del hecho, es el impacto que genera en la comunidad.

Con entrevistas grabadas a distintos cursos y buena parte

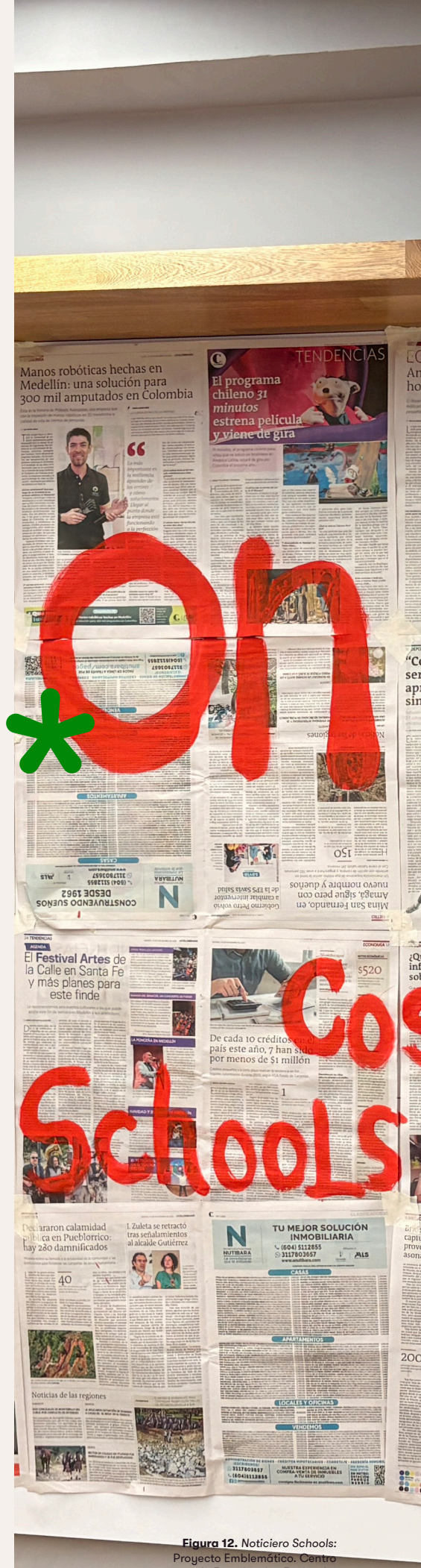


Figura 12. Noticiero Schools: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Envigado, Medellín, 2025.



Figura 13. Noticiero Schools: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Envigado, Medellín, 2025.

del proceso documentado, surgió un nuevo desafío creativo:

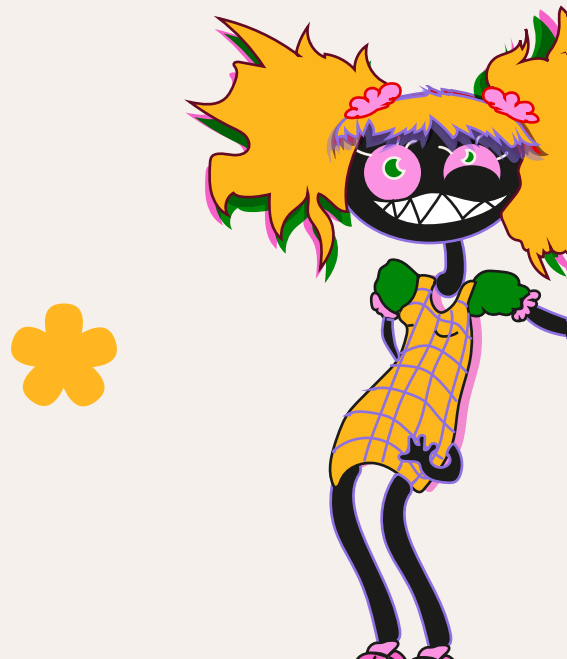
¿Cómo llevar todo ese material audiovisual a un formato físico?

Así nació la idea de crear un periódico escolar. Seleccionaron capturas de los videos, transcribieron entrevistas, organizaron artículos y diseñaron una página pensada para circular entre las familias. Esta etapa fortaleció habilidades de escritura, síntesis y edición, y abrió conversaciones sobre el rol del periodismo. “Hacer un noticiero es muy difícil, lleva muchas cosas”, reconocieron, comprendiendo que comunicar exige criterio, trabajo en equipo y responsabilidad.

Los aprendizajes se hicieron visibles en cada filminuto, afiche, entrevista y, finalmente, el periódico escolar. Pero las transformaciones más significativas fueron internas. “Ahora sé que puedo hablar en público y no me da tanta vergüenza”, compartió uno de los estudiantes. “El noticiero me permitió darme cuenta de que sirvo para hacer muchas cosas y que quiero aprender más”, dijo otra. La experiencia mostró que, cuando encuentran un propósito significativo, los niños y niñas despliegan todas sus capacidades.

Para la mentora, fue un recordatorio poderoso de la importancia de escuchar las ideas del grupo, acompañar procesos cambiantes y confiar en lo que son capaces de construir. Hubo un momento claro de transición: dejaron de observar las noticias para convertirse en quienes las producen. **Asumieron la palabra como herramienta y entendieron que su voz puede movilizar conciencia.**

La muestra final fue el reflejo de una evolución. El noticiero escolar se convirtió en un puente entre el aprendizaje, la creatividad y la responsabilidad con el entorno. Un espacio donde comunicar pasó de ser repetir información a interpretar, cuestionar y cuidar. Entre cámaras, micrófonos y páginas impresas, la tribu descubrió que su voz tiene lugar en la conversación pública y que comunicar también es una forma de cuidar lo que importa.





terros
mundo

reemplazar la imagen de fondo por una
manera virtual
Telemedellin
as desde cual

to r

PLAY THE GAME

Figura 14. Noticiero Schools: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Envigado, Medellín, 2020.

LA SÉPTIMA AVENTURA



Pregunta inspiradora:

¿De qué manera la influencia de diferentes culturas se vincula en la gastronomía y fauna que hace parte de la dieta de los habitantes de Coveñas?

Objetivo:

Reconocer cómo la influencia de diversas culturas ha moldeado la gastronomía y la conservación de la fauna de Coveñas, generando transformaciones culturales y ecológicas que han definido su identidad como región.

Mentora: Yéssica Gutiérrez Díaz | **Mediadora:** Laura Torres Campo

Estudiantes:

Agustín Vélez Calle, Alejandra Ángel Muñoz María, Antonio Osorio Muriel, Emiliana Martínez López, Emiliano Otálvaro Marín, Gian Piero Bisogno González, Isabel Montes Londoño, Isabella Cárdenas Yepes, Jacobo Faciolince Londoño, Jacobo Tangarife Mejía, Juanita Villarreal Cuervo, Juan Pablo Castaño Hernández, Juan Pablo Ortiz Carmona, Julián Felipe Fortoul Vivas, Julieta Linares Baquero, Lucciana Marín Figueroa, Martín Álvarez Calvo, Martín Lopera Velásquez, Matías Morales Rodríguez, Matías Restrepo López, Maximiliano Álvarez Sepúlveda, Nicolás Ospina Toro, Olivia Zuluaga Botero, Salomé Gómez Vásquez, Salomé Zuluaga Jaramillo, Santiago Solano Puerto, Sara Milagros Rodríguez Rúa, Silvana Rojas Pérez, Sofía López Villarreal, Tomás Paul Granda Jaramillo.

Centro de Experiencias: Cosmo Barrio Colombia	Grado: Séptimo A a. m.	Escuela: Construye	Tipología de proyecto: Práctica artística e Investigación experimental
--	---------------------------------------	------------------------------	--

Colegios Expandidos y socios comunitarios:

La Caimanera, la playa El Calao, Isla Tintipán, Isla Santa Cruz del Islote, Institución Etnoeducativa Archipiélago de San Bernardo, Asocaimán (Coveñas) y familias del grupo.





Figura 15. La séptima aventura: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Barrio Colombia, Medellín, 2025.

“Mentora, ¿y si hacemos algo que se pueda vivir de verdad?”.

Esta frase, dicha en un salón de Cosmo Schools Barrio Colombia, fue el Big Bang de un proyecto que decidió romper las paredes del aula para vivir un **Colegio Expandido** que comenzó como una lección sobre transculturalidad y método científico y terminó con un grupo de grado séptimo cruzando las fronteras de su territorio para entender que la identidad, a veces, se descubre mejor frente al mar de Coveñas.



Con la meta de reconocer fenómenos culturales en la costa Caribe del país, esta aventura comenzó mucho antes de tocar la arena. En las mesas del salón, que durante meses recordaron las mesas de una sala de juntas y un laboratorio financiero, los estudiantes comprendieron que la autonomía es también una forma de cuidado y de conquista. Las matemáticas abandonaron los libros para encarnarse en el conteo de una alcancía grupal que crecía con la disciplina del ahorro semanal. El aprendizaje se hizo tangible en el cálculo de márgenes de ganancia de las ventas de los miércoles, donde cada producto saludable y cada accesorio vendido era un paso más para vivir la experiencia soñada. Esta organización fue la base que permitiría probar las hipótesis que desde Medellín venían pensando sobre la cultura caribeña de Coveñas.

Al llegar, bajo la superficie del agua, el careteo permitió que los ojos se encontraran con el movimiento de la estrella de mar pulpo, la fragilidad de la tortuga albina y el ritmo de peces que hasta entonces solo habitaban en imágenes.

Figura 16. La séptima aventura: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Barrio Colombia, Medellín, 2025.



Figura 17. La séptima aventura:
 Proyecto Emblemático,
 Centro de Experiencias Barrio
 Colombia, Medellín, 2026.

La mirada no se quedó solo en la fauna. Se detuvo en los fogones, en las manos de las cocineras y en los relatos de los pescadores, reconociendo que cada plato típico es un fragmento de historia. Descubrieron, entre el olor a coco y salitre, que la gastronomía es una ventana para entender que, como dijo un integrante del grupo: **“la cultura también se cocina”** y transforma lo que nos rodea.

Este proyecto fue más allá de una práctica artística convencional. Al capturar los intereses de la cultura y la comunidad a través de diversas manifestaciones artísticas como la escultura en arcilla, el origami y la pintura, el proyecto también integró elementos de investigación experimental. Esta investigación se convirtió en una práctica de presencia activa: los estudiantes recolectaron

datos, clasificaron especies y validaron hipótesis. su viaje estaba permitiendo ampliar la mirada más allá del colegio; el mar se convirtió en un aula para el aprendizaje y la comprobación de hipótesis a partir de la investigación *in situ*.

Al regresar, la investigación tomó forma de museo interactivo para la divulgación de sus hallazgos.

Como su proyecto se enmarcó dentro de la tipología de práctica artística, las bitácoras, notas de campo y análisis financieros se organizaron como un recorrido que permitía observar cómo cada etapa tomó forma. En el espacio, seis estaciones donde el arte y la ciencia se fusionaron: la anatomía de un pez en 3D, la calidez de los platos típicos moldeados en arcilla, los origamis que rescataban la fauna local del

olvido, funcionaron como un espejo de esta experiencia.

El proyecto permitió que los estudiantes vivieran muchas primeras veces, no solo aprendieron sobre transculturalidad, comprendieron que sus acciones tienen impacto y que el trabajo colectivo potencia las ideas.



“Como mentora, la belleza de este proceso se revela en la satisfacción de ver a un grupo que se identifica con su pasado y su espacio. Confío en que en la mente de cada joven perdure la certeza de que lo que crean con esfuerzo sincero puede ir más allá del aula. Lo que antes era una duda lanzada al aire, hoy es una verdad vivida: ellos tienen el poder de valorar su herencia, proteger la vida y marcar una diferencia en cualquier lugar que visiten”,

cierra Yéssica Gutiérrez, mentora del proceso.

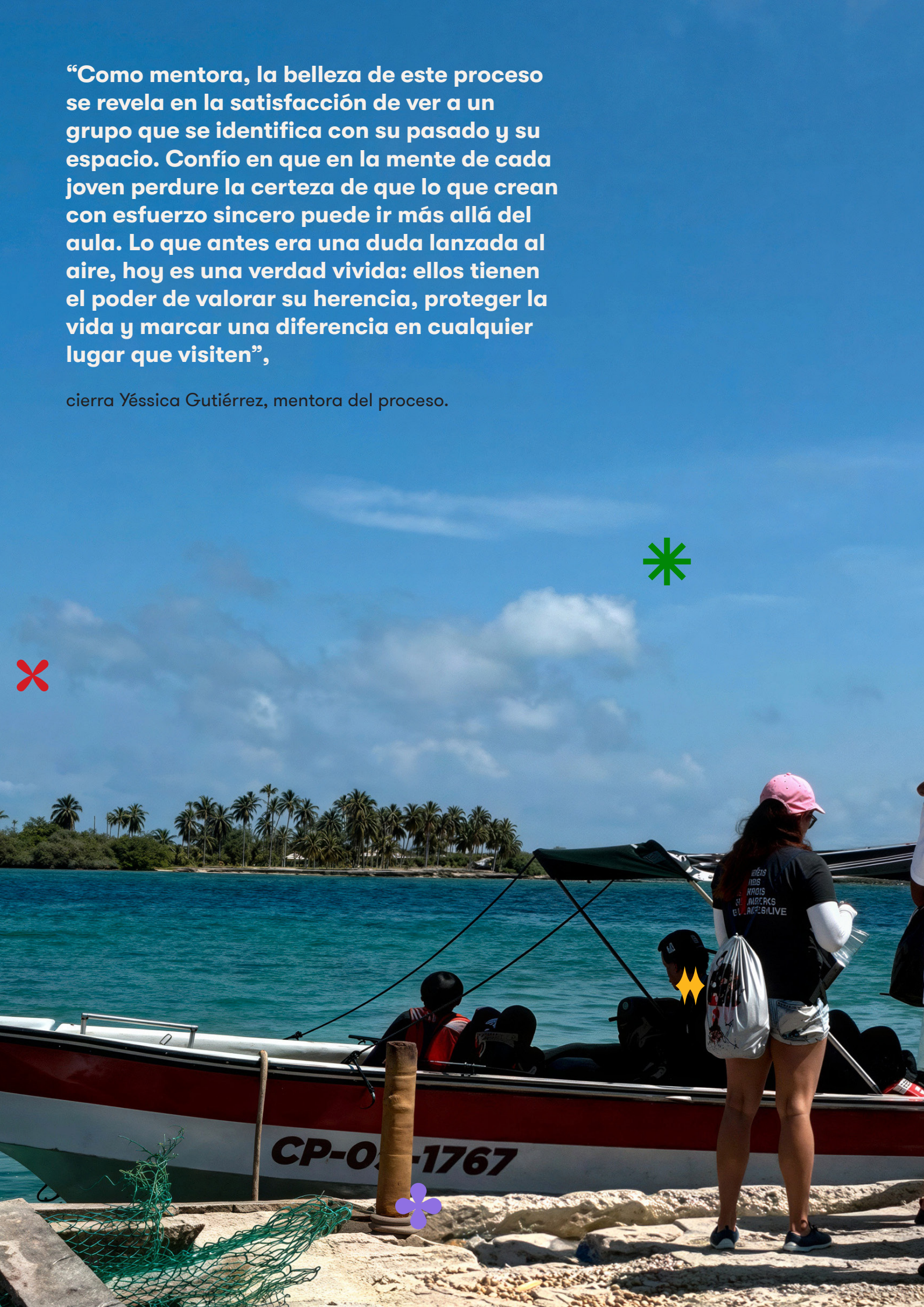
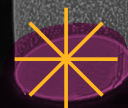




Figura 18. La séptima aventura: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Barrio Colombia, Medellín, 2025.

EL SILENCIO HABLA



Pregunta inspiradora:

¿Cómo, a través del cine mudo, se puede fusionar la Masacre de las Bananeras y la Feria de las Flores para darlo a conocer al público?

Objetivo:

Contar la historia de la Masacre de las Bananeras fusionándola con la Feria de las Flores, utilizando la técnica artística del cine mudo.

Mentora: Laura Stefanía Mosquera Hoyos |

Mediadora: Luz Karine Restrepo Zapata

Estudiantes:

Amy Sofía Restrepo Rivas, Ana Paula Galvis Orostegui, Christopher Gil Isaza, Daniel Tamayo Herrera, Emmanuel Marisancén Rivera, Erick Santiago Montoya Vanegas, Esteban Acevedo Montoya, Helena Orozco González, Jerónimo Osorio Garrido, Juan José Plazas Mira, María Antonia Herrera Giraldo, María Clara Úsuga Restrepo, María Fernanda Foronda Loaiza, Matías Monsalve Tamayo, Matías Velásquez Aguirre, Mathias Gómez Meléndez, Mathias Tuberquia Restrepo, Maximiliano Perdomo Mesa, Maximiliano Soto Granados, Melina Muñoz Casas, Nicolás Sánchez Ortiz, Samantha López Marín, Sofía Giraldo Álvarez, Tomás Saldarriaga Jiménez, Violeta Hincapié Márquez.

Centro de Experiencias:

Cosmo Barrio
Colombia

Grado:

Séptimo A |
a. m.

Escuela:

Construye

Tipología de proyecto:

Práctica artística

Colegios Expandidos y socios comunitarios:

Telemedellín y familias del grupo.



En este proyecto, **el silencio adquiere peso.**

En Barrio Colombia, un grupo de estudiantes de séptimo decidió acercarse a dos relatos que conviven en la memoria colombiana sin haberse mirado nunca de frente. La Masacre de las Bananeras aparece como una herida histórica; la Feria de las Flores, como una celebración de tradición y orgullo.

Juntos producen una mezcla que inquieta. La pregunta que dio origen al proceso invita a imaginar si estas dos fuerzas pueden encontrarse en una obra de cine mudo y, al hacerlo, abre un territorio fértil para pensar la memoria desde el arte.



Mientras estudiaban procesos de transculturación, los estudiantes se preguntaron si las mezclas improbables podían tener sentido. Para proponer respuestas y aprovechando su interés creciente por las expresiones del cine mudo, decidieron acudir a ese formato para imaginarse qué pasaría si se mezclaran ambos hitos de la historia colombiana. Su propósito era acudir al arte como soporte para la memoria y poner al mismo nivel ambos sucesos, comprendiendo también que del dolor y la celebración nacen conversaciones interesantes.

Habiendo decidido que su producto final sería un cortometraje, el proceso artístico avanzó. Los estudiantes investigaron, interpretaron información histórica y comenzaron a identificar símbolos que podían migrar de un relato a otro. Mientras exploraban la gramática del cine mudo, el cuerpo se convirtió en territorio de experimentación. Hubo momentos en los que ellos mismos se sorprendían al descubrir que un gesto podía sostener una idea compleja sobre memoria y pertenencia. Cuando escribieron el guion con que grabarían su cortometraje, se encargaron de que la narrativa que construyeron abriera una grieta para que la memoria pudiera asomarse desde otra mirada.

De repente, el aula se llenó de símbolos descubiertos. Unas flores gigantes tejidas a mano, con los nombres de las víctimas de la masacre; unos racimos de plátano colgados del techo; una silleta gigante con flores de papel, con el nombre de su proyecto. Al ingreso, fotografías del grupo con flores en su boca, evocando esa mezcla propuesta. Luces rojas y silencio, mucho silencio. En ese ambiente se proyectó el cortometraje a estudiantes, familias y comunidad educativa que, con sorpresa, asistió a una propuesta de diálogo insospechado.

Durante el proceso se hizo visible el desarrollo de habilidades de pensamiento que ampliaban la mirada del grupo. Los estudiantes analizaron hechos históricos con sensibilidad y relacionaron símbolos culturales que provienen de tiempos y sentidos distintos.



Figura 20. El silencio habla: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Barrio Colombia, Medellín, 2025.



Comprendieron que la memoria puede leerse desde múltiples capas y que cada decisión estética implica una postura frente a la historia. Elaboraron hipótesis visuales, interpretaron gestos y construyeron narrativas sin depender de la palabra.

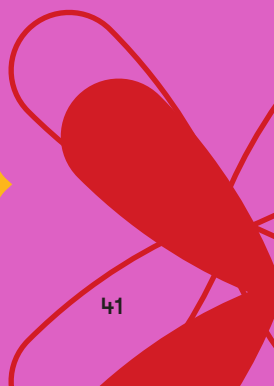
También tomaron decisiones colectivas, compararon fuentes, cuestionaron representaciones de la violencia y evaluaron cómo un símbolo se transforma cuando se desplaza de un contexto a otro. Así se fortaleció una manera de pensar que integra juicio crítico, lectura sensible del pasado y una relación consciente entre arte y memoria.



Figura 21. El silencio habla: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Barrio Colombia, Medellín, 2025.



Lo que quedó al final fue la convicción de que el silencio también comunica. Y que, en manos de adolescentes que buscan comprender su historia, el arte puede convertirse en un lenguaje capaz de abrir preguntas necesarias para la vida común.



IMAGINARIOS FUERA DEL PLANETA

Pregunta inspiradora:

¿Qué imaginarios tenemos sobre la vida fuera del planeta?

Objetivo:

Imaginar y generar hipótesis de las posibilidades de la vida inteligente por fuera del planeta Tierra.

Mentora: Miguel Escobar Riaño

Mediadora: Manuela Ayala Muñoz

Estudiantes:

Andrew Pulgarín González, Antonella Jiménez Tibavizco, Damián Cano Correa, Emiliana Jaramillo Franco, Guadalupe Muñoz Amaya, Guadalupe Zapata Velásquez, Isaak Bedoya Pino, Jacobo Rúa Giraldo, Jany García Córdoba, Mara Ramírez Ossa, Mariana Giraldo Cadavid, Martín Monsalve Villa, Milagros Aristizábal Urrea, Samanta Rendón Gallego, Samara Muñoz Cataño, Samara Ramírez Ossa, Samantha Hurtado Barrientos, Violeta Hincapié Díaz.

Centro de Experiencias:
Cosmo Centro

Grado:
Segundo B

Escuela:
Explora

Tipología de proyecto:
Investigación + Creación

Colegios Expandidos y socios comunitarios:

Corporación Trama, Planetario de Medellín y familias del grupo.



La tribu Súper Cosmo Arcoíris venía de explorar lo profundo. Habían estudiado las capas internas de la Tierra, el universo silencioso de los hongos, esa red invisible que sostiene la vida bajo nuestros pies. En medio de alguna conversación que surgía en el aula sobre estos temas, apareció una pregunta:

¿Los hongos son alienígenas?

Primero apareció la risa. Pero, lejos de apagar la curiosidad, la avivó. Si los hongos no son animales ni plantas, si existen en un reino propio, ¿eso los convierte en extraterrestres?



Figura 23. Imaginarios fuera del planeta: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Centro, Medellín, 2025.



Figura 22. Imaginarios fuera del planeta: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Centro, Medellín, 2025.

Esta inquietud venía también relacionada con una central en este ciclo de aprendizaje: ¿Qué imaginarios tenemos sobre la vida fuera del planeta Tierra?

Para encontrar respuestas, la tribu decidió habitar la pregunta. **¿Estamos solos en el universo? ¿Podrían existir seres más avanzados que nosotros? ¿Cómo será la forma de vida extraterrestre más cercana?** El proyecto nació de ese deseo profundo de imaginar lo desconocido, combinando ciencia y fantasía como lenguajes para pensar el misterio.

Brigadas para explorar lo inimaginable

Para asumir esta misión interespacial, la tribu tomó la decisión de dividirse en brigadas con diferentes misiones. Además de buscar y recopilar información, se propusieron encontrar ideas que aportaran a la Tierra, haciendo eco a esa interrelación que tenemos los habitantes del universo.

Así, surgieron cuatro líneas de exploración. *La Brigada de Tecnología Espacial* se preguntó cómo la tecnología avanzada podría convertirse en aliada de la naturaleza.

La Brigada de Expedición Alienígena imaginó qué seres vivos podrían encontrarse y cómo relacionarse con ellos y sus ecosistemas. *La Brigada de Planetas Habitables* investigó qué se necesita para que la vida emerja en un planeta inhóspito. Y *la Brigada de Alienígenas Contaminados* reflexionó sobre qué conductas necesitamos transformar para cuidar un planeta sano y perdurable.

El proceso combinó documentales, películas, libros, videojuegos y conversaciones. La ciencia dialogó con la ficción, y la investigación dio paso a la narrativa. Cada brigada construyó una historia y, a partir de ella, desarrolló productos plásticos y audiovisuales: planos en 2D y 3D de máquinas que funcionan con energías

renovables, bestiarios ilustrados para coexistir con especies desconocidas, planetas a escala, títeres y cortometrajes interpretados por los propios niños y niñas. La imaginación tomó cuerpo, voz y escena.

Un noticiero para contar el universo

Cuando los descubrimientos comenzaron a tomar forma, surgió la pregunta de cómo compartir todo aquello. La respuesta apareció al conocer el formato de la noticia. Fascinados por los noticieros, decidieron crear un noticiero espacial para contar sus investigaciones, historias y hallazgos. Aquí encontraron un aliado clave en la Red Corporación Trama, de quienes se apoyaron para pensar en lo audiovisual como un lenguaje para narrar historias.

La muestra final se organizó en dos espacios complementarios: un museo que exhibió los productos del proyecto (aquí se mostraron vestuarios usados en las notas periodísticas, el bestiario, el prototipo en 3D de la máquina recolectora de basura interespacial que diseñaron, maquetas a escala de planetas inventados, entre otros) y un espacio de proyección para los cortometrajes y el noticiero, donde las familias fueron el público especial invitado.

Aprendizajes interespaciales

En ese atisbo de libertad que significa poder imaginar, la tribu terminó descubriendo algo cercano y poderoso: la profundidad de su propia manera de pensar.

Imaginarios fuera del planeta se convirtió en la confirmación de que la imaginación es una herramienta legítima para comprender la realidad, que ninguna idea es pequeña si nace de la curiosidad y que en la mente de los niños y niñas hay tanta riqueza, que merecen ser acompañados

para crear sin limitaciones. En el proceso también comprendieron que aprender implica abrazar el error como posibilidad y que equivocarse significa abrir nuevas rutas. Aprendieron a mirarse con amabilidad, cambiar de opinión, reformular hipótesis y volver a intentar.

Para el mentor y la mediadora, el proyecto reafirmó algo esencial: los niños son agentes activos del conocimiento. Su forma de preguntar y crear no es incompleta ni menor; es distinta y profundamente necesaria. A lo largo del camino, la frontera entre quien enseña y quien aprende se desdibujó, dando paso a una construcción colectiva más libre.

Si algo queda en la memoria de esta tribu, es el descubrimiento de su propia voz. La confianza en que su imaginación es válida, poderosa y necesaria. Porque antes de encontrar vida fuera del planeta, encontraron la potencia infinita que habita en sus propias preguntas.



Figura 24. Imaginarios fuera del planeta: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Centro, Medellín, 2025.



Figura 25. Imaginarios fuera del planeta:
Proyecto Emblemático. Centro de
Experiencias Centro, Medellín, 2025.

¿Podrían existir seres más avanzados que nosotros?

¿Habrá formas de vida con tecnologías que hoy solo podemos soñar?

¿Serían amigables?

¿Podríamos comunicarnos con ellos?

¿O quizás la forma de vida extraterrestre más cercana a encontrar sea apenas una diminuta bacteria en una luna de Júpiter?

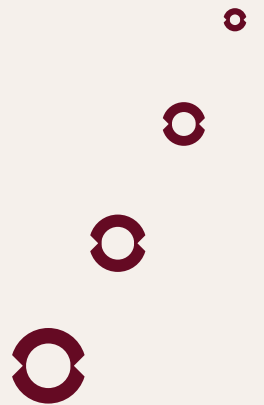


Figura 26. *Imaginarios fuera del planeta:*
Proyecto Emblemático. Centro de
Experiencias Centro, Medellín, 2025.

JUEGOS MENTALES

Asesoría en
neurodesarrollo

Pregunta inspiradora:

¿Cómo podemos celebrar la diversidad humana desde la neurodiversidad?

Objetivo:

Construir máquinas simples, inspiradas en desafíos reales, que respondan a las necesidades de personas con TDAH y capacidades excepcionales que permitan mantener la atención, motivar el aprendizaje y desarrollar habilidades cognitivas y motoras.

Mentora: Juliana Andrea Patiño Morales |

Mediadora: Daniel Felipe Venegas Sarmiento

Estudiantes:

Benjamín Cano Orozco, Jerónimo Villany Tamayo, Julieta Muñoz Jaramillo, Lino Suárez Ferrandi, Manuela Castaño Saldarriaga, María Ángel Alcaraz Gallego, Miguel Ángel Osorio Muñoz y Rosario Betancur Lenis.

Centro de Experiencias:
Cosmo Bello

Grado:
Quinto A | p. m.

Escuela:
Crea

Tipología de proyecto:
Investigación
+ Asombro

Colegios Expandidos y socios comunitarios:

Diana María Morales (psicóloga), Kévin André Pierre Valentin (Profesional En Neurodesarrollo) y familias del grupo.



Figura 27. Juegos mentales: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Bello, Medellín, 2023.

Estudiantes que piensan distinto, que necesitan tiempos diferentes a los habituales, que resuelven desafíos de maneras inesperadas, propusieron juegos reconociendo que su diversidad es una experiencia cotidiana que invita a crear a partir de la pregunta:

¿Cómo podemos celebrar la diversidad humana desde la neurodiversidad?

Con la guía de la psicóloga y aliada Diana María Morales Rendón, el grupo aprendió a mirar el autismo, el TDAH⁴ y las capacidades excepcionales desde una perspectiva respetuosa y sin estereotipos. Superando la idea de memorizar características, el grupo comprendió cómo se siente pensar distinto. Esa etapa abrió conversaciones profundas: ¿qué es frustrante?, ¿qué ayuda?, ¿qué incomoda?, ¿qué potencia? Fue ahí cuando el proyecto encontró su propósito: crear algo útil para alguien real, aunque ese “alguien” fuera imaginado a partir de experiencias cercanas.

¿Cómo apoyar la concentración?, ¿cómo acompañar la autorregulación?, ¿cómo crear un reto lógico que motive sin abrumar?

⁴ Abreviación de Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad.

La curiosidad coincidió con un interés creciente del grupo por construir, desarmar y experimentar con mecanismos básicos; en concordancia con su tipología de asombro, lo que les implicaba acercarse desde la curiosidad a una situación, fenómeno o problemática, primero para la comprensión de esto y luego para la exploración de soluciones. Los prototipos nacieron en este proyecto como una posibilidad de profundizar y de proponer.

Entre cartón, goma, poleas, palancas, madera, dibujos y tachones, nacieron los primeros bocetos. Las ideas se probaron, fallaron y volvieron a empezar. La estrategia prueba-error-ajuste se volvió habitual, no había vergüenza en equivocarse, porque cada fallo enseñaba algo sobre el usuario final. Descubrieron que el diseño no se trata únicamente del mecanismo, sino del sentido:

¿para quién sirve?, ¿qué sensación produce?

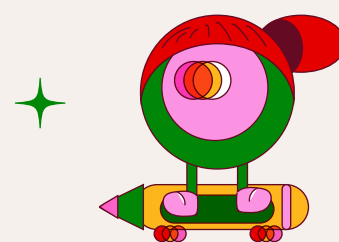
Uno de los aprendizajes más reveladores ocurrió al probar los dos primeros prototipos: unas palancas con juguetes tipo *squishy* creadas para apoyar la autorregulación sensorial y un rompecabezas matemático secuencial. El grupo descubrió que el movimiento y la estimulación táctil no distraen necesariamente; pueden centrar, calmar y permitir el enfoque. Esa revelación cambió la forma en que entendían la “inquietud”

dentro del aula.

Los prototipos se modificaron una y otra vez: materiales, tamaños, resistencia. Nada quedaba como estaba en el primer intento. Unos aportaban ideas creativas, otros analizaban mecanismos, la profesional invitada acompañaba la mirada desde la neurodiversidad y la mentora sostenía el proceso metodológico.

La muestra del ciclo 2 hizo visible el recorrido. Los prototipos estuvieron acompañados de una bitácora que registraba preguntas, aciertos, fallas y descubrimientos. Lo más relevante no fueron las máquinas expuestas, sino la postura ética que la sostenía, diseñar como un acto de empatía.

Al final, Juegos Mentales dejó la certeza de que no todos aprendemos igual, pero todos podemos crear algo que apoye a otro. Y cuando el aprendizaje nace del reconocimiento de las diferencias, se vuelve profundamente humano, sobre todo aquí, donde diseñar fue construir una forma de mirar al otro con cuidado.



CHOQUE ENTRE DOS MUNDOS

Pregunta inspiradora:

¿Qué pasaría si los seres de un planeta sin emociones descubrieran, al mirar la Tierra, que sentir y cuidar también es una forma de existir?

Objetivo:

Promover en los exploradores la formulación de preguntas significativas sobre la vida en la Tierra y en otros planetas, a partir de la investigación de fenómenos naturales y sociales (evolución, elementos, emociones) para comunicar soluciones desde el arte y el activismo, favoreciendo el cuidado del entorno, la convivencia y el pensamiento crítico.

Mentora: Verónica Catherine Ruiz Escobar |

Mediadora: Valentina Salazar Casas

Estudiantes:

Amalia Pérez Tamayo, Amaia Montoya Valle, Ana Sofía Tirado Molina, Ana Teresa Flórez Restrepo, Anthony Amariles Muñoz, Antonella Betancur Ramírez, Antonia Calle Herrera, Antonia Pérez Arango, Benjamín Ramírez Herron, Celeste Quintero Gutiérrez, Christopher Rúa Torres, Dulce María Ríos Agudelo, Elena Sandoval Pinto, Elian Molina Enríquez, Emilia Piedrahíta Rodríguez, Emiliana Vergara Zapata, Emiliano Vanegas López, Emmanuel Muñoz Ospina, Emmanuel Saldarriaga Giraldo, Isaac Fernando Vargas Merchán, Jacob Gómez Azate, Jacobo Ramírez Vargas, Juan Martín Zapata Urrego, Lorenzo Gómez Chaverra, Luciana Herrera Serna, Luciana Serpa Montes, María José Rubio Correa, Pablo Ramos Calderón, Susana Escobar Rojas, Susana Macías Mesa, Violeta Arango Salazar, Violeta Hurtado Valencia.

Centro de Experiencias:
Cosmo Bello

Grado:
Segundo A |
a. m.

Escuela:
Explora

Tipología de proyecto:
Activismo

Colegios Expandidos y socios comunitarios:

Parque de la Conservación, Planetario de Medellín y familias del grupo.





Figura 29. Choque entre dos mundos: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Bello, Medellín, 2025.

A los siete años, el universo está a la vuelta de una pregunta. La curiosidad, como fuente de conocimiento, hizo que los estudiantes de segundo de Cosmo Schools, sede Bello, se preguntaran:

¿qué hay más allá de nuestro planeta?

No conformes con mirar el cielo, quisieron habitarlo, imaginarlo, compararlo con lo que conocen a su alrededor. Entonces crearon un recorrido que iniciaría buscando respuestas en su entorno cercano, pero continuaría fuera del planeta; descubriría el universo científico, pero también el imaginado.

Sus preguntas comenzaron con el origen del planeta Tierra. Se adentraron en sus primeros días, en épocas de fuego, oscuridad y primeros latidos de vida. Descubrieron que la evolución es una narración impresionante: océanos que despiertan criaturas, seres que aprenden a caminar, humanos que cuentan historias porque necesitan recordar de dónde vienen. Al mismo tiempo que estudiaron los mitos originarios, inventaron historias y mitologías propias

para seguir llenando de sentido el porqué y el cómo de habitar este planeta.

La siguiente inquietud surgió cuando se preguntaron por su lugar en esta Tierra enorme. En el mapa se dibujó entonces América Latina. Con un microproyecto llamado *Latinoamérica Universal*, estos exploradores comenzaron a indagar por la vida en su entorno cercano.



Viajaron a través de la investigación por selvas, ciudades y desiertos, sintiendo la diversidad como una fuerza unificadora. Pero, a la par que iban conociendo su mundo circundante, también empezaron a preguntarse por la vida fuera de él. Los planetas, las estrellas, los agujeros negros y los habitantes de otros mundos irrumpieron como preguntas urgentes:

¿cómo respiran los aliens?, ¿se puede caminar en otro planeta o solo volar?

Al mejor estilo de los escritores de ciencia ficción, esa mezcla entre ciencia y fantasía abrió nuevos horizontes.

Un potenciador de ambas experiencias fue visitar el Planetario de Medellín y el Parque de la Conservación, dos espacios que siguieron entablando diálogos entre la naturaleza conocida y la que podemos ver a través de observatorios. Mientras en el Planetario confirmaron que afuera todo puede ser distinto, en el Parque de la Conservación reafirmaron que aquí dentro la vida es frágil y necesita cuidado.

Entonces ocurrió la magia que deviene cuando hablamos de aprendizajes que se cruzan. Dos recorridos que parecían paralelos se encontraron en una idea teatral. Nació Choque entre dos mundos, una puesta en escena para recoger los aprendizajes de los estudiantes. En ella, un planeta de robots y aliens sin sentimientos, que necesitan máscaras para sobrevivir, se

Figura 30. Choque entre dos mundos: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Bello, Medellín, 2025.

Respir

encuentra con un planeta vibrante, con ríos, árboles, animales y personas que sienten. Con la idea del espacio exterior llegó también la del cuidado de nuestros entornos. Entonces, sobre el escenario, las preguntas se volvieron acción: el cambio climático, el agua que se agota, la relación con otras especies, la diferencia entre vivir y solo existir. Una certeza condujo sus conclusiones: si los seres humanos podemos habitar este planeta con cuidado y responsabilidad, es porque sentimos.

Cuando un ejercicio investigativo se combina con imaginación, el arte aparece como posibilidad. La obra de teatro fue la síntesis visible de un proceso que les permitió desarrollar pensamiento crítico, creatividad narrativa, comprensión científica y, sobre todo, una mirada sensible hacia lo que nos sostiene como humanidad.

Su proyecto estuvo atravesado por el entendimiento de que toda vida merece ser protegida.

Sus conclusiones fueron expuestas para la comunidad y, en su aula, construyeron un pequeño museo de la experiencia. Estanterías con fichas explicativas, los bocetos de sus historias y criaturas inventadas, planetas posibles, reflexiones que cuentan cómo imaginaron otra forma de existir. Un archivo de la memoria reciente, lleno de preguntas que todavía no tienen respuesta.

Al final, los exploradores nos recuerdan que conocer el universo es también encontrar razones para cuidar la Tierra y que, en la imaginación, esa fuerza creativa tan primaria, se siguen descubriendo mundos.

Figura 31. Choque entre dos mundos: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Bello, Medellín, 2025.



oír

TIERRA QUE HABLA, AGUA QUE SUEÑA

Pregunta inspiradora:

¿Cómo nos imaginamos el futuro del planeta y qué acciones podemos transformar hoy para cuidarlo?

Objetivo:

Generar reflexiones en los niños y las niñas sobre la importancia de sus acciones en relación con el planeta Tierra, comprendiendo cómo las problemáticas actuales transformarán el futuro y cómo pueden crear soluciones sustentables desde su imaginación.

Mentora: Valeria Isabela Nieves González Peláez | **Mediadora:**

Estudiantes:

Alessandro Alzate, Ana Sofía Cardona, Analucía Valencia, Diana Sofía Cervera, Emmanuel Balvín, Emmanuel Yepes Amaya, Emiliano Barros, Gabriela David Posada, Jacobo Parra, Josué Pulgarín Machola, Julián Ospina, Julieta Ortiz, Julieta Ramírez, Lorena Zuluaga Hincapié, María Antonia Mesa B., Mariana Delgadillo, Miguel Ángel Cadrazco, Salomé Orozco, Samuel Duque, Susana Ruiz Jaramillo, Juan Pablo Vergara.

Centro de Experiencias:
Cosmo Centro

Grado:
Tercero B |
a. m.

Escuela:
Crea

Tipología de proyecto:
Asombro,
activismo

Colegios Expandidos y socios comunitarios:

La Granja la Paturra y familias del grupo.



Figura 32. Tierra que habla, agua que sueña: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Bello, Medellín, 2025.

Cuando la educación ambiental deja de ser una cátedra de prohibiciones para convertirse en un ejercicio de diseño de soluciones y comprensión sistémica nos acercamos a que las preocupaciones pasivas se transformen en agencia real. Este proyecto lo hizo, además, transversalizando el arte y la ciencia.

La tierra es un cuerpo vivo, ese fue el primer gran aprendizaje del grupo al entender que el suelo no es una superficie inerte, sino un sistema dinámico y vulnerable. A través de la experimentación directa, los estudiantes exploraron la composición de la tierra y su respuesta ante fenómenos naturales y humanos.

Un momento clave de este aprendizaje ocurrió durante un experimento de erosión en el que observaron cómo el agua arrastraba la arena sin vegetación, Jacobo Parra exclamó:

“¡Wow, así es como se hacen los derrumbes!”



Y así, el aprendizaje activo permitió el paso de la observación simple a la comprensión de causa y efecto; los niños y niñas aprendieron sobre las capas de la tierra, su capacidad de absorción y la importancia de las raíces para sostener el territorio, vinculando la geología elemental con la prevención de riesgos en su comunidad.

Biología afectiva: el concepto de “aguas diversas”

Luego del suelo, los y las estudiantes exploraron el agua, el aprendizaje se centró en la multiplicidad de sus estados y funciones. La tribu trascendió la fórmula química para entenderla como una presencia biológica y cultural.

En un Colegio Expandido, los estudiantes salieron al encuentro del agua en su estado natural, analizaron su temperatura, fluidez y la importancia que tiene para otros seres vivos (como observó Emmanuel Yepes sobre la relación entre el suelo, la hierba y la salud de los animales). De aquí nació el concepto de “aguas diversas”, una construcción colectiva donde los niños reconocieron que el agua, al igual que ellos, se manifiesta de formas múltiples y cambiantes, fortaleciendo su capacidad de clasificación y pensamiento metafórico: aguas deportivas (las aguas de las piscinas, los lagos artificiales para remar, los chorritos para jugar), las

aguas del llanto, las aguas artificiales (embotelladas); fueron algunas clasificaciones.

La museografía como apropiación del conocimiento

Con una mirada desde el *Art Thinking*, los estudiantes diseñaron una muestra museográfica para traducir datos científicos en experiencias sensibles. Aquí los aprendizajes técnicos fueron diversos:

- **Uso de pigmentos naturales:** experimentaron con la extracción de color de hojas, semillas y raíces, comprendiendo la química orgánica de forma práctica.
- **Curaduría y narrativa:** organizaron una exposición con criterios estéticos y pedagógicos, decidiendo cómo contar la historia del planeta a través de instalaciones que el visitante puede tocar y sentir.
- **Creación literaria:** desarrollaron habilidades de lectoescritura al crear cuentos sobre “Guardianes de la vida”, donde plasmaron hipótesis sobre cómo solucionar problemas ambientales actuales incorporando las comprensiones poéticas exploradas durante el proyecto.

El aprendizaje más profundo fue el desarrollo de la agencia personal. Ante la crisis climática, los niños se preguntaron:

“¿Qué puedo hacer yo a los ocho años?”

Esta pregunta transformó el enfoque del proyecto hacia un activismo consciente.

Aprendieron que la sostenibilidad es un ejercicio de micro-decisiones. Como señaló Julieta Ramírez, el objetivo final fue “aprender a cuidar el agua y el suelo de manera creativa”. Los niños dejaron de verse como víctimas de un futuro oscuro para reconocerse como diseñadores de soluciones, capaces de utilizar el pensamiento crítico para intervenir en su entorno y comunicar ideas para activar conversaciones, reflexiones y acciones mientras comprenden situaciones de su entorno.

Evidencias del aprendizaje

- **Pensamiento sistémico:** relación entre el cuidado del suelo, la alimentación animal y la supervivencia humana (“Si no hay agua, no hay niños” - Alessandro Alzate).
- **Conciencia ambiental crítica:** Capacidad de imaginar escenarios futuros basados en acciones presentes (“El planeta sin árboles sería una pelota sin color” - Lorena Zuluaga).
- **Matemáticas y geometría natural:** Reconocimiento de diseños y patrones en la recolección de materiales orgánicos (hojas, cortezas, frutos).
- **Habilidades socioemocionales:** Fortalecimiento del trabajo colaborativo en la construcción de un mural colectivo y el respeto por las ideas del otro en la asamblea de tribu.



“Como mentora, este proyecto confirma que cuando el conocimiento se construye desde la sensibilidad y el contacto directo con la realidad, los niños no solo memorizan información: desarrollan una ética para la vida. Estos guardianes ya no solo saben que la tierra es su casa; saben cómo cuidarla, cómo narrarla y, sobre todo, por qué es su deber protegerla”,

Valeria Isabela Nieves González, mentora.



Figura 33. Tierra que habla, agua que sueña: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Bello, Medellín, 2025. LA VIDA: Yo soy "floriz" cuidó las semillas y los animales. Cada flor es una historia del bosque y los animales con sus amigos.



Figura 34. Tierra que habla, agua que sueña: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Bello, Medellín, 2025.



TORNADOS, REMOLINOS Y OTROS

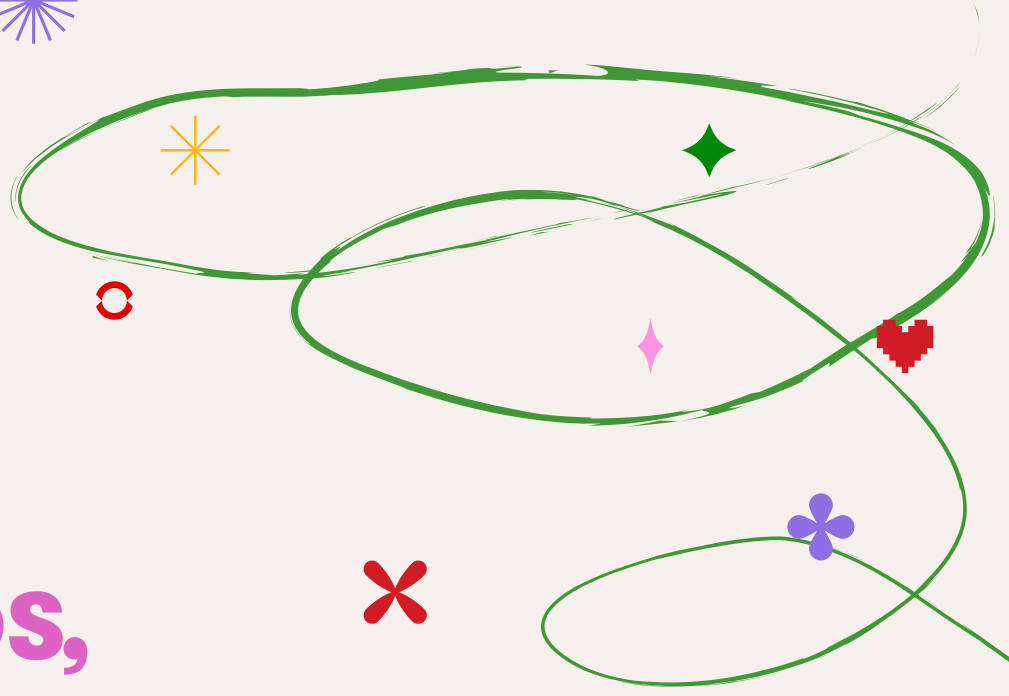


Figura 35. Tornados: Proyecto Emblemático. Centro de Experiencias Laureles, Medellín, 2025.

Pregunta inspiradora:

¿Por qué los tornados giran tan rápido?

Objetivo:

Comprender cómo y por qué se forman los tornados y remolinos, y reconocer qué otros elementos de la cotidianidad se asemejan al movimiento de los estos.

Mentora: Nevis Coneo Paredes | **Mediadora:** Vanessa Palacio Jaramillo

Estudiantes:

Daniel Peralta Rojo, David Pareja Camargo, Dulce Jiménez Vanegas, Emilia Henao Aristizábal, Helena Sepúlveda Marín, Isabella Consuegra Rodríguez, Isaac Zapata Restrepo, Jerónimo Rúa Duque, Juan Miguel Londoño Jaramillo, Luciano Vivas Valencia, María Belén Pérez Román, María Celeste Bravo Román, Miguel Ángel Ramírez Álvarez, Natasha Méndez Vargas, Pedro Cardona Cano, Salomé Amaya Valencia y Valeria Sofía Martínez Botero.

Centro de Experiencias:

Cosmo Laureles

Grado:

Investigadores B | a. m.

Escuela:

Imagina

Tipología de proyecto:

Investigación + Asombro

Colegios Expandidos y socios comunitarios:

Parque Explora y familias del grupo.





Un día, en el grado Investigadores de la Escuela Imagina de Cosmo Schools Laureles, el mundo comenzó a girar cuando un niño de 4 años, levantó la mano y preguntó:

¿por qué los tornados giran tan rápido?

Esta pregunta se convirtió en pregunta de investigación y fue el hilo conductor que guió semanas enteras de exploración. A esa edad, la ciencia no se aprende desde los conceptos, sino desde el asombro del viento que empuja un molino de papel,



del giro de un vestido, del cabello que se ondula al moverse. Así, con un molino girando en sus manos, nació un proyecto que se fue formando a partir de una pequeña fuerza que encuentra espacio para expandirse, como un remolino.

La exploración comenzó desde la observación. Observar cómo el aire mueve, transforma, empuja. El movimiento se volvió base; las figuras en espiral aparecieron por todos lados en las vidas de los estudiantes. El movimiento de la licuadora, el del agua al vaciar el baño, el de un cardumen de peces, el de los espaguetis al ser recogidos con el tenedor. Encontrar tornados en todas partes se volvió un reto y una guía para la exploración y la experimentación de estos pequeños científicos. Las familias se sumaron al asombro a través de experimentos, construyeron maquetas y buscaron con sus hijos formas de seguir explorando en lo cotidiano. Su presencia amplió la investigación y fortaleció el sentido de comunidad en la Escuela Imagina, donde aprender es un acto compartido.

Cada experiencia se convirtió en una pequeña revelación. Con ayuda de las familias, hicieron **volcanes de burbujas, remolinos con botellas, vórtices con licuadora y hasta tormentas con hielo seco**. No se trataba de hacer experimentos impresionantes,

sino de permitir que los niños comprendieran que los fenómenos naturales también están hechos de cosas simples que se pueden mirar, tocar y provocar. Que un tornado no es solo destrucción, sino también movimiento, belleza y creación. Y que la ciencia, en su primera infancia, nace del tacto, de la observación y del juego.

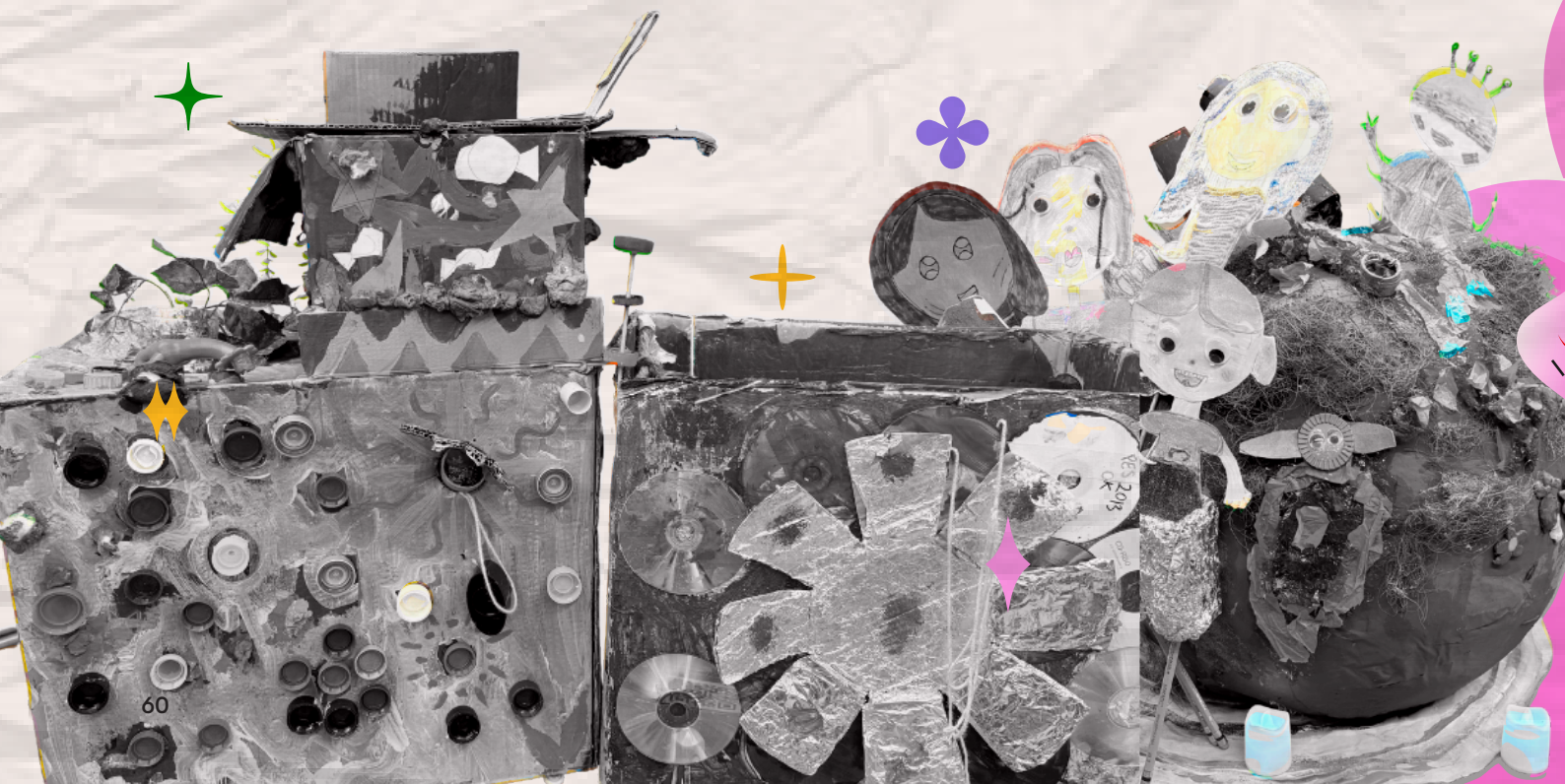
Cualquier cosa que girara se convirtió en un puente para entender el mundo. Un resorte que rebota, una hoja que cae haciendo círculos, las manos moviéndose en rollitos. La espiral dejó de ser una forma abstracta para convertirse en una pista, una huella que les permitía reconocer la misma fuerza en el viento, en el agua y en su propio cuerpo. Esa conexión fue transformando la forma en que hablaban del clima y de las tormentas, ya no como amenazas, sino como fenómenos que también tienen orden, ritmo y sentido.

El grupo se preguntó, investigó, conversó y representó aquello que descubrió. Las familias acompañaron, potenciaron y celebraron cada hallazgo, y la mentora sostuvo el ritmo del proyecto con una mirada atenta, permitiendo que la curiosidad guiara la ruta. El aula se convirtió en un pequeño laboratorio donde la ciencia y el juego se encontraron sin fronteras al mejor estilo de la Escuela Imagina, donde los proyectos se desarrollan desde la estimulación del asombro y la exploración sensorial.



AGRADECIMIENTOS

Esta revista quiere también ser un gesto de gratitud. A las niñas, niños, y jóvenes por su capacidad investigativa y poner unas preguntas que nos agitan, a las mentoras y mediadoras, por acompañar sin imponer, por tener una escucha activa que se deja guiar por los estudiantes, por abrir preguntas y sostener la curiosidad como motor del aprendizaje. A las familias, por estar presentes, caminar junto a los procesos y convertir el hogar en una posibilidad para la exploración. Al equipo de Cosmo que acompañó estos proyectos y compartió su conocimiento con los niños, niñas y jóvenes para enriquecer con otras perspectivas los procesos. Y a Cosmo Schools, por crear un entorno donde preguntar es bienvenido, investigar es posible y aprender implica tiempo, cuidado y sentido. Gracias por hacer de cada proyecto un espacio donde el pensamiento, la sensibilidad y la experiencia se encuentran.







ANOTACIONES DE UN COLEGIO POROSO

BRAZO

Para recoger
basura y el niño
habla en la maqui-
na de almacenamiento



Para recoger semillas

COSMO
Schools

comfama