

**ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE
PASTO**
Creada por Ley 7ª. De 1.911

**PROYECTO EDUCATIVO
INSTITUCIONAL QUINTA
VERSION**



SAN JUAN DE PASTO 2023

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO
Creada por Ley 7ª. De 1.911

Institución de carácter oficial adscrita al Municipio de Pasto

Dirección: Carrera. 26 No. 9-06 Barrio la Aurora

Teléfonos: 7232565 – 7235180 - 7235921

Licencia de funcionamiento: Resolución No. 190 del 12 de septiembre del año 2.000.

Código DANE: 152001000661

Código ICFES: Jornada Mañana: 01486
Jornada Tarde:119412

Registro Secretaria de Educación Municipal: 101063103

Oferta educativa: - Nivel Educación Preescolar
- Nivel Educación
Básica (Ciclo
Primaria-Ciclo
Secundaria)
- Nivel Educación Media
- Programa de
Formación
Complementaria

www.escuelanormalpasto.edu.co

SIMBOLOS INSTITUCIONALES

ESCUDO



El escudo de la Escuela Normal Superior de Pasto cuenta actualmente en su interior con los emblemas tradicionales, en la parte inferior derecha hace alusión al Departamento de Nariño iluminado siempre por la antorcha de la sabiduría y el conocimiento, y el castillo ubicado en la parte superior izquierda que es sinónimo de grandeza de la raza nariñense custodiado por dos leones que simbolizan autoridad y fuerza de un pueblo que lucha por la educación de su gente.

La parte central es surcada por el lema que siempre ha caracterizado a esta cuna de la pedagogía en el suroccidente colombiano: Educación y Progreso.

BANDERA



Desde sus inicios la bandera de la Escuela Normal Superior de Pasto ha conservado sus colores verde y blanco en proporciones rectangulares iguales.

El verde: representa la esperanza que todo el pueblo nariñense tiene en la educación; por otra parte, la Escuela Normal cuenta en su interior con amplios bosques y jardines que son el testimonio de la gran naturaleza que debemos conservar. El blanco simboliza la tranquilidad, armonía y paz; características que siempre serán una constante en una INSTITUCIÓN FORMADORA DE MAESTROS.

HIMNO

Letra: Sor Celina de la Dolorosa R. F. **Música:** Luis G. Ponce

CORO:

¡Gloria!... ¡Gloria!

Gloria Normal de Occidente... sacro templo de ciencia, Sacro templo de ciencia y honor!

En tus lámparas prende la mente, ideales de eterno fulgor.
Noble alcázar de eximios valores,
donde todo el que viene a estudiar,
es armado con viejos blasones, caballero de un solo ideal.

En tu credo de amores Dios vive;
es la ciencia tu rico arsenal;
tú nos das la verdad de los libres y el valor de morir por triunfar.

CORO:

Una vida palpita en tu historia de heroísmo en busca del bien.
Desde antaño en tus muros, la gloria, por tus hijos enreda laurel.
Con orgullo mirando el pasado, el futuro esperamos de pie;
pues, cumplimos el lema sagrado: "Por mi patria, mi dama y mi fe".

1. Contenido

1.	IDENTIFICACION INSTITUCIONAL	9
1.1.	HISTORIA.....	9
1.2.	CONTEXTO INSTITUCIONAL.....	11
1.2.1.	Entorno Socio-Cultural.....	11
1.2.2.	Entorno Económico	12
1.2.3.	Entorno Educativo	13
1.3.	PROCESO DE ACREDITACIÓN DE CALIDAD Y DESARROLLO	14
1.4.	VERIFICACIÓN DE LA ACREDITACION	15
2.	HORIZONTE INSTITUCIONAL	17
2.1.	MISION INSTITUCIONAL	17
2.2.	VISION INSTITUCIONAL.....	17
2.3.	PRINCIPIOS INSTITUCIONALES	17
2.3.1.	Responsabilidad social	17
2.3.2.	Mejoramiento continuo de la formación	18
2.3.3.	Saber conocer, saber ser, saber hacer y saber convivir18	
2.3.4.	Desarrollo del constructivismo social.	19
2.3.5.	Multidimensionalidad.	19
2.3.6.	Participación.	19
2.3.7.	Disposición al cambio.	19
2.4.	OBJETIVOS INSTITUCIONALES	20
2.5.	METAS INSTITUCIONALES.....	20
3.	ESTRUCTURA CURRICULAR Y PEDAGOGICA.....	21
3.1.	LA FUENTE PSICOPEDAGÓGICA	22
3.1.1.	LA TEORÍA DE PIAGET	22
3.1.2.	LA TEORÍA DE LEV SEMIONOVICH VIGOTSKY24	
3.1.3.	LA TEORÍA DE DAVID AUSUBEL.....	28
3.1.4.	LA METACOGNICIÓN.....	29
3.2.	LA FUENTE EPISTEMOLÓGICA	30
3.3.	LA FUENTE SOCIAL	31
3.4.	EL MODELO PEDAGOGICO.....	32
3.4.1.	LA IMPORTANCIA DE ADOPTAR UN MODELO PEDAGOGICO	33
3.4.2.	EL MAESTRO Y EL MODELO PEDAGOGICO CONSTRUCTIVISTASOCIAL	33

3.4.3.	LOS PRINCIPIOS CONSTRUCTIVISTAS	34
3.4.4.	LAS ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS.....	35
3.4.5.	LAS GUIAS DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA DE MEDIACION PEDAGOGICA.....	36
3.4.6.	LA EVALUACION COMO MEDIACION	36
3.5.	LOS LINEAMIENTOS CURRICULARES Y SU APLICACIÓN INSTITUCIONAL	38
3.5.1.	LOGROS	39
3.5.2.	INDICADORES DE LOGRO	40
3.5.3.	COMPETENCIAS	41
3.5.4.	LOS DESEMPEÑOS	42
3.5.5.	EL CONTEXTO	42
3.5.6.	LOS ESTANDARES	42
3.6.	EL CONSTRUCTIVISMO APLICADO A LA EDUCACION INCLUSIVA.....	45
3.7.	EL PENSAMIENTO COMPLEJO Y EL PENSAR LO EDUCATIVO	46
4.	ESTRUCTURA ORGANIZATIVA	49
4.1.	DEFINICIÓN	49
4.2.	GOBIERNO ESCOLAR.....	50
4.3.	SUBSISTEMAS INSTITUCIONALES.....	51
4.3.1.	SUBSISTEMA PEDAGOGICO- INVESTIGATIVO.....	51
4.4.	SUBSISTEMA DE CONVIVENCIA INSTITUCIONAL	51
4.5.	SUBSISTEMA DE BIENESTAR INSTITUCIONAL.....	52
4.6.	SUBSISTEMA DE PROYECCIÓN COMUNITARIA	52
4.7.	SUBSISTEMA ADMINISTRATIVO Y FINANCIERO	52
4.8.	MANUAL DE CONVIVENCIA	53
5.	SISTEMA DE ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD	54
6.	PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA....	57
6.1.	ASPECTOS GENERALES. RESEÑA HISTÓRICA Y FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	57
6.2.	JUSTIFICACIÓN.....	60
6.3.	PERFILES DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y OCUPACIONAL.....	61
6.4.	ESTRUCTURA CURRICULAR Y PEDAGÓGICA.....	61
6.4.1.	CURRÍCULO	61
6.4.2.	PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS.	62
6.5.	ENFOQUE CURRICULAR SOCIO FORMATIVO COMPLEJO	63
6.5.1.	LA FORMACIÓN COMO SISTEMA COMPLEJO	63

6.5.2.	TRASCENDER LAS FRONTERAS DE LA DISCIPLINARIEDAD A LA TRANSDICIPLINARIEDAD....	64
6.5.3.	METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍA PEDAGÓGICA DESDE EL PENSAMIENTO COMPLEJO	64
6.6.	PRACTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA	65
6.6.1.	PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA DESDE EL PENSAMIENTO COMPLEJO	65
6.6.2.	REFLEXIONES PEDAGÓGICAS	66
6.6.3.	FASES DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA.....	66
6.6.4.	EL DIARIO DE CAMPO EN LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA.....	68
6.7.	INVESTIGACIÓN EDUCATIVA	69
6.7.1.	EL MAESTRO INVESTIGADOR.....	70
6.7.2.	POLÍTICA INVESTIGATIVA	70
6.8.	PLAN DE ESTUDIOS	71
6.9.	ESTRUCTURA ADMINISTRATIVA Y FINANCIERA.....	72
6.9.1.	PERSONAL DIRECTIVO, DOCENTE, ADMINISTRATIVO Y DE APOYO.....	72
6.9.2.	SISTEMA DE INGRESOS	73
6.9.3.	INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN	73
6.9.4.	MEDIOS EDUCATIVOS	74
6.10.	SEGUIMIENTO A EGRESADOS	76
6.11.	PROYECCIÓN SOCIAL Y COMUNITARIA	77
6.11.1.	CONVENIOS DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL	77
7.	JORNADA ÚNICA EN EL MARCO DE LA ATENCIÓN INTEGRAL SOCIOFORMATIVA.....	78
7.1.	PRESENTACIÓN.....	78
7.2.	JUSTIFICACIÓN.....	79
7.3.	OBJETIVOS.....	80
7.4.	EJES Y PROYECTOS A OFERTAR EN LA JORNADA ÚNICA EN EL MARCO DE LA ATENCIÓN INTEGRAL SOCIOAFECTIVA.....	80
7.4.1.	Ejes movilizadores.....	81

José Coral Asain

Rector

2. Identificación Institucional

***"El fruto con el que soñamos es inexorable. Tenemos que hacerlo, que producirlo, o no
vendrá en la forma como lo queremos.
Es muy cierto que no debemos hacerlo en forma arbitraria y sí con los materiales,
Con bconcreto de que disponemos y, además,
con el proyecto, con el sueño por el que luchamos".
Paulo Freire*****Pedagogía de la Esperanza**

El Proyecto Educativo Institucional de la Escuela Normal Superior de Pasto, refleja la identidad institucional, ratifica la profunda huella y semilla en la formación de maestros para el nivel de Preescolar y el ciclo de educación básica primaria, resalta su serio y responsable compromiso de cumplir las condiciones básicas de calidad del programa de formación de maestros que ofrece.

La Escuela Normal Superior de Pasto como institución educativa es un conjunto de procesos que navegan en el tiempo, en el espacio y juegan un papel fundamental en los entornos sociales. Un riguroso compendio de historia, registra en la memoria y en la escritura la grandeza de esta institución en su travesía hacia su primer siglo de existencia.

2.1. Historia

La ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO, próxima a llegar al centenario, surge igual que las primeras Escuelas Normales del país, como una necesidad de formar a los futuros maestros que requería Colombia. El creador de las Escuelas Normales en Colombia fue el General Francisco de Paula Santander en 1.821. Estas Escuelas Normales iniciaron como escuelas públicas de primeras letras que introdujeron un nuevo método de enseñanza, el lancasteriano.

Ya a finales del siglo XIX, en nuestra región, el acontecimiento más importante es el prolongado y arduo proceso originado en la segregación del Estado del Cauca. El 6 agosto de 1904 fue creado el Departamento de Nariño; Pasto será entonces su capital; desde esta fecha comienzan a presentarse transformaciones necesarias para abrirse al siglo XX.

En el sur colombiano una vez terminada la guerra llamada de los mil días en 1901, una dinámica se genera para proyectar esta región. Inicia sus labores la Universidad de Nariño, se crea la **Escuela Normal de institutores** en la ciudad de Pasto mediante la Ley 7ª. del 6 de septiembre de 1.911, gracias a la gestión de los parlamentarios de ese entonces, encabezados por Don Ildelfonso Díaz del Castillo, siendo Presidente de la República el Dr. Carlos E. Restrepo, Ministro de Instrucción Pública Don Marco Fidel Suárez y Gobernador de Nariño el General Gustavo S. Guerrero. Su primer Rector fue el Dr. Enrique Muñoz Becerra, destacado nariñense que había ocupado la Secretaría de Instrucción Departamental desde la fundación del Departamento en 1.904 hasta 1.909,

la planta de personal estaba conformada por un Subdirector, el Director de la Escuela Anexa, cuatro profesores y dos celadores.

El día 23 de noviembre de 1.911 inicia labores esta institución, con principios y actividades como: autoformación, investigación, innovaciones pedagógicas, clases más allá de las aulas, la pedagogía activa, sistema de excursiones con carácter investigativo y cultural siendo su objetivo único y prioritario formar los maestros que requería el Departamento de Nariño y el Suroccidente de Colombia, en su permanente construcción social y desarrollo económico. De 1.911 a 1.912 se ubicó en la calle 18 con números 25-62 y 25-64.

A partir de 1935 da comienzo a un nuevo período con el nombre de Escuela Normal de Occidente. Esta época tiene una significación extraordinaria, en ella se construirá su excelente sede en “las riveras del río Mijitayo, con sus célicas rotondas, kioscos, la piscina, sus espacios deportivos, el bosque(...)”, dejando atrás las instalaciones del centro de la ciudad donde comenzó a funcionar. Académicamente la influencia francesa se hizo sentir con su método lancasteriano, más sus docentes creativos e innovadores igual construían supropio método pedagógico acorde con las necesidades de la región y la localidad. Con una metodología en el uso de los textos, con el criterio que los niños piensen, razonen, deliberen y que investiguen con sus propias capacidades y el maestro sea un orientador inteligente.

En toda su historia ha tenido 8 sedes y la actual construcción, patrimonio de nuestra región se realizó entre los años 1.940 a 1.942.

El plantel educativo ha tenido 5 nombres: Escuela Normal de Institutores de Nariño, Escuela Normal de Occidente, Escuela Normal Superior de Varones, Escuela Normal Nacional y hoy Institución Educativa Municipal Escuela Normal Superior de Pasto. Se han desempeñado 9 Directores de la Escuela Normal de Institutores de Nariño, 6 Rectores de la Gran Normal de Occidente, 6 Rectores de la escuela Normal Superior de Varones, 4 de la Escuela Normal Nacional y 2 como I.E.M. Escuela Normal Superior de Pasto. En sus casi 100 años de historia, la Escuela Normal Superior de Pasto ha aportado al desarrollo educativo de la Región saliendo de sus aulas los mejores maestros de Nariño, Cauca y Valle, especialmente de la tan recordada **Escuela Normal de Occidente**.

Esta Institución ha logrado trascender como el Alma Mater de miles de maestros que han sembrado semillas de laboriosidad en todo el mapa de Colombia. Hoy en pleno siglo XXI, La Escuela Normal Superior de Pasto, ha iniciado su proceso de

modernización, trazándose como objetivo fundamental la proyección del conocimiento hacia el contexto regional y nacional.

2.2. Contexto Institucional

Es un tejido de relaciones entre personas y sistemas. Por ello, es necesario entender los contextos transversalizados por condiciones económicas, políticas, sociales y educativas, que afectan a todos los seres humanos y en particular a los niños y jóvenes, considerados como sujetos de formación. Son una realidad compleja mediatizada por poderes, códigos, intereses, costumbres, mitos, lenguajes, etc., estableciéndose entre ellos una mutua interdependencia; pero se precisa recalcar que el estudio del entorno deberá tener un enfoque sistémico, ya que no se asume la existencia de organizaciones estáticas, sino de sistemas dinámicos.

La ENS de Pasto, hace parte del Sistema Educativo Colombiano, donde el programa de formación de maestros es el centro de su actividad, de su política, de sus metas; es prioritaria la necesidad de tener maestros preparados para el proceso educativo de la niñez y la juventud del suroccidente colombiano y del país. La ENSUP, es poseedora de una trayectoria histórica de más de 100 años en la región; si ha habido formación de maestros que se han desplazado a las distintas regiones nariñenses, para abordar el proceso educativo, es porque la Escuela Normal Superior de Pasto los ha preparado contribuyendo de esta manera al desarrollo científico – cultural y a elevar el nivel de vida de los habitantes de la región sur colombiana.

La ENS de Pasto está ubicada en una zona de una riqueza histórica, cultural, y ecológica incalculable: la zona andina, con pensamiento propio, costumbres, creencias, ritualidades, música, pintura, literatura, iconos, símbolos, sentires, gastronomía, que le da una identidad

2.2.1. Entorno Socio-Cultural.

La ciudad de San Juan de Pasto, capital del departamento de Nariño, es una de las ciudades más antiguas de Colombia. Su asentamiento milenario en el valle de Rumipamba (nombre derivado del quechua que significa valle de las piedras), o Valle de Atriz, atravesado por el río Pasto de sur a norte, enmarcado por dos volcanes: el Galeras y el Morasurco. En este valle estaban asentados los pobladores nativos llamados Quillacingas¹ con una dinámica propia en su economía y cultura. El nombre de su capital: Pasto, significa “conservar un nexo con la cultura de origen, el ser llamados pastusos denota gente de la tierra del

¹ Nombre del territorio, integrado por varios pueblos y grupos étnicos en el hoy conocido valle de Atriz, municipio de Pasto Departamento de Nariño Colombia.

padre, de la parentela y la fiesta, configura un orgullo de sangre y de cultura en mayoría de edad”²

Con la fundación española de Pasto en el siglo XVI, el territorio de este Valle ha pasado por varias formas administrativas: Villa, Ciudad, Distrito, Cantón, Distrito Parroquial, Capital provisional de la República en 1862, Provincia, Capital del departamento de Nariño desde su creación en 1904, por resolución del 6 de agosto y cabecera municipal desde 1927, fecha en la cual se crea el municipio de Pasto. Esta región está ubicada en la zona central del corredor interandino entre el Océano Pacífico y la Amazonía colombiana, es frontera y articulación etnocultural, ha sido durante varias centurias el paso obligado entre sur y norte, oriente y occidente, de ahí el nombre de territorio de encuentros.

Durante los períodos históricos la colonia y la república, la ciudad tiene una jurisdicción histórica que se extiende desde el norte de Ecuador, la Amazonía occidental, el macizo colombiano y el sur del Cauca, es decir su espacio geográfico era más grande que el actual departamento de Nariño, lo cual significa una interculturalidad compleja y diversa tanto en lo físico – ecosistemas como en el componente poblacional cultural..

Como parte de la gobernación de Popayán, Pasto, en el siglo XIX, se caracterizó por ser una sociedad esclavista, ganadera, agrícola y comercial, así se haya dado el proceso de independencia de la Corona Española

En el siglo XX, concretamente a partir de 1904, con la creación del departamento de Nariño, Pasto será su capital, continuando con el protagonismo y referente económico y social de los cambios, a nivel departamental, se constituyen los municipios sin dejar la esencia de su presencia económica y social a través de las relaciones económicas, sociales, educativas, culturales y políticas.

En la actualidad, la ciudad San Juan de Pasto, se constituye en una red compleja de relaciones sociales, económicas y culturales. La diversidad coexiste, la complementariedad se practica y los antagónicos buscan ámbitos de encaje para sobrevivir en el tiempo y espacio no siempre perfectos, pero que invitan a asumir el desafío creativo de hacer ciudad, de crear espacios para la cultura, la educación, la empresa y las labores profesionales.

2.2.2. Entorno Económico

Esta región posee una dinámica económica a través de los distintos periodos históricos, acorde con la evolución de las sociedades y del pensamiento en su tiempo. Se tienen ejemplos considerables de estos trabajos: la artesanía del barniz de Pasto,

² Pasto, su etimología. En Manual de Historia de Pasto. Tomo V. Academia Nariñense de Historia. Pasto Graficolor 2002. P.p. XIV y XV.

el excelente trabajo en madera, el repujado en cuero, la riqueza mineral, la tecnología en la producción de alimentos, como sus técnicas de cultivo e instrumentos, los tejidos - incluso esta industria nació en Nariño antes que en Antioquia -, una gastronomía que aparece oculta y hasta ahora representa uno de sus componentes culturales invisibles; las potencialidades o reservas están presentes para los proyectos de futuro. No es posible pensar que una región con tres sistemas ecológicos distintos se margine del progreso: la Amazonía, el Pacífico, y las cordilleras de Los Andes con sus cañones naturales interandinos. "Pasto se encuentra en una de las regiones, de acuerdo a las estadísticas nacionales y a la economía clásica, con mayor atraso relativo dentro del país; su marginalidad se manifiesta en la baja participación en los principales indicadores macroeconómicos. La participación de Pasto en el PIB es de 0.29% (último período analizado), situación que muestra el bajo nivel de ingreso de la población"³ La economía de Pasto está constituida por un sector externo poco dinámico y por un sector basado en la microempresa manufacturera, en donde el comercio es el elemento más dinámico de la economía local. De las cadenas productivas que se han establecido de acuerdo a la competitividad para la región, se destacan la del cuero y la de los lácteos, que poseen eslabones de comercialización de cierta importancia y son generadoras de empleo no calificado.

La estructura agrícola del municipio se caracteriza por su precaria diversificación productiva, por formas de producción de baja tecnología y alta presencia del minifundio.

2.2.3. Entorno Educativo

El Municipio de Pasto ha avanzado en la formación universitaria de sus pobladores. Instituciones de educación superior del nivel nacional se han asentado en la región, brindando sus programas en pregrado y posgrado.

Actualmente, Pasto tiene 10 Instituciones de Educación Superior:

- Universidad de Nariño
- Universidad Mariana
- Universidad Cooperativa de Colombia.
- Fundación Universitaria San Martín
- Institución Universitaria CESMAG
- Universidad Antonio Nariño
- Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD
- Escuela Superior de Administración Pública, ESAP
- Universidad Santo Tomás
- Corporación Universitaria Autónoma de Nariño

³ Plan de desarrollo del Municipio de Pasto, 2020-2023

Además en el Municipio de Pasto brindan el servicio educativo:

24 Instituciones Educativas Urbanas Oficiales¹⁵

Instituciones Educativas Rurales Oficiales 10

Centros Educativos Oficiales

110 Establecimientos Educativos Privados.

92 centros para el trabajo y desarrollo humano (Educación no formal).

2.3. Proceso de Acreditación de Calidad y Desarrollo

Cuando el artículo 113 de la Ley 115 de 1.994 determina que “con el fin de mantener un mejoramiento continuo de la calidad de los docentes, todo programa de formación debe estar acreditado en forma previa, se inicia un proceso de transformación de las Escuelas Normales, las que por el parágrafo 112 de la misma Ley, “debidamente reestructuradas y aprobadas, están autorizadas para formar educadores en el nivel de preescolar y el ciclo de educación básica primaria.”

La Acreditación según lineamientos del MEN, “es un acto de credibilidad en algo o en alguien que supone una relación profunda y comprometida entre quien cree y aquello en lo cual se cree”. En efecto, acreditar es dar crédito de verdad, “es un acto de reconocimiento validador que habilita a quien es reconocido como capaz de realizar aquello que le compete y con lo cual se ha comprometido”. La Acreditación, entonces, reconoce públicamente que se acepta un programa educativo como verdadero y válido.

Las Escuelas Normales iniciaron por mandato legal su transformación, teniendo en cuenta el decreto 3012 del 19 de diciembre de 1.997, por el cual se adoptan disposiciones para la organización y el funcionamiento de las Escuelas Normales Superiores, el que determinó que la acreditación será previa, para las escuelas normales en proceso de reestructuración como Escuelas Normales Superiores”.

La Escuela Normal Superior de Pasto, por Resolución 3683 del 9 de diciembre de 1.998, emanada del MEN, se acreditó previamente en sus programas de formación de docentes.

Posteriormente el MEN establece la Acreditación de Calidad y Desarrollo, para las Escuelas Normales Superiores que se habían acreditado previamente y determinapara este efecto, “Referentes y Criterios de Calidad”, como formas de aproximación a la realidad compleja de las instituciones, que permitan formular

interrogantes sobre su propuesta de formación y su capacidad de realización, y con ello interpretar su significado desde una visión de conjunto.

A la Escuela Normal Superior de Pasto por Resolución emanada del MEN No. 2776 del 4 de diciembre de 2.002, se le otorgó Acreditación de Calidad y Desarrollo, por el término de cinco (5) años, contados a partir de la fecha de expedición de la resolución mencionadas.

Las Escuelas Normales Superiores que recibieron la acreditación de calidad y desarrollo por el término de cinco años, la cual vencía en diciembre de 2.007, mediante Resolución 4665 de agosto de 2.007, reciben aplazamiento hasta diciembre de 2.008, para la Verificación de la eficiencia, eficacia y efectividad del programa de formación inicial por parte del Ministerio de Educación Nacional.

Posteriormente el Ministerio de Educación Nacional, mediante decreto 4790 del 19 de diciembre del 2.008 aplaza la verificación y aprobación hasta el 15 de diciembre del 2.009. En el momento mediante decreto 3491 del 14 de Septiembre del 2009, firmado por el Presidente de la República y la Ministra de Educación, nuevamente se aplaza la autorización de funcionamiento hasta el 30 de Julio del 2.010.

2.4. Verificación de la Acreditación

La Escuela Normal Superior de Pasto recibió visita de pares académicos, los días 3 y 4 de diciembre de 2.007 ordenada por el MEN. En esta visita los pares evaluadores aplicaron un instrumento para la evaluación externa de Verificación de Calidad y Desarrollo del programa acreditado en la ENSUP; esta ficha de registro estaba conformada por 15 factores de evaluación, cuyos resultados se pueden observar en el cuadro 1.

La Escuela Normal Superior de Pasto fue ubicada en el nivel de MEJORAMIENTO CONTINUO, lo que confirma que en la práctica los elementos y procesos encontrados evidencian que la misión formadora se realiza en condiciones óptimas y que por consiguiente la Escuela Normal Superior de Pasto, le ha aportado a la sociedad los profesionales de la educación que ella requiere, ética y pedagógicamente, para el ejercicio del servicio público de la educación.

Cuadro 1. Factores de Evaluación

Factores	Valoración
1-. Énfasis y justificación	Apropiación
2-. Referentes teóricos y estructura curricular	Apropiación
3-. Formación investigativa y proyectos de investigación en desarrollo	Apropiación
4-. Proyección social	Mejoramiento continuo
5-. Selección y evaluación de estudiantes	Mejoramiento continuo
6-. Personal docente y administrativo	Mejoramiento continuo
7-. Medios educativos	Apropiación
8-. Infraestructura	Mejoramiento continuo
9-. Estructura académico- administrativa	Mejoramiento continuo
10-.Autoevaluación	Mejoramiento continuo
11. Políticas y estrategias de seguimiento a egresados.	Apropiación
12-. Bienestar Institucional	Mejoramiento continuo
13-. Recursos financieros específicos para apoyar el programa.	Mejoramiento continuo
14- Convenios	Mejoramiento continuo
15-. Jornada única	Mejoramiento continuo

3. Horizonte Institucional

“Mejores maestros para una sociedad en marcha”

En este capítulo se establecen los fundamentos filosóficos y la proyección de la institución que dan sentido y orientan los planes, proyectos y procesos institucionales. Es a través del cumplimiento de su filosofía donde se manifiesta la integralidad de la institución, además de su compromiso con la sociedad.

La filosofía institucional responderá entonces, a la responsabilidad encomendada a la institución por la sociedad de Pasto y el suroccidente de Colombia.

Como toda institución tiene una identidad y esa identidad es el conjunto de rasgos propios que la caracterizan y la diferencian de otras, los principios institucionales, la visión y la misión serán los ejes integradores que definan la identidad institucional y logren el sentido de pertenencia y los consensos alrededor de los objetivos y metas institucionales.

3.1. Misión Institucional

La Escuela Normal Superior de Pasto forma profesionales de la educación para desempeñarse en el nivel Preescolar y Básica Primaria, con excelencia académica, comprometidos con el desarrollo integral de una sociedad más equitativa, justa y humana, altamente responsable ante los desafíos que plantea la región, el país y el mundo. Formamos integralmente al ser humano con criterios de excelencia, sensibilidad y responsabilidad social.

3.2. Visión Institucional

La Escuela Normal Superior de Pasto, orientada por sus principios institucionales y una dirección estratégica, será reconocida nacionalmente por su impacto pedagógico e investigativo, buscando la excelencia educativa en la formación integral de las personas; actualizada con los nuevos tiempos y constituyéndose en referente de calidad y laboratorio pedagógico para la región.

3.3. Principios Institucionales

3.3.1. Responsabilidad social

Formamos integralmente al ser humano con un pensamiento universal. Mantenemos siempre la mirada en el entorno, conscientes de la problemática social y dispuestos sin ambigüedades para intervenirla críticamente y positivamente.

Concebimos el servicio educativo como la posibilidad que tiene la institución para

responder a las necesidades de formación de las comunidades dentro del ámbito de nuestra influencia.

3.3.2. Mejoramiento continuo de la formación

El mejoramiento continuo conduce a la **excelencia en la formación**, sin exclusiones, principio en el cual debe participar toda la comunidad educativa; cualquier proceso o resultado siempre puede ser mejorado.

La Institución poseerá un ambiente en el cual toda la comunidad educativa esté comprometida. Debemos ser proactivos, adelantarnos a los hechos, seguir un plan preestablecido para generar la situación deseada.

El mejoramiento continuo es el conjunto de procesos, estrategias y acciones coherentes con el direccionamiento estratégico y los planes de mejoramiento institucionales.

“Desde el enfoque de la formación basada en competencias, el énfasis no está en los estudiantes, ni tampoco en los docentes, sino en la relación intersistémica de ambos”⁴

“A diferencia de la docencia tradicional, la pedagogía estratégica implica la construcción, deconstrucción y reconstrucción continua de la práctica pedagógica, a partir de la reflexión que hace el mismo docente sobre su práctica”.⁵

3.3.3. Saber conocer, saber ser, saber hacer y saber convivir

El saber conocer, hace referencia al dominio cognitivo, al conocimiento de datos, hechos, relaciones y principios. “En general al dominio de instrumentos cognitivos para interaccionar con la realidad: nociones, proposiciones, conceptos y categorías” (Zubiría, 1.998)

El saber ser, se compone esencialmente de instrumentos afectivo-motivacionales: valores, actitudes y normas. Los valores como orientadores en la construcción de metas e ideales, por lo que constituyen el eje fundamental del proyecto ético de vida; las actitudes orientadas por los valores y las normas como reglas de conducta esenciales para vivir en sociedad.

El saber hacer, es de tipo práctico y está basado en acciones y operaciones y cuyos instrumentos son los procedimientos y las técnicas. Los procedimientos como un conjunto ordenado de pasos para realizar tareas y actividades y las técnicas como acciones específicas mediante las cuales se llevan a cabo los procedimientos y se alcanzan las metas planeadas.

El saber convivir, significa vivir en compañía de otros, participar con el otro. La

⁴ TOBÓN TOBÓN, Sergio. Formación basada en competencias. (2006)

⁵ Ibid

Escuela Normal como centro de formación ciudadana, asume la convivencia como principio de su quehacer escolar como un aprendizaje social. Debemos compartir intereses, inquietudes, problemas, soluciones a dichos problemas, expectativas, usos del espacio, servicios y todo aquello que forma parte de la existencia en sociedad. La convivencia también implica respeto, comunicación, diálogo, posibilidad de disentir, debatir y buscar participativamente soluciones a los conflictos presentados.

3.3.4. Desarrollo del constructivismo social.

La Escuela Normal Superior de Pasto, asume y trabaja el constructivismo social, comprendido como los saberes y conocimientos que se gestan y fortalecen en un proceso de interacción e intercambio de experiencias entre el sujeto y el medio en el cual se desenvuelve; asumiendo como medio el espacio social, ambiental y cultural que permite que la persona crezca y fortifique su naturaleza humana y social.

3.3.5. Multidimensionalidad.

El ser humano y la sociedad son multidimensionales; el ser humano es a la vez biológico, psíquico, social, afectivo, racional... La sociedad comporta dimensiones históricas, económicas, sociológicas, religiosas... La Educación debe reconocer esta multidimensionalidad e insertar allí el conocimiento. El ser humano que aprende e interactúa en el mundo actual, en un mundo globalizado, debe realizar procesos, interactuar con los otros e implementar estrategias que le permitan sobrevivir, satisfaciendo sus necesidades básicas, relacionarse dignamente, transformar y trascender su mundo.

3.3.6. Participación.

La Constitución Política de Colombia ha hecho de la participación, uno de los pilares fundamentales del Estado social de derecho colombiano y se sustenta en un conjunto de valores básicos para la construcción de una democracia participativa y solidaria. Etimológicamente la palabra participar proviene del latín *participare*, “tomar parte”. Desde los espacios de formación educativa, el principio participación es transversal en todos los procesos, concibiendo que participar es aprender a escuchar las razones de los demás, saber ceder y flexibilizar las posturas, y sobre todo, tener presente que es importante compartir proyectos y avanzar hacia la consecución de objetivos compartidos.

3.3.7. Disposición al cambio.

Hoy, vivimos una época de grandes transformaciones en diversos aspectos y niveles de la sociedad. El conocimiento se convirtió en factor productivo por excelencia.

De tal manera que estamos enfrentados a asumir los retos de la educación del siglo XXI, que es la educación de las nuevas tecnologías, alternativas de desarrollo sostenible y sustentable a nivel local y regional. Las Instituciones Educativas, están en la obligación de implementar estrategias que se puedan adaptar a los tiempos actuales y cuyo fundamento sea el cambio como única constante real.

3.4. Objetivos Institucionales

Son objetivos institucionales de la ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO:

- Ofrecer un servicio educativo de calidad siempre en mejoramiento continuo, acompañado de una concepción moderna de ciudadanía.
- Formar maestros y maestras para el ejercicio de la docencia en el nivel de preescolar y básica primaria, competentes para su desempeño y apropiados de saberes, actitudes y aptitudes.
- Fortalecer la condición humana de los futuros maestros y maestras, potenciando su sensibilidad social y el compromiso ético para buscar los cambios que favorezcan al individuo y la sociedad.
- Fortalecer la pedagogía como elemento esencial de la formación del maestro, producto de la autorreflexión permanente, de la crítica social y del pensamiento complejo.
- Promover la educación como una práctica social centrada en el paradigma del aprendizaje.
- Incorporar las nuevas Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos relacionados con el mejoramiento de la calidad educativa acorde con las tendencias del mundo actual.

3.5. Metas Institucionales

- Desarrollar eficaz y eficientemente, en el término de dos años, la propuesta curricular por competencias, incluida dentro del nuevo plan del programa de formación complementaria.
- Desarrollar competencias de interacción social, como condición básica para la humanización de los saberes y estrategias, evaluables al finalizar cada semestre de formación.
- Alcanzar alto desempeño en las pruebas de evaluación que aplica el Estado en los diferentes niveles de educación.
- Obtener por parte del M.EN. la autorización para el funcionamiento del programa de formación complementaria de docentes por cinco años, previa verificación del

cumplimiento de las condiciones básicas de calidad del programa por parte de CONACES.

- En el término de dos años, la Escuela Normal Superior de Pasto, fortalece las condiciones básicas de calidad que la identifican como laboratorio para la pedagogía.

4. Estructura Curricular y Pedagógica

Conscientes que vivimos en un mundo de cambios permanentes, y que las ciencias en especial están en constante evolución, las teorías sobre la educación, el currículo y el aprendizaje también periódicamente presentan modificaciones.

Por ello, el P.E.I contiene una síntesis de los principales aportes curriculares y pedagógicos con base en las tendencias predominantes del momento, así como las orientaciones necesarias para construir procesos de formación integral desde el nivel de Preescolar hasta el Programa de Formación Complementaria de educadores.

El propósito de este capítulo es el de apoyar a maestros, estudiantes, directivos y padres de familia para que tengan suficientes elementos de reflexión y orientación en el rol que cada uno debe desempeñar en los procesos educativos. La Institución se propone no sólo difundir estas ideas, sino animar el intercambio de ideas y experiencias, que permita construir un trabajo conjunto entre los diferentes actores de la comunidad educativa.

Los procesos de aprendizaje en todas las ciencias juegan un importante papel en el desarrollo del pensamiento lógico, en la adquisición de competencias y contenidos relevantes para la vida, en la práctica de actitudes flexibles y críticas y, en definitiva, colabora para que los estudiantes estén mejor preparados para afrontar los desafíos de una sociedad en continuo cambio, que les exige tomar decisiones fundamentadas. Actualmente la tendencia existente en los currículos es la de incluir, según la lógica y ontología de las disciplinas, determinados niveles de competencias propuestas en los estándares curriculares establecidos a nivel nacional para todos los niveles, ciclos y programas, contextualizados a las necesidades, intereses y recursos institucionales y regionales.

En este capítulo se presentan los aportes de las fuentes psicopedagógica, epistemológica y social, para construir un currículo desde Preescolar al Programa de Formación Complementaria. La fuente psicopedagógica suministra informaciones sobre la manera en que los estudiantes construyen los conocimientos. Los datos se han ido conformando a partir de la psicología cognitiva y social, la didáctica de las ciencias y las fuentes epistemológica y social que de manera integral colaboran a la comprensión de la génesis del aprendizaje la construcción social del conocimiento.

Se describen someramente las principales teorías sobre el aprendizaje: Jean Piaget, de Lev Semionovich Vigotsky, de David Ausubel, y se hace especial hincapié en

la evolución del modelo constructivista social. Se tienen en cuenta las relaciones entre los factores cognitivos y afectivos y se realiza una breve reflexión sobre la incidencia en el aprendizaje de los procesos cognitivos y meta cognitivos en condiciones normales y de educación especial. Se resumen las principales aportaciones desde esta fuente y de otras, en especial las ligadas al pensamiento complejo, para la toma de decisiones curriculares, pedagógicas, didácticas y evaluativas, tomando como base, desde luego, los referentes legales y lineamientos curriculares a nivel nacional.

Por último, la fuente social se considera de especial relevancia a la hora de decidir los propósitos del aprendizaje, así como la selección de dimensiones, estándares de competencia, núcleos temáticos y los enfoques pedagógicos, didácticos, metodológicos y evaluativos. Se parte de la necesidad de proponer currículos en íntima relación con las necesidades sociales para no provocar rupturas entre el mundo real y la escuela. Se destaca el enfoque actual en la enseñanza de las ciencias de las relaciones ciencia/tecnología/sociedad y sobre todo su incidencia en la motivación de los estudiantes para el aprendizaje.

4.1. La Fuente Psicopedagógica

La fuente psicopedagógica suministra información sobre cómo aprenden los estudiantes, y, concretamente, cómo construyen los conocimientos. Estos datos se han ido conformando a partir de la psicología cognitiva y social, en los últimos años, de las investigaciones que se han realizado desde el campo de la didáctica de las ciencias. Sin embargo, es difícil separar las aportaciones de cada fuente curricular, ya que los estudios desde la epistemología de la ciencia han colaborado también a entender cómo se aprende ciencia a partir de las reflexiones sobre la construcción del saber científico y social. Además, se ha visto la gran incidencia que tiene en la motivación para el aprendizaje científico el hecho de relacionar la ciencia con las necesidades y problemas sociales.

El constructivismo es una posición compartida por diferentes tendencias de la investigación psicológica y educativa. Entre ellas se encuentran las teorías de **Jean Piaget** (1952), **Lev S. Vygotsky** (1978), **David Ausubel** (1963), **Jerome Bruner** (1960), y aun cuando ninguno de ellos se denominó como constructivista sus ideas y propuestas claramente ilustran las ideas de este paradigma.

Se presenta, a continuación, una somera revisión de las aportaciones más significativas, haciendo especial hincapié en las de los últimos veinte años:

4.1.1. LA TEORÍA DE PIAGET

Las investigaciones del psicólogo y epistemólogo suizo Jean Piaget (1896-1980) constituyen una importante aportación para explicar cómo se produce el conocimiento en general y el científico en particular. Marcan el inicio de una concepción constructivista del aprendizaje que se entiende como un proceso de

construcción interno, activo e individual. El desarrollo cognitivo supone la adquisición sucesiva de estructuras mentales cada vez más complejas; dichas estructuras se van adquiriendo evolutivamente en sucesivas fases o estadios, caracterizados cada uno por un determinado nivel de su desarrollo.

Según la explicación genética de la inteligencia los estadios son los siguientes:

- **Estadio sensorio motor (0-2 años).** La inteligencia del niño es fundamentalmente práctica, ligada a las acciones sensorias motrices. A través de estas acciones y de sus coordinaciones, el sujeto empieza la estructura de la conservación y la intencionalidad, punto de partida y base para la construcción de las categorías operatorias posteriores, así como de la función simbólica.
- **Estadio preoperatorio (2-7 años).** Los procesos de simbolización están en pleno desarrollo: el juego simbólico, esquemas verbales, imitación diferida, la reflexión motriz constituyen acciones interiorizadas que, a falta de conceptos y de pensamiento lógico, presentan una serie de limitaciones, como el egocentrismo, la falta de reversibilidad y un pensamiento aún basado en las apariencias perceptivas. La función simbólica puede definirse como la capacidad que tiene el sujeto para representarse un objeto u hecho presentes por medio de objetos o gestos que le sirven para evocarlos. Son simbólicos en su representación; la culminación de esta función simbólica se presenta con la aparición del lenguaje, en el que las cosas son sustituidas por conjuntos de signos arbitrarios, como las palabras, que aún cuando arbitrarios, tienen carácter social y valor comunicativo.
- **Estadio de las operaciones concretas (7-11 años).** Se caracteriza por la aparición de la lógica y la reversibilidad y por la superación del egocentrismo. El pensamiento lógico y las operaciones intelectuales sólo son posibles en la medida en que el sujeto se enfrenta con problemas u objetos concretos. De igual manera, si estos objetos son suprimidos del campo de acción, las posibilidades disminuyen.
- **Periodo de las operaciones formales o proporcionales (adolescencia y años posteriores).** Aparece la lógica formal. El sujeto ya es capaz de reflexionar no tan sólo sobre los objetos concretos, sino además, sobre proporciones que contienen dichos objetos. El pensamiento es capaz de realizar la combinación lógica que le posibilita un análisis de las distintas resoluciones de un problema, se vuelve hipotético-deductivo.

La teoría genética presenta un doble atractivo para ser estudiada en el campo educativo. Es, por un lado, una teoría del conocimiento que dispone de una sólida fundamentación, basada en la investigación empírica sobre la construcción del conocimiento científico, y también es una teoría del desarrollo que trata de la evolución de las competencias intelectuales desde el nacimiento hasta la adolescencia, junto con el desarrollo de nociones y conceptos relacionados con áreas escolares y en especial con las matemáticas y las ciencias naturales.

Aprender la magnitud de la teoría piagetiana supone un desafío. A pesar del prestigio que rodea su nombre y de la numerosísima bibliografía, proyectos y ensayos que dan cuenta de la aplicación de su teoría a la educación, la epistemología genética no logra traspasar como se merece los pétreos muros de la escuela, y el impacto de su teoría sobre la práctica educativa dista mucho, aún en la actualidad, de ofrecer frutos significativos en el ámbito escolar.

La educación ha recibido una valiosa aportación en lo que se refiere al sujeto epistemológico, al conocimiento de los procesos de desarrollo de la inteligencia y la concepción de un aprendizaje en su dimensión biológica, interaccionista y constructivista, ejes fundamentales de su teoría. Entendemos que si la escuela, los maestros y nuestro sistema asumen estas categorías, cambiaríamos radicalmente en cuanto a funciones, propósitos, contenidos y métodos, cambio que desencadenarían el nacimiento de una nueva escuela, escuela para el desarrollo apoyada en el desarrollo intelectual y social de los sujetos y en la ciencia como racionalidad por alcanzar.

4.1.2. La Teoría de Lev Semionovich Vigotsky⁶

A la vez que se desarrollaban los estudios de Piaget se empezaron a conocer las investigaciones de la escuela rusa, sobre todo de Vigotsky (1896-1934). Estudió el impacto del medio y de las personas que rodean al niño en el proceso de aprendizaje y desarrolló la teoría del «origen social de la mente».

Vigotsky es considerado el precursor del constructivismo social, que considera al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial. El conocimiento es considerado como un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido como algo social y cultural, no solamente físico.

4.1.2.1. Constructivismo Social

Constructivismo Social es aquel enfoque basado en el paradigma constructivista, que sostiene que el conocimiento además de formarse a partir de las relaciones ambiente-sujeto, es la suma del factor entorno social a la ecuación. Los nuevos conocimientos se forman a partir de los propios esquemas de la persona producto de su realidad, y su comparación con los esquemas de los demás individuos que lo rodean.

Busca ayudar a los estudiantes a internalizar, reacomodar, o transformar la información nueva. Esta transformación ocurre a través de la creación de nuevos aprendizajes y esto resulta del surgimiento de nuevas estructuras cognitivas, que permiten enfrentarse a situaciones iguales o parecidas en la realidad.

⁶ Aportes adaptados y contextualizados de AMARILIS PARICA, y Otros. Teoría del constructivismo social de Lev Vigotsky y comparación con la teoría de Jean Piaget. Caracas (Venezuela). Junio de 2005.

El motor de esta actividad es el conflicto cognitivo. Una misteriosa fuerza, llamada "deseo de saber", nos incita y nos empuja a encontrar explicaciones al mundo que nos rodea. Esto significa que en toda actividad constructivista debe existir una circunstancia que haga tambalear las estructuras previas de conocimiento y obligue a un reacomodo del viejo conocimiento para asimilar el nuevo. Así, el individuo aprende a cambiar su conocimiento y creencias del mundo, para ajustar las nuevas realidades descubiertas y construir su conocimiento. Típicamente, en situaciones de aprendizaje académico, se trata de que exista aprendizaje por descubrimiento, experimentación y manipulación de realidades concretas, pensamiento crítico, diálogo y cuestionamiento continuo. Detrás de todas estas actividades descansa la suposición de que todo individuo, de alguna manera, será capaz de construir su conocimiento a través de tales actividades.

4.1.2.2. *El desarrollo de la inteligencia y su construcción social.*

La aportación de las ideas de **Jean Piaget y Lev Vygotsky**, ha sido fundamental en la elaboración de un pensamiento constructivista en el ámbito educativo.

La inteligencia atraviesa fases cualitativamente distintas. Esta es una idea central de Jean Piaget. La cuestión esencial en esta idea es que la diferencia entre unos estadios y otros "por utilizar la terminología Piagetiana" es cualitativo y no sólo cuantitativo. Es decir, se mantiene que el niño de siete años, que está en el estadio de las operaciones concretas, conoce la realidad y resuelve los problemas que ésta le plantea de manera cualitativamente distinta de como lo hace el niño de doce años, que ya está en el estadio de las operaciones formales. Por tanto, la diferencia entre un estadio y otro no es problema de acumulación de requisitos que paulatinamente se van sumando, sino que existe una estructura completamente distinta que sirve para ordenar la realidad de manera también, muy diferente.

El conocimiento es un producto de la interacción social y de la cultura. Aunque es cierto que la teoría de Jean Piaget nunca negó la importancia de los factores sociales en el desarrollo de la inteligencia, también es cierto que es poco lo que aportó al respecto, excepto una formulación muy general de que el individuo desarrolla su conocimiento en un contexto social. Precisamente, una de las contribuciones esenciales de Lev Vygotsky ha sido la de concebir al sujeto como un ser eminentemente social, en la línea del pensamiento marxista, y al conocimiento mismo como un producto social. De hecho, Vygotsky fue un auténtico pionero al formular algunos postulados que han sido retomados por la psicología varias décadas más tarde y han dado lugar a importantes hallazgos sobre el funcionamiento de los procesos cognitivos. Quizá uno de los más importantes es el que mantiene que todos los procesos psicológicos superiores (comunicación, lenguaje, razonamiento, etc.) se adquieren primero en un contexto social y luego se internalizan. Pero precisamente esta internalización es un producto del uso de un determinado comportamiento cognitivo en un contexto social.

4.1.2.3. *La Zona de desarrollo Próximo (ZDP)*

La **zona de desarrollo próximo**, está determinada socialmente. Se aprende

con la ayuda de los demás, se aprende en el ámbito de la interacción social y esta interacción social como posibilidad de aprendizaje es la zona de desarrollo próximo.

La teoría Vigotskyana es muy específica respecto a cómo se deben estudiar las perspectivas del crecimiento individual en cualquier caso de actividad inter subjetiva. Esto se hace examinando la zona del desarrollo próximo. La ZDP surge generalmente como el contexto para el crecimiento a través de la ayuda.

Otros de los conceptos esenciales de Vigotsky según sus propios términos son:

- **La Zona de Desarrollo Próximo:** Es la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema.
- **El Nivel de Desarrollo Potencial:** es determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz.

4.1.2.4. El constructivismo de Lev Vigotsky o Constructivismo Social.

Lev S. Vigotsky filósofo y psicólogo ruso que trabajó en los años treinta del Siglo XX, con la teoría del constructivismo social, enfatiza la influencia de los contextos sociales y culturales en el conocimiento. Este tipo de modelo pone un gran énfasis en el rol activo del maestro mientras que las habilidades mentales de los estudiantes se desarrollan "naturalmente" a través de varias "rutas" de descubrimientos.

En esta teoría, llamada también constructivismo situado, el aprendizaje tiene una interpretación audaz: "Sólo en un contexto social se logra aprendizaje significativo". Es decir, contrario a lo que está implícito en la teoría de Jean Piaget, no es el sistema cognitivo lo que estructura significados, sino la interacción social.

El intercambio social genera representaciones interpsicológicas que, eventualmente, se han de transformar en representaciones intrapsicológicas, siendo estas últimas, las estructuras de las que hablaba Jean Piaget. El constructivismo social no niega nada de las suposiciones del constructivismo psicológico, sin embargo considera que está incompleto. Lo que pasa en la mente del individuo es fundamentalmente un reflejo de lo que pasó en la interacción social.

El origen de todo conocimiento no es entonces la mente humana, sino una sociedad dentro de una cultura dentro de una época histórica. El lenguaje es la herramienta cultural de aprendizaje por excelencia. El individuo construye su conocimiento porque es capaz de leer, escribir y preguntar a otros y preguntarse así mismo sobre aquellos asuntos que le interesan. Aun más importante es el hecho de que el individuo construye su conocimiento no porque sea una función natural de su cerebro sino porque literalmente se le ha enseñado a construir a través de un diálogo continuo con otros seres humanos. No es que el individuo piense y de ahí construye, sino que piensa, comunica lo que ha pensado, confronta con otros sus ideas y de ahí construye. Desde la etapa de desarrollo infantil, el ser humano está confrontando sus

construcciones mentales con su ambiente.

4.1.2.5. La Mediación

Lev S. Vigotsky considera que el desarrollo humano es un proceso de desarrollo cultural, siendo la actividad del hombre el motor del proceso de desarrollo humano. El concepto de actividad adquiere de este modo un papel especialmente relevante en su teoría. Para él, el proceso de formación de las funciones psicológicas superiores se dará a través de la actividad práctica e instrumental, pero no individual, sino en la interacción o cooperación social. La instrumentalización del pensamiento superior mediante signos, específicamente los verbales, clarifica la relación entre el lenguaje y el pensamiento.

Vigotsky propone que el sujeto humano actúa sobre la realidad para adaptarse a ella transformándola y transformándose a sí mismo a través de unos instrumentos psicológicos que los denomina "mediadores". Este fenómeno, denominado **mediación instrumental**, es llevado a cabo a través de "herramientas" (mediadores simples, como los recursos materiales) y de "signos" (mediadores más sofisticados, siendo el lenguaje el signo principal). También establece que:

La **actividad** es un conjunto de acciones culturalmente determinadas y contextualizadas que se lleva a cabo en cooperación con otros y la actividad del sujeto en desarrollo es una actividad mediada socialmente.

A diferencia de Jean Piaget, la actividad que propone Lev Vigotsky, es una actividad culturalmente determinada y contextualizada, en el propio medio humano, los mediadores que se emplean en la relación con los objetos, tanto las herramientas como los signos, pero especialmente estos últimos, puesto que el mundo social es esencialmente un mundo formado por procesos simbólicos, entre los que destaca el lenguaje hablado. El lenguaje es la herramienta que posibilita el cobrar conciencia de uno mismo y el ejercitar el control voluntario de nuestras acciones. Ya no imitamos simplemente la conducta de los demás, ya no reaccionamos simplemente al ambiente, con el lenguaje ya tenemos la posibilidad de afirmar o negar, lo cual indica que el individuo tiene conciencia de lo que es, y que actúa con voluntad propia. En ese momento empezamos a ser distintos y diferentes de los objetos y de los demás.

4.1.2.6. Concepción de aprendizaje

Partiendo de las ideas constructivistas, el aprendizaje no es un sencillo asunto de transmisión y acumulación de conocimientos, sino "un proceso activo" por parte del estudiante que ensambla, extiende, restaura e interpreta, y por lo tanto "construye" conocimientos partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe.

4.1.2.7. Concepción de maestro

En este proceso de aprendizaje constructivo, el maestro cede su protagonismo al

estudiante quien asume el papel fundamental en su propio proceso de formación. Es él mismo quien se convierte en el responsable de su propio aprendizaje, mediante su participación y la colaboración con sus compañeros. Para esto habrá de automatizar nuevas y útiles estructuras intelectuales que le llevarán a desempeñarse con suficiencia no sólo en su entorno social inmediato, sino en su futuro profesional. Es el propio estudiante quien habrá de lograr la transferencia del teórico hacia ámbitos prácticos, situados en contextos reales. Es éste el nuevo papel del estudiante, un rol imprescindible para su propia formación, un protagonismo que es imposible ceder y que le habrá de proporcionar una infinidad de herramientas significativas que habrán de ponerse a prueba en el devenir de su propio y personal futuro.

4.1.3. LA TEORÍA DE DAVID AUSUBEL

La hegemonía de las teorías conductistas, hasta bien entrada la mitad del siglo, dificultó el conocimiento de otras investigaciones que empezaron a surgir en los años 50 y 60. Novak trabajaba en 1955 sobre un modelo de desarrollo cibernético del aprendizaje que trataba de explicar cómo se producía el almacenamiento y procesamiento de la información en la mente del que aprende. Ausubel publica en 1963 su obra *Psicología del aprendizaje verbal significativo* y sus ideas pronto fueron incorporadas por Novak a sus programas de investigación.

La teoría de Ausubel acuña el concepto de **«aprendizaje significativo»** para distinguirlo del repetitivo o memorístico y señala el papel que juegan los conocimientos previos del estudiante en la adquisición de nuevas informaciones.

La significatividad sólo es posible si se relacionan los nuevos conocimientos con los que ya posee el sujeto. La importancia de los conocimientos previos había sido ya anteriormente sugerida por Bartlett (1932) y Kelly (1955), pero adquiere mayor protagonismo al producirse gran coincidencia en las investigaciones durante los años 70.

Ausubel hace una fuerte crítica al aprendizaje por descubrimiento y a la enseñanza mecánica repetitiva tradicional, al indicar que resultan muy poco eficaces para el aprendizaje de las ciencias. Estima que aprender significa comprender y para ello es condición indispensable tener en cuenta lo que el estudiante ya sabe sobre aquello que se le quiere enseñar. Propone la necesidad de diseñar para la acción maestro lo que llama «organizadores previos», una especie de puentes cognitivos o anclajes, a partir de los cuales los estudiantes puedan establecer relaciones significativas con los nuevos contenidos. Defiende un modelo didáctico de transmisión-recepción significativo, que supere las deficiencias del modelo tradicional, al tener en cuenta el punto de partida de los estudiantes y la estructura y jerarquía de los conceptos.

Coincide con Piaget en la necesidad de conocer los esquemas de los estudiantes, pero no comparte con él la importancia de la actividad y la autonomía. Cuestiona también las ideas sobre los estadios piagetianos ligados al desarrollo como limitantes del aprendizaje, y considera que lo que realmente lo condiciona es la cantidad y calidad de

los conceptos relevantes y las estructuras proposicionales que posee el estudiante.

Para Ausubel y Novak, lo fundamental, por lo tanto, es conocer las ideas previas de los estudiantes. Consideran que para detectarlas las pruebas de lápiz y papel no son muy fiables y que son más adecuadas las entrevistas clínicas, aunque su uso en las aulas presenta dificultades. Proponen para ello la técnica de los mapas conceptuales que es capaz de detectar las relaciones que los estudiantes establecen entre los conceptos. Por medio de la enseñanza se van produciendo variaciones en las estructuras conceptuales a través de dos procesos que denominan «diferenciación progresiva» y «reconciliación integradora».

La diferenciación progresiva significa que a lo largo del tiempo los conceptos van ampliando su significado así como su ámbito de aplicación. Con la reconciliación integradora se establecen progresivamente nuevas relaciones entre conjuntos de conceptos. Las personas expertas parecen caracterizarse por tener más conceptos integrados en sus estructuras y poseer mayor número de vínculos y jerarquías entre ellos.

Ausubel definió tres condiciones básicas para que se produzca el aprendizaje significativo:

- Que los materiales de enseñanza estén estructurados lógicamente con una jerarquía conceptual, situándose en la parte superior los más generales, inclusivos y poco diferenciados.
- Que se organice la enseñanza respetando la estructura psicológica del estudiante, es decir, sus conocimientos previos y sus estilos de aprendizaje. Que los estudiantes estén motivados para aprender.
- La teoría ausubeliana aportó ideas muy importantes como la del aprendizaje significativo, el interés de las ideas previas y las críticas a los modelos inductivistas. Se ha cuestionado, sin embargo, el reduccionismo conceptual y sobre todo se ha abierto la polémica sobre el modelo didáctico que defiende de transmisión-recepción.

4.1.4. LA METACOGNICIÓN

Hasta ahora se ha visto que la comprensión de los conocimientos depende de los problemas cognitivos relacionados con los esquemas del estudiante y de los aspectos afectivos y relacionales. Sin embargo, existe otro tipo de problemas llamados metacognitivos, que tienen que ver con el conocimiento sobre la propia capacidad de conocer y la capacidad de controlar y regular el proceso de aprendizaje personal.

Otero (1990) destaca la importancia que tiene en la comprensión de la ciencia el poseer estrategias que permitan restablecer dicha comprensión cuando se presentan

dificultades. Por lo tanto, existen problemas metacognitivos cuando los estudiantes no se dan cuenta de que no comprenden y cuando no poseen estrategias adecuadas para solucionar el problema.

Los estudios metacognitivos han propiciado el desarrollo de técnicas de instrucción denominadas «estrategias de aprendizaje». Así, por ejemplo, se observa que ciertos estudiantes tienen automatizadas estrategias como la de releer cuando no comprenden o la de deducir el significado de una palabra desconocida por el contexto, o la de realizar una representación de un problema mediante un esquema para tratar de comprender su significado. Tales estrategias pueden ser enseñadas a los estudiantes con dificultades de comprensión.

Desde la enseñanza de las ciencias se ha desarrollado un especial interés por las estrategias de razonamiento y la resolución de problemas. Las investigaciones realizadas con expertos y novatos parecen indicar que no existen procedimientos generales que se puedan enseñar para aplicar a todos los tipos de problemas. Las estrategias son, por lo tanto, específicas para los problemas de cada conocimiento específico, ya que como se ha visto anteriormente dependen de los conocimientos previos, el contenido de la tarea, la estructura que presente y las instrucciones que se den.

4.2. La Fuente Epistemológica

La fuente epistemológica es la que emana de las disciplinas y contribuye a la búsqueda de su estructura interna, su constructo y su concepción (Coll, 1987).

Por otra parte, la concepción de cómo se genera el conocimiento, a través de diferentes épocas, ha tenido generalmente una correspondencia con una determinada manera de entender cómo aprenden las personas; de la consideración de ambas variables se han deducido unas estrategias o modos de enseñar (Gil, 1983). A la luz de estas relaciones se han analizado diversos modelos de enseñanza-aprendizaje que el maestro sigue en el aula, de cuyas bases epistemológicas y psicológicas no siempre es consciente.

La ciencia se puede presentar a los estudiantes como un conjunto de contenidos cerrados o definitivos o puede transmitirse como una materia en continuo proceso de elaboración, que se genera en la medida que trata de dar respuesta a los problemas científicos que la humanidad sucesivamente se plantea.

Se puede concebir la ciencia como una materia de conocimiento acumulativo que crece de manera «vertical», donde cada científico agrega un piso más a los ya consolidados, o puede entenderse como un crecimiento basado en sucesivas rectificaciones, resultado de la superación de múltiples obstáculos y de rupturas paradigmáticas.

Puede darse la idea de que el conocimiento científico es una construcción

personal, producto del seguimiento de unas reglas perfectamente ordenadas que configuran un llamado método científico, o propiciar la comprensión de la ciencia como una construcción social e histórica, condicionada por el pensamiento dominante de la época, que a menudo se ha generado de manera diversa, sin responder a unas pautas fijas de un supuesto método universal.

Además, puede comunicarse a los estudiantes que la ciencia procura verdades objetivas, indiscutibles, neutras, o bien que en sus aportaciones influye en gran medida el contexto social y particular, por lo que contendrá abundantes componentes subjetivos, interesados y, por lo tanto, no siempre neutros. Podrá transmitirse, en definitiva, como un conjunto de conocimientos al margen de los sistemas de valores, o claramente involucrada y contaminada por ellos.

4.3. La Fuente Social

Los sociólogos consideran que el análisis de la sociedad, de sus problemas, de sus necesidades y de sus características, debe ser la fuente de información principal para precisar las intenciones curriculares.

Últimamente la fuente social ha adquirido una especial relevancia. El análisis sociológico permite, entre otras cosas, determinar las formas culturales o contenidos cuya asimilación es necesaria para que los estudiantes puedan convertirse en miembros activos de la sociedad y agentes, a su vez, de creación cultural. Permite, asimismo, asegurar que no se produce ninguna ruptura entre la actividad escolar y la extraescolar (Coll, 1987).

La escuela es dependiente del sistema social. Las relaciones entre educación y sociedad no van en una sola dirección (de la sociedad a la escuela), sino que son multidireccionales. Cada sociedad tiene unas demandas específicas acerca de lo que espera de la escuela. Se vinculan generalmente a funciones sociales importantes: socialización de nuevas generaciones y preparación para sus futuras responsabilidades como adultos, dentro de una concreta organización del trabajo y de los roles sociales.

La educación sirve, por lo tanto, a fines sociales y no solo a fines individuales. La escuela forma parte de una determinada sociedad y educa para ella, generando conocimientos, técnicas y procedimientos, así como el patrimonio cultural. Pero conjuntamente con ello genera también los valores sociales y las ideologías dominantes. Sin embargo, la educación puede despertar en los estudiantes un sentido crítico ante las actitudes y relaciones sociales dominantes, permitiendo tomar distancia respecto a los valores e ideologías establecidos. La clarificación explícita de las intenciones educativas y de los contenidos de enseñanza facilita su posible crítica y contribuye a la madurez de los estudiantes. Como consecuencia de esta madurez, y a través de ella, coopera a la creación de ciudadanos que serán capaces de modificar las relaciones sociales existentes.

Para Teresa Mauri (1990), la selección de lo que debe ser aprendido en la escuela

constituye un proyecto social, ya que de algún modo representa lo que se entiende por cultura en una sociedad concreta. Pero se sabe que la sociedad es cambiante y que los fines educativos que se expliciten deben ser susceptibles de modificación. Surge la necesidad, entonces, de alcanzar por la vía del consenso lo que se considera como núcleo básico de la cultura común, pero es necesario que los criterios de selección sean compartidos por todos los estamentos implicados: maestros, padres, estudiantes y representantes en general de todos los grupos sociales.

Otro aspecto que debe valorarse es la influencia en los diseños curriculares de las preocupaciones sociopolíticas de cada momento. Se pueden constatar variaciones históricas en dichas preocupaciones y observar cómo repercuten en las respuestas que se van dando al problema de abordar los procesos educativos de las ciencias.

Las políticas curriculares nacionales han visto la necesidad de incorporar a la enseñanza de las ciencias el estudio de los problemas y necesidades de la sociedad, a fin de que la escuela forme personas preparadas científicamente y tecnológicamente, que sean capaces de responder a las demandas de un mundo cada vez más tecnificado. Por otra parte, se ha constatado el progresivo desinterés que tienen los estudiantes por la enseñanza de las ciencias, encontrándose, entre otras razones, la falta de conexión entre los estudios científicos y los problemas reales del mundo.

Se echa de menos que no se pongan de manifiesto las relaciones entre la ciencia y el entorno social, la fuerza de la ciencia como modificadora de métodos de producción y de cambios en las relaciones sociales; no se aborda el papel de la ciencia y la técnica en la resolución de problemas ambientales y como causa de algunos de ellos, ni se hace notar su incidencia en la cultura. De esta manera, no se contribuye adecuadamente a la formación de los ciudadanos, a fin de que sean capaces de adoptar valoraciones críticas ante la toma de decisiones en los problemas de interacción de ciencia /sociedad.

4.4. El Modelo Pedagógico

Se considera como modelo pedagógico la representación de una teoría pedagógica, entendida ésta, como “el conjunto de principios, orientaciones y recomendaciones interconectadas y estructuradas para influir sobre la actividad educativa”.⁷

El Proyecto Educativo Institucional pretende adoptar un conjunto de categorías educativas que se articulan e interrelacionan, dando forma a una construcción pedagógica teórico-práctica, que puede ser considerada como un modelo pedagógico explícito y como una representación conceptual de la pedagogía constructivista con enfoque social.

⁷ COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Formación de Maestros. Elementos para el debate. MEN, CAENS, ASONEN, ASCOFADE. Santafé de Bogotá, junio del 2000.

4.4.1. La Importancia de Adoptar un Modelo Pedagógico

Si bien la tendencia nacional y mundial es hacia los modelos constructivistas en general, se ha considerado conveniente precisar la adopción del modelo constructivista social, por la connotación y el énfasis en lo social, que se considera debe prevalecer en la formación del nuevo maestro, tanto desde el punto de vista de la construcción del conocimiento como del compromiso social que debe asumir el futuro maestro en los diferentes escenarios de su desempeño.

El modelo constructivista social del aprendizaje y de la construcción social del conocimiento se fundamenta en que todo sujeto organiza y estructura a nivel individual el conocimiento, además de construirlo en la interacción social con los demás individuos.

Es verdad que los modelos constructivistas han sido polarizados entre el constructivismo cognitivista (Piaget) y el constructivismo social (Vigotsky), pero juntos y con los aportes contemporáneos, se ha visto significativamente fortalecido, teniendo en cuenta además que los sociólogos educativos contemporáneos consideran que el análisis de la sociedad, de sus problemas, de sus necesidades y de sus características, debe ser la fuente de información principal para precisar las intenciones curriculares.

4.4.2. El Maestro y el Modelo Pedagógico Constructivista Social

Como ya se afirmó, el maestro juega un papel clave en la teoría de la zona de desarrollo próximo, pero a la vez corresponde al maestro facilitar la negociación de significados en los procesos de construcción de conocimiento, porque se debe considerar condición indispensable para poder compartir los significados entre unos y otros, que la vida en el aula de clase se base en los principios de libertad de expresión y de respeto a las opiniones ajenas.

Corresponde al maestro desarrollar una doble dimensión de profesionalidad: ser facilitador de los aprendizajes de sus estudiantes e investigador de su propio quehacer educativo, esto es, mirarse así mismo en su actividad profesional.

El currículo es también el resultado de la interacción de maestros y estudiantes y de la negociación compartida, sin preocuparse porque las relaciones de igualdad entre maestros y estudiantes signifiquen que los roles que asumen sean similares. Los conocimientos deseables para los estudiantes han de ser el resultado de aportaciones diferentes, se debe tener en cuenta la historia y la epistemología de los conceptos y disciplinas, el análisis de la problemática socio-cultural relevante de los contextos regionales, el análisis de las concepciones de los estudiantes, las tendencias del conocimiento científico, los valores imprescindibles del momento histórico que vive la sociedad y la solución de las tensiones fundamentales de la época.

El cómo enseñar y aprender ha de concebirse como un proceso abierto y

horizontal en el que partiendo de problemas concretos y reales, interesantes y cercanos a los estudiantes, éstos pongan en juego su creatividad, iniciativa y sus concepciones personales para formular conjeturas que puedan ser contrastadas con otras supuestas verdades, para luego estructurarse y ponerse en práctica.

El maestro ha de tener en cuenta que la cultura social es el poderoso instrumento que forma y amplía las capacidades cognitivas y transformadoras del hombre, preparándolo para que transforme su medio, en beneficio de todos los demás.

Los maestros deberán observar y estudiar como aprenden los estudiantes y ver qué tipo de herramientas y en qué situación funciona mejor, para estimular mejor los aprendizajes.

En fin, el maestro comprometido con este modelo, ha de tener muy presente que el conocimiento, como lo sustenta Vygotsky, es un producto de la interacción social y la cultura.

4.4.3. Los Principios Constructivistas

El constructivismo se rige sobre los siguientes principios:

Principios epistemológicos⁸

- El conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano.
- Existen múltiples realidades construidas individualmente y no gobernadas por leyes naturales.
- La ciencia no descubre realidades ya hechas sino que construye, crea e inventa realidades.

Principios pedagógicos⁹

De los anteriores principios epistemológicos se derivan los siguientes principios aplicados a la educación:

- El aprendizaje es una construcción idiosincrásica.
- El conocimiento es una construcción propia del hombre¹⁰
- Las construcciones previas inciden de manera significativa en los aprendizajes nuevos.

⁸ Zubiría S. Julián. Los modelos pedagógicos. Aula abierta magisterio. Bogotá, 2006.

⁹ ICFES, Cátedra Agustín Nieto Caballero y Universidad del Valle. Educación y Formación del Pensamiento Científico. Bogotá, 2003.

¹⁰ Zubiría S. Julián. Los modelos pedagógicos. Aula abierta magisterio. Bogotá, 2006.

- Los conceptos previos de los estudiantes “influyen en la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias”.
- El aprendizaje de los conceptos de los estudiantes es una apropiación personal.
- El cambio conceptual en el aula tiene como referencia el cambio conceptual de las ciencias.
- El conocimiento es una construcción social.

4.4.4. Las Estrategias Pedagógicas

Las estrategias pedagógicas constituyen un conjunto de acciones, procedimientos o procesos empleados por el (la) maestro (a) y/o estudiantes en una situación de aprendizaje, para facilitar la construcción social de conocimientos y en consecuencia el logro de los propósitos educativos.

Hay una innumerable cantidad de estrategias que corresponden con la definición anterior. Las estrategias pueden ser de tipo individual y las de trabajo en grupo:

- **Estrategias individuales:** En ellas cada estudiante escoge la forma de trabajo que le interesa en un momento determinado para progresar en su conocimiento, de acuerdo a su ritmo, independientemente de que desarrolle el trabajo en solitario o en grupo. Nuestro papel como maestro(a) es el de aprovechar y potenciar las cualidades de cada estudiante, por lo que el punto de partida de su trabajo será el de conocer las diferentes aptitudes que se le presentan en clase para poder plantear una enseñanza individualizada.
- **Estrategias grupales:** permiten la colaboración y la participación en el aula, convirtiendo esta en un foro de debate que rompe las prácticas tradicionales de transmisión de conocimiento. Para ello creemos necesario fomentar las tareas individuales y colectivas. Entre sus ventajas están: el desarrollo de la sociabilidad, el contraste de pareceres, la ayuda mutua, etc. Se pueden crear grupos integrados por estudiantes de cualidades distintas, pues de esta manera todos los miembros ofrecen su particular contribución, de la que pueden beneficiarse el resto de grupo. Para lo anterior se debe contar con el deseo de cada uno de sus miembros de formar parte de ellos. Las tareas a llevarse a cabo pueden ser de manipulación de materiales, de escritura de textos, de búsqueda de datos y materiales o de resúmenes. Todos ellos, deberán adecuarse a la edad de los estudiantes, la materia y las posibilidades del centro. Es importante tener en cuenta los procesos de autoevaluación y heteroevaluación.

El modelo constructivista social parte de las concepciones que tienen los estudiantes, mediante las cuales se diseña el proceso educativo para cambiar o desarrollar sus ideas. Por ello, es importante presentar la programación como una secuencia de actividades

4.4.5. Las Guías de Aprendizaje Como Estrategia de Mediación Pedagógica

Las guías de aprendizaje son textos diseñados con el fin de dar mayor relevancia a procesos antes que a contenidos y promover un aprendizaje cooperativo, autónomo, centrado en el estudiante. Las guías privilegian actividades que los estudiantes deben realizar en interacción con sus compañeros en equipos de trabajo, con la comunidad o individualmente, pero siempre con la orientación del maestro.

Las guías entre otras, tienen las siguientes características:

- Centran el proceso de aprendizaje en el estudiante quien participa activamente en la construcción de sus conocimientos;
- Promueven la interacción permanente entre los estudiantes y el profesor;
- Desarrollan temas fundamentales de los planes y programas de estudio;
- Dan sentido al aprendizaje por cuanto llevan al estudiante a que lo practique y aplique en situaciones de la vida diaria y profesional y con su familia y comunidad;
- Dinamizan la utilización de otros recursos de aprendizaje;
- Promueven la evaluación formativa y la retroinformación permanente.

4.4.6. La Evaluación Como Mediación

Este modelo de evaluación corresponde a un enfoque interpretativo que se ubica dentro del paradigma cualitativo del conocimiento.

El concepto de logro que se utilizará está referido a las teorías de diferentes autores, así:

Piaget asimila el concepto de logro como estructura cognitiva. Según Vigotsky, como ya sabemos, existen tres zonas de desarrollo: una zona de desarrollo real o efectiva que comprende lo que ya ha sido interiorizado y por lo tanto se puede disponer como herramientas de conocimiento; la zona de desarrollo potencial que comprende lo que puede ser desarrollado, es el horizonte del estudiante; y la zona de desarrollo próximo (ZDP) que es la diferencia entre la primera y la segunda, y se caracteriza porque es el producto de procesos que se generan cuando el sujeto entra en interacción con las otras personas de su entorno y que al internalizar esos procesos, la ZDP se convierte en logros o competencias de las que se puede disponer, ampliando así la zona de desarrollo real. Jerome Bruner asocia el concepto de logro como las herramientas o andamiaje que construye el sujeto para acceder al aprendizaje. Para David Ausubel, el logro es el nivel de experiencia en un conocimiento, que se caracteriza por disponer de abstracciones conceptuales estructuradas.

Tomando como base las anteriores cuatro aproximaciones se puede considerar el logro como "Las estructuras que alcanza el estudiante y que se consolidan como parte de su zona de desarrollo real, constituyéndose en herramientas o en contenidos de los que se puede disponer en un nivel de competencia (experticia) al abordar la realidad para

conocerla o para transformarla”.¹¹

El concepto de logro, se centra en el campo cognitivo, pero además la evaluación deberá tener en cuenta lo intrapersonal, lo interpersonal y lo psicomotor.

La evaluación por logros debe responder claramente a los interrogantes: ¿qué se evalúa?, ¿cómo?, ¿para qué?, ¿con quién?, ¿cuándo?, etc. y con todas las categorías o campos, por lo tanto, no se refiere solamente a los aprendizajes de las disciplinas, sino que involucra las relaciones que el estudiante establece con los otros, cómo utiliza los conocimientos, cómo aprende, cómo reflexiona sobre su entorno y las competencias que desarrolla en su proceso de formación, por lo cual, la evaluación es integral y continua como el proceso mismo de aprender.

Pero además este modelo debe considerar la evaluación como mediación pedagógica, como proceso de acompañamiento en el aula y en la escuela, proceso en el cual el maestro asume una posición cercana al estudiante pero no solo para que elabore significados de carácter cognitivo sino en esencia para que estructure su propia identidad, primero como persona y luego como futuro maestro. En esencia el acompañamiento tiene como finalidad primordial apoyar la consecución de los logros previstos por cada estudiante.

El diseño de la evaluación por logros y a la vez de la evaluación como mediación comprende en la parte operativa varias particularidades, entre otras:

- La definición previa de los logros.
- Abrir la hoja de vida de los estudiantes, desde su ingreso a la Institución, en la cual escriban todos sus profesores.
- La escritura de la biografía personal por parte del estudiante, que debe entenderse como un proceso autoevaluativo, en el que el educando toma conciencia sobre sus avances en relación con los logros propuestos, acordes sus propios logros con su proyecto de vida.

Desde la Constitución Política de 1991 y la Ley General de Educación, la evaluación es entendida como un proceso que determina los cambios estructurales de los estudiantes en todas sus áreas de desarrollo, estimulando a los maestros, desde la misión institucional, a transformar su discurso intelectual y realidad del mundo con una visión crítica del conocimiento, potenciando el desarrollo del pensamiento, propiciando las operaciones mentales y logrando una estructuración mayor del potencial humano.

La evaluación y la evaluación por estándares de competencia, surgen para promover un clima de confianza, seguridad y certeza de que los niños, niñas y jóvenes han logrado alcanzar niveles de desempeño acordes con los propósitos institucionales.

¹¹ LATORRE BORRERO, Helena y otro. La Evaluación Escolar como Mediación. Enfoque sociocrítico. UPTC. Santafé de Bogotá: Orión Editores Ltda., enero del 2000.

Desde esta perspectiva, se entiende como competencia el conjunto de acciones que los estudiantes realizan en un escenario particular y que cumplen con exigencias específicas. Las competencias se subscriben a las acciones de tipo interpretativo, argumentativo y propositivo que los estudiantes ponen en juego en cada uno de los contextos disciplinares que hacen referencia.

Las acciones de tipo interpretativo están orientadas a encontrar el sentido de un texto, una proposición, un problema, una gráfica, un mapa, un esquema, los argumentos a favor o en contra de una teoría o una propuesta, es decir, se funda en la reconstrucción local y global de un texto.

Las acciones de tipo argumentativo tienen como fin dar razón de una afirmación y que se expresan en la explicación de los por qué de una proposición, en la articulación de conceptos y teorías con el ánimo de justificar una afirmación, en la demostración matemática, en la conexión de reconstrucciones parciales de un texto que fundamenten la reconstrucción global, en la organización de premisas para una conclusión, en el establecimiento de relaciones causales, etc.

Las acciones de tipo propositivo hacen referencia a la generación de conjeturas, de resolución de problemas, de construcción de mundos posibles a nivel literario, de establecimiento de regularidades y generalizaciones, de proposición de alternativas de solución a conflictos sociales, de elaboración de alternativas de explicación, a un evento, a un conjunto de eventos, o a una confrontación de perspectivas presentadas en un texto, etc.

4.5. Los Lineamientos Curriculares y su Aplicación Institucional

Se entiende como currículo el conjunto de principios antropológico, axiológico, formativo, ontológico, epistemológico, metodológico, sociológico, psicopedagógico, didáctico, administrativo y evaluativo que inspiran los principios y procesos de formación integral, individual y sociocultural, de los educandos en correspondencia con las necesidades de la comunidad y del contexto.

Para el logro de la formación integral, teniendo como referencia estos principios, se prevén los siguientes medios: la gestión estratégica y estructura organizacional, los planes de estudio, los programas y saberes, las estrategias pedagógicas, didácticas y metodológicas, los espacios y tiempos para el desarrollo escolar, los proyectos pedagógicos que favorecen el desarrollo individual y sociocultural, los procesos, criterios e indicadores de evaluación, los diversos actores educativos que intervienen como estamentos de la comunidad educativa, los contextos educativos y sociales, los recursos e infraestructura institucional, instrumentos y materiales de apoyo académico.

Con los anteriores elementos que posibilitan y viabilizan la interacción y puesta en marcha del proceso de enseñanza/aprendizaje, la ENSP, ha definido en su currículo dos orientaciones de desarrollo que se encuentran y entretajan desde el modelo pedagógico constructivista social, finalidades y objetivos de la educación, lineamientos curriculares emanados por el MEN, referentes epistemológicos pedagógicos y peticiones emanadas por la sociedad del siglo XXI.

La primera orientación está propuesta para la atención de niños, niñas y jóvenes que cursan los niveles de preescolar hasta el grado 11 de la educación media, y, el segundo definido para el programa de formación complementaria. Cada uno presenta sus particularidades y están constituidos desde el nivel de complejidad y avances personales, académicos y profesionales, que se procura que alcancen y ejerciten los educandos hasta finalizar sus estudios, y, continúen definiéndolos y perfilándolos en su vida cotidiana.

Por orden de secuencia y profundidad se presenta los elementos pedagógicos que hacen parte de la malla curricular del nivel de preescolar hasta la educación media de la ENSP, seguidos de la malla curricular del programa de formación complementaria.

4.5.1. Logros

Los logros han sido definidos como los avances que se consideran deseables, valiosos, necesarios, buenos en los procesos de desarrollo de los educandos. Ellos comprenden los conocimientos, habilidades, comportamientos, actitudes y demás capacidades que deben alcanzar los estudiantes en un nivel o grado en un área determinada en su proceso de formación. Cuando un estudiante alcanza un logro, éste nos demuestra el estado de desarrollo en el que se encuentra dicho estudiante, en relación con el aspecto o área evaluada.

Los logros también denominados alcances, avances, conquistas, progresos, éxitos, constituyen todo aquello previsto, esperado, buscado, que se desea potenciar y que se espera obtener durante el desarrollo de los procesos de formación del educando y hacia lo cual se orienta la acción pedagógica. Definidos institucionalmente, permiten orientar los procesos pedagógicos y en consecuencia, los procesos evaluativos y de promoción.

En sentido general, un logro¹³ es el acto de alcanzar un resultado favorable; es un objetivo hecho realidad. También se puede concebir como la descripción de un estado intermedio o el estado final de un proceso de aprendizaje o de formación. Este último sentido es el que se asume cuando se está elaborando el plan de estudios. El logro prevé resultados concretos del aprendizaje y por ello se constituye en un elemento de referencia muy importante en el proceso de evaluación.

Los logros no son sino la materialización de lo que se considera deseable y necesario. Los indicadores ayudan a conocer en qué medida -mucho, poco o nada- el estudiante logra aquello propuesto.

4.5.2. Indicadores de Logro

Los indicadores¹² han existido en toda la historia de la humanidad porque son señales, síntomas, indicios de que algo está ocurriendo, no solamente en la educación, sino en todos los campos de la actividad humana. De no ser por los indicadores o señales, no existiría el diagnóstico ni tampoco el pronóstico. Si el educador se propuso intencionalmente algo, porque es necesario, importante, pertinente, solamente los indicadores podrán ayudarlo si lo que se propuso, un objetivo, un logro, una competencia o un estándar, fue conseguido, y en qué medida lo fue.

En la mayoría de las ocasiones cuando se habla de un mismo estudiante pero desde diferentes áreas o asignaturas parece que se estuviera refiriéndose a personas diferentes, en algunos casos muy diferentes. Ello no es solamente porque no se compartan las mismas concepciones de aprendizaje o de inteligencia (desarrollo cognitivo), sino porque los instrumentos y los dispositivos de evaluación resultan en muchos casos contradictorios.

Los indicadores de logros¹³ son comportamientos manifiestos, evidencias representativas, señales, pistas, rasgos o conjuntos de rasgos observables del desempeño humano, que gracias a una argumentación teórica bien fundamentada, permiten afirmar que aquello previsto se ha alcanzado. Dan cuenta de los avances que tienen en la estructuración de un determinado estándar.

Los indicadores de logros son estructuras pedagógicas que nos permiten estimar los momentos del proceso de formación por el educando así como de otras connotaciones referidas a las relaciones con los saberes, sus funcionalidades, las actitudes frente al aprendizaje, etc. Son también descriptores de estos momentos que en algunas ocasiones pueden ser cuantitativos, aproximándose al concepto de indicador formal o de índices.

Los «logros» como suscriptores de las inteligencias múltiples (IM), hacen referencia a la conquista de determinadas competencias que se puedan hacer explícitas. Una de las virtudes del uso de los indicadores está en que permiten hacer explícitos muchos conceptos, actitudes, procedimientos y sistemas de interrelación que están implícitos en las prácticas educativas.

Los indicadores de logro¹⁴ se enmarcan dentro del contexto de la educación entendida

¹² MONTENEGRO, Ignacio Abdón. Cómo evaluar el aprendizaje escolar. Orientaciones para la aplicación del Decreto 1290 de 2009. Editorial Magisterio. Bogotá, 2009.

¹³ MEN. Finalidades y alcances del decreto 230. Currículo, evaluación y promoción de los educandos y evaluación institucional. Bogotá, 2002.

¹⁴ TOBON, Sergio. Formación basada en competencias. Ecoe Ediciones. Bogotá, Colombia, 2009

como un proceso, no solamente porque en el objeto de la ley se dice explícitamente que “la educación es un proceso de formación permanente” sino, fundamentalmente, porque es la forma de concebir la educación que mejor soporte teórico y experimental tenga actualmente. Los indicadores de logro son señales que permiten afirmar certeramente que ciertas etapas de un proceso educativo se han alcanzado.

Los indicadores de logro, en consecuencia, constituyen una producción, actuación, desempeño o uso del conocimiento en un contexto, en el cual se puede establecer algún nivel de logro.

Es función de los maestros detectar, en la interacción con los estudiantes, las señales de lo que está sucediendo con sus procesos de aprendizaje y de formación integral.

Es criterio institucional establecer logros e indicadores de logro generales para los niveles de formación preescolar, básica primaria, secundaria y media, que darán claro sustento del nivel del proceso en el que se espera que esté el estudiante en dicho nivel.

4.5.3. Competencias

La psicología cultural de Vigotsky hizo evidente que el concepto de competencia depende del impacto del contexto en el cual se desarrolla el sujeto.

Una competencia puede entenderse como un saber hacer flexible que puede actualizarse en diversos contextos. Constituye la capacidad de usar los conocimientos en situaciones distintas a aquellas en las que se aprendieron. Se trata de un conocimiento especializado o competencia de carácter específico. Es un conocimiento implícito o de carácter no declarativo que se expresa en un saber hacer. Esta no deriva totalmente de un proceso de aprendizaje, aun cuando requiere de la experiencia social y cultural.

Las competencias¹⁵ se apoyan en los indicadores de logro como una manera de ir estableciendo su formación en etapas. Las competencias se basan en indicadores de desempeño y estos corresponden a los indicadores de logro (criterios de desempeño y evidencias requeridas).

No existen competencias totalmente independientes de los contenidos de un ámbito del saber, pues cada competencia requiere conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes específicas del dominio al que hace referencia, sin los cuales no pueden determinarse que la persona es competente en el contexto seleccionado.

Las competencias son transversales a las áreas del currículo y del conocimiento. Aunque

¹⁵ ESCOBEDO, Hernán. Los indicadores de logro no son objetivos. Revista Educación y Cultura. Santafé de Bogotá, 1996.

se desarrollan generalmente a través del trabajo concreto en una o más áreas, esperando que sean transferidas a distintos ámbitos de la vida académica, social o cultural. El desarrollo de las competencias básicas y ciudadanas está en el centro del quehacer institucional desde el nivel de preescolar, y constituye el núcleo común del currículo en todos los niveles de formación.

Lo que verdaderamente hace posible desarrollar las competencias en su plena expresión, es la generación de situaciones de aprendizaje significativas en donde la formulación de problemas y la búsqueda de respuestas a ellas, la valoración de los saberes previos, el estudio de referentes teóricos, las preguntas constantes, el debate argumentado, la evaluación permanente, sean ingredientes constitutivos de toda práctica pedagógica.

4.5.4. Los Desempeños

Si competencia es la capacidad para hacer uso creativo de los conocimientos adquiridos en la escuela y fuera de ella, la manera de valorar que alguien es capaz de, o sabe hacer algo, se hace a través del desempeño o la actuación. El desempeño en cualquier actividad, nos dice si alguien sabe hacer algo o si está capacitado para efectuar una tarea en particular. Es necesario aclarar que el concepto de logro no es incompatible o contrapuesto al concepto de competencia y en consecuencia el concepto de indicador de logro no es incompatible con el de desempeño. El logro no es otra cosa que el conocimiento que se usa, es decir, la competencia. En consecuencia, la evaluación por logros es compatible con la evaluación de competencias. Los logros y las competencias no se pueden observar ni evaluar en forma directa, sino a través de indicadores y actuaciones de desempeño respectivamente.

4.5.5. El Contexto

Cada sujeto miembro de una institución tiene sus propias expectativas que se relacionan con su entorno. El contexto incide en sus prácticas y desempeños pedagógicos porque regula la realización de esas prácticas y la evaluación de efectividad de las mismas. Determina la aparición y el desarrollo de ciertas competencias en la práctica pedagógica, su significado y la pertinencia del uso de los conocimientos, los métodos y las tecnologías entre otras.

El contexto indica las adecuaciones de los que debe enseñarse y aprender. Lo último es responsabilidad de cada maestro y de cada institución para adecuar satisfactoriamente lo que se espera de todos los estudiantes colombianos a las necesidades específicas de su entorno.

4.5.6. Los Estándares

Constituyen criterios, parámetros, referentes claros y públicos que permiten determinar

si los estudiantes cumplen con las expectativas de calidad establecidas.

Los estándares de contenidos son importantes y muy útiles en el proceso educativo, pero la propuesta del MEN intenta superar este nivel, proponiendo estándares ligados a las competencias fundamentales para el desempeño exitoso de los estudiantes en la sociedad que queremos.

Ellos invitan a establecer lo fundamental, lo que puede considerarse como indispensable para lograr una alta calidad de la educación en cada nivel de formación. Los estándares orientan y ayudan a mejorar el diseño de los currículos, de acuerdo con el PEI y con los lineamientos curriculares de cada área.

La Institución pretende ser más flexible en cuanto a los contenidos, parcelaciones, currículos, programas y materiales, al considerar que hay múltiples maneras, caminos y contextos a través de los cuales se pueden alcanzar o superar los estándares establecidos en el PEI.

Es importante aclarar que un estándar no es un objetivo, pero una vez fijado un estándar, proponerse alcanzarlo o superarlo sí lo convierte en un objetivo. Tampoco es un logro, pero haber alcanzado o superado sí lo convierte en un logro.

Los estándares, objetivos, logros y competencias pueden relacionarse. Pero no todos los objetivos, ni todos los logros están necesariamente relacionados con las competencias.

Establecidos los estándares relacionados con una competencia, se determinan los contenidos y procesos que son indispensables para desarrollar la competencia de acuerdo con el grado en el que se propone. Si los estudiantes fracasan en la superación de los estándares, se convierten en oportunidad para revisar y mejorar la calidad de los currículos y los procesos educativos.

Los estándares no excluyen a los contenidos; así mismo, las competencias no son independientes a los contenidos de un ámbito del saber qué, del saber cómo, del saber por qué y del saber para qué, pues para el ejercicio de cada competencia se requieren muchos conocimientos, habilidades, destrezas, comprensiones, actitudes y disposiciones específicas del dominio de que se trata, sin los cuales no puede decirse que el estudiante es realmente competente en el ámbito seleccionado.

Estándares básicos de competencias en Ciencias Naturales

Los estándares en ciencias naturales parten de la curiosidad y el interés naturales de los niños por los seres y objetos que los rodean y por los fenómenos que observan en el entorno y se basan en la posibilidad que existe en la escuela para desarrollar las competencias necesarias para la formación en ciencias naturales a partir de la observación y manipulación del entorno, la recolección de información y la discusión con otros, hasta la conceptualización, la abstracción y la utilización de modelos explicativos y predictivos de los fenómenos observables y no observables del universo.

Con estos estándares se busca que en su formación todos los niños, niñas y jóvenes vivan un proceso de construcción de conocimiento que parta de su conocimiento y comprensión del mundo y llegue hasta la aplicación de lo que aprenden, pasando por la investigación y la discusión sobre su importancia en el desarrollo y el bienestar personal, de las comunidades, de las regiones, del país y de la humanidad.

Los estándares básicos de competencias en Ciencias Sociales

Los estándares básicos en ciencias sociales establecen lo que nuestros niños, niñas y jóvenes deben saber y saber hacer en la escuela para comprender de manera interdisciplinaria a los seres humanos, las sociedades, el mundo y, sobre todo, su propio país y su entorno social.

Estos estándares parten del interés natural de los niños por los seres humanos que los rodean y las organizaciones a las que pertenecen, de modo que adquieren relevancia en su vida; y se basan en la posibilidad que existe en la escuela para crear condiciones para el desarrollo de las competencias necesarias para la formación en ciencias sociales a partir de la observación personal y social, la recolección de información y la discusión con otros hasta llegar a la conceptualización y la teorización que las ciencias sociales aportan para la comprensión del ser humano y de su acción social.

Con la comprensión y el desarrollo de estos estándares se espera que la formación en ciencias sociales pase por un proceso de construcción de conocimiento que llegue hasta su aplicación, el desarrollo de actitudes y actividades de investigación y de discusión sobre su aplicación en aras del bienestar personal y colectivo, en una sociedad democrática, respetuosa y tolerante.

Estándares básicos de competencias en Matemáticas

Los estándares en matemáticas buscan que a partir de la interacción permanente entre el Maestro y sus estudiantes y entre éstos y sus compañeros, sean capaces, a través de la exploración, de la abstracción, de clasificaciones, mediciones y estimaciones, de llegar a resultados que les permitan comunicarse, hacer interpretaciones y representaciones; en fin, descubrir que las matemáticas están íntimamente relacionadas con la realidad y con las situaciones que los rodean, no solamente en su institución educativa, sino también en la vida fuera de ella.

Igualmente los estándares relacionan las matemáticas con el desarrollo del pensamiento racional (razonamiento lógico, abstracción, rigor y precisión) de los estudiantes, esencial para el aprendizaje en ciencia y tecnología, pero además, para contribuir a la formación de ciudadanos responsables y diligentes frente a las situaciones y decisiones de orden local y nacional, por tanto, al sostenimiento o consolidación de estructuras sociales democráticas.

Estándares básicos de competencias en Lenguaje

Los estándares en lenguaje plantean un reto de trabajo fuerte de apropiación y uso de diversas formas de lectura y producción de textos, como un proceso significativo y cultural, sin pretender estandarizar estudiantes, maestros o instituciones; es decir, conservando la autonomía institucional.

En cuanto a la gramática, los estándares se enfocan al análisis del discurso, sin estudiar oraciones aisladas o en abstracto sino vistas en su relación con otras dentro de un mismo texto o conversación. Por esto, se propone un acercamiento a los aspectos gramaticales desde los primeros grados, respetando las necesidades del estudiante y haciendo énfasis en los procesos de significación y de comunicación.

La enseñanza de la literatura tiene como propósito en los estándares, promover el hábito de lectura. En esa medida, es fundamental que la escuela genere gusto por la lectura de poemas, cuentos, novelas y otros relatos, a fin de estimular en el estudiante la interpretación y el comentario de textos.

4.6. El Constructivismo Aplicado a la Educación Inclusiva¹⁶

Corresponde a las Escuelas Normales Superiores, garantizar el desarrollo de programas de formación sobre educación inclusiva en sus planes de estudio.

La teoría constructivista aplicada a la Educación Inclusiva¹⁷ implica la adopción de procedimientos educacionales que se apoyan en fundamentos científicos, teniendo como principales referencias la Teoría del Aprendizaje y de la Construcción del Conocimiento de Jean Piaget (Psicología Cognitiva y Epistemología Genética), mirando el desarrollo de la inteligencia y del conocimiento como un medio para conseguir una mejor adaptación de las personas con deficiencias al ambiente social.

De acuerdo con la teoría piagetiana, enseñar y aprender constituyen dos procesos diferentes, pues lo enseñado no corresponde necesariamente a lo aprendido, esto quiere decir que se puede estar enseñando una cosa y estarse aprendiendo otra, en cuanto que el centro del proceso del desarrollo cognitivo es la transformación, o sea, lo que Piaget llamó la asimilación-acomodación. Siendo así, lo que se enseña es aprendido en cuanto es transformado por el estudiante. Lo que se aprende a partir de una enseñanza depende de la posibilidad que tiene el contenido de ser procesado, siendo que este procesamiento, a su vez, depende de las estructuras cognoscitivas que el sujeto posee.

¹⁶ IZABEL DA COSTA NEVES FERREIRA (1993): La teoría Constructivista Aplicada a la Educación Especial. Serie Fundamentos de la Educación. Lectura No 7A₁. Santafé de Bogotá: IMPREAMERICAS LTDA. Versión al Español por Mercy Paez, colaboración de Stela Pérez Camino y revisión de contenidos de Félix Bustos C. Responsable de la Edición: Félix Bustos C.

¹⁷ Decreto 366 del 9 de febrero 2009. Reglamenta la organización de apoyo pedagógico para la atención de los estudiantes con discapacidad y con capacidades o con talentos excepcionales en el marco de la educación inclusiva.

Una breve revisión de la historia de la Educación Inclusiva puede mostrar la evolución de los procedimientos educativos de acuerdo con los respectivos cambios de sus bases teóricas, lo que puede ayudar a la comprensión del perjuicio hecho hasta cuando se llega al constructivismo actual.

Piaget es un interaccionista relativista que acredita la construcción del conocimiento como resultado de las interacciones entre la experiencia sensorial y la razón, indisociable una de otra.

Adoptar la teoría constructivista en la Educación Inclusiva hace necesario comprender no sólo el concepto de aprendizaje de modo bastante diferente a lo que se acepta comúnmente en el área de los excepcionales, sino que también se imponen cambios en la concepción de educación, de sus objetivos, de la dinámica pedagógica, de la postura del maestro y de la relación maestro-estudiante.

Sara Pain, científica constructivista, quien durante muchos años trabajó con estudiantes con discapacidad, distingue cuerpo y organismo, diciendo que el cuerpo es comparable a un aparato de recepción programado, que tiene transmisores (células nerviosas), capaces de registrar ciertos tipos de información y reproducirla cuando sea necesario. El organismo cuando es afectado por el deseo (afectividad) y por la inteligencia, conforma una corporeidad, un cuerpo que aprende, que piensa, que actúa. El cuerpo se distingue del organismo porque es más que un aparato somático. El funcionamiento de cada uno es diverso. En cuanto al funcionamiento del organismo, éste es codificado y hecho como un aparato, una grabadora, un computador. Este funcionamiento es aprendido, entrando en este proceso tanto la inteligencia como la afectividad.

En el trabajo con estudiantes en situaciones de discapacidad cualquier intervención tiene que tener como primer objetivo el desarrollo de la identidad positiva, de la autoimagen y de la autoconfianza. A partir de este momento la persona deficiente escapa de invertir sus mejores esfuerzos en la conquista de metas o actividades propuestas.

No se puede entender la dinámica del aprendizaje que valoriza la construcción de la inteligencia, de la estructura afectiva y de la corporeidad, sin la debida valoración del vínculo con el Otro. En el trabajo con personas deficientes si no privilegiamos esta dimensión, el vínculo con el Otro, corremos el riesgo de quedarnos sólo con lo orgánico, o parte de él, fragmentando al sujeto no sólo en sus aspectos técnicos, sino también en sus aspectos puramente personales.

Para responder a este proceso educativo, la Escuela cuenta con un aula de apoyo encargada de detectar y caracterizar a los estudiantes que presentan necesidades educativas, garantizar el acceso, promoción y permanencia, ofrecer asesoría de acompañamiento en lo concerniente a la organización, implementación del servicio de apoyo pedagógico para la atención de los estudiantes con discapacidad y con capacidades o talentos excepcionales en el marco de la educación inclusiva.

4.7. El Pensamiento Complejo y el Pensar lo Educativo

“Vivimos una época de profundos cambios. Estos cambios se manifiestan en diferentes ámbitos de nuestra vida cotidiana, como en el clima del planeta, en la conformación de bloques económicos, en las posibilidades de acceso y uso de la información, en las normas y valores en la sociedad. La vigencia de los conocimientos y de los patrones de conducta es cada vez más reducida. ¿Qué hace la institución escolar para responder a los cambios? ¿Cómo pueden los maestros estar preparados para educar para los cambios? ¿Cuáles son los contenidos de la educación para preparar al individuo que vivirá en el futuro? Lo que se pretende hacer es ofrecer algunos elementos de lo que se conoce como paradigma de la complejidad, investigación social de segundo orden, constructivismo, etc., que considero ayudarán a estructurar respuestas pertinentes a esos problemas.

Parto del supuesto que estas ideas y conceptos permitirán construir el marco teórico que posibilite pensar la educación del futuro. Su desarrollo será en cuatro partes: en la primera se hablará del sentido de lo educativo y sus características; en la segunda parte se realizará una crítica de la postura epistemológica clásica; en la tercer parte se expondrán algunos conceptos que considero fundamentales de este nuevo enfoque, y en la cuarta y última parte se relacionarán los conceptos de este nuevo enfoque y sus posibles implicaciones en lo educativo”¹⁸

El retomar la teoría del pensamiento complejo en la Escuela Normal Superior de Pasto, es el inicio de un proceso de transformación educativa. Por ello, desde el Programa de Formación Complementaria se irán construyendo las bases teóricas y prácticas, plasmadas en el diseño curricular.

Hacia la complejidad

Existen textos introductorios que ofrecen argumentaciones y puntos de referencia obligados para entender este punto de vista, de acuerdo a varios autores la Institución entiende el concepto de “complejidad” en educación, bajo las siguientes premisas:

- La realidad como tal no es algo que esté fuera del sujeto, el cual sólo tiene que ir a tomarla allá afuera. La realidad se va construyendo a partir de un conjunto de selecciones y clasificaciones que realiza el sujeto. En este proceso tiene dos herramientas importantes, una es el lenguaje y la otra el pensamiento.
- Sólo se puede ir construyendo el conocimiento, a partir tanto de las acciones mismas de la indagación, como de la indagación de quien indaga. El sujeto no está excluido del proceso de conocimiento, forma parte de él. Por lo tanto, no es el proceso de la investigación algo externo y que no puede ser influido por el sujeto, sino que es ya la acción de conocer la que está modificando a quien está conociendo. Esto lo considero especialmente válido para las ciencias sociales y

¹⁸ Juan Campechano Covarrubias: Asesor de Investigación y Posgrado de la Coordinación de Formación y Actualización de Maestros de la Secretaría de Educación Jalisco

para la investigación en educación, ya que en otras ciencias como la astronomía los objetos parecieran estar ahí siempre del mismo modo y muy externos al sujeto que conoce.

- La ciencia se construye básicamente a partir del conjunto de los consensos que se van tejiendo entre los investigadores, a partir de las reglas del juego que ellos mismos van estableciendo, ya sea en los procedimientos o en el lenguaje.
- No es tanto la diferencia entre lo cuantitativo y lo cualitativo lo que define este enfoque, sino, como lo señala Jesús Ibáñez, "...el problema no es que se utilicen palabras o números (evidentemente con números no se puede interpretar y con palabras no se puede describir con precisión), sino que el investigador piense o no piense lo que hace: el que reflexiona sobre su acción investigadora se acerca al segundo orden, y el que no lo hace, se acerca al primer orden."(Ibáñez, 1994, p. XVIII).
- El mundo y la realidad que se percibe depende de la capacidad de percepción de quien percibe, de tal manera que se pueden percibir mundos y realidades diferentes. Por lo cual, yo no puedo garantizar que mi percepción sea la única, ni la mejor, ni la verdadera, sólo puedo dar mis argumentos de por qué la percibo así y no de otra manera.
- Algo que caracteriza este tipo de hacer ciencia es el pensamiento complejo. En relación con esto dice Edgar Morin: "...el pensamiento complejo es ante todo un pensamiento que relaciona. Es el significado más cercano del término complexus (lo que está tejido en conjunto). Esto quiere decir que en oposición al modo de pensar tradicional, que divide el campo de los conocimientos en disciplinas atrincheradas y clasificadas, el pensamiento complejo es un modo de religación. Está pues contra el aislamiento de los objetos de conocimiento; reponiéndoles en su contexto, y de ser posible en la globalidad a la que pertenecen."(Morin, 1996, p. 72).
- Es no solamente establecer las acciones de investigación, sino a la vez, incluir en el proceso los conceptos claves y las relaciones lógicas que controlan al pensamiento.
- De tal forma que es un proceso investigativo esencialmente interdisciplinario.
- Es a partir de la problematización del pensamiento que piensa, que este punto de vista se acerca mucho a las ciencias cognitivas (cibernética de la segunda generación, psicología genética, terapia sistémica, etc.)

5. Estructura Organizativa

5.1. Definición

La administración es un proceso dinámico, de carácter permanente, ininterrumpido y sistemático, el cual tiende al logro del horizonte institucional, acorde a acciones interrelacionadas, planificadas organizadas, dirigidas y coordinadas.

El esquema administrativo que ha adoptado la Escuela Normal Superior de Pasto, se fundamenta en la teoría de sistemas, enfoque a través del cual la institución se considera un sistema abierto en constante intercambio con el medio ambiente.

El sistema es «un todo estructurado de elementos interrelacionados entre sí, organizados institucionalmente con el fin de lograr los objetivos que se han trazado. Cualquier cambio o variación de cualquiera de los elementos puede determinar cambios en todo el sistema». El dinamismo sistémico contempla los procesos de intercambio entre el propio sistema y su medio, que pueden así modificar al sistema o mantener una forma, organización o estado dado del mismo.

El enfoque de sistemas se identifica con los principios educativos y administrativos que orientan el Proyecto Educativo Institucional, en la medida en que busca articular cada uno de los subsistemas que lo conforman, estableciendo una relación dinámica y coordinada en cada una de sus acciones.

El modelo administrativo de la Escuela Normal Superior de Pasto, se inscribe en un enfoque sistémico de la administración de organizaciones y como sistema abierto debe garantizar el proceso sinérgico de mejoramiento continuo a partir de la auto reflexión (autoevaluación institucional). “... la idea esencial del enfoque de sistemas radica en que la actividad de cualquier parte de una organización afecta la actividad de cualquier otra... entonces, en los sistemas no hay unidades aisladas, por el contrario todas sus partes actúan con una misma orientación y satisfacen un objetivo común... es necesario el funcionamiento correcto de las partes para el eficaz desempeño del todo en su conjunto.”¹⁹

Será una institución inteligente porque aprende a mirar e interpretar su propia realidad y la realidad de otras instituciones del entorno educativo y social. Poseerá la capacidad de aprender colectivamente, alcanzando de esta manera una ventaja competitiva sostenible, que cobrará mayor relevancia en el futuro, si logramos aprovechar esta capacidad de aprendizaje de todos los estamentos de la institución trabajando participativamente.

La estructura administrativa que se adopta, está compuesta por subsistemas institucionales, no consideradas como fuerzas separadas y desconectadas, sino como

¹⁹ Introducción a la teoría de sistemas, texto corporativo, Bogotá, 1.983, página 21

un conjunto de elementos complejos que le da a la institución el desarrollo acorde a su totalidad, permitiendo develar de lo general a lo particular.

Todo el quehacer educativo de la Institución se estructura en subsistemas. Cada subsistema agrupa una serie de funciones que son ejecutadas por un grupo de personas con su respectiva dirección.

5.2. Gobierno Escolar

Tiene fundamento legal en el artículo 68 de la Constitución Política de Colombia, artículo 142 de la ley 115 del 08 de febrero de 1994 y en su decreto reglamentario 1860 del 3 de agosto de 1994.

Es un organismo de participación de la comunidad educativa. Por su conformación y esencia, regula las relaciones interpersonales, grupales y de poder.

El Gobierno Escolar está determinado como la primera autoridad administrativa y la máxima instancia escolar que articula los procesos administrativos, académicos y de proyección comunitaria; resuelve conflictos; gestiona y decide todo lo pertinente al ser y al quehacer de la Escuela Normal Superior. Son órganos constitutivos del Gobierno Escolar:

RECTOR (A): Representante legal de la institución, responsable de la administración y ejecutor de las decisiones del gobierno escolar.

CONSEJO DIRECTIVO: Instancia directiva de participación de la comunidad educativa en la orientación académica y administrativa de la institución. En él tienen participación los directivos, docentes, administrativos, padres, madres de familia, estudiantes, egresados y representantes del sector productivo.

Todo miembro de la comunidad educativa de la Escuela Normal Superior de Pasto, podrá participar en las deliberaciones del Consejo Directivo, con voz pero sin voto, cuando este les formule invitación a solicitud de cualquiera de sus integrantes.

CONSEJO ACADÉMICO: Orienta y coordina el proceso académico, especialmente el componente curricular, plan de estudios, evaluación educativa y la orientación pedagógica de la Institución. Está integrado por el Rector, coordinadores(as) académicos, jefes(as) de área acorde al plan de estudios de la Institución y delegados(as) del nivel preescolar y básica primaria.

5.3. Subsistemas Institucionales

5.3.1. Subsistema Pedagógico- Investigativo

Comprende la organización pedagógica, curricular e investigativa que ofrece y ha estructurado la Escuela Normal Superior de Pasto.

Incluye los niveles y ciclos educativos que ofrece la Institución:

Nivel de Educación preescolar
Nivel de Educación Básica- Ciclo Primaria
Nivel de Educación Básica- Ciclo Secundaria
Nivel de Educación Media
Programa de Formación Complementaria para educadores.

-

También contiene los colectivos docentes, centro y colectivos de investigación y organizaciones académicas escolares:

Coordinadores(as) académicos
Jefaturas y colectivos de áreas
Centro de investigaciones
Grupos de investigación
Proyectos pedagógicos transversales e institucionales.

5.4. SUBSISTEMA DE CONVIVENCIA INSTITUCIONAL

Es el encargado de velar por el desarrollo de las acciones administrativas formuladas en el PEI y conciliadas en el manual de convivencia. Coordina la organización y funcionamiento de la Organización Escolar, promueve el cumplimiento de los derechos y deberes de la comunidad educativa.

Pertenecen a este subsistema:

- Coordinadores(as) de convivencia
- Comité de convivencia
- Direcciones de grupo
- Personería y Consejo estudiantil

5.5. SUBSISTEMA DE BIENESTAR INSTITUCIONAL.

Reúne los servicios que apoyan el proceso de formación integral de la persona. En él se encuentran:

- Oficina de Bienestar Institucional
- Servicios de psicología, medicina y enfermería.
- Psicorientación escolar
- Servicio de restaurante escolar
- Cafetería escolar
- Grupos artísticos y culturales de la Institución
- Escuela de Fútbol
- Selecciones deportivas competitivas
- Biblioteca Institucional.

5.6. SUBSISTEMA DE PROYECCIÓN COMUNITARIA

La Escuela Normal Superior de Pasto, ha logrado alcanzar una interacción continua y permanente con la comunidad, respondiendo a las necesidades, expectativas y planteamientos del contexto, promoviendo la participación y aporte de la comunidad a través de las acciones educativas para la región.

Pertenecen a este subsistema:

- Consejo de Padres y Madres de familia
- Junta Directiva de ASOFAMILIA
- Asociaciones de egresados
- Proyectos de proyección comunitaria.

5.7. SUBSISTEMA ADMINISTRATIVO Y FINANCIERO

Está conformado por los componentes de administración y gestión, recursos físicos y financieros; constituye el soporte que permite las acciones de la institución y que hacen posible su realización.

Forman parte del subsistema administrativo y financiero:

- Pagaduría
- Almacén
- Secretarías(General, Rectoría, Coordinaciones)
- Registro y control académico
- Centro de recursos educativos
- Auxiliar TICS.
- Mantenimiento
- Servicios generales y de apoyo

5.8. Manual de Convivencia²⁰

Después de realizar un análisis conjunto en beneficio de todos los miembros de la comunidad educativa, La Escuela Normal Superior de Pasto adopta, según la Constitución Política Nacional de Colombia y sus leyes reglamentarias, las pautas básicas de convivencia escolar promoviendo la defensa de la dignidad de las personas, a partir de valores que desarrollados y perfeccionados contribuyen a una realización personal y social, para el mejoramiento de su calidad de vida. Asimismo, se orientan acciones que permiten una convivencia escolar inclusiva, participativa, tolerante, pacífica, respetuosa, en un marco de equidad de género, étnica, con un enfoque de derechos humanos que contribuye a una cultura de paz en el entorno escolar, permitiendo de esta manera el desarrollo sus habilidades y la resolución de conflictos por medio del diálogo y la tolerancia.

Desde el marco legal de la ley 1620 de 2013 el manual de convivencia se ha construido teniendo en cuenta lo referente al artículo 21 de esta ley mencionada, y haciendo referencia del mismo manifiesta que en el “marco del Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, y además de lo establecido en el artículo 87 de la Ley 115 de 1994, los manuales de convivencia deben identificar nuevas formas y alternativas para incentivar y fortalecer la convivencia escolar y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes, que permitan aprender del error, respetar la diversidad y dirimir los conflictos de manera pacífica, así como de posibles situaciones y conductas que atenten contra el ejercicio de sus derechos”

Mediante resolución rectoral No. 017 de mayo de 2016 por la cual se adopta el manual de convivencia escolar en la Escuela Normal Superior de Pasto, y resuelve:

Artículo Primero: Aprobar la reforma al actual Manual de Convivencia Escolar de la Escuela Normal Superior de Pasto, en sus niveles: Preescolar, Básica, Media y Programa de Formación Complementaria.

Artículo Segundo: Determinar que el Manual de Convivencia Escolar de la I.E.M. Escuela Normal Superior de Pasto, consta de doce (12) capítulos.

Artículo Cuarto: socializaban el texto completo del Manual de Convivencia Escolar a toda la comunidad educativa normalista para su conocimiento, interiorización y cumplimiento.

Artículo Quinto: Remitir la presente Resolución y copia del nuevo Manual de Convivencia Escolar a la Secretaría de Educación del Municipio de Pasto.

La presente Resolución y el Manual de Convivencia Escolar rigen a partir del 6 de mayo del 2016.

El vigente manual de convivencia consta de 12 capítulos que en su orden se hace referencia acerca de lo institucional en sus símbolos, horizonte y principios. Los fundamentos legales basados en la Constitución política, la ley 115 de 1994, ley 1620 de 2013, decreto 1965 de 2013, ley 1098 de 2006, decreto 1290 de 2009, decreto 1860 de

²⁰ Ver documento completo Manual de Convivencia Escuela Normal Superior de Pasto

1994. Posteriormente se definen el perfil y criterios para ser estudiante normalista. Así mismo los derechos deberes y responsabilidades de los integrantes de la comunidad educativa normalista. El siguiente capítulo hace referencia a procedimientos, acciones formativas y círculos de conciliación escolar, donde se plasman lo referente al comité escolar de convivencia y las acciones de promoción, prevención y atención de situaciones de convivencia. Ya en el capítulo VI se indican los principios que orientan el procedimiento formativo, calificación y graduación de faltas. En el siguiente capítulo muestra la ruta de atención integral para la convivencia escolar. Posteriormente se hace referencia al gobierno escolar y organización institucional. Un capítulo está destinado a la descripción del sistema institucional de evaluación de estudiantes “SIEDES”. En el capítulo X se indican los procesos de convivencia para docentes, directivos y administrativos. El siguiente capítulo considera los estímulos y distinciones, y en el último aparte que corresponde a aprobación y reforma del manual de convivencia.

Por tanto, el Manual de Convivencia Escolar, se contempla como un conjunto organizado, y disciplinado de disposiciones que permite la regulación de las relaciones interpersonales entre los miembros de la comunidad educativa con el horizonte de guiar hacia la reflexión y buscar estrategias que permitan contribuir a un clima acorde en el compartir educativo, resaltando la opinión democrática y participativa de los sus integrantes. También, se debe considerar como un herramienta, donde se consignan, se organizan a la comunidad educativa permitiendo avanzar en un estado de derecho; teniendo presente las garantías a sus miembros el equilibrio y la conformidad en el encuentro pedagógico, académico, del comportamiento, económico y jurídico, certificando que exista la autonomía en el orden pertinente y de agrado para la motivación en el proceso que encamina a las metas con la garantía de facilitar la armonía en la vida diaria de los estudiantes.

6. Sistema De Aseguramiento de la Calidad

Los sistemas de Gestión de Calidad (SGC) hoy día se han convertido en una herramienta fundamental para gestión institucional, pues no solo agregan orden y estandarización para las actividades que se desarrollan en la institución, sino que añaden controles, seguimientos en pro de la mejora continua de la organización; la herramienta permite documentar: políticas, objetivos, procesos, procedimientos, responsabilidades y controles que le permitan a la alta dirección la toma de decisiones basada en evidencias en pro de brindar a los usuarios un servicio o producto con calidad. De ahí que la Escuela Normal Superior de Pasto desde el año 2010 plateara dentro de los Objetivos institucionales adoptar un Sistema de Gestión de Calidad bajo la Norma NTC-ISO 9001-2008 como una estrategia que le permitiera dirigir y coordinar los procesos y actividades institucionales con miras a ofrecer un servicio educativo en concordancia con los requisitos legales, normativo e institucionales que satisfagan la necesidades y expectativas de su comunidad educativa.

Con miras a dar cumplimiento a los objetivos y metas institucionales relacionadas con los procesos de calidad establecidos en PEI Quinta versión y de la mano de la Secretaría

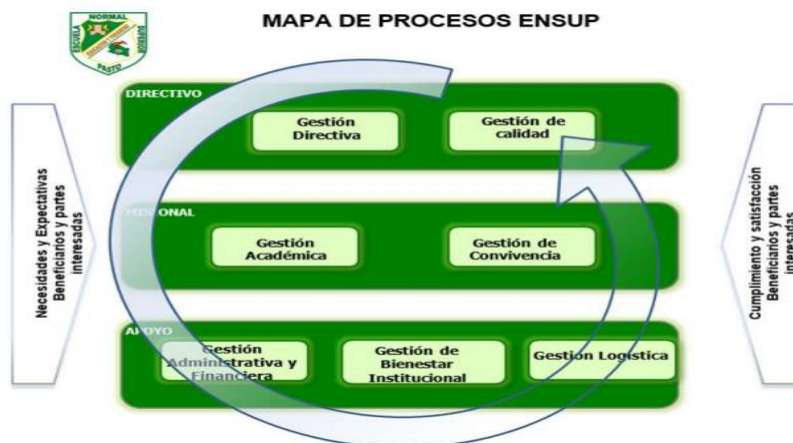
de Educación Municipal (SEM PASTO), junto con otras nueve instituciones del municipio se participó en procesos de capacitación en norma técnica con el ente certificador Instituto Colombiano de Normas Técnica y Certificación (ICONTEC) en pro de implementar un SGC. Los esfuerzos institucionales rindieron frutos en el año 2016 bajo la coordinación Mg Leonor Egas Villota cuando la institución recibió la certificación de calidad después de haber sido verificada mediante auditoría In Situ de otorgamiento.

Para el año 2018, debido al cambio en la normatividad aplicable por el ente certificador (ICONTEC) la Institución realiza la migración a la norma NTC-ISO 2015, obteniendo nuevamente la certificación de calidad para esta vigencia. Durante los años 2019 al 2021 la institución sigue recibiendo visitas de seguimiento que le permitieron contar hasta mayo del 2022 con los certificados de ICONTEC e IQNET.

Nuestra institución asume el compromiso de brindar un servicio educativo de calidad a la Comunidad Educativa. Por tal razón, asume una política y criterios de calidad, apoyados en las matrices e instrumentos, como medios para optimizar recursos, mejorar su gestión y obtención de resultados que satisfagan las necesidades y expectativas de los usuarios.

El Mapa de Procesos de La Escuela Normal Superior de Pasto, cuenta con un total de 7 procesos clasificados de la siguiente manera:

Procesos Estratégicos: Gestión Directiva y Gestión de Calidad,
Procesos Misionales: Gestión Académica y Gestión de Convivencia,
Procesos de Apoyo: Gestión Administrativa y financiera, Gestión de Bienestar institucional, Gestión logística



Todos los procesos interactúan entre sí y se auditan para encontrar oportunidades de mejora que se conviertan en acciones que le brinden a la organización eficacia, eficiencia y efectividad en el desarrollo de su misión y visión.

Actualmente la institución cuenta con información documentada que permiten política de calidad, plataforma estratégica, los objetivos de calidad, Normograma, Mapa de

procesos, caracterizaciones, procedimientos, instructivos, elementos de control (tableros de control, matriz de riesgos, programas y planes de auditorías internas, informes de revisión por la dirección, autoevaluación institucional, evaluación de desempeño para el personal docente 1278 y administrativo), inventario documental, cuadro de clasificación documental y la TDR (tablas de retención documental) avaladas por los entes conforme a la ley 594 del 2000 (Archivo general de la nación).

Así mismo el compromiso institucional en pro de la mejora continua implica que el SGC está en constante evolución y revisión que le permitan

1. Identificar las partes interesadas, los requisitos, necesidades y expectativas de los usuarios del servicio educativo.
2. Asegurar que los requisitos de las partes interesadas se han cumplido durante el desarrollo de las actividades para la prestación del servicio
3. Realizar procesos de inducción y reintroducción a los miembros de la comunidad educativa
4. Determinar procesos, su interacción, entradas y salidas.
5. Establecer los registros o evidencias que permitan verificar que se han cumplido los requisitos del sistema.
6. Implementar herramientas de medición que permitan el monitoreo y reporte del desempeño de los procesos SGC.
7. Planificar los cambios en el SGC y tomar medidas para abordar los riesgos y oportunidades como resultado de los cambios.
8. Realizar auditoría interna para analizar el SGC y corregir no conformidades
9. Establecer acciones para la mejora
10. Hacer estudio de otros modelos de gestión que aporten a la

Misión Educativa de la Escuela Normal Superior de Pasto. Lo anterior ha permitido consolidar una cultura institucional de la calidad que se visibiliza en la gestión del conocimiento, el seguimiento y evaluación de los procesos, la identificación del contexto institucional, la identificación de las necesidades y expectativas de los usuarios del servicio educativo elementos que permiten el desarrollo de las actividades optimizando los recursos para la sostenibilidad económica y en pro favorecer los procesos educativos y formativos de los estudiantes.

Por otra parte, y en concordancia con los compromisos institucionales para la mejora, y con la expedición del decreto 1499 del 11 de septiembre de 2017 y su adopción por parte del MEN y la alcaldía del municipio de San Juan de Pasto, a partir del 2022 la institución adopta el Modelo Integrado de Planeación y Gestión (MIPG) como Marco de referencia que le permita a la I.E. dirigir, planear, ejecutar, hacer seguimiento, evaluar y controlar la gestión Institucional con miras a mejorar el desempeño de los procesos, una mejor gestión de recursos físicos, tecnológicos y financieros en pro de obtener resultados que atiendan y resuelvan las necesidades y problemas de la comunidad educativa normalista.

Bajo el marco normativo del MIPG los procesos de gestión que involucran



recuperado de:

https://www.funcionpublica.gov.co/documents/28587410/34112007/2022-07-26_Presentaci%C3%B3n_general_MIPG+%281%29.pdf/cf5452e4-5608-460d-6262-3ecb2e646ab8?t=1660251234878

los cuales se integran bajo los principios: Orientación a resultados, Articulación interinstitucional, Excelencia y calidad, Aprendizaje e innovación, Integridad, transparencia y confianza Toma de decisiones basada en evidencia con el propósito de generar resultados que atiendan a los planes de mejoramiento institucionales y garanticen los derechos, resuelvan las necesidades y problemas de los de la comunidad normalista con integridad y calidad en el servicio.

7. Programa de Formación Complementaria

7.1. Aspectos Generales. Reseña Histórica y Fundamentación Legal

La reestructuración de las Escuelas Normales y su conversión en Escuelas Normales Superiores se establecen por el mandato de la Ley 115 del 8 de enero de 1994, la cual reglamenta la formación de educadores, determinando en el artículo 109 sus finalidades.

En cumplimiento de estas disposiciones, en la década de los noventa, se da inicio al Ciclo Complementario, de la ENSP como respuesta a la necesidad y a la demanda de las y los docentes en ejercicio (bachilleres pedagógicos y bachilleres académicos) que prestan sus servicios en el sector rural y en los diferentes municipios del departamento de Nariño, de cualificar su práctica pedagógica y de obtener el título de Normalistas Superiores que las y los acredite como personas idóneas para desempeñarse en los niveles de preescolar y de ciclo de educación básica primaria.

El artículo 112 de la ley general de educación, determina que “Las escuelas reestructuradas y aprobadas, están autorizadas para formar educadores en el nivel de

preescolar y ciclo de educación básica primaria, operando como unidades de apoyo académico para la formación inicial de docentes y mediante convenio celebrado con instituciones de educación superior, ofrecer formación complementaria que conduzca al otorgamiento del título de Normalista Superior”.

Este proceso se inicia con la promulgación del Decreto 3012 del 19 de diciembre de 1997, el cual contempló de manera explícita que la organización para la prestación del servicio público educativo por parte de las Escuelas Normales Superiores, debía responder a sus finalidades y a su proyecto educativo institucional.

La Escuela Normal Superior de Pasto acoge las modificaciones y reestructuraciones estipuladas en este decreto, organiza y define la formación complementaria con los grados 12 y 13 en el programa denominado Ciclo Complementario.

La resolución N° 343 del 3 de abril del año 2001 de la Secretaria de Educación y Cultura del Departamento de Nariño, faculta a la Escuela Normal Superior de Pasto para ofrecer el Programa en todo el territorio nariñense y poder otorgar el título de Normalista Superior a los Bachilleres Académicos que ejerzan la profesión Docente con un tiempo de dedicación de seis semestres y a los Bachilleres Pedagógicos en ejercicio empleando cuatro semestres para el caso”. (Gonzáles y Parra, 2006, p.5)

Con la anterior resolución, el Ciclo de Formación Complementaria- modalidad fin de semana orientado por los énfasis de Español y Literatura, Ciencias Naturales y Educación Ambiental-, se difundió por los Municipios de Tumaco, Pasto, Piedra ancha, Leiva, Samaniego, Consacá, Sandoná, Berruecos, Guaitarilla, Ricaurte, San Lorenzo y Tablón de Gómez, beneficiando a 1026 docentes desde el año 2000.

El artículo 113 de la Ley 115 de 1994, establece que todo programa de formación de docentes deberá estar acreditado en forma previa. Para este fin, el MEN, mediante el artículo 16 del decreto 3012 de 1997, conformó el Consejo de Acreditación de las Escuelas Normales Superiores, de carácter consultivo, adscrito al MEN, al cual se le asignó la competencia de promover y ejecutar la política de acreditación para dichas instituciones y la de recomendar la acreditación, entendida ésta como el proceso mediante el cual el MEN, reconoce la idoneidad y calidad de los programas académicos, que ofrece una Escuela Normal Superior, siempre y cuando cumplan los requisitos legales, de acuerdo con los estudios y evaluaciones practicadas.

El proceso de acreditación de calidad y desarrollo en las Escuelas Normales Superiores del país establece de manera clara y contundente que: *“alcanzarán esta acreditación, las instituciones que una vez obtenida la acreditación previa, y siendo autorizadas para desarrollar su propuesta de formación de maestros, contienen en su realidad institucional y poseen en la práctica los elementos y procesos que evidencian que la misión formadora se realiza en condiciones óptimas y, por consiguiente, le aportan a la sociedad profesionales idóneos, éticay pedagógicamente, para el ejercicio del servicio público de la educación²¹”*.

Este camino, tuvo como referentes para la valoración de la calidad y desarrollo de las Escuelas Normales Superiores la fundamentación pedagógica, los núcleos del saber pedagógico, la investigación educativa y la gestión educativa. Además de los anteriores referentes se consideraron como criterios para la valoración: *“la identidad, la coherencia, la pertinencia, la integridad, la eficiencia y la eficacia; criterios que facilitan la comprensión de factores como la práctica pedagógica- didáctica, los actores, la organización y la cultura, factores a los cuales se suma la dimensión técnico-instrumental”* (Baracaldo, 2006, págs. 5-10)

Alcanzados dichos requerimientos, la resolución 2776 del 4 de Diciembre de 2002: otorga la acreditación de calidad y desarrollo a la Escuela Normal superior de Pasto y acredita por 5 años al programa de formación de educadores.

En enero 25 de 2002 la resolución N° 198, reglamenta la modalidad del Ciclo Complementario ofrecido por las Escuelas Normales Superiores y desde estas exigencias, el Ciclo Complementario de la Escuela Normal Superior de Pasto asume la tarea de revisión, capacitación y re significación del programa.

En el año 2007, el MEN, realiza una evaluación externa de Verificación de Calidad y Desarrollo de los programas acreditados de Escuelas Normales Superiores a partir de una ficha de registro conformada por 15 criterios básicos de calidad a evaluar.

Esta evaluación ubica a la Escuela Normal Superior de Pasto en el nivel de MEJORAMIENTO CONTINUO, confirmando en la práctica que el asumir los diferentes procesos de acreditación le ha posibilitado a la Escuela Normal Superior de Pasto y en particular al Programa de Formación de maestros, una reflexión sobre su quehacer, asumiendo la responsabilidad de interrelacionar los ámbitos estructurales de formación docente con las características del contexto en el que se desenvuelve, además de mejorar sus prácticas y su organización funcional potenciando tanto acciones de mejoramiento permanente como estrategias de proyección hacia la comunidad. Procurando en este recorrido de 12 años que en los diferentes espacios, tiempos de encuentro, formación y aprendizaje, las y los docentes amplíen en el proceso académico su panorama pedagógico, con el reconocimiento y aplicación de

^{21 32} Tomado de: Documento Marco de Acreditación de Calidad de las Escuelas Normales Superiores, 2006, pág. 1

herramientas, metodologías, referentes teóricos (pedagógicos, legales, didácticos, evaluativos) entre otros que han aportado de manera significativa a su formación docente e interacción con los y las estudiantes, padres, madres de familia y comunidad en general.

La estadística de ingreso, permanencia y promoción de las y los estudiantes del Programa de 1998 a 2009 y la población estudiantil que en la actualidad atiende el Programa de Formación reafirman lo expresado.

7.2. Justificación

El Programa de Formación Complementaria en cumplimiento de su razón de ser busca entregar a los estudiantes las herramientas válidas que les faciliten su correcta intervención con los niños y niñas de preescolar y básica primaria con quienes desarrollan el proceso educativo, teniendo siempre presente que dicha intervención ha de ser integral, afectando todos los aspectos de la persona.

Desde esta óptica, orienta la formación de un maestro constructor de realidades, un ser histórico cuyo modo de acción social transforma el entorno y a la vez se transforma a sí mismo; un ser que crece en la medida en que interactúa y colabora con otros; un ser capaz de aprender, y que experimenta la profunda necesidad de realizarse en la realidad que construye.

En este sentido procura la formación de un maestro orientador de procesos, propiciador y generador de condiciones desafiantes que desarrolle su capacidad intelectual, emocional, social y física. Un maestro ubicado en la realidad psicosocial y socioeconómica en la que vivimos, un maestro que se reconozca a sí mismo como sujeto y objeto de transformación y que reconozca su entorno inmediato como un estadio para el despliegue de su intencionalidad transformadora en función del bienestar personal y social.

En consecuencia, el currículo y plan de estudios del programa se apoyan en la estructura histórica y epistemológica de la pedagogía y sus posibilidades de interdisciplinariedad, en la construcción y validación de teorías y modelos pedagógicos, en los contextos sociales y educativos con relación a la dimensión ética, cultural y política de la profesión educativa. A los principios básicos del saber pedagógico se añaden los saberes específicos que se comunican a través de las prácticas pedagógicas que permiten fomentar el aprendizaje integral en nuestros educandos incluyendo aspectos como: El Saber Conocer, El Saber Hacer, El Saber Ser y El Saber Convivir.

La propuesta pedagógica entonces se condensa en la formación de un maestro - mediador cultural, que propicie la reflexión, el desarrollo de habilidades y destrezas sociales y la convivencia; que facilite la elaboración de los conceptos, el

desarrollo del pensamiento, el procesamiento y aplicación de la información; partiendo para ello del conocimiento, de los esquemas previos, de los intereses y de las aptitudes de sus estudiantes como fundamento para su praxis pedagógica.

En conclusión el Plan está estructurado para garantizar una formación continua y gradual que respete los diferentes procesos de maduración personal y que favorezca una formación progresiva e integral de los estudiantes.

7.3. Perfiles de Formación Profesional y Ocupacional

El Programa de Formación Complementaria enfoca su quehacer desde un horizonte institucional trazado por la Escuela Normal Superior de Pasto siendo su misión, visión y principios los que orientan los perfiles de formación del educando.

Formamos a un profesional de la educación:

- Competente para desempeñarse en los niveles de Preescolar y Básica Primaria.
- Con competencias básicas para el ejercicio de la práctica pedagógica
- Capacitado en investigación educativa, a partir de la reflexión sistemática de su quehacer como docente.
- Apropiado de una buena fundamentación pedagógica.
- Con una consciente sensibilidad social a partir de la pedagogía crítica, que le permite preguntarse sobre el papel del maestro frente a los múltiples problemas de las comunidades marginales.
- Apropiado de los saberes básicos de las principales áreas del conocimiento, con sus correspondientes didácticas.
- Con conocimientos, aptitudes y actitudes para la gestión directiva, académica, administrativa y de la comunidad.
- Sensible a la ética social, sujeto de derechos y con capacidad de empoderamiento para la construcción de mejores ambientes sociales.
- Capacitado para la continuidad de estudios y para su autoformación permanente.

7.4. Estructura Curricular y Pedagógica

7.4.1. Currículo

El Programa de Formación Complementaria visualiza el currículo a partir del Modelo Pedagógico Constructivista Social, desde los referentes teóricos de J. Piaget, y L.S. Vigotsky asumido por la Escuela Normal, de los avances planteados en el ámbito educativo por la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), de los enunciados de la UNESCO sobre la Educación para el siglo XXI, de

las reflexiones sobre multidimensionalidad, interdisciplinariedad, competencias (saber conocer, hacer, ser y convivir) y del pensamiento complejo, realizados por autores como Morín E., Tobón Tobón S., Maturana H., Barrantes E., Gadamer H., Berstein B., entre otros, aportes que cobran visibilidad en la actualidad y que además de perfilar una formación integral en los diferentes niveles educativos, procuran transformar en las prácticas educativas los diversos procesos de aprendizaje con la inclusión y apropiación del trabajo interdisciplinario, cooperativo y de las estrategias pedagógicas innovadoras-incluyentes- de reconocimiento y participación.

Se ha dimensionado y trazado una ruta para alcanzar los cambios y transformaciones que exige el proceso de enseñanza/aprendizaje/evaluación, tomando como puntos de referencia las directrices emitidas por el Ministerio de Educación Nacional con relación a la revisión, reflexión y resignificación de los planes y programas de estudio y de las condiciones que plantea Morín (2005, p. 32) para alcanzar un plan de estudios integrado, holístico, investigativo y propositivo. Entre ellas se encuentra: 1) Marco Legal, 2) Marco ideológico, 3) Marco psicopedagógico, 4) Constitución de perfiles de egreso, 5) Relación entre teoría y la práctica., 6) Formación de un docente investigador, 7) Posibilidad de que el maestro y el estudiante normalista confronten varias 8) posturas objetivas y científicas de la educación que conduzca a una práctica docente alternativa.

Con la presencia de estos sustentos teóricos en el currículo, la formación ofrecida por el Programa de Formación Complementaria, está respondiendo al fortalecimiento del futuro profesional de la educación para el siglo XXI, tanto en su ser personal y social, como en sus competencias básicas, laborales y genéricas todas ellas ineludibles en su vida cotidiana y profesional.

7.4.2. Principios Pedagógicos.

El currículo y el plan de estudios del programa de formación complementaria, se sustentan teóricamente en cuatro principios:

7.4.2.1. Educabilidad

Fundamento de la concepción integral de la persona, de sus derechos, deberes y de sus posibilidades de formación y aprendizaje.

7.4.2.2. Enseñabilidad

La formación complementaria debe garantizar que el docente sea capaz de diseñar y desarrollar propuestas curriculares pertinentes para la educación preescolar y primaria.

7.4.2.3. Pedagogía

Entendida como la reflexión del quehacer diario del maestro a partir de acciones pedagógicas que favorezcan el desarrollo equilibrado y armónico de las habilidades de los educandos.

7.4.2.4. Los contextos

Entendidos como un tejido de relaciones sociales, económicas, culturales, que se producen en espacios y tiempos determinados.

Todo lo anterior, conlleva a inferir que el currículo está constituido y orientado a la formación e integralidad humana como ejes vitales. Sin embargo quedaría inacabado sin la presencia de sustentaciones, reflexiones en enfoques, metodologías, estrategias y prácticas pedagógicas que le permitan cristalizarse y alcanzar sus propósitos.

7.5. Enfoque Curricular Socio Formativo Complejo

El enfoque socio formativo complejo busca articular en la educación las experiencias sociales, comunitarias, económicas, políticas, religiosas, deportivas, ambientales y artísticas, con las interacciones y sentidos que las personas imprimen en el mundo de la vida.

Desde esta perspectiva, a los sujetos de formación se los perfila a partir de la integración y multidimensionalidad de las dinámicas personales y sociales; por ello la formación desde la articulación y reconocimiento de procesos individuales, socio históricos, culturales, y contextuales, busca forjar *“seres humanos integrales con un claro proyecto ético de vida y espíritu emprendedor global, lo cual se debe reflejar en poseer las competencias necesarias para la realización personal, el afianzamiento del tejido social y el desempeño profesional-empresarial considerando el desarrollo sostenible y el cuidado del ambiente ecológico”* (Tobón, 2008, pág. 18).

7.5.1. La Formación Como Sistema Complejo

Sergio Tobón Tobón afirma que la formación para el siglo XXI, se debe perfilar desde la interacción, integración y conjunción de sistemas complejos, que le aporten a las y los estudiantes las herramientas pedagógicas necesarias que las y los incite a desafiar y provocar *“Procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento, dentro de una perspectiva de procesamiento meta cognitivo, mejoramiento continuo y compromiso ético”* (2007, p. 4).

En este sentido, Edgar Morín se pronuncia desde una propuesta de corte filosófico, pedagógico y humanístico acorde a las revoluciones de los tiempos presentes y a los avatares mundiales, nacionales, regionales, macro y microespaciales.

Esta propuesta consiste en cultivar siete saberes (las cegueras del conocimiento: el error y la ilusión, los principios de un conocimiento pertinente, enseñar la condición humana, enseñar la identidad terrenal, enfrentar las incertidumbres, enseñar la comprensión y la

ética del género humano), que ligados al mundo de la experiencia, diario vivir, interrelación, respeto, reconocimiento desde la diferencia y apertura mental, forjan seres humanos consientes, críticos, con pensamiento de nivel superior y propositivos ante cualquier eventualidad suscitada.

7.5.2. Trascender las Fronteras De La Disciplinariedad ALa Transdisciplinariedad.

Con respecto a la integración de saberes, Sergio Tobón Tobón (2005, p.80) afirma que: *“es esencial retomar la unidisciplinariedad, la pluridisciplinariedad y la interdisciplinariedad en un continuo juego recursivo, para llegar a construir procesos a la vez interdisciplinarios, polidisciplinarios y transdisciplinarios, donde haya intercambio, cooperación y policompetencia”* es así, que el propósito de la transdisciplinariedad es contrarrestar la marcada especialización que hoy en día existe en las disciplinas, para así lograr la comprensión del hombre a través de la integración de los saberes, métodos, perspectivas, valores y principios.

7.5.3. Metodología y Estrategia Pedagógica Desde el Pensamiento Complejo

7.5.3.1. Estrategias Metodológicas

Para orientar la formación de los Normalistas Superiores desde el pensamiento complejo, las necesidades del contexto y los requerimientos del maestro para y del siglo XXI, se retoma los principios metodológicos de las estrategias pedagógicas de la Investigación Acción Participativa (IAP), pregunta problematizadora y del trabajo cooperativo que sustentan de manera explícita que a partir de las experiencias, saberes y aprendizajes individuales y previos, permite llegar a la construcción de un aprendizaje colectivo-cooperativo que involucre los avances de la comunidad y de la sociedad.

Jacques Delors (1998, p. 54) cuando afirma en su documento *“La educación encierra un tesoro”*, sostiene que a la educación le corresponde estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del saber y conocimiento:

- Aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión
- Aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno
- Aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas
- Aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores.

Por supuesto que estas cuatro vías del saber convergen y se complementan entre sí ya que hay entre ellas múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio.

En las dinámicas de aprendizaje se suscitan variedad de caminos y estrategias, que inmersamente conllevan un fin o un propósito en el aspecto cognitivo. Las estrategias que exige el aprendizaje por competencias deben responder al pensamiento crítico y de nivel superior, en cuyas respuestas y acciones se produzca de manera abierta, un actuar coherente y responsable con lo que se piensa, se pronuncia y se hace.

La pregunta problematizadora, por indagación y trabajo cooperativo, son estrategias que facilitan y promueven un aprendizaje desde la curiosidad ingenua a una curiosidad consiente y a la investigación y el interés del estudiante; asumen y se apoyan en situaciones cotidianas que necesitan respuestas propositivas y coherentes al contexto y momento vivido y por último permiten la interconexión y el desarrollo de los campos y unidades de formación, de las competencias, de los saberes (conocer, hacer, ser y convivir), de los elementos de las competencias, de la metodología y de la valoración.

7.6. Práctica Pedagógica Investigativa

7.6.1. Práctica Pedagógica Investigativa Desde el Pensamiento Complejo

La práctica pedagógica desde la investigación busca formar maestros con capacidad de abstracción y sentido prospectivo, con habilidades de pensamiento, autónomos, creativos, flexibles, tolerantes y con habilidad para trabajar colaborativamente.

Se pretende que el maestro en formación desarrolle un pensamiento con capacidad de dialogar y negociar con lo real. Dado que esta tendencia conduce a la eliminación de la simplicidad y propende por un trabajo sistémico, articulando saberes y conocimientos dentro de los diversos contextos educativos: preescolar o básica primaria; urbano o rural; etnias, raizales, población con capacidades excepcionales, con necesidades educativas especiales y población en condiciones de vulnerabilidad.

De ahí que en la práctica pedagógica se materializa una sólida reflexión sobre: lo humanístico (formación integral del ser), lo pedagógico (formación del maestro), lo curricular (el modo de organizar los diferentes programas de formación), las estrategias y formas de aprendizaje (apropiación de los saberes); entendiéndose no como la yuxtaposición, sino como la construcción participativa y sistémica de los procesos de formación.

La Escuela Normal superior de Pasto, desde el Programa de formación complementaria, caracteriza los diferentes espacios donde los maestros en formación desarrollarán su práctica docente. Esta caracterización se realiza con el propósito de organizar el trabajo pedagógico y las necesidades institucionales; además permite que el estudiante experimente y distinga los contextos tanto en el sector urbano como rural.

El desarrollo de la práctica pedagógica se realiza desde la siguiente ruta metodológica:

- Partir de una fundamentación epistemológica, pedagógica e investigativa como fuente de reflexión.
- Realizar lecturas de contextos que le permita tener una mirada amplia y detallada de los escenarios de la práctica pedagógica con el propósito de desarrollar proyectos de investigación.
- Valorar la cultura regional expresada en los diferentes contextos, para conocerla, interpretarla, e intervenirla.
- Lectura de cada una de las unidades de formación con el fin de articular pedagogía, currículo y estrategias de aprendizaje, favoreciendo la transdisciplinariedad con la asesoría del docente acompañante y del asesor de práctica.
- Visitar establecimientos de enseñanza con diferentes modalidades educativas con el propósito de que el maestro en formación conozca y visualice diversos contextos y campos de trabajo.
- Participar de foros, seminarios, conferencias, talleres y encuentros con el propósito de ampliar y confrontar sus saberes con los diferentes contextos donde realiza su práctica pedagógica.
- Reflexionar en torno a la importancia de las NTIC en relación al conocimiento, la comunicación y su influencia en los procesos de formación.
- Formular un proyecto de investigación con el fin de dar diferentes soluciones a los problemas educativos encontrados en el ejercicio de su práctica docente.

En consecuencia, esta ruta supone una práctica reflexiva, desarrollando y afianzando el pensamiento complejo del maestro en formación.

7.6.2. Reflexiones Pedagógicas

Las reflexiones pedagógicas son procesos de sistematización de experiencias pedagógicas que realizan los docentes a partir de su trabajo cotidiano. Estas permiten apreciar el carácter social de la educación, fundamentar la construcción de nuevas propuestas pedagógicas, proponer proyectos de investigación, fortalecer el trabajo colaborativo de la comunidad educativa y propiciar espacios de encuentros a través de debates, foros y conversatorios. Éstas tendrán carácter humanístico, pedagógico, curricular, investigativo, didáctico y tecnológico. Así se contribuye significativamente a la estructuración de un estilo de pensamiento en los maestros en formación, caracterizado por la capacidad de plantear preguntas pertinentes.

7.6.3. Fases de la Práctica Pedagógica Investigativa

7.6.3.1. Grado 10º Práctica de Observación: una Mirada a la Realidad Educativa en el Nivel de Preescolar y Básica Primaria

El propósito de la práctica en este nivel es brindar al estudiante elementos teóricos y prácticos que le permitan observar, acompañar y registrar procesos de reflexión personal y de carácter pedagógico con una mirada investigativa que aporte a la innovación

pedagógica y a despertar su capacidad crítica en torno a la realidad educativa.

Observar implica entre otras acciones indagar, constatar, confrontar, consultar, averiguar, entender y determinar todas aquellas situaciones que se vivencia alrededor del aula de clase de manera especial y fuera de ella, ya que el acto educativo también se prolonga en los espacios de interacción grupal, como son los descansos, horarios de ingreso y salida, reuniones y otras situaciones que a diario forman parte del llamado currículo oculto pero que se hacen evidentes en todos los momentos de la vida escolar.

7.6.3.2. GRADO 11° PRÁCTICA DE OBSERVACIÓN PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA EN EL NIVEL DE PREESCOLAR Y BÁSICA PRIMARIA

En este momento se brinda al estudiante elementos teóricos y prácticos que le permitan observar, acompañar y registrar procesos de reflexión educativa y de carácter pedagógico con una mirada investigativa que apunte a la integración teórico-práctica.

Esta fase, implica un trabajo mucho más minucioso y permite al estudiante vislumbrar cómo podría ser su labor dentro y fuera de las aulas, cómo debería ser su trato para con los niños, niñas y demás colegas de trabajo, el desarrollo de su misma personalidad en términos de sus potencialidades, su capacidad participativa y organizativa. Esta perspectiva le exige al estudiante el reconocimiento y el respeto por el otro como sujeto pleno de derechos; ampliar la concepción personal de la realidad escolar, ejercitar la capacidad interpretativa de problemas, fenómenos y realidades complejas propias del ámbito educativo y pedagógico.

7.6.3.3. PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA POR SEMESTRE

I Y II SEMESTRE: PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA

Énfasis: Práctica Urbana – Rural – Poblaciones con capacidades excepcionales y con necesidades educativas especiales. Nivel: Básica primaria.

En esta etapa se brinda al estudiante fundamentación pedagógica, epistemológica e investigativa que le permita proponer y realizar asertivamente, actividades que propendan por el desarrollo de saberes, desarrollo de competencias tanto individuales, como sociales, en niños y niñas de básica primaria, tendientes a favorecer el proceso de independencia del niño en su dimensión socio-afectiva; además se proporciona al estudiante elementos teóricos y prácticos necesarios para que pueda apoyar y realizar en forma acertada, acciones que permitan expresar al máximo la potencialidad del niño en las diferentes disciplinas planteando y desarrollando proyectos de investigación.

III SEMESTRE: PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA

Énfasis: Práctica Urbana – Rural – Población vulnerable Nivel: Preescolar

En esta fase el estudiante asume una posición crítica y propositiva en relación con las primeras intervenciones pedagógicas en el nivel de preescolar, también frente al

conjunto articulado de condiciones sociales, culturales, políticas, económicas, entre otras que particularizan la condición de cada niño o niña y afectan sus procesos de desarrollo y aprendizaje. Es necesario que el maestro en formación, comprenda que dentro de las propuestas educativas, pedagógicas e investigativas que se desarrollan con niños, el componente afectivo es fundamental en el intento de hacer de cualquier experiencia una situación con sentido y significado.

La relación que el maestro en formación establece con el niño desde una postura constructiva para hacer la transición a posturas pedagógicas desde las cuales se comprendan las diferencias individuales, la importancia de lo afectivo en la construcción del conocimiento, la necesidad de crear condiciones y ambientes que favorezcan el aprendizaje significativo y la influencia que tienen los diferentes escenarios de socialización en la construcción de la realidad del niño permiten desarrollar sus potencialidades, relacionarse consigo mismo, con los otros y con el mundo.

IV SEMESTRE: PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA

Práctica de intervención pedagógica y social.

Énfasis: Población vulnerable, población desplazada, grupos étnicos. Nivel: Preescolar o básica primaria

Es un espacio de experimentación y análisis de diferentes contextos y pedagogías alternativas; esta diversidad, supone un enriquecimiento que posibilita el análisis y resignificación de los procesos de práctica, crea espacios para que el maestro en formación emita juicios de valor, construya y proponga nuevas alternativas de intervención de la realidad educativa a partir de procesos investigativos. Se asume la práctica como espacios de participación y responsabilidad en el que todos son a la vez sujetos y protagonistas de su propio aprendizaje, dentro de un marco social y pedagógico. Busca además, integrarlo con la realidad social, que reconozca otros contextos educativos, otras necesidades, otras historias de vida y otros problemas mucho más complejos.

Por otra parte el maestro en formación desarrollará la capacidad de planeación, ejecución y evaluación de actividades académicas centradas en el desarrollo de pedagogías alternativas, procesos reflexivos e investigativos que le permitan identificar e intervenir situaciones propias de su quehacer educativo.

7.6.4. El Diario de Campo en la Práctica Pedagógica Investigativa

El diario de campo es un instrumento en donde son registradas las acciones y actividades propias de la práctica pedagógica. En él se caracterizan los contextos o campos aplicados, constituyéndose a la vez en el fundamento de la investigación e innovación pedagógica a partir del registro de las experiencias pedagógicas en sus diferentes fases, escenarios y modalidades educativas.

Se utiliza como instrumento de evaluación sistemática, reflexiva y permanente de la

Práctica Pedagógica. Sirve además, para advertir de manera puntual los factores que contribuyen en el tránsito de sujetos heterónomos (dependencia crítica del sujeto) a sujetos autónomos (interdependencia cognitiva); de tal manera que logren avanzar en el proceso de formación integral como maestros.

La implementación y manejo sistemático del diario le permitirá al maestro en formación:

- Registrar minuciosamente la experiencia didáctica y pedagógica, como actividad reflexiva de tal manera que se convierta en un instrumento de y para la investigación.
- Identificar y reconocer prácticas que aparecen de modo implícito e imperceptible en el quehacer diario y que cobran importancia en la labor del maestro.
- Reflexionar la práctica como una tarea colectiva y no como una acción solitaria.
- Llevar el record y registro descriptivo de las actividades que enriquecen su experiencia.
- Descubrir, potenciar y ejercitar habilidades que le permitan mejorar como persona y como profesional de la educación.
- Evidenciar elementos que permitan al maestro en formación autoevaluarse

7.7. Investigación Educativa

En la actualidad la investigación se convierte en el quehacer más importante de las instituciones formadoras de maestros; su deber ser es el de vincularse al desarrollo de la realidad local y regional a través del trabajo interdisciplinario e institucional, buscando mejorar la calidad de vida.

Las Escuelas Normales deben tener claro que la formación inicial de docentes tiene como componente esencial el fortalecimiento de la investigación pedagógica y formativa, buscando con ello la producción de nuevos conocimientos. También promover y fomentar la vocación y el espíritu investigativo de los estudiantes, generando así una cultura investigativa y además estimular la conformación de grupos, semilleros y redes de investigadores.

La investigación educativa y pedagógica debe aportar a la construcción de nuevas propuestas de formación y cualificación del nuevo maestro y a partir de la exploración de la realidad, debe asumir con mucha responsabilidad y compromiso la situación problemática mediante un trabajo en equipo, buscando aportar a la transformación de la realidad.

Siendo que la investigación es la pasión por el conocimiento, en ella se funden el ser, el saber y el hacer; guarda estrecha relación con el ejercicio de la práctica pedagógica, por lo que se hace indispensable que el maestro en formación piense y reflexione sobre su práctica para mejorarla.

Por esta razón La Escuela Normal Superior de Pasto cuenta con un Centro de

Investigaciones Pedagógicas que irradia y hace tangibles las políticas educativas de investigación articulándolas a las cuatro áreas de gestión y a los procesos de autoevaluación y planeación institucional.

7.7.1. El Maestro Investigador

Desde la perspectiva del Pensamiento Complejo y acogiendo el modelo Constructivista Social asumido por la Institución, los saberes se funden en la práctica investigativa, de ahí la necesidad de asumir una actitud permanente de indagación. En este contexto, el maestro desarrolla experiencias de aprendizaje con sus estudiantes, innovando metodológicamente y facilitando los procesos de apropiación, búsqueda, crítica y construcción de conocimiento en sus estudiantes. Esta labor debe ser fundamentada con una formación sólida para la investigación desde el aula y desde la escuela, lugar donde realiza su práctica pedagógica; de tal manera que el maestro deba cambiar su rol de docente al de “docente-investigador”; construyendo colectivamente proyectos de investigación sobre cualquier aspecto del ambiente escolar para producir conocimiento y hacerlo público, conformando así comunidad académica.

Se pretende que el maestro investigador posea ciertas actitudes que le permitan desarrollar procesos de indagación y de búsqueda permanente de información para su ejercicio profesional. Entre ellas están las siguientes:

- Desarrollar la auto confianza en el ser humano hacia el pleno desarrollo de sus potencialidades.
- Proporcionar el goce de la lectura y escritura para crear un deseo constante por el conocimiento.
- Propiciar el desarrollo de la creatividad con miras a la solución de problemas. Avivar la pasión y el entusiasmo.

En este sentido la formación en investigación y sobre todo los procesos investigativos, hacen que el maestro en formación asuma retos e incorpore nuevos discursos para generar así nuevas prácticas escolares y pedagógicas que comienzan a orientar y dar forma a la búsqueda de otras propuestas metodológicas, las cuales surgen de los procesos innovadores en los diferentes espacios de la sociedad.

En este orden de ideas, la tarea de futuro, que se torna ardua y paciente es la de prestar atención a la formación de los maestros en este y todos los campos para tomar conciencia del real que hacer educativo; por ello, es fundamental para las Instituciones formadoras de maestros, como son la Normales Superiores enfatizar en el papel de la investigación y en la importancia de ella en la educación y en la transformación social.

7.7.2. Política Investigativa

La Escuela Normal Superior de Pasto, a través del Centro de Investigación Pedagógica orienta los procesos investigativos y formula líneas a las que todo trabajo debe orientarse con el propósito de fortalecer todo el quehacer educativo de la institución.

Estas líneas de investigación que se ha propuesto a través del CIP son: Pedagogía Infantil, Administración y Gestión Educativa, Enseñanza de las Ciencias, Currículos Interdisciplinarios y Desarrollo Cognitivo y Socio Afectivo.

Como fuente de financiación, el Consejo Directivo de la Institución, asigna anualmente un rubro a la investigación del 1% del presupuesto total. Cada proyecto recibe un aporte dependiendo de la magnitud e impacto; dicho análisis está a cargo del Comité de Investigaciones del CIP. Estas políticas están definidas en el documento marco que orienta el desarrollo de los procesos investigativos del Centro de Investigaciones Pedagógicas (CIP).

La producción investigativa dentro de la Institución es bastante alentadora, estudiantes y docentes han tomado en serio esta actividad académica y la conciben como plataforma de transformación no solamente social, sino pedagógica

7.8. Plan de Estudios²²

El Programa de Formación Complementaria de la Escuela Normal Superior de Pasto, en el año 2009 llevó a cabo, la revisión, valoración y re significación del plan de estudios. Tomando como punto de partida los referentes teóricos y su relación con la práctica pedagógica, con la finalidad de articular, definir y concretar un plan de estudios que responda a las exigencias y sugerencias de la normatividad educativa emitida por el MEN (decreto 4097/08) así como a las necesidades, demandas y perspectivas de las y los estudiantes que continúan o ingresan a la formación normalista, de la sociedad del contexto próximo y nacional que esperan que sus niñas y niños sean atendidas/os y formadas/os por docentes con cualidades y calidades humanas, íntegras/os, idóneas/os, responsables, competentes y comprometidas/os con su labor profesional.

Es así que el producto obtenido desde su concepción y propósito reúne las voces e intereses de estudiantes, docentes, coordinación, rectoría y personal de asesoramiento externo; que en colectivo y mediante un trabajo cooperativo e interdisciplinario, aunaron esfuerzos para que la ruta pedagógica del programa se aproximara a la realidad y apremios educativos.

En éste proceso de interacción y producción, se considero que la conexión y concordancia del programa con los diferentes niveles educativos de la ENSP, se encontraban y complementaban en y con los principios del componente pedagógico sustentados en el PEI, por ende con el modelo constructivista social, con el enfoque de pensamiento complejo y con el sistema de evaluación/valoración (con algunas particularidades en el programa) que se difunden en el recinto institucional.

²² Ver Documento Plan de estudios Programa de Formación Complementaria. ENS Pasto

Además se contempló y se tuvo en cuenta las producciones teóricas y experiencias pedagógicas que se han venido y aún se están gestando a nivel latinoamericano y mundial en el campo educativo, por ejemplo: el currículo pertinente, la flexibilidad en tiempos y espacios, las estrategias pedagógicas innovadoras, los ambientes de aprendizaje, los campos de acción y presencia de la pedagogía general y social, el reconocimiento y formación desde la diversidad multicultural, la atención a población con necesidades especiales y las competencias educativas.

Con respecto a las competencias para el sector educativo, el plan de estudios del programa de formación complementaria, se estructura y fundamenta desde las concepciones emitidas por Sergio Tobón Tobón, quién sostiene que el siglo XXI debe ser vivido por seres humanos con calidades y cualidades humanas - técnicas y profesionales, que puedan sortear en su vida diaria situaciones de incertidumbre, caos y desorden, con alternativas y propuestas acordes al momento y evento suscitado. Que estén dispuestos a trabajar en colectivo, en pro del bienestar social, altruistas y con el interés innato de estar indagando e investigando sobre los avatares de la vida cotidiana, científica y tecnológica.

Para alcanzar estos ideales y traerlos al mundo de la vida, en el proceso de formación de las y los educandas y educandos, se ha estipulado un formato de plan de estudios contextualizado, integral, interdisciplinario, problematizador y por competencias, que posibilite el crecimiento humano y la formación profesional motivadora desde y para las y los estudiantes.

Los elementos que constituyen el plan de estudios son: justificación, nodo global, nodo problematizador, competencias, saberes esenciales e indicadores de desempeño, competencias básicas: competencias básicas profesionales, competencias de formación práctica e investigativa, indicadores de desempeño, núcleos temáticos, metodología, evaluación y bibliografía.

7.9. ESTRUCTURA ADMINISTRATIVA Y FINANCIERA

El manejo de los recursos financieros del Programa de Formación Complementaria de acuerdo a la normatividad vigente se realiza desde la cuenta Fondo de Servicios Educativos de la Escuela Normal Superior de Pasto a partir de: su Organización financiera, Presupuesto anual, Control de ingresos y egresos, Contrataciones.

7.9.1. PERSONAL DIRECTIVO, DOCENTE, ADMINISTRATIVO Y DE APOYO

El equipo humano que direcciona el programa de formación complementaria de la Escuela Normal Superior de Pasto, aborda el campo de lo escolar desde perspectivas críticas y con apertura a la diversidad de pensamiento, valores y culturas, para indagar sobre los procesos que en torno a él se realizan en la escuela a partir de la promoción de prácticas que respondan a los problemas que plantea el contexto regional y nacional.

Contribuye de diversas maneras a la formación de otros; es decir, propicia, promueve y posibilita la formación de maestros para los niveles de educación preescolar y básica primaria en la estructura educativa formal, actuando como facilitadores de recursos, conceptos, fuentes de conocimientos y espacios para que los estudiantes construyan su formación desde el proyecto ético de vida; promoviendo en ellos la formación en competencias de auto-planificación, ejecución y valoración continua, mediante la enseñanza de estrategias de aprendizaje afectivo-motivacionales, cognitivas-meta cognitivas y actitudinales.

Este equipo está compuesto por 12 docentes, un coordinador, una secretaria y un auxiliar de servicios generales quienes liderados por el rector de la institución desempeñan su labor según su perfil profesional y experiencia, como se detalla a continuación:

7.9.2. SISTEMA DE INGRESOS

El Programa de Formación Complementaria tiene establecido como requisitos de ingreso los siguientes:

- **Certificados de estudios de grados 10 y 11.**
Exigencia de Paz y salvo académico en todas las áreas del conocimiento que se desarrollan en la educación media.
- **Tarjeta Pruebas ICFES.**
Exigencia de puntajes mínimos en los Exámenes de Estado para la inscripción al Programa, estos puntajes mínimos responderán, entre otros criterios, a las necesidades propias del Programa, a la demanda estudiantil y a las condiciones particulares de la Institución.
- **Entrevista Personal.**
Técnica utilizada para establecer contacto personal con el estudiante aspirante para conocer y evaluar su interés por el programa, además de servir como medio para recoger información en relación a su perfil.

7.9.3. INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN

Para la Escuela Normal Superior de Pasto, en la medida que la educación se convierte en una actividad dinámica y global, el manejo estratégico de su infraestructura física y de soporte institucional se ha convertido en un complejo elemento de importancia crítica, en consecuencia consciente de que una de sus funciones es ofrecer ambientes escolares seguros que favorezcan los aprendizajes en el desarrollo del proceso educativo de sus educandos y teniendo en cuenta que los espacios físicos y elementos de trabajo son componentes fundamentales de estos ambientes, ha asumido como constante su mejora y mantenimiento en procura de cumplir con procesos de formación

en condiciones de calidad y pertinencia.

Así el Programa de Formación Complementaria en la actualidad cuenta con:

- Cinco (5) aulas debidamente acondicionadas, que garantizan una buena ubicación de los 350 estudiantes que en estos momentos cursan 1, 3, 5 y 6 semestre.
- 300 sillas universitarias.
- Una (1) oficina donde se encuentran situadas Coordinación y Secretaría.
- Servicio de cafetería.
- Materiales tecnológicos como: Video Beam, computadores, proyector.
- Internet. (Biblioteca)
- Materiales didácticos de apoyo.
- Aulas de informática
- Servicio de Biblioteca.
- Servicio de aula móvil de informática.

7.9.4. MEDIOS EDUCATIVOS

Los recursos didácticos son instrumentos altamente valorados no sólo en el ámbito de las comunicaciones o de la publicidad, sino también en el de la cultura y de la educación, principalmente porque proporcionan "realidad" a los contenidos, con lo que la información vertida en ellos apela directamente a la puesta en operación de uno o de varios de nuestros sentidos.

De esta forma, consideramos medio todo elemento o dispositivo material (o virtual) que utilizamos para desarrollar información y formación en nuestros educandos. Los libros, la radio, la televisión, los diarios, los afiches, el Video Beam, los volantes, las películas, las videoconferencias, los CD-ROM y los sitios web constituyen medios que adquieren su carácter pedagógico en la medida en que son utilizados en una actividad de aprendizaje que ayude a los estudiantes comprender mejor un tema o un contenido. Por lo tanto un medio será pedagógico cuando lo utilizamos con fines educativos.

En nuestra actividad de formación de educadores, nos encontramos con diferentes tipos de medios que abarcan desde aquellos que tradicionalmente se ocupan en un aula de clases, hasta aquellos que permiten concentrar grandes volúmenes de información, como es el caso de un texto, una cinta de video, un CD-ROM y las plataformas computacionales.

Por otra parte, si consideramos que los últimos años han sido fecundos en el desarrollo de nuevas tecnologías aplicables a todos los campos de la ciencia, la investigación y la producción, se impone grandes desafíos a los responsables de diseñar actividades de formación, puesto que incorporar estas nuevas tecnologías al contexto educativo implica, en la mayoría de los casos, un cambio en la forma de concebir las experiencias de enseñanza-aprendizaje; así como también, la necesidad de aprender a manejarlas y a estar al día en sus nuevos usos y aplicaciones, especialmente por el factor de

desactualización que significa el que cada día haya más avances y “novedades” en este ámbito. Otro aspecto, es que la alta competitividad que rige la sociedad actual, demanda en todo proceso de formación, la inclusión de estas herramientas en la preparación de las personas para su adaptación al mundo laboral.

Uso de las Tic

La mediación pedagógica por medio de las tecnologías, nos lleva más allá de la relación educativa clásica entre profesor-estudiante e inclusive a los asientos del sistema educativo, por que las TIC pasan desde ser un medio para el aprendizaje a ser parte del aprendizaje, ya que su presencia cultural nos provee no solo del objeto tecnológico en sí, sino que nos propicia otra manera de expresión, percepción, información y comunicación.

De esta manera la labor del maestro es mediar entre cómo sus estudiantes puedan captar, codificar y comprender los contenidos apoyados y mediados por estas NTIC, sin perder la visión pedagógica sistemática constructivista en el logro de los aprendizajes integrales y significativos, junto con contextualizar las actividades necesarias de enseñanza que requiere este propósito, y en donde el enfoque de la enseñanza parta de la realidad local y nacional para llegar al contexto global que hoy en día nos condiciona, interviene y transforma, cuidando de no excluir el carácter transversal, ético y de valores que acompaña siempre a este proceso educativo.

La tarea del docente entonces será la de ser un buen mediador de la información, al recomendar diversas fuentes, fomentar la investigación, desarrollar diversos materiales didácticos, tener claridad sobre qué es lo que van a aprender los alumnos en cada clase, de manera que nuestros estudiantes, como destino de esa información sean verdaderos perceptores del proceso.

Biblioteca escolar

En la ENSP funciona la biblioteca que está a disposición de todos los miembros de la Comunidad Educativa. El horario y normas de funcionamiento, así como las condiciones para el préstamo de libros son los determinados por el reglamento interno de la Institución.

Este espacio de consulta y lectura, responde a las necesidades del Currículo escolar, Método Pedagógico de la Institución, de aprendizaje y desarrollo de los estudiantes y personal docente.

Cuenta aproximadamente con 5.140 ejemplares, distribuidos, sistematizados, organizados, codificados en las diferentes áreas y debidamente descritos.

La Hemeroteca, tiene suscripción con las Revistas: Semana, Cambio, Magisterio, Hechos, Educación y Cultura, Nodos y Nudos, y, el mal Pensante.

Medios audiovisuales

Los medios audiovisuales se encuentran ubicados en el centro de recursos de la Institución el cual funciona en el bloque central. Hacen parte de estos medios, Videos, Video Beam, Televisores, D.V.D., Grabadoras, Equipo de amplificación, Salas de audiovisuales, Equipos de sonido para la emisora.

7.10. Seguimiento a Egresados

El Programa de Formación como guía de los procedimientos pedagógicos del Municipio, y en cumplimiento de su misión requiere de manera urgente establecer un canal de comunicación con sus egresados para posibilitar la permanente circulación de saberes, didácticas y problemas educativos que pueden ser intervenidos por la Escuela Normal Superior de Pasto y la Secretaría de Educación en una alianza estratégica para aportar al mejoramiento real de la calidad de la educación.

El programa se interesa en mantener estadísticas que reflejen su productividad en cuanto al talento humano, ya que al contar con un conocimiento cercano de la realidad en el ejercicio de la profesión docente de los Normalistas Superiores que egresan de la institución es factible proyectar un proceso de cualificación y acompañamiento hacia el fortalecimiento de la práctica pedagógica y del impacto social logrado en los lugares de desempeño.

Para cumplir este propósito el Programa realiza las siguientes acciones:

- Recolección de información a través de la página Web de la Institución en el aplicativo de egresados.
- Convocatoria al encuentro nacional de egresados.
- Realización del encuentro en el mes de marzo y elección de Junta Directiva.
- Elaboración de una base de datos y memorias del evento.
- Plan operativo de monitoreo y seguimiento.

Además, define objetivos de sostenibilidad como:

- Dinamizar la organización de las y los egresadas y egresados de la Escuela Normal Superior de Pasto, en una Asociación de Egresados.
- Promover mediante actividades diversas la comunicación entre egresados del Programa de Formación y la Escuela Normal Superior de Pasto.
- Promover el desarrollo profesional de los egresados, estimulando la actualización y cualificación.
- Estimular por los medios a su alcance el desarrollo de la investigación, y la práctica pedagógica.
- Organizar encuentros para el estudio de los problemas relacionados con el ejercicio profesional.

Así el seguimiento a egresados se constituye en una política básica de valoración del

impacto social del Programa, del desempeño y del aprovechamiento de su formación.

7.11. Proyección Social y Comunitaria

La Escuela Normal Superior de Pasto, a través del programa de formación complementaria contempla estrategias que contribuyen a la formación y desarrollo del maestro en formación con compromiso social. Para esto debe hacer explícitos los proyectos y mecanismos que favorezcan la interacción con su entorno.

La proyección social como condición de calidad se refiere a la formación y desarrollo de un compromiso social en el estudiante y por lo tanto, a las relaciones de la institución con su entorno que contribuyan a dicho desarrollo. En consecuencia, es necesario que la proyección social se perciba, en este sentido, como un desarrollo del ejercicio profesional y que haya proyectos orientados a resolver problemas específicos de la comunidad y de la sociedad donde se desempeñan los estudiantes en prácticas sociales.

Esta proyección se hace realidad a través de los convenios que permiten acuerdos de trabajo interinstitucional y de los programas institucionales que materializan la actividad social del Programa de Formación Complementaria.

7.11.1. Convenios de Cooperación Interinstitucional

Con instituciones universitarias

La Escuela Normal Superior de Pasto, con el fin de garantizar una excelente formación de educadores en diferentes especialidades de la educación para el beneficio y desarrollo de la Región, tiene convenios con las siguientes instituciones universitarias: Universidad de Nariño, Universidad Mariana, los cuales permiten la complementación académica y profesional de los egresados del programa de Formación Complementaria.

Con instituciones educativas del sector urbano y rural

De igual forma lo hace con las Instituciones educativas del sector rural y urbano: IEM Técnico Industrial, INEM Luis Delfín Insuasty, IEM Aurelio Arturo Martínez, y Fundación PROINCO.

Las Instituciones del sector rural en convenio son: IEM Marco Fidel Suarez, IEM. Eduardo Romo Rosero, IEM. Francisco de la Villota, IEM Obonuco, IEM Nuestra Señora de Guadalupe, IEM Morasurco.

7. Jornada Única en el Marco de la Atención Integral Socioformativa y Emocional

7.12. Presentación

“Los niños listos que tienen curiosidad son un recurso nacional y mundial. Se los debe cuidar, mimar y animar. Pero no basta con el mero ánimo. También se les debe dar las herramientas esenciales para pensar”
Carl Sagan, El mundo y sus demonios

Nuestra sociedad está en constante cambio. Las demandas, expectativas e intereses de la comunidad, se transforma constantemente, así como los necesidades y demandas del estudiantado.

Hoy, los niños, niñas, jóvenes y adultos viven inmersos en un mundo digital, en el cual los estímulos se encuentran en redes sociales, juegos de pantallas y videos con mucho movimiento, en este sentido la inmediatez, lo fugaz, lo convulso y lo cambiante son los signos de época pospandémica de inicios del siglo XXI. Ante este panorama, el sector educación y con ella las Instituciones educativas de la Región Sur tiene cuentas por saldar frente a temas relacionados con la innovación de los procesos, metodologías, escolares, las propuestas pedagógicas y curriculares, las cuales deben sintonizarse con las realidades estructurales y de coyuntura para grupos generacionales de estudiantes que requieren elementos que potencien su diversidad con una formación hacia el reconocimiento de su propia valor como seres humanos potentes, capaces y en posición de asumirse desde lo intelectual pero también desde lo humano. Es fundamental que el estudiante encuentre escenarios robustecidos para dotar de mayores sentidos a aula tradicional para proyectar y generar movidas nuevas sensibilidades de su quehacer como miembro de una familia, integrante de una comunidad y ciudadano(a). Ahí los esquemas academicistas tendrán que extender su espectro hacia un marco reconfigurado a partir del cual la oferta educativa de calidad se ubicará y profundizará en otras facetas que la humanidad ha identificado como inherentes al cultivo y la gestión proactiva de las emociones, el tránsito en los espacios del cuerpo y la corporeidad, las habilidades sociales, artísticas, literarias, la ciencia, creatividad e innovación. La Escuela Normal Superior de Pasto, a sus 111 años y ante el desafío de asumir la Jornada Única apuesta por una modelo educativo que se conecte con los elementos arriba esbozados.

Descendiendo hacia el nuevo contexto de aprendizaje, surge la propuesta de la Jornada única en el marco de la atención integral socioformativa y emocional. Sin embargo, para llevar a la práctica esta nueva estrategia curricular, tenemos que resolver algunos interrogantes: ¿qué queremos enseñar?,"¿cómo queremos hacerlo?","¿por qué es necesario la implementación del eje, lineamiento o proyecto?, etc.

Una de las teorías que se apropiarán en este nuevo proceso curricular, será la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, que plantea la existencia de una variedad de talentos individuales, aportando la idea de que cada persona tiene más potencial o está más capacitada en algunas de ellas. Esta teoría se aplica, cuando se trabajen las habilidades y los talentos de los estudiantes más específicamente.

En este escenario, la Escuela Normal Superior de Pasto, comprometida con el cumplimiento de su visión y misión, considera pertinente y necesario implementar la jornada única en el marco de la atención integral socioformativa y emocional, entendida como “una estrategia de permanencia en el sistema educativo, dirigida a los estudiantes de la Institución durante el año lectivo en horario contrario a la jornada escolar habitual, generando nuevos espacios de aprendizaje y formación” (Ministerio de Educación Nacional de Colombia.2014),

Desde este enfoque, la jornada única, busca el desarrollo integral de los estudiantes, complementando y abriendo otras posibilidades de formación a las áreas de aprendizaje establecidas en el plan de estudios. La base de la estrategia es la participación de los estudiantes en las actividades programadas, de acuerdo a sus intereses: artísticos, culturales, deportivos, tecnológicos, científicos, en general de mayor desarrollo humano, que fortalecen los aspectos académicos como los factores psicosociales. De esta manera generaran ambientes de aprendizajes significativos en entornos más lúdicos y contextualizados.

La estrategia de complementariedad de los aprendizajes, es un proceso que posibilita el desarrollo de las potencialidades de los y las estudiantes de la Escuela Normal Superior de Pasto, a través de la formación humanística que consolida la Jornada Única que para el caso particular de la institución se asume en el marco de la atención integral socioformativa.

En concordancia con lo anterior, la Institución ha organizado la propuesta en Jornada única de acuerdo a los siguientes ejes:

- **Educación artística y cultural**
- **Educación física recreación y deporte**
- **Ciencia, tecnología e innovación**
- **Competencias básicas de aprendizaje**

Debe tenerse presente que la implementación de la estrategia requiere el cumplimiento de un proceso que parte de la fijación de un “horizonte de sentido”; entendido este como “visualización de la comunidad educativa a futuro, reconociendo posibilidades, limitaciones, recursos disponibles, características personales, talentos, sueños, deseos de superación, pero alcanzando metas afines a sus deseos e intereses” (Ministerio de Educación Nacional de Colombia.2014).

Una vez definido el horizonte de sentido, se pasa a establecer los lineamientos y proyectos socioformativos, que sustentarán las actividades que los estudiantes podrán realizar durante el año lectivo.

7.13. Justificación

La implementación de la jornada única en el marco de la atención integral socioformativa y emocional, en la Escuela Normal Superior de Pasto, permitirá que, a

través de la generación de espacios de aprendizaje cimentados en la lúdica y el desarrollo científico y humano, potenciar las habilidades e los intereses de los estudiantes.

Es importante mencionar, que de conformidad con lo previsto en el Plan de Desarrollo del Municipio de Pasto 2020 -2023 Pasto la Gran Capital: “la Secretaría de Educación del Municipio de Pasto, en coherencia con lo propuesto en los Objetivos de Desarrollo Sostenible, directamente el Número 4 “Educación de calidad” e indirectamente el 10 “Reducción de las desigualdades”; el Plan de Desarrollo Nacional, las directrices del Ministerio de Educación Nacional y el diagnóstico del sector”, se ha planteado entre los propósitos estratégicos:

Mejorar los programas y proyectos que contribuyen en el acceso y permanencia de los estudiantes al sistema Educativo en condiciones de eficiencia y calidad. Garantizar espacios, ambientes y entornos de aprendizaje que contribuyan al mejoramiento de la cobertura y la calidad educativa en el marco de la Educación Inclusiva.

En este sentido, la Institución implementará la Jornada única, con un enfoque sustentado en mejorar la calidad educativa, potenciar nuevos valores académicos, deportivos, artísticos, científicos y liderazgo social. Los lineamientos están acordes a los expresado por el actual Ministerio de Educación Nacional y el Gobierno Nacional.

7.14. 7.3. Objetivos

7.3.1 General: Contribuir a la formación de los estudiantes, en el marco de la atención integral socioformativa, complementado el desarrollo curricular, con áreas y proyectos acorde a los siguientes ejes: Educación artística y cultural, Educación física, recreación y deporte, ciencia tecnología e innovación, competencias básicas de aprendizaje.

7.3.2 Específicos

7.3.2.1 Fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje a través de estrategias lúdico pedagógicas enfocadas hacia la libre expresión, creatividad y pensamiento crítico, en busca del desarrollo de competencias y habilidades para la vida.

7.3.2.2 Aportar al mejoramiento de la calidad de la educación, brindando espacios renovados para el conocimiento y el bienestar de los estudiantes, garantizando la igualdad, equidad y el respeto a la diversidad.

7.3.2.3 Promover ambientes lúdico formativos por medio de actividades deportivas, recreativas y artísticas que permitan el desarrollo de competencias para el buen aprovechamiento del tiempo disponible en procura de hábitos de vida saludable.

7.4. Ejes y Proyectos a Ofertar en la Jornada Única en el Marco de la Atención Integral Socioformativa y Emocional.

Presentamos los ejes temáticos y proyectos que se ofertarán a los estudiantes de la Institución. Cabe aclarar que previa inscripción los estudiantes deberán acceder a los cursos que se organizan para cada nivel, donde unos serán de carácter obligatorio, es decir deberán ser desarrollados por todos los estudiantes durante los plazos y tiempos que se establezca, toda vez que los mismos buscan potenciar los componentes académico, investigativo y pedagógico propio de la misión institucional y otros serán optativos acordes a sus intereses y habilidades

7.4.1. Ejes Movilizadores

7.14.1.1. Eje Educación Artística Y Cultural

Parte de la apropiación de espacios no convencionales desde el uso significativo del tiempo escolar, moviliza aprendizajes, articula entornos, cultiva modos de expresión y genera formas de vida, desde acciones intencionadas que promueven el desarrollo integral y potencian procesos pedagógicos desde experiencias colectivas. Este eje se establecería en lo que podría llamarse escuelas o centros de interés formativo como son las artes dramáticas, títeres, literatura, narración, poesía, pintura, música, entre otros.

Se propendería por una sensibilidad perceptiva, donde se desarrolle lo sensible desde la relación consigo mismo, con el otro, con la naturaleza y con la cultura. Implica unas tres etapas de despliegue: espectador, creador y expositor.

En la etapa de espectador los niños, niñas, adolescentes y jóvenes captan la información de una obra artística o expresión cultural, donde es llevado a senti-pensar, percibir, sentir y reflexionar sobre los sentidos: mirar, escuchar, gustar y palpar. En la segunda etapa de creador aplican conocimientos y técnicas adquiridas desde la imaginación la indagación y la discusión. Exploran y manejan técnicas artísticas para elaborar, crear y diseñar: obras, piezas, composiciones, productos y objetos artísticos. La producción y creación artística es síntesis de emoción y pensamiento para comprender el arte, desde el proceso de producción y creación artística. En la tercera etapa de expositor presentan y socializan su trabajo y sus obras ya sea en casa, conciertos, grupos musicales familiares, lectura de cuentos y poemas en voz alta. Se pretende también que haya una comprensión crítico cultural entendida como esa capacidad crítica para analizar, describir e interpretar los trabajos artísticos en relación a un contexto social e histórico.

Se utilizan estrategias pedagógicas, tales como centro de interés, donde se tiene en cuenta los intereses de niños, niñas, adolescentes y jóvenes e involucra: observación, asociación y expresión; laboratorios y talleres de exploración como espacios de encuentro que permiten interacciones entre niños, niñas, adolescentes, jóvenes, docentes y artistas; proyecto de aula, como propuestas metodológicas basadas en la investigación que surgen de un problema y generan una o varias preguntas; proyectos artísticos y culturales, como espacios de diseño de propuestas de gestión artística y cultural.

- **Línea de acción: Formación en Cultura Artística**

- Iniciación Musical Para la Formación Integral

NOMBRE DEL PROYECTO
“MI MUSICA, ¡QUE NOTA!”
EJE
EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL
AREAS QUE INTEGRAN EL PROYECTO
EDUCACIÓN ARTÍSTICA-MUSICA
LIDERES DEL PROYECTO
EDWAR ZAMBRANO, JAVIER RIVAS, JORGE RODRIGUEZ Y GLADYS ARGOTI PABÓN
OBJETIVO GENERAL
Fortalecer las competencias artísticas musicales en los estudiantes de la I.E.M. Escuela Normal Superior de Pasto por medio del canto y conformación del coro institucional con estudiantes de los grados 4 a 9.
OBJETIVOS ESPECIFICOS
➤ Acercar a los estudiantes al mundo sonoro a través de la experimentación con el juego y el canto. ➤ Experimentar en el mundo sonoro con el canto y la exploración instrumental. ➤ Conformar ensambles para interpretar repertorio, a dos o más voces, con acompañamiento instrumental. ➤ Representar a la institución I.E.M ENSUP en diferentes actividades culturales institucionales y externas.
JUSTIFICACIÓN
En la actualidad es necesario que los niños y jóvenes tengan espacios en los que puedan expresarse artísticamente, estos espacios se convierten en el lugar de libertad que permite una comunicación asertiva entre profesor estudiante, posibilitando que este espacio de expresión, para los niños y jóvenes, sea el lugar de desarrollo de una sana convivencia, un espacio de fortalecimiento de lo relacional, que permita conocer cuáles son las necesidades, expectativas de cada estudiante, para que haya motivación y un gusto real por estar en las sesiones de clase. Todo lo anterior se logrará a través de metodologías basadas en el juego, la apreciación, la exploración, por medio del canto, la ejecución de instrumentos musicales.

Todo esto para que cada niño, niña y joven de la institución, tenga acceso al arte concebido como un derecho humano, para que los estudiantes puedan expresarse a través de la música y los sonidos, para que con el proyecto de jornada única reciban un aprovechamiento productivo y sano del tiempo libre y, para que puedan a través de la música reconocer su ser creativo.

DESCRIPCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

- Adentrar a niñas, niños y jóvenes estudiantes de los grados 4 a 9 al mundo sonoro, de manera sencilla, fluida y amable; fomentado el disfrute a través de la práctica coral y la exploración instrumental encaminado al desarrollo integral y, a contribuir a la sensibilización musical y la capacidad de escucha, mediante prácticas de apreciación musical.
- Desde esta perspectiva este proyecto está encaminado a la conformación del coro institucional en tres niveles así: inicial e intermedios ofrecidos semestralmente y el nivel avanzado ofrecido anualmente; con intensidad horaria de 4 horas semanales distribuidas en dos días.
- En todos los niveles hay una etapa de sensibilización, apropiación y práctica; enfocadas al desarrollo del canto y a la exploración instrumental que refuerza la práctica coral, con el acompañamiento de instrumentos musicales ejecutados por los estudiantes que ya tienen un conocimiento previo.

Descripción de los niveles:

NIVEL 1.- En este nivel participan los estudiantes de los grado 4 a 9 que desean iniciar su formación en Educación artística, musical Coral. Se enfoca en el desarrollo de la sensibilización para acercarse al mundo sonoro interactuando con el juego y el canto.

Nivel 2.- en este nivel se da continuidad al proceso de apreciación del mundo sonoro, se refuerza la técnica vocal y se apoya a los estudiantes que deseen ser solistas; también se abre a la exploración instrumental de los estudiantes que pertenecen al grupo que ya interpretan algún instrumento musical.

Nivel 3.- En este nivel se fortalecen las actividades del nivel uno y dos, se conforma grupos para el acompañamiento de los repertorios del coro institucional, la expresión corporal y el manejo del escenario.

Cada nivel recibe 20 estudiantes

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

NIVEL 1 - PRINCIPIANTE								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Acercar al mundo sonoro a través de la experimentación con el juego y el canto	1.Sensibilización musical 2.-Apropiación musical Técnica vocal I 3.-Practica coral I	Juegos y ejercicios Rítmicos, Ejercicios Respiración, dicción, afinación con canciones.	4 a 9 grado	4 horas semanales	Perceptiva Técnica Creativa, Físico motoras Socioemocionales Comunicativas	Marzo 2023		Cartillas, imágenes Recursos humanos, Instrumento de percusión (cajas chinas, tambores, claves), guitarras.

NIVEL 2 - INTERMEDIO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Apreciar y experimentar el mundo con el canto la exploración instrumental	<i>Sensibilización musical(Desarrollo motriz, auditivo y expresión corporal</i> Técnica vocal II Práctica vocal II	Juegos rítmicos corporales, ejercicios de respiración dicción y afinación con canciones, Exploración de Instrumentos musicales.	4 a 9 grados	4 horas semanales	Perceptiva Técnica Creativa Físico motoras Socioemocionales Comunicativas	Julio 2023		Cartillas, imágenes Recursos humanos, Instrumento de percusión (cajas chinas, tambores, claves), guitarras.

NIVEL 3 - AVANZADO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Conformar ensambles para interpretar repertorio a dos o más voces con acompañamiento instrumental.	Ensamble del trabajo coral a dos y tres voces Desarrollo motriz expresión corporal, técnica vocal III musical	Juegos rítmicos corporales, ejercicios de respiración dicción y afinación con canciones, expresión corporal y manejo de escenario en el Ensamble Coral e instrumental.	4 a 9 grados	4 horas semanales	Perceptiva técnica Creativa Físico motoras Socioemocionales Comunicativas	Febrero 2024		Cartillas, imágenes Recursos humanos, Instrumento de percusión (cajas chinas, tambores, claves), guitarras. Amplificación, recursos tecnológicos, papelería, plataformas para coro.

- Trenzando caminos creativos y literarios: TINKU

NOMBRE DEL PROYECTO
TEJIENDO CAMINOS CREATIVOS Y LITERARIOS: TINKU APUSKI
EJE
Danza Teatro Plástica Creación literaria Música
AREAS QUE INTEGRAN EL PROYECTO
Educación artística Lengua Castellana Matemáticas Ciencias Sociales Religión
LIDERES DEL PROYECTO
EDITH YOHANNA USEDÁ SÁNCHEZ JAIDÉ BOLAÑOS RODRIGUEZ YINA LILIANA MUÑOZ MARIA ARCINIEGAS MORENO GERMÁN CASTRO LASSO ELSA GENITH PADILLA DIANA PATRICIA LÓPEZ RODRIGUEZ JAIRO MUÑOZ CASTRO ARACELLY LORENA IBARRA ERASO
OBJETIVO GENERAL
Fortalecer las competencias artísticas y culturales inherentes en los estudiantes de la I.E.M. Escuela Normal Superior de Pasto.
OBJETIVOS ESPECIFICOS
Reconocer las competencias artísticas y culturales en los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Pasto.

- Fomentar los valores artísticos, culturales y literarios del entorno nacional y regional, mediante la lúdica y el disfrute.
- Promover ambientes de paz y sana convivencia a través de la participación en actividades artístico- culturales.
- Establecer la creación literaria y la expresión sensible del estudiante de la Escuela Normal Superior de Pasto a partir de las competencias artísticas y culturales.
- Motivar la producción textual, artística y cultural en los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Pasto, por medio del conocimiento y el deleite del género.
- Incentivar la participación de los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Pasto, para generar espacios de interacción cultural, artístico y literario.
- Ofrecer desde la educación artística y cultural, una respuesta educativa común a todos los estudiantes que evite la discriminación y desigualdad de oportunidades, respetando al mismo tiempo sus características y necesidades individuales.
- Contribuir a la configuración de la identidad cultural a través de la educación artística desde el desarrollo integral de los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Pasto.

JUSTIFICACIÓN

La jornada escolar complementaria en la Escuela Normal Superior de Pasto, se concibe como un proceso integral y permanente que pretende fomentar en nuestros estudiantes la sana convivencia, el disfrute de espacios físicos y ante todo, valorar desde una concepción lúdica, todos los aspectos culturales, artísticos y literarios latentes en nuestra región y país; razones que posibilitan una educación integral y transformadora, donde los derechos, deberes y la dignidad de las personas se conviertan en el eje fundante de una pedagogía acorde a los nuevos retos que la sociedad actual requiere.

Las artes a las que alude el presente proyecto se constituyen a partir de las habilidades socioemocionales y la operatividad de los estándares del lenguaje más importantes desde primaria hasta el último grado de formación que ofrece la institución; debido a que genera procesos de desarrollo, estructuración y transformación del pensamiento. Por ello, el abordarlo desde la escuela como piedra angular en toda práctica educativa, permite al estudiante normalista se reafirme como persona, significando y reconociendo la realidad natural y sociocultural en la que está inmerso como ser humano de una manera analítica y crítica.

De esta manera, la creación, la aplicación y los usos del lenguaje como experiencia estética de la memoria cultural y sensitiva de los pueblos se constituye en una de las formas artísticas más puras y bellas, capaz de sensibilizar y catalizar emociones de distinta índole, fortaleciendo la estabilidad psicológica, mental e intelectual, al igual que vivir y regocijarse de esta experiencia estética.

Cabe resaltar, que los beneficiarios de este emprendimiento serán los estudiantes de todos los grados y niveles que ofrece nuestra institución, quienes gustosos de las artes plásticas, la danza, el teatro y la literatura, disfrutarán de grandes momentos de aprendizaje mediados por el humanismo y la lúdica, dimensiones esenciales de nuestra misión institucional que es la formación de maestras y maestros, cada vez más comprometidos con las causas sociales y culturales.

DESCRIPCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

Sin lugar, a dudas trenzando caminos creativos y literarios que ha sido el nombre que se ha escogido para movilizar lo cultural y lo artístico en la ENSUP se constituye en la posibilidad de hurgar, despertar, motivar y fortalecer grandes talentos que en muchas ocasiones permanecen aletargados, razón por la cual el presente proyecto se convierte en el puente que articula los saberes y talentos de los niños y jóvenes con todo aquello que podamos brindar como gestores de este propósito.

Así mismo, el proyecto está dirigido a estudiantes que atraídos por la sensibilidad cultural, artística y literaria optan de manera libre y espontánea por participar en el fortalecimiento y desarrollo de habilidades socioemocionales, a partir de la creación y recreación de la identidad multicultural, a través, del arte, la danza, el teatro, la expresión literaria.

Teniendo en cuenta las dinámicas educativas el proyecto convoca a innovar e investigar para resignificar las prácticas pedagógicas desde los valores éticos y culturales.

En este sentido reconocer los factores históricos y sociales contribuye a la revitalización cultural de los territorios de paz, que deben estar inmersos en el quehacer docente para una formación del ser de manera integral.

Conceptualización de las categorías relevantes del proyecto:

Educación Artística

La Educación Artística es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario, teniendo presentes nuestros modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio¹.

Definición de Educación Artística y Cultural divulgada por el Plan Nacional de Educación Artística, en virtud del Convenio 455 celebrado entre los ministerios de Cultura y de Educación de Colombia, en el marco del Congreso Regional de Formación Artística y Cultural para la región de América Latina y el Caribe. Medellín, 9 de agosto de 2007.

Se entiende el “campo” como un sistema relativamente autónomo de relaciones sociales entre personas e instituciones que comparten un mismo capital común (capital cultural, por ejemplo), y cuyo motor es “la lucha permanente en el interior del campo” (Bourdieu, 2000, p. 208).

Una segunda definición la plantean los Lineamientos curriculares de Educación Artística producidos por el Ministerio de Educación Nacional en el año 2000. La Educación Artística es un área del conocimiento que estudia(...) la sensibilidad mediante la experiencia (experiencia sensible) de interacción transformadora y comprensiva del mundo, en la cual se contempla y se valora la calidad de la vida, cuya razón de ser es eminentemente social y cultural, que posibilita el juego en el cual la persona transforma expresivamente, de maneras impredecibles, las relaciones que tiene con los otros y las representa significando la experiencia misma (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2000, p. 25).

En tercer lugar, la Conferencia Regional de América Latina y el Caribe de Unesco, sobre Educación Artística celebrada en Bogotá en noviembre de 2005, señaló como finalidad de la Educación Artística: expandir las capacidades de apreciación y de creación, de educar el gusto por las artes, y convertir a los educandos en espectadores preparados y activos para recibir y apreciar la vida cultural y artística de su comunidad y completar, junto a sus maestros, la formación que les ofrece el medio escolar (Ministerio de Cultura, MEN, Oficina Regional de Cultura para América Latina y el Caribe de la Unesco , 2005, p. 5).

En este sentido, Unesco formula una precisión con relación a lo que entiende por Educación Artística: Ese enfoque marca la diferencia sustantiva que existe entre la enseñanza artística especializada que tiene por finalidad la formación de los artistas (educación para las artes) y la educación que se vale de los recursos expresivos de los lenguajes artísticos para formar armónicamente a los individuos, que es la educación artística -o educación por las artes- como también se le denomina (Ministerio de cultura et al., 2005, p. 5).

“Tres maneras de educación en lo artístico: la formación para las artes (formación de artistas), la educación por el arte (el arte como vehículo de formación de valores. La finalidad de la Educación Artística “expandir las capacidades de apreciación y de creación, de educar el gusto por las artes, y convertir a los educandos en espectadores preparados y activos para recibir y apreciar la vida cultural y artística de su comunidad y completar, junto a sus maestros, la formación que les ofrece el medio escolar” Orientaciones pedagógicas para la educación artística en Básica y Media 16 y categorías

del ser humano) y la educación en el arte (la experiencia estética como salida a las condiciones culturales-sociales)” (Ministerio de Cultura et al. 2008, p. 7).

Teatro

El teatro es un arte que permite expresar los sentimientos y las críticas a las injusticias que deshumanizan el ser humano, por tanto, la descripción de las vivencias comunica la sensibilidad por los otros que no tienen voz, además, los procesos de enseñanza y aprendizaje a partir de los valores éticos en el actuar de personajes genera mayor reflexión en los actores y espectadores porque la comunidad educativa expande sus capacidades apreciar y de crear una vida cultural. (Cutillas Sánchez, 2015). En este sentido, el teatro explora la creatividad y la comunicación a partir del goce y el disfrute.

El teatro se revela como un instrumento educativo de primera magnitud para la formación de la persona, sea cual sea su edad o procedencia. El arte dramático es el que más está relacionado con la historia de nuestra vida. Visto desde este ángulo, el arte teatral integra la historia, la literatura, la sociología, la filosofía... y la pedagogía. (Laferrière, 1997, p.75)

Literatura

La literatura es una herramienta que favorece el desarrollo emocional de los niños, ya que por medio de los personajes, lugares y situaciones que hacen parte de las historias de los textos infantil y juvenil, se puede lograr el reconocimiento, comprensión y manejo de las emociones; como también, reflexionar sobre situaciones cotidianas a nivel nacional e internacional y, de esta manera fortalecer sus acciones futuras de forma consciente. (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 25) “la formación en literatura busca también convertir el goce literario en objeto de comunicación pedagógica para incidir en el desarrollo de competencias relacionadas con lo estético, lo emocional, lo cultural, lo ideológico, lo cognitivo y lo pragmático”.

Al utilizar la literatura como una estrategia para el desarrollo de las emociones, los beneficiados serán los niños y jóvenes ya que ellos obtendrán las herramientas necesarias para actuar en su entorno social y en la toma de decisiones. Por medio de sus conocimientos y experiencias vividas a través de los textos o guiones literarios ellos lograrán crear

por medio de las historias una ejemplificación de situaciones que pueden ser evidenciadas en su cotidianidad y que por medio de los textos sabrán como interactuar.

se propenda por una pedagogía de la literatura centrada básicamente en la apropiación lúdica, crítica y creativa de la obra literaria por parte del estudiante; es decir, se espera que conozca el texto, lo lea, lo disfrute, haga inferencias, predicciones, relaciones y, finalmente, interpretaciones. Pero también se espera que ese contacto con la literatura le permita explorar, enriquecer y expresar la dimensión estética de su propio lenguaje. Para ello, se parte del criterio de leer todo tipo de textos. (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 26)

La literatura, como forma de desarrollo socioafectivo contribuye al desarrollo cognitivo de los niños y jóvenes, tanto en su aspecto perceptivo como memorístico; es un medio ideal para fomentar y fortalecer los vínculos afectivos; de igual forma ofrece modelos de conducta positivos y negativos; favorece el desarrollo ético a través de la identificación con determinados personajes de los cuentos, y sirve para eliminar tensiones y superar miedos y problemas emocionales.

Goodman (1995) plantea el arte como un acto cognitivo: La comprensión y la creación en las artes, al igual que toda especie de conocimiento y de descubrimiento –desde la percepción más simple hasta el patrón de descubrimiento más sutil y la clarificación conceptual más compleja– no son cuestiones ni de contemplación pasiva ni de pura inspiración, sino que implican procesos activos, constructivos, de discriminación, interrelación y organización (p. 239).

Es muy importante cuando se maneja la literatura socioafectiva porque se relacionan los sentimientos y emociones de manera abierta sin perjuicios y sin miedo a sanciones. En cuanto al aprendizaje del niño, niña y joven se fortalece porque mejora sus habilidades, destrezas y aumenta la atención. Así pues, la dimensión socioafectiva es muy importante que se trabaje en el aula de clase porque esto permite que los estudiantes socialicen de manera afectiva y empática entre ellos mismos.

También las interacciones con el entorno, independientemente del cual se trate, permite a los estudiantes adquirir las habilidades socioemocionales y competencias necesarias para vivir en sociedad; son las mismas que, de manera creativa y flexible, se aplican en su desempeño y comportamiento cotidiano.

Danza

"Maestros y maestras: el rumbo de nuestro quehacer como educadores en danza está orientado por la ayuda que les podamos dar a niños y niñas para que den a luz sus metáforas corporales... para que llegando a ser

poetas del movimiento iluminen el mundo... antes del comienzo y donde terminan las palabras... cada cual tiene un poema, un poema corporal..."

***Ángela Gómez, maestra de danza.
CASD Aldemar Rojas Plazas, Bogotá***

El movimiento que cada individuo realiza de manera tan particular cuando danza, nos lleva a evocar su cuerpo como un organismo viviente en el que se suceden juegos misteriosos de energías vitales. Un organismo que funciona rítmicamente, que tiene el poder de transmitir mediante símbolos de manera unificada y continua, los más profundos sentimientos y de presentar imágenes dinámicas expresivas para nuestro goce.

La danza nos lleva también a evocar el pasado histórico-antropológico; escribe Gloria Castro Martínez, "la danza es tan antigua como el hombre mismo, los pueblos han transformado en danza ritmos internos, movimientos de los seres de la naturaleza, imágenes, símbolos acuñados por las diferentes tradiciones, pasajes de la vida cotidiana, canciones y composiciones musicales. Hay vestigios de formas simples y humildes de danza ritual en tiempos prehistóricos que se acompañaron con trajes, máscaras y decorados. Desde cuando la humanidad existe ha expresado sus sentimientos a través del movimiento. La danza es parte vital de la colectividad; celebrar acontecimientos especiales como son los nacimientos, las bodas, los entierros, la recolección de cosechas, la fundación de una maloca o el ruego por la lluvia, son los motivos de los bailes indígenas actuales y la base de las danzas folclóricas colombianas y del mundo."

Aún en el contexto urbano de hoy los jóvenes se aíslan de la realidad de la vida convencional para vivir y expresarse en rituales dancísticos en los que se sumergen en ritmos y mundos intensos alrededor de nuevas expresiones musicales. A las puertas del siglo XXI, los colombianos estamos conformados por pueblos y grupos que danzan para divertirse, para celebrar, para honrar.

Así que los maestros debemos mantener vivo el puente entre el ser biológico, emocional, social y cultural de nuestros estudiantes mediante una educación dancística rigurosa, procurando ganar espacios en la institución escolar en los cuales niños y niñas refuercen su identidad personal y cultural, se sorprendan con el propio cuerpo danzante, sientan el deseo y la voluntad de cuidarse, de actuar sobre la vida de manera auténtica, de cultivar los vínculos afectivos y los lazos ancestrales que se comunican y expresan a través de la danza. Esta debe contribuir además a que las comunidades educativas colombianas desarrollen su sentido de pertenencia cultural en la trama de la interculturalidad que se vive en el mundo contemporáneo.

La danza conlleva un potencial educativo altamente significativo; el lenguaje simbólico dinámico que la caracteriza representa la complejidad de la "vida interior" de manera unificada y genuina. La educación en danza promueve naturalmente y potencializa la creatividad y el conocimiento de facultades físicas y afectivas, reflexivas y valorativas, propias y de los otros.

REFERENCIAS

Cutillas Sánchez, V. (2015). El teatro y la pedagogía en la historia de la educación. Tonos digital, 28(0).

Goodman, N. (1995). De la mente y otras materias. Madrid: Editorial Visor.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2010). Orientaciones pedagógicas para educación artística en básica y media. Bogotá: Autor. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias del Lenguaje. Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

Accesibilidad: esta característica es entendida, en esta investigación, como las condiciones de acceso que brinda a los estudiantes de ENSUP para que los estudiantes puedan contar de manera gratuita con los espacios y tiempos destinados para la educación artística escolar (música, danza, teatro, creación literaria, vídeo, dibujo, fotografía, pintura), sin ningún tipo de restricción.

Asequibilidad: entendida en este estudio como la disponibilidad de recursos escolares especializados para la enseñanza artística (talleres, materiales, salones, equipos, etc) y de las disciplinas del campo artístico (música, danza, teatro, creación literaria, video, dibujo, fotografía, pintura) en los planes de estudio y en las actividades extracurriculares en los casos de estudio, para asegurar una educación artística a sus estudiantes, sin obstáculos ni condicionamiento.

Aceptabilidad: Tendremos esta característica como la aceptación que tiene la comunidad educativa (estudiantes, padres de familia, docentes, directivos) de las condiciones de Educación artística que brinda la institución, así como de los mecanismos de control escolar que implementa para asegurar la calidad y el goce de la educación artística (premios, incentivos académicos y certificaciones).

Adaptabilidad: Es una característica de la capacidad de adaptación que tienen los espacios escolares (salones, talleres, laboratorios, auditorios, incluido los equipos) y los tiempos de las actividades académicas (horas extra

curriculares) para garantizar las otras características del derecho a la educación artística a los estudiantes ENSUP, sin restricción de la integridad ética y cultural del campo disciplinar y de la calidad de la enseñanza artística alcanzada por la institución.

Descripción de los niveles

Nivel Principiante

En este nivel participan los estudiantes de grado... que desean iniciar su formación en **Educación artística, cultural y literaria**. Se enfoca en el desarrollo de la sensibilización habilidad priorizada en procesos de **RECEPCIÓN**. En este proceso interactivo, el estudiante capta expresiones artísticas, culturales y literarias se espera que, en este nivel, los estudiantes reflexionen, generen conjeturas e hipótesis, proyectar acciones y tomar decisiones; se requiere hacer evidente, el propósito formativo de cada actividad. El docente debe invitarlos a realizar un esfuerzo por dirigir la atención a las impresiones sensibles y las posibles evocaciones o emociones asociadas al hecho estético (percepción). Igualmente, debe guiarlos en ejercicios de reflexión y análisis de obras, eventos o situaciones. Este análisis que surge de la recepción del objeto artístico puede orientarse desde varias perspectivas: mimética (como imitación de la realidad); expresiva (como exploración de los motivos subjetivos y expresivos del artista); formal (como observación de la organización perceptual de la obra, en cuanto a la relación de sus partes con el todo); y pragmática (de acuerdo con la finalidad de la obra y sus objetivos funcionales de uso). Teniendo en cuenta la infraestructura y recursos disponibles se espera conformar un grupo de máximo 30 estudiantes.

Nivel intermedio

En este nivel pueden participar estudiantes de grado... Adicionalmente, estudiantes de otros niveles que hayan aprobado satisfactoriamente el nivel de formación principiante.

El nivel intermedio se enfoca en el desarrollo de las habilidades priorizadas: **CREACIÓN**.

La creación se refiere a los procesos que conducen a la realización de obras artísticas y literarias (objetos, artefactos, interpretaciones musicales, puestas en escena, etc.). El acto creativo del estudiante está mediado por la adquisición de habilidades y destrezas necesarias para la práctica artística y literaria. Por esta razón, en la formación Artística y literaria, se distinguen los procesos creativos de los de apropiación, pues, aunque ambos puedan darse simultáneamente, implican la realización de actividades diferentes y obedecen a propósitos pedagógicos distintos. Los procesos de apropiación facilitan la adquisición de los conocimientos, técnicas y habilidades prácticas, son exploratorios y tienen un componente

lúdico. Los procesos de creación aplican los conocimientos adquiridos en la realización de las obras del estudiante; le permiten revisar los resultados y la calidad de los productos artísticos que ha desarrollado. Los procesos creativos (apropiación y creación) trabajan en torno a proyectos en los cuales la imaginación, la indagación, la discusión, son sus ejes centrales; acuerdos y desacuerdos están presentes: docente y estudiante entran en un diálogo de construcción de conocimiento, dentro del cual se enriquecen las competencias básicas. Teniendo en cuenta la infraestructura y recursos disponibles se espera conformar un grupo de máximo 30 estudiantes.

Nivel avanzado.

En este nivel pueden participar estudiantes de grado... Adicionalmente, estudiantes de otros niveles que hayan aprobado satisfactoriamente el nivel de formación intermedio.

En el nivel avanzado se evidencia el desarrollo de las habilidades priorizadas: **SOCIALIZACIÓN**

Los procesos del aula en el campo de la Educación Artística y literaria, requieren incorporar en el “hacer” la socialización de su saber. No hay proceso artístico completo sin la exposición de sus productos ante el público. En el ámbito escolar, la socialización de las actividades de aula se hace a través de los procesos de presentación ante el público y de gestión, los cuales realizan los estudiantes con sus pares y demás miembros de su comunidad educativa. Encontrar un solo término adecuado para definir el rol del estudiante en estos procesos no es fácil. En un primer momento, denominado “presentación pública”, se trata de procesos en los que el estudiante se enfrenta, como artista, directamente a un público en la socialización de su aprendizaje. En un segundo momento, se refiere a las acciones de docentes y estudiantes que hacen posible la realización de eventos artísticos, la publicación de materiales o la circulación de los productos. Se ha utilizado el término “expositor”, en el sentido amplio de la palabra, para referirnos al rol del estudiante en el proceso de socialización. Teniendo en cuenta la infraestructura y recursos disponibles se espera conformar un grupo de máximo 30 estudiantes.

NIVEL PRINCIPIANTE

OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

Explorar las habilidades comunicativas.	Motivación	Sensibilización	Todos	4	Físico motoras Socioemocionales Comunicativas	febrero 2023	Febrero 2023	Humanos Físicos Audiovisuales
Facilitar el desarrollo de la percepción, la reflexión y la producción artística.	Comprensión del trazo. Trazo básico de dibujo. Composición.	Dibujo	Todos	4	Físico motoras Socioemocionales Comunicativas	Febrero 2023	Abril 2023	Humanos Físicos Audiovisuales
Generar instancias para optimizar la expresión corporal.	Reconocimiento de habilidades	Expresión corporal	Todos	4	Físico motoras Comunicativas Socioemocionales	Febrero 2023	Abril 2023	Humanos Físicos Audiovisuales
Identificar características del teatro.	Motivación	Teatro	Todos	4	Comunicativas Socioemocionales	Febrero 2023	Abril 2023	Humanos Físicos Audiovisuales
Motivar e incentivar la producción textual de los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Pasto, por medio del conocimiento de obras y autores del género lírico y narrativo.	Los estudiantes reconocerán el género lírico y narrativo como expresiones artísticas y culturales, donde se vierten emociones, ideas, sentimientos, gustos y pensamientos.	Taller de sensibilización poética y narrativa de los encargados del proyecto e invitados especiales. (Poetas y cuenteros). Reseña histórica de los géneros literarios (charla y video de motivación).	Cuarto Quinto	4	Desarrollo de buena expresión oral y escrita. Fomento de buenas prácticas lectoescritoras. Promoción de lectura de textos y contextos desde el punto de vista cada vez más crítico y propositivo.	Febrero 2023	Abril 2023	Humanos Bibliográficos Tecnológicos Audiovisuales

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

					Disfrute y reconocimiento del arte poético y narrativo de algunos momentos y corrientes literarias a través de la historia.			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

NIVEL INTERMEDIO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Disfrutar la literatura a partir del desarrollo de las habilidades socioemocionales, expresadas en el teatro	Exploración de habilidades comunicativas	Talleres de oralidad, mímica y performance	Todos	4	Cognitivas Comunicativas Sociales y culturales	Mayo 2023	Agosto 2023	Humanos Audiovisuales Documentales Vestuario Convenios interinstitucionales
Fomentar la percepción artística como forma de reconocimiento del arte.	Expresiones artísticas a través del manejo de diferentes técnicas de color. Producción	Pintura	Todos	4	Cognitivas Comunicativas Sociales y culturales	Mayo 2023	Agosto 2023	Humanos Audiovisuales Documentales Convenios interinstitucionales

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

Realizar una revisión documental, a fin de conocer la riqueza cultural e histórica de la danza.	Interpretación artística	Historia y práctica de la danza	Todos	4	Cognitivas Comunicativas Sociales y culturales	Mayo 2023	Agosto 2023	Humanos Audiovisuales Documentales Vestuario Convenios interinstitucionales
Motivar e incentivar la producción textual de los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Pasto, por medio del conocimiento de obras y autores del género lírico y narrativo.	Los participantes habrán de potencializar sus emociones, sentimientos e imaginarios mediante el conocimiento de su realidad confrontada con algunos de los autores y obras trabajadas.	Jugando con el poder de la palabra: Creación colectiva de poemas y cuentos polifónicos. Creación individual de acrósticos, tautogramas, Limerick, biopoemas y caligramas.	Sexto Séptimo	4	Desarrollo de buena expresión oral y escrita. Fomento de buenas prácticas lectoescritoras. Promoción de lectura de textos y contextos desde el punto de vista cada vez más crítico y propositivo. Disfrute y reconocimiento del arte poético y narrativo de algunos momentos y	Mayo 2023	Agosto 2023	Humanos Bibliográficos Tecnológicos Audiovisuales

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

					corrientes literarias a través de la historia.			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

NIVEL AVANZADO

OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Crear guiones y diálogos a partir de la interpretación literaria y sus experiencias cotidianas.	Creación guion Puesta en escena en el carnaval.	Talleres	Todos	4	Comunicativas Socioemocionales Físico motoras	Septiembre 2023	Noviembre 2023	Humanos Audiovisuales Espacios físicos Vestuario Música Logística Tecnológicos
Promover la vocacionalidad por la cultura local y regional	Participación Carnavales de blancos y negros. 4 enero, familia castañeda	Carnaval	Todos	4	Cognitivas Físico motoras Comunicativas Sociales y culturales	Septiembre 2023	Noviembre 2023	Humanos Audiovisuales Espacios físicos Vestuario Música Logística Tecnológicos
A través de la preparación coreográfica, desarrollar habilidades artísticas,	Participación Carnavales de blancos y negros. 4 enero, familia castañeda	Montajes coreográficos	Todos	4	Físico motoras Socioemocionales Cognitivas Comunicativas	Septiembre 2023	Noviembre 2023	Humanos Audiovisuales Espacios físicos Vestuario Música Logística Tecnológicos

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

socioemocionales y culturales.								
Motivar e incentivar la producción textual de los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Pasto, por medio del conocimiento de obras y autores del género lírico y narrativo.	Apropiación, sistematización y selección de escritos para su posterior publicación en un texto de producción colectiva.	Análisis de las estructuras métricas, musicalidad, tono, ritmo y rima de los dos géneros seleccionados. Encuentros de poetas y cuenteros normalistas.	Octavo Noveno	4	Desarrollo de buena expresión oral y escrita. Fomento de buenas prácticas lectoescritoras. Promoción de lectura de textos y contextos desde el punto de vista cada vez más crítico y propositivo. Disfrute y reconocimiento del arte poético y narrativo de algunos momentos y corrientes literarias a través de la historia.	Septiembre 2023	Noviembre 2023	Humanos Bibliográficos Tecnológicos Audiovisuales.

7.14.1.2. Eje Educación Física Recreación y Deporte

Posibilita el conocimiento y apropiación de la relación cuerpo, emoción y pensamiento a partir de la expresión corporal y el desarrollo de prácticas deportivas que aportan al desarrollo integral de niños, niñas, adolescentes y jóvenes a lo largo de su trayectoria educativa. Este eje se ejecutaría en lo que podría llamarse escuelas o centros de interés formativo como son las diferentes disciplinas deportivas recreativas y de carácter competitivo.

Se integran tres formas de relacionarse desde lo motriz, la expresiva corporal y la axiológica corporal. Cuando se habla de lo motriz hace referencia a la construcción de una corporeidad que otorgue sentido a las habilidades motrices, físicas y técnicas. Involucra procesos de transformación y adaptación. En lo referente a la expresión corporal se invita a la explorar posibilidades de expresión. Involucra procesos de autocontrol y comunicación, y axiológica corporal, como un conjunto de valores que otorgan sentido a la actividad física, lúdica y deportiva. Involucra procesos de cuidado y autocuidado.

Este tipo de relaciones tienen una intención que otorga sentido al movimiento e involucra al ser humano de manera integral. Expresan un conocimiento vivencial y una estrecha relación entre cuerpo, emoción y sentido. Integran y posibilitan experiencias y aprendizajes de diferentes disciplinas.

En las estrategias pedagógicas que pueden emplearse están, el juego, herramienta para desarrollar habilidades físicas, emocionales, creativas y cognitivas. Talleres de exploración corporal, estrategia para el reconocimiento y fortalecimiento corporal. Centros de interés, se originan en los intereses de niños, niñas, adolescentes y jóvenes e involucra: observación, asociación y expresión. Semilleros deportivos, estrategia para promover el desarrollo emocional, físico y afectivo a partir de la práctica deportiva. Centros de profundización en deportes, permite la ampliación de la formación técnica en deportes. Proyecto pedagógico, trabajo basado en situaciones propias del contexto.

- **Línea de acción: Formación en cultura de la lúdica motriz**

- Formación en cultura de la lúdica motriz

NOMBRE DEL PROYECTO
FORMACIÓN EN CULTURA DE LA LÚDICA MOTRIZ
EJE
ESCUELAS DE FORMACIÓN DEPORTIVA (DEPORTES DE CONJUNTO)
AREAS QUE INTEGRAN EL PROYECTO
EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES
LIDERES DEL PROYECTO
COLECTIVO DE EDUCACIÓN FÍSICA
Carlos Burbano, Raúl Reyes, Vicente Betancourth, Darío García, Ricardo Burbano, Andrés Narváez, Luis Bolaños
OBJETIVO GENERAL
Contribuir a la formación integral y bienestar psicológico, físico y social de los estudiantes normalistas a través del desarrollo de competencia lúdico recreativa, mediante la creación de escuelas de formación deportiva.
OBJETIVOS ESPECIFICOS
• Proponer una estructura curricular de las diferentes disciplinas deportivas de carácter lúdico recreativo que permita fomentar progreso técnico, físico y psicosocial de toda la población participante en la propuesta educativa. • Ampliar el proceso deportivo a través del establecimiento de estructuras de carácter administrativo, técnico y pedagógico. • Brindar a la comunidad Normalista y su entorno una propuesta organizada y estructurada que ofrezca una total consistencia en su compromiso social, académico y deportivo. • Fomentar desde la implementación de la propuesta procesos axiológicos que mediaten el fuerte compromiso social, pedagógico y deportivo.
JUSTIFICACIÓN
La ausencia de programas que promuevan el buen uso del tiempo disponible en la niñez y juventud es una de las causas que han llevado a muchos de los estudiantes a iniciar malos hábitos y realizar actividades no provechosas en su diario

vivir, pero que se pueden menguar gracias a la implementación de iniciativas recreativas y deportivas en pro del buen uso del tiempo.

El deporte por fortuna, más allá de ser un espectáculo de distracción, es utilizado como una herramienta didáctica y pedagógica para la educación integral en el ser humano y para la transformación social, aportando desde los primeros años de vida en el desarrollo motor y psicomotor, atravesando por el proceso de socialización e integración en el medio escolar, siguiendo con la práctica física y deportiva a lo largo de la juventud y madurez, hasta ser considerado finalmente como medio de estimulación del ánimo y de activación psicosocial en la vejez, sin olvidar lo que genera en la salud, como lo determina la organización mundial de la salud “la actividad física en todas sus dimensiones genera un bienestar físico, psicológico y social”; de tal manera, que se manifiesta en la prevención del sedentarismo, lo que se ve reflejado en la disminución de la ansiedad, estrés, depresión; así como también prevención de la obesidad, enfermedades cardiovasculares, endocrinas y del sistema nervioso central; favoreciendo además procesos de socialización, cooperación y empatía entre otros.

La actividad física también es capaz de ejercer efectos positivos sobre otras áreas del desarrollo humano Field, Diego y Sanders (2001), concluyen que “los estudiantes con mayor nivel de ejercicio presentan mejores relaciones con sus padres, menor depresión, emplean mayor cantidad de tiempo en actividades deportivas, menor uso de drogas y tienen mayor rendimiento académico que los estudiantes con menor nivel de ejercicio”. Adicional a todos los beneficios ya mencionados, hay que destacar los excelentes resultados que se han presentado a partir de las experiencias de implementación de las jornadas extraescolares en todo el país, lo que vuelve esta propuesta más viable y garantiza múltiples beneficios.

BENEFICIOS DEL PROYECTO

- Desarrolla habilidades de base que permitan dar continuidad a la práctica deportiva en niños, niñas y adolescentes y a la vez, disminuye la inactividad física en esa población.
- Fortalece habilidades en los niños, niñas y adolescentes como autoconocimiento, el control de las emociones y habilidades sociales como comunicación y el trabajo en equipo.
- Promueve la inclusión y la igualdad de género en el deporte.
- Aporta a la prevención de conductas de riesgos como el reclutamiento infantil, la delincuencia juvenil, consumo de sustancias psicoactivas y la prevención de enfermedades generadas por el sedentarismo y la promoción de la salud entre otros.
- Suscita el acompañamiento de los padres en los procesos de formación de sus hijos.

La población beneficiada con el proyecto de las Escuelas de Formación Deportiva serán los estudiantes de 4º de primaria hasta el grado 9º de Básica secundaria.

DESCRIPCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

Visión general del proyecto.

El colectivo de educación física recreación y deporte de la Escuela Normal Superior de Pasto, empeñado en brindar espacios lúdicos pedagógicos, con el propósito de contribuir con la formación integral de los educandos, ha querido diseñar un proyecto encaminado a la formación de escuelas deportivas, para brindar ambientes saludables, formativos, axiológicos y sociales, lo que permitirá que los estudiantes participantes desarrollaren habilidades y competencias para la vida, además, permitirá descubrir individuos con características especiales a nivel deportivo.

Conceptualización de las categorías relevantes del proyecto.

Educación física: La ley 115 define la educación física como que: “es la disciplina científica cuyo objeto de estudio es la expresión corporal del hombre y la incidencia del movimiento en el desarrollo integral y en el mejoramiento de la salud y calidad de vida de los individuos”. De acuerdo con la Ley 115 de 1994, el área de educación física, recreación y deportes origina uno de los fines de la educación colombiana, una de las áreas fundamentales del currículo (artículo 23) y además constituye un proyecto pedagógico transversal (artículo 14).

Deporte: Actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas. Como podemos comprobar, el término deporte se caracteriza por los siguientes aspectos: actividad física y mental, reglas o normas, competición, diversión, juego. Todos estos aspectos nos van a facilitar un primer acercamiento al concepto de deporte.

Recreación: La recreación se define como la acción y efecto de recrear, por lo tanto, hace referencia a crear o a producir de nuevo algo, también se refiere a divertir, alegrar, deleitar, en una búsqueda de distracción en medio del trabajo y de las obligaciones cotidianas. La recreación favorece el desarrollo de diferentes destrezas motoras. El interactuar con el entorno y jugar activamente, tanto en forma individual como grupal, mejora la percepción corporal, el control de los propios movimientos, desarrolla la coordinación y el equilibrio y mejora su ubicación en tiempo y espacio.

Juego: Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. Hill (1976), dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría". Desde la Educación Física se puede concebir al juego como una situación motriz lúdica que genera placer, diversión, aprendizajes y gusto por la actividad física en los escolares para contribuir su formación integral.

Lúdica: Perteneciente o relativo al juego. Las actividades lúdicas conducen al niño no sólo al progreso intelectual sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas, posibilitando al mismo tiempo una oportunidad para expresar lo que él siente y piensa, lo cual aporta directamente a su desarrollo. La educación lúdica de acuerdo con Nunes de Almeida tiene como objetivos "... la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica [y] creativa..." de las personas en pro de su bienestar.

Salud: La salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades. El goce del grado máximo de salud que se pueda lograr es uno de los derechos fundamentales de todo ser humano sin distinción de raza, religión, ideología política o condición económica o social. Tres dimensiones: Orgánica o Física, Psicológica y Social: El ser humano ocupar una máxima posición en las tres dimensiones para gozar de buena salud o tener alto grado de bienestar, lo cual dependerá en gran medida del ambiente que lo rodea.

Bienestar: Estado de la persona cuyas condiciones físicas y mentales le proporcionan un sentimiento de satisfacción y tranquilidad. Dicho de forma sencilla, el bienestar es el estado que se alcanza cuando uno se siente y desenvuelve bien en la vida. El bienestar es la experimentación de salud, felicidad y prosperidad. Incluye tener buena salud mental, sentirse altamente satisfecho con la vida, tener un sentido de significado o propósito, y la capacidad para manejar el estrés.

Tiempo Disponible: Es el periodo de tiempo libre para que una persona pueda realizar actividades de carácter voluntario, cuya realización reportan una satisfacción y que no están relacionadas con obligaciones laborales y/formativas.

Competencias: Son aquellas que incluyen no solo el desarrollo de procesos cognitivos o mentales, sino también áreas afectivas como la consciencia y gestión emocional, de relacionamiento con otros y de proyección hacia la sociedad.

Escuela Deportiva: Son programas de carácter formativo, donde los niños, niñas y adolescentes pueden iniciar el aprendizaje, fundamentación, perfeccionamiento y especialización de uno o varios deportes afianzando su formación integral como personas y deportistas.

Educación Integral: Es formar personas autónomas y respetuosas con los demás. Esto quiere decir que la educación ya no solo se debe basar en el conocimiento intelectual o académico, sino contemplar con la misma importancia el desarrollo físico, emocional y social.

Desarrollo Psicomotor: Es aquel proceso medial el cual el sujeto adquiere y diferencia un conjunto de funciones de tipo motor, sensitivas-sensoriales, intelectuales y afectivas que le van a permitir obtener una serie de habilidades que le permitirán cumplir las funciones que le corresponden a su edad.

Sedentarismo: Es la falta de actividad física regular, definida como “menos de 30 minutos diarios de ejercicio regular y menos de 3 días a la semana”.

Inclusión: Es el proceso de mejorar la habilidad, la oportunidad y la dignidad de las personas que se encuentran en desventaja debido a su identidad, para que puedan participar en la sociedad.

Prevención y promoción de la salud: Son todas las acciones, procedimiento e intervenciones integrales pensadas para que la población, las personas y sus familias, mejore sus condiciones de vida y estilos de vida más sanos.

Cultura Física: Se refiere a todos los conocimiento y valores desarrollados a partir de las actividades que el hombre puede hacer con su propio cuerpo, es decir, con ejercicios que aprende de forma cotidiana.

Descripción de los niveles

La propuesta se desarrollará en tres niveles, a saber, nivel principiante, intermedio y avanzado.

En el nivel principiante, se ubicarán todos aquellos estudiantes que tienen por primera vez la oportunidad de hacer parte del programa de escuelas de formación; dichos estudiantes inician una etapa de ambientación, familiarización y exploración de su desarrollo psicomotriz de manera lúdica y formativa.

En el nivel intermedio, se ubicarán aquellos estudiantes que posean habilidades motrices un poco más desarrolladas, que les permita adquirir, fundamentar y fortalecer habilidades y destrezas motoras, encaminadas a la apropiación de técnicas propias de cada disciplina deportiva.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

En el nivel avanzado, se ubicarán aquellos estudiantes que demuestren un buen desarrollo psicomotor acorde a la disciplina deportiva, lo cual, le permitirá potenciar y dominar la técnica y la estrategia del deporte, permitiendo entrar en competencia.

NIVEL PRINCIPIANTE								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Explorar las conductas psicomotrices a través de actividades lúdico deportivas, encaminadas a la familiarización de las competencias motrices	Lograr la participación activa, comprometida y creativa del 100% de los participantes.	Juegos predeportivos Juegos con elementos Juegos cooperativos	4 y 5 de primaria	4 hs.	Reconocimiento espacio temporal. Adaptación a los elementos y espacio Dominio de su esquema corporal	Febrero 2023	Junio 2023	Materiales deportivos (balones Nº4 de baloncesto, fútbol y fútbol sala), conos, petos, silbatos, aros, platos demarcatorios, bastones, cuerdas, cronometro. Espacios deportivos adecuados (cancha de baloncesto, cancha de fútbol, cancha de fútbol de salón)

NIVEL INTERMEDIO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Afianzar las competencias de las Conductas Motrices Básicas, aplicadas al aprendizaje de los fundamentos deportivos.	Lograr el 100% de la participación activa de los estudiantes inscritos.	Fundamentación de técnicas deportivas Competencias lúdicas Juegos con y sin elementos Juegos en espacio reducido Actividades recreativas con destrezas	6 y 7	4 hs.	Afianzamiento del esquema corporal e imagen corporal. Afianzamiento del equilibrio físico, psicológico y social. Afianzamiento de las conductas perceptivo motrices.	Febrero 2023	Junio 2023	Materiales deportivos (balones Nº4 de baloncesto, fútbol y fútbol sala), conos, petos, silbatos, aros, platos demarcatorios, bastones, cuerdas, cronometro. Espacios deportivos adecuados (cancha de baloncesto, cancha de fútbol, cancha de fútbol de salón)

NIVEL AVANZADO

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Perfeccionar y potenciar las cualidades físicas y habilidades motrices y de pensamiento, para el juego individual y colectivo a través de actividades lúdicas y de competencia deportiva.	Lograr el 100% de la participación activa de los estudiantes inscritos.	Juego cooperativo y de conjunto. Actividades competitivas Hábitos y estilos de vida saludable Formación y promoción de la axiología corpórea y motriz.	8 a 11	8 hs.	Potenciación y tecnificación de movimientos simples y complejos. Dominio de habilidades motrices con y sin elementos Perfeccionamiento de las conductas perceptivo-motrices, para la adaptación y solución de situaciones cotidianas. Profundización de habilidades del pensamiento psicomotriz, para el desarrollo de	Febrero 2023	Junio 2023	Materiales deportivos (balones Nº4 de baloncesto, fútbol y fútbol sala), conos, petos, silbatos, aros, platos demarcatorios, uniformes de competencia, bastones, cuerdas, cronometro. Espacios deportivos adecuados (cancha de baloncesto, cancha de fútbol, cancha de fútbol de salón)

					la corporeidad.			
--	--	--	--	--	-----------------	--	--	--

- Gestiono y ejercito mis emociones a través de la psicomotricidad

NOMBRE DEL PROYECTO
GESTIONO Y EJERCITO MIS EMOCIONES A TRAVÉS DE LA PSICOMOTRICIDAD.
EJE
Educación Física Recreación y deportes.
AREAS QUE INTEGRAN EL PROYECTO
<i>Educación Física. Educación Artística. Lúdica y psicomotricidad.</i>
LIDERES DEL PROYECTO
Ana Jaqueline Delgado Aura Fanny Ibarra López Doris Calvachi Gloria Cañar Janeth Bolaños Lucy Dalia Muñoz M. María Stella Caicedo María Visitación Zambrano Rocío Caicedo Rosa Margarita Obando
OBJETIVO GENERAL
<i>Posibilitar múltiples experiencias a los escolares con finalidad de enriquecer sus vivencias y proporcionar alternativas de expresión psicomotriz.</i>
OBJETIVOS ESPECIFICOS
1. <i>Ejercitación de habilidades motrices que involucran procesos de adaptación, asimilación y transformación a través de la experiencia corporal.</i>

2. *Incentivar diversas formas de expresión que involucre procesos de autocontrol y comunicación.*
3. *Reconoce y valora su cuerpo en su manifestación personal y relacional.*

JUSTIFICACIÓN

La actividad física es uno de los hábitos más importantes en la vida del ser humano, especialmente en los niños ya que fortalece su cuerpo promoviendo su crecimiento y desarrollo; y es este cuerpo es el elemento fundamental del ser humano que se lo comprende no solo como un conjunto fisiológico, sino también el medio de interacción consigo mismo y con el mundo, que lo pone en contacto y por lo cual el ser humano debe ser visto como una totalidad que potencialice todas las dimensiones, pero también que exprese su espontaneidad, fomente su creatividad y sobre todo potencia habilidades sociales a través de actividades agradables a los escolares de las salitas del nivel de pre-escolar como el juego que permite conocer, respetar y valorarse a sí mismo y a los demás gestionando emociones que le permitan convivir en sociedad.

En la edad en la que están los escolares lo más importante es propender por un desarrollo de su psicomotricidad, ya que estos años son vitales desarrollar sus potencialidades al favorecer la salud física, psíquica del escolar, trabajo a desarrollar con su cuerpo que está en crecimiento y las actividades propuestas en este proyecto ayudaran a tener conciencia de su cuerpo estático y en movimiento, a dominar el equilibrio con las actividades de gimnasia aeróbica y yoga; a controlar las diversas coordinaciones tanto finas como gruesas; a aprender a respirar con conciencia a través de los ejercicios de yoga infantil; a desarrollar el ritmo y la memoria con los ejercicios de danza folclórica de la región; a orientarse y organizarse en el espacio y el tiempo y lo más importante a identificar su lateralidad y apoyar su dominancia lateral se adiestra o zurda.

De esta manera se han planeado actividades lúdicas y novedosas que motiven a los escolares a participar activamente de los diferentes talleres a los cuales se inscriban y así incrementar su desarrollo psicomotor, que permitirá desplazarse con seguridad, controlar los movimientos de su cuerpo, autorregular sus emociones, acatar normas, reglas y aplicar valores para la vida.

Población estudiantil (grados) a los que va dirigido – NIVEL DE PRE-ESCOLAR.

DESCRIPCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

Visión general del proyecto.

El proyecto denominado “Gestiono y ejercito mis emociones a través de la psicomotricidad” se desarrollara desde la motricidad fina con los talleres de modelado en materiales moldeables, kirigamy el arte de recortar papel y tejidos

manuales; Se explorará las posibilidades de expresión corporal con los talleres de títeres, dramatizaciones, gimnasia aeróbica y danza folclórica de la región y finalmente se otorgara sentido a la actividad física con procesos de cuidado y autocuidado aprendiendo una nueva disciplina como es el yoga infantil con sus posturas, respiración y canciones y yoga. De esta manera se destacan las categorías de motricidad fina, la expresión corporal y yoga infantil.

NIVEL PRINCIPIANTE								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Ejercitación de habilidades motrices que involucran procesos de adaptación, asimilación y transformación a través de la experiencia corporal.	El 80 por ciento de los escolares culminan el taller de modelado No. 1	Moldear diversas formas en plastilina, arcilla, porcelanico m y harina. Salitas 1 a la 7	Salitas 1 a la 7	55 minutos.	Fortalecer la motricidad fina. Definir la lateralidad. Desplegar la creatividad.	Marzo 2023	Abril 2023	Plastilina. Arcilla. Porcelanico m. Harina.
Incentivar diversas formas de expresión que involucre procesos de autocontrol y comunicación.	El 80 por ciento de los escolares asisten y culminan el taller de títeres y participan de pequeñas dramatizaciones.	Elaboración de títeres y participación de los guiones de acuerdo a los temas trabajados.	Salitas 1 a la 7	55 minutos.	Desarrollo de habilidades comunicativas y su motricidad fina verbal y manual.	Abril	Mayo	Medias. Papel. Material reciclable. Lana. Pegante. Bolsas de papel. Tijeras. Pintura. Ojos Foamy

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

								Tela. Vestuario Accesorios.
Reconoce y valora su cuerpo en su manifestación personal y relacional.	El 80 por ciento participan del taller de yoga infantil. Realiza ejercicios guiados de respiración y posturas de yoga infantil.	Realiza ejercicios guiados de respiración y posturas de yoga infantil.	Salitas 1 a la 7	55 minutos.	Mejorar la flexibilidad de los escolares, así como la concentración, la respiración y posturas de su cuerpo. Ayuda a relajarse, a mejorar la autoestima, a reducir el estrés.	Junio a	julio	Césped. Colchonetas. Música. Grabadora.

NIVEL INTERMEDIO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Ejercitación de habilidades motrices que involucran procesos de adaptación, asimilación y transformación a través de la	El 80 por ciento participan del taller de kirigami el arte de recortar papel. Crear nuevos diseños. Elaborar objetos decorativos.	Recortar siguiendo patrones, formas y diseños. Crear nuevos diseños.	Salitas 1 a la 7	55 minutos.	Manejo coordinación motriz fina. Identificar y fortalecer la lateralidad. Mejora la coordinación motora fina, concentración,	agosto	septiembre	Papel de colores. Revistas. Tijeras. Marcadores. Pegante, Cartulina.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

experiencia corporal.		Elaborar objetos decorativos.			memoria, seguridad.			
Incentivar diversas formas de expresión que involucre procesos de autocontrol y comunicación.	El 80 por ciento de los estudiantes participan activamente moviéndose a diferentes ritmos	Moverse al ritmo de la música.	Salitas 1 a la 7	55 minutos.	Sentido de pertenencia. Desarrolla su motricidad y comunicación y ganar autoconfianza, integración y socialización.	Septiembre	octubre	Grabadora. Música. Espacio. Vestuario. Step.
Reconoce y valora su cuerpo en su manifestación personal y relacional.	El 80 por ciento de los estudiantes participan activamente Taller de yoga infantil. Respiración.	Practicar diversas respiraciones. Respirar con conciencia.	Salitas 1 a la 7	55 minutos.	Adquirir conciencia de la respiración. Tranquilizarse.	Octubre	Noviembre	Césped. Colchonetas. Música. Grabadora.

NIVEL AVANZADO

OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Ejercitación de habilidades motrices que involucran procesos de adaptación, asimilación y transformación a	El 80 por ciento participan del taller de tejido en telares manuales y con la técnica macramé.	Aprender las rutinas con tejidos sencillo en telares manuales. Tejer manillas sencillas.	Salitas 1 a la 7	55 minutos.	Desarrollo de habilidades y destrezas motoras finas. Mejora la concentración. Consecución de logros.	Agosto	Septiembre	Hilo lana. Hilo Guajiro. Telares manuales.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

través de la experiencia corporal.					Promueve emociones positivas y reconfortantes en el desarrollo de la creatividad.			
Incentivar diversas formas de expresión que involucre procesos de autocontrol y comunicación.	El 80 por ciento de los escolares culminan el taller del Folclor de mi tierra.	Aplicar pasos de aeróbicos en la danza típica región nariñense. Montar pequeñas coreografías.	Salitas 1 a la 7	55 minutos.	Sentido de pertenencia. Desarrolla su motricidad y comunicación y ganar autoconfianza, integración y socialización.	Septiembre	Octubre	Grabadora. Música. Espacio. Vestuario.
Reconoce y valora su cuerpo en su manifestación personal y relacional.	El 80 por ciento de los escolares culminan el taller Taller de yoga Infantil. Canciones y yoga.		Salitas 1 a la 7	55 minutos.		Octubre	Noviembre.	

7.14.1.3. Ciencia, Tecnología e Innovación

La educación en Ctel potencia el desarrollo integral y promueve habilidades para construir soluciones creativas y pertinentes a retos sociales y ambientales al posibilitar relaciones con el conocimiento, prácticas científicas y tecnológicas. Este eje se ejecutaría en lo que podría llamarse escuelas o centros de interés formativo como son el pensamiento computacional, robótica educativa “Robotic”, y otros.

Se entiende en la medida que se prioricen habilidades tales como representación, investigación, comunicación y diseño. La representación se entiende como la habilidad de organizar información, elaborar esquemas, gráficos, tablas entre otras. La investigación implica observar, formular preguntas, consultar, contrastar, ejecutar procedimientos, entre otras. La comunicación es la posibilidad de utilizar vocabulario creciente, elaborar y comunicar conclusiones, entre otras. El diseño, apunta a proponer soluciones, detectar necesidades, generar ideas, jerarquizar alternativas de solución, entre otras. Se convoca a docentes de diferentes áreas tales como de ciencias naturales, ciencias sociales, matemáticas, tecnología.

Las características de las estrategias pedagógicas en Ctel, enfatizan para que los docentes de diferentes áreas realizan planeaciones conjuntas e integradas, articulando diferentes saberes, que se aborden problemáticas del siglo XXI, con unas dinámicas de aprendizaje que se estructuran desde la lógica de la investigación, Se realizan análisis de resultados y contraste con ideas previas, donde las actividades propuestas incentivan el pensamiento creativo y la comunicación, incluyendo prácticas articuladas con la pregunta de investigación.

Estas características se especifican en unas estrategias que pueden ser el ciclo de indagación, pregunta, acción reflexión; aprendizaje colaborativo, que consiste en la comunicación y trabajo en equipo; aprendizaje basado en proyectos ABP, construir proyecto de investigación y entrega de producto. Aprendizaje basado en problemas ABP, que es otra estrategia que consiste en la solución a un problema retador. Pensamiento de diseño Design Thinking, empatizar, idear, prototipar, evaluar, y la gamificación aprender a través del juego.

La ciencia, tecnología e innovación Ctel, busca que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes

- Planteen preguntas sobre fenómenos naturales.
- Definan problemas para ser resueltos mediante la ingeniería.
- Desarrollen y usen modelos científico-matemáticos.
- Planifiquen y lleven a cabo investigaciones.
- Analicen e interpreten datos experimentales.
- Argumenten científicamente a partir de resultados.
- Socialicen a la comunidad los resultados de la actividad científica.
- Usen pensamiento computacional y matemático.
- Construyan explicaciones y diseñen soluciones tecnológicas

Línea de acción: Formación en ciencia y tecnología

- Escuela para el desarrollo del pensamiento computacional

NOMBRE DEL PROYECTO	
ESCUELA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	
RESPONSABLES	
Cristian Benavides Edgar Herrera Diana Sepúlveda Soraya Rengifo Carlos Bravo Sandra Medina Yolanda Fajardo Sandra Velásquez	
OBJETIVO GENERAL	
Fomentar el desarrollo del pensamiento computacional de los miembros de la comunidad académica de la Escuela Normal Superior de Pasto, con el propósito de contribuir a su formación integral.	
OBJETIVOS ESPECIFICOS	
• Sensibilizar a la comunidad académica en cuanto al desarrollo del pensamiento computacional como una herramienta del siglo XXI. • Disponer de herramientas computacionales para apoyar los procesos del desarrollo del pensamiento computacional. • Fomentar la relación y el trabajo académico colaborativo entre los miembros de la comunidad académica. • Orientar pedagógicamente a docentes y estudiantes en cuanto al desarrollo del pensamiento computacional.	
POBLACION A QUIEN VA DIRIGIDO – BENEFICIARIA	
Docentes y estudiantes de todos los niveles.	
DESCRIPCION.	
El pensamiento computacional está catalogado como una de las competencias que toda persona requiere para abordar los retos y desafíos del siglo XXI y se define como la capacidad para solucionar problemas complejos desde una perspectiva del pensamiento crítico y haciendo uso de las herramientas de la informática, sin querer decir que sea exclusivo de los profesionales de esta área. En consecuencia, la institución asume esta responsabilidad como parte de su misión, y acoge como iniciativa la creación e implementación de su Escuela para el desarrollo del pensamiento computacional. La escuela de desarrollo de pensamiento computacional será un espacio donde docentes y estudiantes de la institución fortalecerán sus estrategias de solución de problemas, utilizando herramientas propias de los científicos informáticos.	

La escuela de desarrollo de pensamiento computacional fortalecerá los siguientes componentes:

- **El pensamiento crítico:** que consiste en organizar datos de manera lógica, analizarlos y predecir resultados.
- **La descomposición:** donde se debe descomponer grandes problemas en partes más pequeñas que facilitan su solución.
- **La abstracción:** se debe reconocer información necesaria y relevante descartando detalles innecesarios y abstraer elementos comunes aplicables a otros problemas.
- **El reconocimiento de patrones:** por medio de los cuales se detecta patrones a través de problemas similares anteriormente resueltos.
- **El pensamiento algorítmico:** donde se busca automatizar soluciones definiendo reglas y secuencias de instrucciones a seguir.
- **La solución de problemas:** se pretende analizar un problema determinado y automatizar la información correspondiente para dar solución al mismo.
- **La creatividad:** se busca pensar de forma diferente y divertida.
- **La colaboración:** se basa en saber trabajar en equipo, intercambiar y compartir ideas para encontrar soluciones.
- **La programación:** se busca explorar algunos lenguajes de programación con el fin de entender su funcionamiento y estructura para después utilizarlos para crear un programa digital básico.
- **El proyecto de investigación:** se basa en investigar algunas situaciones de la vida diaria con el fin de encontrar un problema determinado y finalmente diseñar un programa digital que permita plasmar las soluciones propuestas al mismo compartiéndolo a la comunidad.

JUSTIFICACIÓN

La propuesta es presentada y será desarrollada por el Área de Tecnología e Informática de la Escuela Normal Superior de Pasto. Constituye una iniciativa de índole administrativa, técnica y pedagógica a través de la cual, y de manera extracurricular pretende contribuir al desarrollo de la competencia requerida, generando motivación e interés en los estudiantes y docentes de la institución.

Cuando una persona se enfrenta a situaciones como la resolución de problemas y el desarrollo de tareas cotidianas y acude a los conceptos básicos de las ciencias de la computación y la potencia de sus herramientas, se dice que está aplicando el pensamiento computacional.

El término Pensamiento Computacional fue popularizado por Jeannette M. Wing en el 2006 (Selby & Woollard, 2010); desde entonces, ha venido cobrando gran importancia por ser considerado como una habilidad del Siglo XXI, la cual deben desarrollar todas las personas para lograr ser competitivos en una economía global (Gómez, 2014).

Es así como el pensamiento computacional consiste en la resolución de problemas, el diseño de los sistemas, y la comprensión de la conducta humana haciendo uso de los conceptos fundamentales de la informática (Wing, 2006), además, el pensamiento computacional no es sinónimo de capacidad para programar un computador, puesto que requiere pensar en diferentes niveles de abstracción y es independiente de los dispositivos, convirtiéndose en una competencia básica que todo ciudadano debería conocer para desenvolverse en la sociedad digital, pero no es una habilidad «rutinaria» o «mecánica», ya que es una forma de resolver problemas de manera inteligente e imaginativa (Valverde Berrocoso, Fernández Sánchez, & Garrido Arroyo, 2015).

Estas consideraciones nos llevan a pensar que la creación de la Escuela de Desarrollo computacional es viable en el marco de la creación de jornada única bajo un enfoque socioafectivo.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

OBJETIVO	METAS	ACCIONES	PRODUCTO O SERVICIO	CRONOGRAMA		RECURSOS
				INICIO	FIN	
Identificar los conceptos básicos de los elementos que integran el pensamiento computacional.	Al finalizar el nivel principiante el estudiante identifica conceptos básicos del pensamiento computacional.	- Desarrollar actividades tendientes a identificar conceptos de pensamiento computacional. - Interpreta y ejecuta instrucciones sencillas en ejercicios de pensamiento computacional.	Estudiantes capaces de utilizar los conceptos básicos del pensamiento computacional en situaciones de la vida cotidiana.	Marzo 2023	Mayo 2023	- Infra estructura tecnológica - Aulas de informática - Internet - Útiles escolares - Material didáctico - Campus virtual institucional - OVAS
Aplicar conceptos básicos del pensamiento computacional mediante software y herramientas digitales.	Al finalizar el nivel básico el estudiante resuelve problemas aplicando los conceptos de pensamiento computacional.	- Buscar diferentes alternativas de solución frente a los problemas planteados. - Seleccionar la alternativa de solución más adecuada frente a una situación planteada de acuerdo a pensamiento computacional.	Estudiantes capaces de ejecutar el pensamiento computacional para la resolución de problemas en diferentes tipos de situaciones.	Junio 2023	Agosto 2023	- Infra estructura tecnológica - Aulas de informática - Internet - Útiles escolares - Material didáctico - Campus virtual institucional - OVAS
Relacionar los componentes pertinentes del pensamiento computacional con las situaciones	Al finalizar el nivel avanzado el estudiante resuelve problemas complejos, combinando las habilidades	- Explora las herramientas del pensamiento computacional. - Resuelve problemas	Estudiantes capaces de seleccionar las herramientas pertinentes para la solución de problemas específicos en	Septiembre 2023	Noviembre 2023	- Infra estructura tecnológica - Aulas de informática - Internet - Útiles escolares - Material didáctico

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

problemáticas para dar soluciones óptimas.	adquiridas de pensamiento computacional.	de complejos utilizando conceptos y herramientas de pensamiento computacional.	diferentes tipos de situaciones.			• Campus virtual institucional • OVAS
--	--	--	----------------------------------	--	--	--

NIVEL UNISTRUTURAL - PRINCIPIANTE									
COMPETENCIA GLOBAL: IDENTIFICA EL CONCEPTO DE PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, SUS COMPONENTES Y CARACTERÍSTICAS.									
PENSAMIENTO CRÍTICO: Identifica conceptos básicos del pensamiento crítico para analizar y evaluar información.									
Sección B1. Análisis de Saberes					Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales				
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Identifica el concepto de Pensamiento Crítico.	Concepto de Pensamiento Crítico.	Reconoce propósitos relacionados con sus actividades diarias.	Valora la importancia del Pensamiento Crítico.	Reconoce el concepto de Pensamiento Crítico.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Cuadernia.	Solución de actividades lúdicas.	Actividades de identificación de conceptos.	Solución de las actividades lúdicas.
Reconoce el propósito en diferentes situaciones planteadas	Concepto y características de Pensamiento Crítico.	Reconoce propósitos en actividades planteadas.	Valora la importancia de los propósitos en situaciones determinadas.	Reconoce propósitos en situaciones determinadas.	Presentación de ejemplos para desarrollar Pensamiento Crítico.	Actividades en EasyGenerator.	Solución de actividades lúdicas	Sopa de letras. Test de reconocimiento.	Solución de la sopa de letras, el test

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

DESCOMPOSICIÓN: Reconoce los conceptos de la descomposición y brinda algunos ejemplos de ello en actividades de la vida diaria									
Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Reconocer el concepto de descomposición.	Concepto de descomposición.	Reconoce el concepto de descomposición.	Valora la importancia de la descomposición.	Reconoce el concepto de descomposición.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Prezi.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.
Realizar descomposición en casos simples.	Concepto y características de descomposición.	Realiza procesos simples de descomposición.	Valora la importancia de la descomposición.	Realiza procesos simples de descomposición.	Presentación de ejemplos de descomposición en situaciones simples.	Actividades en EasyGenerator.	Solución de actividades lúdicas.	Ordenar en imágenes, Preguntas abiertas.	Solución a las actividades lúdicas.

ABSTRACCIÓN: Identifica los conceptos de la abstracción y los pone a prueba en un problema determinado.									
Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Identifica el concepto de abstracción.	Concepto de abstracción.	Reconoce el concepto de abstracción.	Valora la importancia de la abstracción en la vida diaria.	Reconoce el concepto de abstracción.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Power Point.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.
Realiza procesos de abstracción en actividades simples.	Concepto y características de abstracción.	Reconoce el concepto de abstracción.	Valora la importancia de la abstracción en la vida diaria.	Realiza abstracción en actividades de lectura.	Presentación de ejemplos de abstracción con la lectura.	Actividades en Educaplay.	Solución de actividades lúdicas.	Sopa de letras y Crucigrama	Solución a las actividades lúdicas.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

RECONOCIMIENTO DE PATRONES: Conoce y entiende los conceptos del reconocimiento de patrones para aplicarlos en diferentes situaciones.									
Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Conoce el concepto de reconocimiento de patrones.	Concepto de Reconocimiento de Patrones.	Identifica el concepto de reconocimiento de patrones.	Valora la importancia de reconocer patrones en diferentes actividades.	Identifica el concepto de reconocimiento de patrones.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Power Point.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.
Reconoce patrones en actividades básicas.	Concepto y características del Reconocimiento de Patrones.	Identifica el concepto de reconocimiento de patrones.	Valora la importancia de reconocer patrones en diferentes actividades.	Reconoce patrones en actividades básicas.	Presentación de juegos y actividades para reconocer patrones.	Juegos online y ejercicios de patrones en Power Point.	Solución de actividades lúdicas.	Juegos online y ejercicios de reconocimiento de patrones.	Solución a las actividades lúdicas.

PENSAMIENTO ALGORÍTMICO: Identifica que es un algoritmo con el fin de explicar una situación de la vida diaria.									
Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Identifica el concepto del pensamiento algorítmico.	Concepto de pensamiento algorítmico.	Reconoce el concepto de pensamiento algorítmico.	Valora la importancia de los algoritmos en actividades cotidianas.	Reconoce el concepto de pensamiento algorítmico.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Power Point y video educativo.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

Reconoce el pensamiento algorítmico en actividades cotidianas.	Concepto y características de pensamiento algorítmico.	Reconoce el concepto de pensamiento algorítmico.	Valora la importancia de los algoritmos en actividades cotidianas.	Utiliza el pensamiento algorítmico en actividades cotidianas.	Presentación de ejemplos sobre el pensamiento algorítmico.	Cuestionario virtual y actividades en EasyGenerator.	Solución de actividades lúdicas.	Ordenar pasos, Seleccionar respuesta correcta, Ordenar números en imagen.	Solución a las actividades lúdicas.
--	--	--	--	---	--	--	----------------------------------	---	-------------------------------------

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS: Reconoce los componentes del pensamiento computacional para entender un problema.

Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Reconoce conceptos básicos para dar solución a un problema.	Conceptos básicos para solucionar problemas.	Reconoce conceptos básicos para solucionar problemas.	Valora la importancia de solucionar problemas.	Reconoce conceptos básicos para solucionar problemas.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Prezi.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.
Da solución a algunos problemas de su entorno teniendo en cuenta los demás componentes.	Conceptos y características básicas para solucionar problemas.	Reconoce conceptos básicos para solucionar problemas.	Valora la importancia de solucionar problemas.	Analiza algunos problemas y busca una solución adecuada.	Presentación de ejemplos para solucionar problemas.	Actividades en Educaplay.	Solución de actividades lúdicas.	Test con preguntas de selección múltiple y preguntas abiertas.	Solución a las actividades lúdicas.

CREATIVIDAD: Distingue las definiciones de la creatividad y las pone en práctica solucionando algunas actividades determinadas

Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Identifica conceptos de creatividad.	Concepto de creatividad.	Reconoce conceptos de creatividad.	Valora la importancia de la creatividad.	Reconoce conceptos de creatividad.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Prezi y video educativo.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

Aplica la creatividad en actividades determinadas.	Concepto y características de la creatividad.	Reconoce conceptos de creatividad.	Valora la importancia de la creatividad	Aplica la creatividad en las actividades propuestas.	Presentación de ejemplos donde se aplica la creatividad.	Actividades en Cuadernia.	Solución de actividades lúdicas.	2 imágenes 1 palabra, Historia con imágenes y texto Encuentra el color diferente, Adivina el logo	Solución a las actividades lúdicas.
--	---	------------------------------------	---	--	--	---------------------------	----------------------------------	---	-------------------------------------

COLABORACIÓN: Identifica características de la colaboración y las pone a prueba con la comunidad.

Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Identifica conceptos y características de la colaboración.	Conceptos y características de la colaboración.	Reconoce conceptos de la colaboración.	Valora la importancia de la colaboración.	Reconoce conceptos de la colaboración.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Powtoon.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.
Trabaja colaborativamente en algunas actividades.	Conceptos y características de la colaboración.	Reconoce conceptos de la colaboración.	Valora la importancia de la colaboración.	Trabaja colaborativamente con actividades propuestas.	Presentación de ejemplos para trabajar colaborativamente.	Juegos online y actividades físicas.	Solución de actividades lúdicas.	Juegos online,	Solución a las actividades lúdicas.

PROGRAMACIÓN: Describe algunos conceptos de la programación y los relaciona con los componentes del pensamiento computacional.

Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Identifica conceptos y características de la programación.	Conceptos y características de la programación.	Reconoce conceptos de la programación.	Valora la importancia de la programación básica.	Reconoce conceptos de la programación.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Prezi.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

Realiza actividades aplicando una programación básica.	Conceptos y características de la programación.	Describe los conceptos de programación y los relaciona con algunas actividades.	Valora la importancia de la programación básica.	Desarrolla actividades que incluyen programación básica.	Presentación de ejemplos desarrollando programación básica.	Juegos y actividades online en Code.org	Solución de actividades lúdicas.	Juegos por niveles de programación básica.	Solución a las actividades lúdicas.
--	---	---	--	--	---	---	----------------------------------	--	-------------------------------------

PROYECTO DE INTEGRACIÓN: Determina algunas situaciones de la vida diaria con el fin de encontrar un problema determinado.

Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Reconoce los conceptos del Pensamiento Computacional y los utiliza para dar solución a un problema.	Conceptos y características de los componentes del Pensamiento Computacional.	Reconoce y utilizar los conceptos del pensamiento computacional.	Valora la importancia de dar solución a un problema presentado.	Reconoce y utilizar los conceptos del pensamiento computacional para dar solución a un problema.	Presentación de un problema de la vida cotidiana.	Video con temática propuesta.	Solución taller final.	Video de YouTube, Taller final de nivel.	Solución a las actividades lúdicas.

NIVEL MULTISTRUCTURAL - BÁSICO

COMPETENCIA GLOBAL: IDENTIFICA EL CONCEPTO DE PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, SUS COMPONENTES Y CARACTERÍSTICAS.

PENSAMIENTO CRÍTICO: Reconoce algunas características del pensamiento crítico y las utiliza para resolver actividades.

Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Reconoce algunas características del pensamiento crítico.	Características de Pensamiento Crítico.	Reconoce propósitos relacionados con sus actividades diarias.	Valora la importancia del Pensamiento Crítico.	Reconoce el concepto de Pensamiento Crítico.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Cuadernia.	Solución de actividades lúdicas.	Actividades de identificación de conceptos.	Solución de las actividades lúdicas.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

Desarrolla actividades teniendo en cuenta las características el pensamiento crítico.	Concepto y características de Pensamiento Crítico.	Reconoce propósitos en actividades planteadas.	Valora la importancia de los propósitos en situaciones determinadas	Reconoce propósitos en situaciones determinadas	Presentación de ejemplos para desarrollar Pensamiento Crítico.	Actividades en EasyGenerator	Solución de actividades lúdicas	Sopa de letras. Test de reconocimiento	Solución de la sopa de letras, el test
---	--	--	---	---	--	------------------------------	---------------------------------	--	--

DESCOMPOSICIÓN: Reconoce los conceptos de la descomposición y brinda algunos ejemplos de ello en actividades de la vida diaria

Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Reconocer el concepto de descomposición.	Concepto de descomposición.	Reconoce el concepto de descomposición.	Valora la importancia de la descomposición.	Reconoce el concepto de descomposición.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Prezi.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.
Realizar descomposición en casos simples.	Concepto y características de descomposición.	Realiza procesos simples de descomposición.	Valora la importancia de la descomposición.	Realiza procesos simples de descomposición.	Presentación de ejemplos de descomposición en situaciones simples.	Actividades en EasyGenerator.	Solución de actividades lúdicas.	Ordenar en imágenes, Preguntas abiertas.	Solución a las actividades lúdicas.

ABSTRACCIÓN: Identifica los conceptos de la abstracción y los pone a prueba en un problema determinado.

Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Identifica el concepto de abstracción.	Concepto de abstracción.	Reconoce el concepto de abstracción.	Valora la importancia de la abstracción	Reconoce el concepto de abstracción.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Power Point.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

			en la vida diaria.						
Realiza procesos de abstracción en actividades simples.	Concepto y características de abstracción.	Reconoce el concepto de abstracción.	Valora la importancia de la abstracción en la vida diaria.	Realiza abstracción en actividades de lectura.	Presentación de ejemplos de abstracción con la lectura.	Actividades en Educaplay.	Solución de actividades lúdicas.	Sopa de letras y Crucigrama	Solución a las actividades lúdicas.

RECONOCIMIENTO DE PATRONES: Conoce y entiende los conceptos del reconocimiento de patrones para aplicarlos en diferentes situaciones.

Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Conoce el concepto de reconocimiento de patrones.	Concepto de Reconocimiento de Patrones.	Identifica el concepto de reconocimiento de patrones.	Valora la importancia de reconocer patrones en diferentes actividades.	Identifica el concepto de reconocimiento de patrones.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Power Point.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.
Reconoce patrones en actividades básicas.	Concepto y características del Reconocimiento de Patrones.	Identifica el concepto de reconocimiento de patrones.	Valora la importancia de reconocer patrones en diferentes actividades.	Reconoce patrones en actividades básicas.	Presentación de juegos y actividades para reconocer patrones.	Juegos online y ejercicios de patrones en Power Point.	Solución de actividades lúdicas.	Juegos online y ejercicios de reconocimiento de patrones.	Solución a las actividades lúdicas.

PENSAMIENTO ALGORÍTMICO: Identifica que es un algoritmo con el fin de explicar una situación de la vida diaria.

Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las	Evidencias requeridas

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser			actividades de aprendizaje		actividades de evaluación	
Identifica el concepto del pensamiento algorítmico.	Concepto de pensamiento algorítmico.	Reconoce el concepto de pensamiento algorítmico.	Valora la importancia de los algoritmos en actividades cotidianas.	Reconoce el concepto de pensamiento algorítmico.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Power Point y video educativo.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.
Reconoce el pensamiento algorítmico en actividades cotidianas.	Concepto y características de pensamiento algorítmico.	Reconoce el concepto de pensamiento algorítmico.	Valora la importancia de los algoritmos en actividades cotidianas.	Utiliza el pensamiento algorítmico en actividades cotidianas.	Presentación de ejemplos sobre el pensamiento algorítmico.	Cuestionario virtual y actividades en EasyGenerator.	Solución de actividades lúdicas.	Ordenar pasos, Seleccionar respuesta correcta, Ordenar números en imagen.	Solución a las actividades lúdicas.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS: Reconoce los componentes del pensamiento computacional para entender un problema.

Sección B1. Análisis de Saberes					Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales				
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Reconoce conceptos básicos para dar solución a un problema.	Conceptos básicos para solucionar problemas.	Reconoce conceptos básicos para solucionar problemas.	Valora la importancia de solucionar problemas.	Reconoce conceptos básicos para solucionar problemas.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Prezi.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.
Da solución a algunos problemas de su entorno teniendo en cuenta los demás componentes.	Conceptos y características básicas para solucionar problemas.	Reconoce conceptos básicos para solucionar problemas.	Valora la importancia de solucionar problemas.	Analiza algunos problemas y busca una solución adecuada.	Presentación de ejemplos para solucionar problemas.	Actividades en Educaplay.	Solución de actividades lúdicas.	Test con preguntas de selección múltiple y preguntas abiertas.	Solución a las actividades lúdicas.

CREATIVIDAD: Distingue las definiciones de la creatividad y las pone en práctica solucionando algunas actividades determinadas

Sección B1. Análisis de Saberes	Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales
---------------------------------	--

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Identifica conceptos de creatividad.	Concepto de creatividad.	Reconoce conceptos de creatividad.	Valora la importancia de la creatividad.	Reconoce conceptos de creatividad.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Prezi y video educativo.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.
Aplica la creatividad en actividades determinadas.	Concepto y características de la creatividad.	Reconoce conceptos de creatividad.	Valora la importancia de la creatividad	Aplica la creatividad en las actividades propuestas.	Presentación de ejemplos donde se aplica la creatividad.	Actividades en Cuadernia.	Solución de actividades lúdicas.	2 imágenes 1 palabra, Historia con imágenes y texto Encuentra el color diferente, Adivina el logo	Solución a las actividades lúdicas.

COLABORACIÓN: Identifica características de la colaboración y las pone a prueba con la comunidad.

Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Identifica conceptos y características de la colaboración.	Conceptos y características de la colaboración.	Reconoce conceptos de la colaboración.	Valora la importancia de la colaboración.	Reconoce conceptos de la colaboración.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Powtoon.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.
Trabaja colaborativamente en algunas actividades.	Conceptos y características de la colaboración.	Reconoce conceptos de la colaboración.	Valora la importancia de la colaboración.	Trabaja colaborativamente con actividades propuestas.	Presentación de ejemplos para trabajar colaborativamente.	Juegos online y actividades físicas.	Solución de actividades lúdicas.	Juegos online,	Solución a las actividades lúdicas.

PROGRAMACIÓN: Describe algunos conceptos de la programación y los relaciona con los componentes del pensamiento computacional.

Sección B1. Análisis de Saberes	Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales
---------------------------------	--

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Identifica conceptos y características de la programación.	Conceptos y características de la programación.	Reconoce conceptos de la programación.	Valora la importancia de la programación básica.	Reconoce conceptos de la programación.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación en Prezi.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de identificación de conceptos.	Solución a las actividades lúdicas.
Realiza actividades aplicando una programación básica.	Conceptos y características de la programación.	Describe los conceptos de programación y los relaciona con algunas actividades.	Valora la importancia de la programación básica.	Desarrolla actividades que incluyen programación básica.	Presentación de ejemplos desarrollando programación básica.	Juegos y actividades online en Code.org	Solución de actividades lúdicas.	Juegos por niveles de programación básica.	Solución a las actividades lúdicas.

PROYECTO DE INTEGRACIÓN: Determina algunas situaciones de la vida diaria con el fin de encontrar un problema determinado.

Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Reconoce los conceptos del Pensamiento Computacional y los utiliza para dar solución a un problema.	Conceptos y características de los componentes del Pensamiento Computacional.	Reconoce y utilizar los conceptos del pensamiento computacional.	Valora la importancia de dar solución a un problema presentado.	Reconoce y utilizar los conceptos del pensamiento computacional para dar solución a un problema.	Presentación de un problema de la vida cotidiana.	Video con temática propuesta.	Solución taller final.	Video de YouTube, Taller final de nivel.	Solución a las actividades lúdicas.

NIVEL RELACIONAL - AVANZADO

COMPETENCIA GLOBAL: DESARROLLA ACTIVIDADES APLICANDO CONCEPTOS Y CARACTERÍSTICAS DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y SUS COMPONENTES.

PENSAMIENTO CRÍTICO: Elabora nuevas estrategias para facilitar la resolución de problemas.

Sección B1. Análisis de Saberes	Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales
---------------------------------	--

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Elabora estrategias para resolver problemas con base en el pensamiento crítico.	Estrategias enfocadas en el pensamiento crítico.	Elabora estrategias para resolución de problemas de la vida diaria.	Valora la importancia del Pensamiento Crítico.	Elabora estrategias para resolución de problemas de la vida diaria	Presentación de los temas a tratar.	Presentación o video.	Solución de actividades lúdicas.	Actividades de elaboración de estrategias.	Solución de las actividades lúdicas.
Desarrolla actividades de resolución de problemas enfocadas en el pensamiento crítico.	Conceptos y características para elaborar estrategias.	Reconoce los propósitos de las actividades planteadas.	Valora la importancia del pensamiento crítico en la resolución de problemas.	Reconoce los propósitos de las actividades planteadas	Presentación ejemplos de elaboración de estrategias y resolución de problemas.	Actividades en	Solución de actividades lúdicas.		Solución actividades lúdicas

DESCOMPOSICIÓN: Analiza diferentes problemas para definir las partes más relevantes del mismo.

ABSTRACCIÓN: Compara diferentes problemas o situaciones con el fin de encontrar soluciones más eficientes y rápidas.

Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Analiza problemas de la vida diaria definiendo las partes más relevantes.	Identifica problemas de la vida diaria.	Analiza y define las partes más relevantes de un problema.	Valora la importancia de analizar problemas adecuadamente.	Analiza y define las partes más relevantes de un problema.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación o video.	Solución de actividades lúdicas.	Actividades de análisis de problemas.	Solución de actividades lúdicas.
Compara los problemas de la vida diaria	Identifica problemas	Compara problemas con el fin de	Valora la importancia de encontrar	Compara problemas con el fin de	Presentación de ejemplos con	Actividades en ...	Solución de actividades lúdicas.		Solución de actividades lúdicas.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

para encontrar soluciones más eficientes.	de la vida diaria.	encontrar una solución más eficiente.	soluciones efectivas.	encontrar una solución más eficiente.	problemas de la vida diaria.				
Desarrolla actividades con problemas de la vida diaria encontrando sus partes más relevantes.	Identifica problemas de la vida diaria.	Desarrolla actividades donde analiza y compara problemas para definir partes relevantes y encontrar una solución.	Valora la importancia de analizar y comparar los problemas de la vida diaria.	Desarrolla actividades donde analiza y compara problemas para definir partes relevantes y encontrar una solución.	Presentación de actividades para analizar y comprar problemas de la vida diaria.	Actividades en	Solución de actividades lúdicas.		Solución actividades lúdicas.

RECONOCIMIENTO DE PATRONES: Observa una serie de problemas o situaciones con el fin de conocer las similitudes o patrones entre ellos.									
Sección B1. Análisis de Saberes					Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales				
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Observa problemas para conocer las similitudes o patrones entre ellos.	Identifica similitudes o patrones en diferentes problemas.	Encuentra las similitudes o patrones de los problemas presentados.	Valora la importancia de encontrar similitudes entre problemas.	Encuentra las similitudes o patrones de los problemas presentados.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación o video.	Solución de actividades lúdicas.		Solución de actividades lúdicas.
Desarrolla actividades donde identifique las similitudes o patrones en problemas.	Identifica similitudes o patrones en diferentes problemas.	Reconoce las similitudes o patrones en los problemas propuestos.	Valora la importancia de encontrar similitudes entre problemas	Reconoce las similitudes o patrones en los problemas propuestos en las actividades.	Presentación de ejemplos y actividades con una serie de problemas.	Actividades en	Solución de actividades lúdicas.		Solución de actividades lúdicas.

PENSAMIENTO ALGORÍTMICO: Utiliza el pensamiento algorítmico para detectar y corregir errores en las secuencias de pasos presentadas.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Utiliza el pensamiento algorítmico para detectar y corregir errores en secuencias presentadas.	Conceptos avanzados de secuencias de pasos ordenadas.	Detecta y corrige errores en secuencias de pasos presentadas.	Valora la importancia de detectar errores y corregirlos.	Detecta y corrige errores en secuencias de pasos presentadas.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación o video.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad identificación de secuencias.	Solución de actividades lúdicas.
Desarrolla actividades con secuencias de pasos.	Conceptos avanzados de secuencias de pasos ordenadas.	Reconoce las secuencias de pasos y encuentra los errores para corregirlos.	Valora la importancia de detectar errores y corregirlos.	Reconoce las secuencias de pasos y encuentra los errores para corregirlos.	Presentación de ejemplos y actividades con secuencias de pasos.	Actividades en	Solución de actividades lúdicas.		Solución de actividades lúdicas.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS: Recopila y organiza información para determinar el origen de un problema.									
Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Determina el origen de un problema recopilando y organizando información.	Identifica un problema Y toda su información.	Recopila y organiza información de un problema determinando su origen.	Valora la importancia de recopilar y organizar información.	Recopila y organiza información de un problema determinando su origen.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación o video.	Solución de actividades lúdicas.	Actividades de recopilación y organización de información.	Solución de actividades lúdicas.
Desarrolla actividades para recopilar y organizar información de un problema.	Identifica un problema Y toda su información.	Determina el origen de un problema recopilando y organizando su información.	Valora la importancia de recopilar y organizar información.	Determina el origen de un problema recopilando y organizando su información.	Presentación de ejemplos y actividades con problemas de la vida diaria.	Actividades en	Solución actividades lúdicas.		Solución de actividades lúdicas.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

CREATIVIDAD: Explora diferentes herramientas e ideas para explicar el porqué de algunas soluciones.									
Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Indaga con algunas herramientas e ideas como explicar la solución a un problema.	Identifica las soluciones a problemas de la vida diaria.	Utiliza herramientas para explicar la solución de un problema.	Valora la importancia de la creatividad en la solución de problemas.	Utiliza herramientas para explicar la solución de un problema.	Presentación de temas a tratar.	Presentación o video.	Solución de actividades lúdicas.	Actividad de exploración de herramientas e ideas.	Solución de actividades lúdicas.
Explora diversas plataformas en el que propone el uso de otras herramientas para su aprendizaje de forma diferente y divertida.	Identifica las diversas plataformas como entornos desarrollados de aprendizaje.	Utiliza las diversas plataformas como entornos desarrollados de aprendizaje.	Valora las diversas plataformas como entornos desarrollados de aprendizaje.	Utiliza las diversas plataformas como entornos desarrollados de aprendizaje.	Elaboración presentaciones, animaciones y mapas conceptuales y videoclips.	Powtoon Prezi Cmaptools Movie maker	Solución de actividades lúdicas	Actividad de exploración de herramientas e ideas.	Presentación en Powtoon. animación en Prezi. Mapa conceptual en Cmaptools y videoclip en Movie maker.

PROGRAMACIÓN: Utiliza software especializado para aplicar un lenguaje de programación.									
Sección B1. Análisis de Saberes				Sección B2. Análisis Didáctico y de Materiales					
Elementos de Competencia	Saberes Esenciales			Criterios de desempeño	Actividades de Aprendizaje	Materiales Educativos para las actividades de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Materiales Educativos para las actividades de evaluación	Evidencias requeridas
	Saber Conocer	Saber Hacer	Saber Ser						
Aplica un lenguaje de programación en software especializado.	Conceptos intermedios de programación.	Utiliza software especializado para aplicar un lenguaje de programación.	Valora la importancia del software especializado para programación.	Utiliza software especializado para aplicar un lenguaje de programación.	Presentación de los temas a tratar.	Presentación o video.	Solución de actividades lúdicas.	Actividades con conceptos intermedios de programación.	Solución de actividades lúdicas.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

Desarrollo de actividades utilizando software especializado	Conceptos intermedios de programación	Utiliza software especializado para aplicar un lenguaje de programación	Valora la importancia del software especializado para programación	Desarrolla actividades haciendo uso de un lenguaje de programación en software especializado	Presentación de ejemplos y actividades de programación	Actividades en Scratch o code.org	Solución de actividades lúdicas.		Solución de actividades lúdicas.
---	---------------------------------------	---	--	--	--	-----------------------------------	----------------------------------	-------	----------------------------------

- STEAM Normalista

NOMBRE DEL PROYECTO
STEAM NORMALISTA
EJE
CIENCIA TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
ÁREAS QUE INTEGRAN EL PROYECTO
CIENCIAS NATURALES- TECNOLOGIA- MATEMATICAS ARTES
LÍDERES DEL PROYECTO
CARLOS ANDRES CRIOLO PAREDES MICHEL DANIELA BRAVO MORENO HEIDER JAINOVER LINARES AGUIRRE JOHANA ALEXANDRA HERRERA RUALES
OBJETIVO GENERAL
Potenciar el desarrollo integral y promover habilidades para soluciones creativas a retos sociales y ambientales, al posibilitar relaciones con el conocimiento prácticas científicas y tecnológicas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS
● Plantear preguntas sobre fenómenos naturales. ● Definir problemas para ser resueltos mediante la ingeniería. ● Desarrollar y usar modelos científico-matemáticos. ● Planificar y llevar a cabo investigaciones. ● Analizar e interpretar datos experimentales. ● Argumentar científicamente a partir de resultados. ● Socializar a la comunidad los resultados de la actividad científica. ● Usar pensamiento computacional y matemático. ● Construir explicaciones y diseñen soluciones tecnológicas
JUSTIFICACIÓN
En el contexto social actual se ha creado la necesidad de una formación científica y tecnológica donde estos saberes se constituyen transversales a todos los contextos del ser humano. [1], esta necesidad permitió establecer una serie de políticas públicas cuyo propósito es la apropiación y adquisición de una cultura científica y tecnológica adecuada, lo anterior le ha otorgado a la educación un rol fundamental pues es ella quien tiene a cargo la denominada alfabetización científica y tecnológica de la sociedad. Teniendo en cuenta lo anterior, se plantea el proyecto STEAM Normalista como respuesta a esta necesidad de formación en los estudiantes donde se incluya saberes relacionados con la ciencia, la tecnología, matemáticas y la innovación; pues son ellas, quienes están impulsando el desarrollo industrial del momento [2], como es posible evidenciar ya que profesiones en ingeniería y tecnología son las que actualmente demandan cerca del 40% de los empleos en Colombia [3]. Según datos de la UNESCO, sólo el 30% de las mujeres hoy escogen áreas relacionadas con la ciencias, la tecnología y la ingeniería para estudiar en la universidad, en Colombia este porcentaje es aún menor los datos hablan de un 14% de mujeres que escogen estos campos de formación y nivel regional este porcentaje se reduce aún más. Lo anterior evidencia la existencia de una brecha de género que disminuye las oportunidades para las mujeres en el ámbito de la Ciencia y Tecnología, lo anterior justifica que en nuestra institución se desarrollen propuestas que permitan potenciar desde la educación inicial que las niñas vivan experiencias relacionadas con temas tecnológicos científicos y artísticos y que docentes y su entorno educativo avancen en la comprensión para el cierre de esta brecha vocacionales y de género. Ahora bien, la inclusión de estos saberes, demanda la apropiación de habilidades que contribuyan a la toma de decisiones, solución creativa de problemas sociales y ambientales, por medio de procesos de investigación, que den como resultado propuestas innovadoras. Las cuales solo se pueden alcanzar abriendo espacios de formación donde lo estudiantes se reúnan para crear, diseñar explorar, experimentar, construir prototipos o productos ejercitando competencias como la resolución de problemas frente a las limitaciones físicas de los materiales y herramientas disponibles lo cual constituyen un escenario desafiante y motivador para el

aprendizaje de la ciencia y la tecnología.

Los antecedentes pedagógicos sobre la enseñanza STEAM hacen justificable este proyecto, actualmente en países como Corea, Japón, Estados Unidos, Argentina, entre otros implementan propuestas de este tipo dentro de sus currículos educativos. Diversos estudios demuestran que el aprendizaje de programación fomenta y fortalece habilidades de pensamiento crítico, lógica matemática y organización [4]–[8]. En cuanto a robótica, la enseñanza desde edades tempranas, fortalecen las habilidades y competencias para el diseño, la investigación y la innovación, que abre las puertas a un mejor desempeño de ellos en carreras relacionadas con ciencia e ingeniería.

A la fecha las tendencias para el aprendizaje de estas dos áreas con niños y adultos reportan el uso de tarjetas y plataformas de sistemas embebidos que permiten crear proyectos novedosos, sencillos y de alto impacto. Entre los diversos desarrollos disponibles en la industria, las referencias Microbit y Arduino han logrado avances significativos. Este hecho se debe principalmente a que sus desarrollos se han enfocado en la educación para niños.

En conclusión, la posibilidad de ofrecer espacios enseñanza de la robótica representa para la Escuela Normal Superior de Pasto una oportunidad más para seguir en sincronía con las necesidades del contexto social actual, permitiendo que los jóvenes y niños, las nuevas generaciones, adquieran las habilidades para comprender el mundo digital y explotar sus habilidades de innovación y creatividad que representen una motivación y aporte fundamental al crecimiento y desarrollo de la región.

El proyecto está dirigido a estudiantes de la básica secundaria, media y Programa de formación complementaria interesados en los campos de las ciencias y tecnología.

DESCRIPCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto STEAM Normalista apunta a formar seres humanos sensibles a problemáticas de su entorno, considera las disciplinas científicas, matemáticas y tecnológicas, para fomentar las destrezas de pensamiento crítico, creatividad, colaboración y comunicación, a través de experiencias que son relevantes, innovadoras y actuales donde el centro del proceso es el estudiante y sus experiencias; donde los límites entre las materias académicas tradicionales para que la ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas puedan estructurarse en un currículo integrado y flexible.

El avance tecnológico, la necesidad de resolver problemas complejos y la importancia de integrarlos en ambientes de participación y cooperación es el principal impulsor para incorporar STEAM en la educación. Por lo tanto, su propósito es que, durante los encuentros, los equipos de estudiantes trabajan entre sí, participan activamente en la discusión, toman decisiones y resuelven problemas en conjunto, lo cual les posibilita el éxito en el cumplimiento de tareas desafiantes y a ir más allá de su estado actual de conocimiento.

1. Educación STEAM

Teniendo en cuenta la urgente necesidad de fomentar una cultura innovadora en la sociedad y de incluirla en el proceso de enseñanza aprendizaje en todos los niveles educativos, empezando por los más pequeños; surge un nuevo modelo de aprendizaje basado en la enseñanza de 5 disciplinas de manera integrada, con enfoque aplicado e interdisciplinar.

STEM es un enfoque educativo que brinda oportunidades para que los estudiantes vivan experiencias de aprendizaje activo, integren diversas áreas de conocimiento, desarrollen competencias para la vida, y se conecten con las dinámicas y desafíos del contexto [9].

1.1. Ciencia (Science)

Son los campos del saber que abarcan lo correspondiente a los fenómenos naturales; sus causas, efectos, comportamientos, entre otros. En este componente se encuentran las asignaturas como: biología, física, química, astronomía, bioquímica, ciencias de la tierra y biomedicina. Estas asignaturas fortalecen el pensamiento científico y aportan una base metodológica como lo es el método científico [9].

1.2. Tecnología (Technology)

ITEA define la tecnología como la colección de dispositivos, capacidades y conocimientos (techné) con los cuales el ser humano crea. Esta definición tan amplia permite entender que no sólo lo directamente relacionado a dispositivos electrónicos o digitales hacen parte del espectro tecnológico. Por lo tanto, el impacto social y ambiental de la tecnología, los procesos de adquisición de energía, las telecomunicaciones, lo relacionado con la manufactura o lo instrumental pertenecen a este componente [9].

1.3. Ingeniería (Engineering)

La ingeniería, más que una asignatura explícita, hace referencia al proceso de investigación, diseño, construcción y operación de cualquier artilugio que, haciendo uso de los recursos naturales, da solución a un problema o una necesidad humana. Se basa entonces en el desarrollo práctico de habilidades y conocimientos con un objetivo específico. Dentro del marco referencial de Yackman se incluye lo relacionado a los campos propios de las ingenierías: aeroespaciales, químicas, agrícolas, civiles, eléctricas, ambientales, entre otras [9].

1.4. Artes (arts)

Para este caso en específico, las artes serán consideradas desde una triple perspectiva:

a) Desde la visión del arte como manifestación estética y técnica (en cuanto a su ejecución) realizadas con una intención explícita, que incluyen: las artes performáticas, visuales y mediales, tal como las resume el NCCAS, todas ellas vinculadas al fortalecimiento de las habilidades del siglo XXI.

b) Las artes como término que abarca la parte social, cultural e histórica del ser humano.

Finalmente, las artes como un factor fundamental para la formación de personas creativas e innovadoras, posibilitando una visión más holística que permita dar soluciones a una problemática o reto.

Con esta triple perspectiva se fomenta en el estudiante los análisis cualitativos y las habilidades comunicativas [9].

1.5 Matemáticas

Es todo lo relacionado con el estudio de los números, relaciones simbólicas, reconocimiento de patrones. Abarca la aritmética, álgebra, geometría, trigonometría, cálculo, proporciones, mediciones, estadística, probabilidad, análisis e interpretación de datos. Las matemáticas son fundamentales por los procesos de abstracción que produce en los estudiantes, además de ayudar a fomentar el razonamiento lógico y cuantitativo [9].

2. Habilidades Priorizadas

2.1. Representación

Desarrollar esta habilidad implica utilizar representaciones para organizar información, elaborar esquemas, gráficos, tablas, entre otros. Se puede decir que son expresiones de algo o que muestran, simbolizan, dicen algo como una forma de manifestar y representar ideas, sentimientos, opiniones y forma de dar sentido y comprender al mundo; lo que permite al estudiante construir conceptos, favorecer la sensibilidad, búsqueda de soluciones y participar en el diseño y transformación de ambientes.

2.2. Investigación

STEAM Normalista pretende impulsar la formación de carácter científico técnico y artístico en todas las etapas educativas, para ello, la habilidad priorizada referente a la investigación, posibilita al estudiante observar, formular preguntas, consultar, contrastar, ejecutar procedimiento, etc como vía para contribuir al desarrollo social, al cumplimiento de objetivos y necesidades sociales como acción fundamental para la obtención de conocimiento.

2.3. Diseño

Esta habilidad se enfoca en proponer soluciones, detectar necesidades, generar ideas, jerarquizar alternativas de solución, entre otras, para fortalecer los procesos de resolución de problemas con aportaciones en el aspecto estético, ético, creativo y comunicativo.

2.4. Comunicación

La comunicación consta de la utilización de vocabulario creciente, elaboración y comunicación de conclusiones, etc., lo que permite que el estudiante participe en discusiones que se lleven a cabo fácilmente, su forma de distribución e interacción entre ellos para favorecer su formación y experimentación.

Descripción de los niveles

El proyecto tiene cuatro niveles de formación: Nivel Introductorio, Básico, Intermedio y Avanzado, cada uno de los cuales tendrá contará con una duración semestral con una intensidad horaria de dos (2) horas semanales.

REPRESENTACIÓN

DISEÑO

COMUNICACIÓN

INVESTIGACIÓN

NIVEL INTRODUCTORIO

- Conocer y practicar diferentes habilidades motrices, de trabajo en equipo y resolución de problemas a través del juego, explorando los recursos y etapas de manera autogestionada
- Desarrollar diferentes habilidades generales (abstraer, modelar, codificar, justificar, descomponer, medir, argumentar, analizar y plantear soluciones efectivas) involucradas con el pensamiento computacional.
- Analizar y expresar soluciones a problemas a partir de habilidades de, abstracción, modelización y deducciones lógicas por medio de algoritmos.

NIVEL BÁSICO

- Introducir al estudiante en el mundo del pensamiento computacional mediante el lenguaje de programación por bloques con el uso de sencillas conexiones.
- Desarrollar un artefacto tecnológico con base en la electricidad y la electrónica.

NIVEL INTERMEDIO

- Interpretar ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos, simulaciones o prototipos.
- Uso eficientemente herramientas tecnológicas e informáticas en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias).

NIVEL AVANZADO

- Representar ideas sobre diseños, innovaciones tecnológicas o informáticas
- mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello herramientas informáticas, computación en la nube o tecnologías de la cuarta revolución industrial
- Evaluar y seleccionar con argumentos las propuestas y decisiones en torno a un diseño de solución a un problema tecnológico o informático.

Nivel Introductorio

En este nivel participan los estudiantes de grado sexto y séptimo que desean iniciar su formación en STEAM. El nivel introductorio se enfoca en el desarrollo de la habilidad priorizada **REPRESENTACIÓN**. Se espera que, en este nivel, los estudiantes mediante actividades desconectadas inicien su formación en pensamiento computacional como formación introductoria para la computación física y robótica. El estudiante mediante diversas actividades organiza información, elabora esquemas, gráficos y tablas con la información resultado de sus actividades desconectadas. Este nivel de formación tiene una duración de seis meses aproximadamente. Teniendo en cuenta la infraestructura y recursos disponibles se espera conformar un grupo de máximo 30 estudiantes.

Nivel Básico.

En este nivel pueden participar estudiantes de grado octavo, noveno, décimo y programa de formación complementaria.

Adicionalmente, estudiantes de otros niveles que hayan aprobado satisfactoriamente el nivel de formación introductorio. El nivel básico se enfoca en el desarrollo de las habilidades priorizadas: **REPRESENTACIÓN, DISEÑO Y COMUNICACIÓN**. Los estudiantes del nivel básico fortalecen sus habilidades de pensamiento computacional utilizando lenguajes de programación por bloques para resolver problemas de la vida cotidiana. Adicionalmente, inician su formación en circuitos eléctricos y electrónicos para diseñar artefactos tecnológicos que respondan a las problemáticas del siglo XXI. Se espera que, al finalizar el nivel, los estudiantes estén en capacidad de resolver problemas a partir de propuestas innovadoras, incentivando su pensamiento creativo y comunicando a la comunidad educativa institucional sus resultados. Teniendo en cuenta la infraestructura y recursos disponibles se espera conformar un grupo de máximo 30 estudiantes.

Nivel intermedio.

En este nivel pueden participar estudiantes de grado octavo, noveno, décimo y programa de formación complementaria. Adicionalmente, estudiantes de otros niveles que hayan aprobado satisfactoriamente el nivel de formación básico.

El nivel intermedio se enfoca en el desarrollo de las habilidades priorizadas: **REPRESENTACIÓN, DISEÑO, COMUNICACIÓN E INVESTIGACIÓN**. En este nivel se espera que los estudiantes desarrollen habilidades de pensamiento computacional y codificación para diseñar, prototipar e implementar mediante la ingeniería, soluciones tecnológicas basadas en microcontroladores (tarjetas microbit) que respondan a las necesidades del siglo XXI. Esto requiere que los estudiantes en este nivel formulen preguntas de investigación de su contexto para elaborar un proyecto. Adicionalmente, se espera que los participantes inicien su formación en tecnologías convergentes de la industria 4.0: inteligencia artificial, big data, internet de las cosas, Metaverso, impresión 3D, fabricación de circuitos impresos con control numérico por computadora CNC. Teniendo en cuenta la infraestructura y recursos disponibles se espera conformar un grupo de máximo 30 estudiantes.

Nivel avanzado.

En este nivel pueden participar estudiantes de grado octavo, noveno, décimo y programa de formación complementaria.

Adicionalmente, estudiantes de otros niveles que hayan aprobado satisfactoriamente el nivel de formación intermedio. En el nivel avanzado se evidencia el desarrollo de las habilidades priorizadas: **REPRESENTACIÓN, DISEÑO, COMUNICACIÓN E INVESTIGACIÓN.**

Se pretende que los estudiantes desarrollen un proyecto de investigación que responda a las necesidades del siglo XXI y que se pueda socializar en eventos de carácter regional, nacional o internacional con el fin de elaborar y comunicar sus conclusiones. Adicionalmente, se espera fortalecer habilidades de pensamiento computacional y diseño de artefactos tecnológicos utilizando tecnologías de alto nivel como las tarjetas arduino y sistemas de sensores para IOT. Teniendo en cuenta la infraestructura y recursos disponibles se espera conformar un grupo de máximo 30 estudiantes.

Estrategias pedagógicas.

- Ciclo de indagación
- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje basado en proyectos ABP
- Aprendizaje basado en problemas. ABP
- Pensamiento de diseño - Design thinking
- Gamificación.

Infraestructura.

Se proyecta contar con dos espacios para el desarrollo de clases magistrales y sesiones de experimentación. Uno de los espacios es el laboratorio de física que cuenta con equipos de instrumentación electrónica (fuentes de voltaje, osciloscopio, generador de funciones, protoboard, arduino, microbit, multímetros) idóneos para la práctica mediante el enfoque Maker [10]. Se espera contar con un espacio adicional con acceso a internet, puestos de trabajo flexibles para trabajo individual y grupos, conexiones eléctricas multipunto, mesas de trabajo tipo laboratorio e infraestructura de proyección de imagen y video.

La solución de problemas de la vida real y la construcción del conocimiento implican un aprendizaje transdisciplinar donde en espacios de experimentación en el campus de la institución estén abiertos para que los estudiantes participantes puedan realizar experimentación en campo, por lo tanto se espera contar con espacios como el vivero para proyectos de investigación relacionados con agricultura de precisión, la fuente natural de agua para estudios de calidad de agua respondiendo a uno de los ODS propuestos por la ONU, estación de bicicletas Urkubici para experimentación con energías renovables y el bosque central del campus para

aplicaciones de IOT. Además de los escenarios de la institución para abordar problemáticas sociales y culturales de interés.

Recursos.

Los recursos del proyecto son humanos y físicos.

Recursos humanos.

- **Docentes líderes del proyecto:** quienes proyectaron la estructura de esta propuesta, proponen modificaciones y actualizaciones al currículum y quienes evalúan los resultados al finalizar cada ciclo de preparación.
- **Docentes instructores:** se espera contar con al menos un docente instructor quien lidere las jornadas de capacitación y experimentación con los estudiantes participantes. Debe tener experiencia en la enseñanza del pensamiento computacional, robótica y enfoque STEAM.
- **Practicantes institucionales:** estudiantes del PFC quienes quieran desarrollar su trabajo de grado o capacitarse en áreas STEAM y que apoyan la labor docente del instructor.
- **Practicantes de ingeniería:** estudiantes practicantes del programa de ingeniería electrónica de la Universidad CESMAG. Se tiene un convenio vigente hasta 2024 para la práctica empresarial de estudiantes de 10 semestre quienes apoyan la labor docente del instructor, desarrollan guías de aprendizaje y contenidos teóricos y prácticos que se actualizan en el campus virtual. Pueden asumir el rol de docentes instructores durante su tiempo de práctica en la institución.

Recursos físicos.

Adicionalmente a los recursos físicos con los que cuenta la institución, para cumplir con los objetivos de este proyecto se requieren los siguientes recursos físicos.

- **Equipos de instrumentación.** Para la enseñanza y aprendizaje de la computación física, la robótica y el desarrollo de artefactos tecnológicos se requieren
 - 50 fuentes de voltaje reguladas y duales de 0 a 30V
 - 30 multímetros digitales.
 - 50 protoboard para montaje de circuitos.
 - 2 osciloscopios y 2 generadores de señales.
 - Un kit de 300 partes de circuitos eléctricos y electrónicos que incluyen resistencias variadas, led de diferente color, bobinas, motores de inducción de 9 o 12V, servomotores, bobinas y relés.
 - Cajas kit de sensores compatibles con arduino y microbit para experimentación con IOT.

- **Sistemas embebidos:** se requieren 50 tarjetas Arduino MEGA y 50 tarjetas micro bit versión 2 para experimentación con microcontroladores y desarrollo de artefactos tecnológicos.
- **Robots:** se requieren 20 robots tipo LEGO o Makeblock para experimentación en robótica y pensamiento computacional.
- **Equipos para realidad aumentada y metaverso:** 10 gafas de para experimentación con realidad aumentada y 10 dispositivos móviles con android para conexión a las aplicaciones de RA y metaverso.
- **Licencias MINECRAFT EDUCATION:** se requieren 10 licencias para estudiante del software MINECRAFT education para experimentar RA y metaverso.
- **Kit robótica STEM Corea del Sur:** se requieren 15 kit de robótica y STEAM Gorilla Cell para experimentación en STEAM con el enfoque de robótica educativa liderado por Corea del Sur en el marco de la convocatoria ICT training for Colombian teachers 2022.
- **Impresora 3D.** Se requiere una impresora 3D basada en Filamento PLA y 5 rollos de filamento para diseño de partes mecánicas y estructuras de los artefactos tecnológicos a desarrollar.
- **Computador servidor y de alta capacidad de procesamiento.** Se requiere un computador tipo servidor de alta capacidad de procesamiento para el desarrollo de aplicaciones, renderizado de video y ejecución de aplicativos virtuales y videojuegos.

Referencias

- [1] M. Castells, *La era de la información: economía, sociedad y cultura, Volume 1 (Google eBook)*. Siglo XXI, 1999.
- [2] D. G. Lamar, P. F. Miaja, M. Arias, A. Rodriguez, M. Rodriguez, and J. Sebastian, "A project-based learning approach to teaching power electronics: Difficulties in the application of Project-Based Learning in a subject of Switching-Mode Power Supplies," in *IEEE EDUCON 2010 Conference*, 2010, pp. 717–722.
- [3] P. de la R. de Colombia, "¿Qué es el Plan Nacional de Desarrollo?," 2014. .
- [4] D. Oblinger, "IT as a Game Changer," *Game Chang. Educ. Inf. ...*, 2012.
- [5] J. J. Brunner, *Las nuevas tecnologías y el futuro de la educación*. 2003.
- [6] W. Haddad, "ICTs for education: A reference handbook," *Retrieved Oct.*, 2007.
- [7] G. R. Morrison, S. M. Ross, J. E. Kemp, and H. Kalman, *Designing Effective Instruction*. John Wiley & Sons, 2010.
- [8] C. Peterson, "Bringing ADDIE to life: Instructional design at its best," *J. Educ. Multimed. Hypermedia*, 2003.
- [9] Ministerio de Educación, *Guía de apoyo para los docentes en la implementación de metodología STEM - STEAM*. Ecuador, 2022.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

- [10] Clapp, E. P., & Jimenez, R. L. (2016). Implementing STEAM in maker-centered learning. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 10(4), 481–491

NIVEL INTRODUCTORIO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Conocer y practicar diferentes habilidades motrices, de trabajo en equipo y resolución de problemas a través del juego, explorando los recursos y etapas de manera autogestionada (COMPONENTE LÚDICO)	Crear rutinas y coreografías combinando una serie de movimientos individuales	Actividades kinestésicas (movimiento, instrucciones con tarjetas)	6 y 7	4 h	Representación	febrero	julio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados
	Describir, comparar y construir figuras 2D , 3D	Actividades con recursos (sólidos, tangram, medición y diseño de maquetas)	6 y 7	6 h	Representación	febrero	julio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados
	Recrear y diseñar juegos de mesa estableciendo y acatando normas y reglas coherentes	Juegos de mesa	6 y 7	8 h	Representación	febrero	julio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados
Desarrollar diferentes habilidades generales (abstraer, modelar, codificar, justificar, descomponer, medir, argumentar, analizar y plantear soluciones efectivas)	Desarrollar el pensamiento lógico utilizando los operadores lógicos y estructuras de decisión en situaciones problema	Actividades de razonamiento lógico	6 y 7	6 h	Representación	febrero	julio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados
	Descubrir patrones y crear	Actividades de reconocimiento	6 y 7	6 h	Representación	febrero	julio	Aulas tecnológicas

NIVEL INTRODUCTORIO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
involucradas con el pensamiento computacional (HABILIDADES TRANSVERSALES)	generalizaciones y abstracciones a partir de una serie de elementos	de patrones						con infraestructura y recursos proyectados
	Reconocer un patrón dado, para luego presentar sus resultados en otra representación	Actividades de cambio de representación	6 y 7	6 h	Representación	febrero	julio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados
	Identificar errores, redundancias o posibles ajustes para mejorar los algoritmos en la solución de situaciones problema	Actividades de optimización	6 y 7	6 h	Representación	febrero	julio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados
Analizar y expresar soluciones a problemas a partir de habilidades de, abstracción, modelización y deducciones lógicas por medio de algoritmos (PENSAMIENTO ALGORITMICO)	Ejecutar un algoritmo sobre un conjunto de datos o elementos a partir de la explicación de funcionamiento de este	Actividades de ejecución de algoritmos	6 y 7	4 h	Representación	febrero	julio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados
	Descomponer las actividades grandes en una serie de eventos más pequeños. Organizar eventos secuenciales cotidianos y de contexto en su	Actividades de creación de algoritmos.	6 y 7	8 h	Representación	febrero	julio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados

NIVEL INTRODUCTORIO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
	orden lógico.							
	Identificar el algoritmo detrás de diferentes tareas que permitan llegar a una solución	Actividades de descubrimiento de algoritmos	6 y 7	6 h	Representación	febrero	julio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados

NIVEL BÁSICO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Introducir al estudiante en el mundo del pensamiento computacional mediante el lenguaje de programación por bloques con el uso de sencillas conexiones.	Construcción y diseño de juegos y pequeños proyectos haciendo uso de la programación por bloques	- Explorar y aprende a usar un software de programación por bloques - Desarrollar un programa que responda a una necesidad del contexto	8, 9, 10 y PFC	25 h	Representación, Diseño, Comunicación	Febrero	Junio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados
	Estimular la formación de creadores digitales que se enfrenten a desafíos complejos, interdisciplinarios, innovadores.							
	Aumentar la capacidad para imaginar posibilidades para su propia creación computacional							

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

Desarrollar un artefacto tecnológico con base en la electricidad y la electrónica.	Utilizar software de simulación para la construcción de artefactos tecnológicos.	Construcción de circuitos eléctricos y electrónicos con software de simulación.	8-9-10 y PFC	35 h		Febrero	Junio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados
	Construir un artefacto tecnológico utilizando nociones básicas de circuitos eléctricos y electrónicos.	Construcción de artefactos tecnológicos para solucionar problemáticas del contexto						

NIVEL INTERMEDIO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Interpretar ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos, simulaciones o prototipos.	Construir un proyecto de investigación que resuelva una problemática del siglo XXI	- Aprendizaje de codificación de tarjetas arduino con protocolos de comunicación para sensores. - Aprendizaje de codificación de tarjetas micro-bit con protocolos de comunicación para sensores. - Elección de un proyecto de investigación en el marco de los ODS de la	8,9 y 10	2h	Representación Diseño Comunicación Investigación	Febrero	Junio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

		ONU.						
Uso eficientemente herramientas tecnológicas e informáticas en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias).	Diseñar e implementar un artefacto tecnológico que responda a una problemática del siglo XXI.	- Diseño de partes mecánicas usando impresora 3D. - Diseño de circuitos electrónicos e implementación de placas usando CNC.	8,9,10	10h	Representación Diseño Comunicación Investigación	Febrero	Junio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados

NIVEL AVANZADO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Representar ideas sobre diseños, innovaciones tecnológicas o informáticas mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello herramientas informáticas, computación en la nube o tecnologías de la cuarta	Construir un proyecto de investigación que resuelva una problemática del siglo XXI. Participar con un proyecto de investigación en un evento STEAM de carácter regional, nacional o internacional.	- Formular un proyecto de investigación que atienda a una problemática del siglo XXI en el marco de los ODS planteados por la ONU. sistematizar los resultados, metodologías y trabajos futuros para socializar en eventos	8,9 y 10	2h	Representación Diseño Comunicación Investigación	Febrero	Junio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

revolución industrial		académicos.						
Evaluar y seleccionar con argumentos las propuestas y decisiones en torno a un diseño de solución a un problema tecnológico o informático.	- Construir un artefacto tecnológico que responda a una necesidad del siglo XXI	Diseñar e implementar artefactos tecnológicos empleando la tecnología arduino con sensores. - Prototipar y poner a punto artefactos tecnológicos utilizando instrumentación electrónica.	8,9 y 10	2h	Representación Diseño Comunicación Investigación	Febrero	Junio	Aulas tecnológicas con infraestructura y recursos proyectados

Línea de acción: Formación de maestros

- Semilleros de investigación educativa y pedagógica

NOMBRE DEL PROYECTO
SEMILLEROS DE INVESTIGACION EDUCATIVA Y PEDAGOGICA
EJE
CIENCIA TECNOLOGIA E INNOVACION
AREAS QUE INTEGRAN EL PROYECTO
áreas del Currículo, Unidades de Formación, Práctica Pedagógica Investigativa.
LIDERES DEL PROYECTO

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

Samanta Córdoba, Imelda Sandoval, Gladys Sepúlveda, Elizabeth Tovar, Carmen Elisa España Alava

OBJETIVO GENERAL

Propiciar procesos de investigación educativa y pedagógica en la comunidad normalista que permita la reflexión y transformación de las prácticas pedagógicas en el aula desde la perspectiva socioformativa y emocional.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Promover la cultura investigativa institucional para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de estrategias lúdico-pedagógicas

Desarrollar en la comunidad normalista **competencias investigativas que fortalezcan el pensamiento crítico, creativo y reflexivo.**

Diseñar propuestas investigativas que **impacten las prácticas pedagógicas para generar nuevas dinámicas de intervención en el aula**

JUSTIFICACIÓN

Teniendo en cuenta que el aspecto **misional de la institución es formar Maestros** para desempeñarse en el nivel de preescolar y ciclo de básica primaria con **excelencia académica, pedagógica e investigativa**, es fundamental establecer espacios que posibiliten el desarrollo de **pensamiento propio, de habilidades que generen lógicas creativas, de análisis, reflexión y cuestionamiento permanentes**, así mismo, el propiciar posibilidades para despertar en los estudiantes la iniciativa, la agilidad mental, la agudeza de criterio, la rapidez para tomar decisiones en medio del mosaico de posibilidades que le brinda el contexto en el que interactúa como constructor de su propio conocimiento, y como maestro en formación, para pensar y recrear nuevas posibilidades en su aula como escenario de investigación.

Desde el enfoque integral socioformativo y emocional, de la Escuela Normal Superior de Pasto. Y **las políticas educativas** que privilegian la participación de los estudiantes, o como autores de procesos investigativos, **se concibe la investigación como escenario de la práctica pedagógica**, es así como **los semilleros son uno de los principios didácticos que conducen a los maestros en formación a aprender, a cuestionar, indagar, y discutir sobre una temática objeto de estudio o problema, asumiendo su rol de maestro investigador en su ejercicio formativo.**

Por lo tanto, se adopta la investigación como un espacio pedagógico que incorpora el valor formativo desde la experiencia, **generando competencias didácticas e intelectuales, permitiendo problematizar el conocimiento, el quehacer docente, desde la capacidad humana de cuestionarse, de reflexionar sobre porqué, para qué, cuál es el propósito de investigar,** preguntas que se presentan en el proceso formativo de la población estudiantil,

En la Escuela Normal, **los semilleros de investigación cuentan con el apoyo legal**, desde:

-**Ley general de educación** 115/94, Art. 73, capítulo 1: Investigación e Innovación Educativa, y en la formación de los educadores. Art. 109 cap. 2: Fortalecer la educación en el campo pedagógico.

- **Decreto 4790 de 2007**, de las escuelas Normales, art. 3 condiciones básicas de calidad Numeral 3: Innovación en el campo educativo, desarrollo del pensamiento crítico e investigativo.

-**Decreto 1236: Art. 2,3,3,7,1,3:** Naturaleza y características de las Escuelas Normales. Literal: iii. Literal: IV. Artículo 2.3.3.7.1.4. Literales d, e, g, l.

-**Documento de Naturaleza** y retos de las escuelas normales, del MEN.

Por lo tanto en **Colombia los semilleros de investigación son una estrategia pedagógica extracurricular** que fomenta la cultura investigativa en sus estudiantes y que se agrupan para desarrollar actividades que propenden por la formación investigativa.

Por otra parte la **escuela Normal cuenta con grupo de investigaciones escalafonado en Colciencias (nombre)**, categoría xx que promueve la **circulación de saberes educativos y pedagógicos**, a través de procesos investigativos, enriqueciendo la reflexión crítica, permitiendo la innovación pedagógica, y transformando los contextos.

Para **dar continuidad** a este **proceso como política institucional**, de **fomento a la investigación**, **promueve la creación y consolidación de grupos de semilleros de investigación educativa y pedagógica** que realicen aportes al desarrollo del conocimiento pedagógico **a partir de la cual la comunidad normalista, estudiantes, maestros, directivos, padres de familia compartan aquellas vivencias** de aula, desde su rol, generando aprendizajes y experiencias que aportan el mejoramiento de las prácticas pedagógicas, promoviendo el aprendizaje autónomo y creativo, sin embargo los semilleros no solo contribuyen a formar en investigación, también se forman profesionales con mayor calidad humana, sociabilidad y compromiso social.

El proyecto se articula al eje Ciencia, Tecnología e innovación, lo que permite la apropiación de una cultura académica e institucional de procesos formativos y científicos, desarrollando una academia crítica, forjando líneas y grupos de investigación, fortaleciendo el sistema de investigaciones, con fases continuas en los semilleros para su desarrollo, facilitando el trabajo independiente, en equipo, dirigido, desarrollando nuevas estrategias de investigación, afianzando herramientas metodológicas, que experimentan procesos investigativos y de aprendizaje, socializan los productos de investigación y fortalecen los espacios académicos.

DESCRIPCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto denominado: **“Semilleros de investigación educativa y pedagógica**, son un espacio para el cultivo de los **desempeños propios de la actividad investigativa, conformado por un grupo de estudiantes, comprometidos y motivados**

en desarrollar, la reflexión, la comprensión y la transformación de entornos de aprendizaje, sociales y culturales, que contribuyan significativamente en la construcción de pensamiento crítico, la práctica de valores desde una ética profesional de la investigación, con sentido de responsabilidad y proyección social, al respecto Villalba (2017) manifiesta: “El participar en un semillero permite desarrollar habilidades de lecto-escritura, debate y diálogo, aprender a investigar y a descubrir distintas formas de desarrollar conocimientos, promover el aprendizaje autónomo y creativo”. Desde esta perspectiva, los semilleros además de contribuir a la formación investigativa, también forman maestros con mayor calidad humana y compromiso social. Propiciando un espacio de formación colectiva con sus iguales, y con el acompañamiento de un docente, este proceso se inicia desde la etapa de preescolar, quienes más adelante serán los maestros investigadores, fomentando el desarrollo de aptitudes y actitudes científicas, promoviendo la capacidad de trabajo en equipo e interdisciplinario.

La conformación de semilleros de investigación puede ser por iniciativa propia de un grupo de **estudiantes alrededor de un tema de interés o por convocatoria de uno o varios docentes**, en coordinación con los **directores de grupo, dinamizadores, coordinadores de niveles**, especificando los intereses temáticos para la conformación y los vínculos con algún grupo de investigación institucionalizado o en desarrollo. El estudiante que decida pertenecer a un semillero de investigación y ejecutar un proyecto aprende a plantear problemas, formular hipótesis, recopilar y sintetizar información, observar, indagar, realizar entrevistas y encuestas, consultar bases de datos y presentar sus productos de investigación

Los semilleros de investigación hacen parte del sistema de investigación institucional, tendrán la siguiente estructura operativa:

-Un coordinador, mediador en los procesos dialógicos y de construcción de conocimiento que se establecen en el grupo de participantes, encargado de liderar, motivar, planear las actividades que deben darse en el Semillero de investigación.

-Un docente acompañante quien será el encargado de ir con el proceso de estudiantes, orientar sus formas de organización y realización, además del seguimiento y cumplimiento de los objetivos propuestos.

-Un grupo de estudiantes, máximo tres personas

PRIMER NIVEL: PRINCIPIANTE

PREPARACION Y ESTRUCTURACIÓN DEL PROYECTO: en el que se da a conocer el proyecto como un ejercicio de comprensión, sensibilización y motivación. Fundamentación teórica, acercamiento dialógico de permanente interacción de maestro y estudiante

SEGUNDO NIVEL: INTERMEDIO

EJECUCIÓN DE LOS PROYECTOS: Constituye la actividad fundamental del trabajo de los semilleros, que consiste en la búsqueda de conocimientos sistematizados y contextualizados realizados en un periodo concreto y con unos resultados precisos

TERCER NIVEL: AVANZADO

DIVULGACIÓN DE RESULTADOS Y ACTIVIDADES: Conjunto de actividades que desarrollan los semilleros para dar a conocer los resultados del proceso investigativo, que permita la divulgación de la experiencia.

NIVEL PRINCIPIANTE								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Presentar anteproyectos de investigación que fortalezcan las practicas pedagógicas desde lo socioformativo y emocional.	Convocar a la comunidad normalista a presentar anteproyectos de investigación. A Junio de 2023 el 50% de la comunidad normalista participa en un proyecto de investigación	Conformación del comité de investigación institucional -Talleres teórico, prácticos del manejo metodológico y conceptual de la dinámica de proyectos de investigación. -Motivar a la inscripción de preguntas y problemas para la investigación	Preescolar a I semestre PFC	4	Observar Formular preguntas Consultar	6 Febrero 2023	7 de Julio 2023	Recursos tecnológicos, bibliográficos, Financieros.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

		- Formulación de anteproyectos - Aprobación de anteproyectos -convocatoria proyectos ofertados -Participación en proyectos de investigación - Asignación de asesores y co-investigadores (maestros en formación) - Retroalimentación permanente en el desarrollo de los proyectos de investigación						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

NIVEL INTERMEDIO

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Construcción de los diferentes marcos, referencial y metodológicos de la investigación	Desarrollo del 70% de la propuesta investigativa a junio 27 de 2023. Al 100% noviembre 2023	- Desarrollo de las propuestas investigativas -seminarios de estudio -Revisión bibliografica en bases de datos -elaboración de estados de arte -construcción del marco referencial - Recolección de información - Análisis y evaluación de información	Preescolar a II y III PFC	4	Investigación: Consulta Contraste Ejecución de procedimientos Representación: Organización de información Elaboración de esquemas, gráficos y tablas Comunicación: vocabulario creciente, elaborar y comunicar conclusiones	6 de febrero 2023	23 noviembre 2023	Recursos tecnológicos, bibliográficos, Financieros
NIVEL AVANZADO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Elaborar propuestas pedagógicas de intervención en el aula	Desarrollo del 100% Del proceso investigativo	Diseño de propuestas pedagógicas - Ejecución de	Preescolar al IV y V sem	4	Investigación Representación Comunicación	6 de febrero 2023	Noviembre 2023 Junio 2024	Recursos tecnológicos, bibliográficos, Financieros

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

	Comunicación y publicación del 100%	propuestas pedagógicas - Comunicación de resultados de la investigación (escrita Elaboración de artículos escritos Publicación de artículos. Participación en ponencias Organización de eventos académicos, Ferias de la ciencia institucional, regional, nacional e internacional	estre PFC		Diseño			
--	-------------------------------------	---	-----------	--	--------	--	--	--

Línea de acción: Educación ambiental

- Semillero ambiental

NOMBRE DEL PROYECTO
SEMILLEROS DE INVESTIGACION EDUCATIVA Y PEDAGOGICA
EJE
EDUCACION AMBIENTAL
AREAS QUE INTEGRAN EL PROYECTO
CIENCIAS NATURALES, CASTELLANO, MATEMATICAS, ETICA, ARTISTICA, TECNOLOGIA, EDUCACION FISICA,
LIDERES DEL PROYECTO
GLADYS AGREDA, KATERINE MELO, RUTH ORTIZ, MERCEDES RODRIGUEZ, LUCY SANTACRUZ, ERIKA SANTANDER, MABEL JOJOA, SANDRA INSUASTI Y CARMEN ELENA DELGADO B.
OBJETIVO GENERAL
Formación en competencias y valores que promuevan procesos de participación para la conservación, protección y aprovechamiento de los recursos naturales en el entorno inmediato, contribuyendo a su bienestar socioemocional.
OBJETIVOS ESPECIFICOS
1. Concientizar a los estudiantes sobre su responsabilidad en el cuidado del medio ambiente. 2. Motivar la participación de los estudiantes en acciones de mejora para conservación de su entorno próximo. 3. Desarrollar actividades como pequeños emprendimientos con la reutilización de residuos sólidos de su entorno.
JUSTIFICACIÓN
Fortalecer la educación ambiental es una necesidad que debe ser atendida con urgencia. A diario se encuentra con situaciones que atentan contra el ambiente: el consumo desmedido de la energía, el desperdicio de materiales que se utilizan diariamente, la contaminación del aire por vehículos o fábricas, la falta de respeto a las personas con quienes nos relacionamos, la informalidad en todas sus manifestaciones, el manejo inadecuado de residuos sólidos, son indicios que las condiciones ambientales en que nos desenvolvemos afectan nuestra calidad de vida. El único actor del ambiente que tiene la posibilidad de orientar sus acciones voluntariamente es el ser humano, por lo tanto, en él se centra la responsabilidad de promover un cambio de estas condiciones adversas.

A través de la Educación Ambiental el ser humano puede conocer su ambiente, desarrollando capacidades y actitudes que le permitan participar, individualmente y con su comunidad, en acciones concretas necesarias para la construcción de una sociedad sostenible, es necesario entonces, desarrollar una estrategia que enfoque la Educación Ambiental como tema transversal, para poder facilitar la comprensión y acción sobre la realidad ambiental. Esto significa dar sentido al conocimiento para poder entender y actuar sobre una problemática que nos obliga a asumir desde el sistema educativo una perspectiva ética a fin de tener una visión del mundo, solidaria y responsable respecto a él.

Es de notar que la educación ambiental correctamente direccionada, en propuestas como el semillero ambiental, está enfocada a un aspecto clave que consiste en mejorar las formas de actuar y pensar en los seres humanos frente al cuidado y la conservación del mundo natural, ante lo cual podemos decir que: La educación ambiental es un proceso educativo, integral e interdisciplinario que considera al ambiente como un todo y que busca involucrar a la población en general en la identificación y resolución de problemas a través de la adquisición de conocimientos, valores, actitudes y habilidades, la toma de decisiones y la participación activa y organizada.

Son muchos los procesos que se llevan a cabo para mejorar las condiciones medio ambientales dentro del proyecto semillero ambiental, no obstante, se comprende como absolutamente necesario impactar a la población joven seleccionada de los grados cuarto de básica primaria hasta los grados novenos de básica secundaria acerca de la problemática con la intención de suscitar en ellos un cambio en el comportamiento que se traduzca en mejoras de condiciones a futuro y de aporte a nivel social.

Los Proyectos a desarrollar son los siguientes:

1. Elaboración de trabajos manuales con materiales, producto del reciclaje escolar (grados 4 y 5 de básica primaria)
2. Elaboración de papel artesanal (grados 6 y 7 básica secundaria)
3. Producción de abono orgánico a partir de la lombricultura con residuos orgánicos generados en el hogar y/o institución (grados 8 y 9 básica secundaria)

DESCRIPCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

El semillero ambiental tiene como finalidad que los niños y adolescentes se concienticen acerca de las actividades humanas y su impacto en el medio ambiente; para poder crear todo este conocimiento a la práctica diaria, modificando hábitos y conductas habituales, que incentiven el desarrollo sostenible; y a partir de ese ejemplo ir contagiando a sus amigos, familiares, etc. para poder desarrollar entre todos una sociedad más respetuosa y cuidadosa del medio ambiente que nos alberga.

Para desarrollar el siguiente trabajo, el semillero ambiental tendrá como base fundamental fortalecer las competencias y/o habilidades socioemocionales de los estudiantes, como:

Creatividad, Disciplina, Interés en el entorno, Autoconocimiento, Empatía, Comunicación asertiva, Relaciones interpersonales, Toma de decisiones, Solución de problemas y conflictos, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Potenciar una mirada responsable y crítica sobre la generación de residuos, Respetar la opinión de los compañeros, Fundamentar las opiniones propias y trabajar mancomunadamente con otros para la concreción de un proyecto en común.

Lo anterior para desarrollar en entornos de aprendizaje, ubicados fuera del aula de clase para propiciar espacios de bienestar y felicidad a los estudiantes. Que al profundizar en el componente lo ambiental se motive a un mejor vivir.

NIVEL PRINCIPIANTE								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Elaborar trabajos manuales con materiales, producto del reciclaje escolar.	80% de estudiantes asisten regularmente a los talleres. 80% de estudiantes presentan sus trabajos en la feria ambiental	Taller teórico practico sobre el uso adecuado de residuos sólidos Recolección y clasificación de residuos inorgánicos sólidos. Elaboración de trabajos manuales. Feria para exponer trabajos elaborados.	Grupo (4°- 5°)	2 horas semanales	Conciencia y sensibilidad ambiental Creatividad Trabajo en equipo Pensamiento crítico	Marzo	Junio	Aula con equipo tecnológico y adaptado para el trabajo (con mesas grupales) Residuos inorgánicos sólidos generados en la institución Tijeras Pegante Pintura Cinta adhesiva \$ 600.000,00

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

		Acompañamiento y certificación.						
NIVEL INTERMEDIO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Elaboración de papel artesanal con papel reciclado en la institución.	80% de estudiantes asisten regularmente a los talleres. 80% de estudiantes presentan sus trabajos en la feria ambiental.	Taller teórico práctico sobre la clasificación del papel. Taller para la implementación de estrategias para la elaboración del pape artesanal. Salidas de campo (relleno sanitario Antanas, cooperativas de recicladores, empresa Soluciones ambientales) Elaboración de materiales con papel artesanal. Miniferia ambiental	Grupo (6° - 7°)	2 horas semanales	Conciencia y sensibilidad ambiental Creatividad Trabajo en equipo Pensamiento crítico	Marzo	Junio	Aula con equipo tecnológico y adaptado para el trabajo (con mesas grupales) Papel recolectado en la institución. Recipientes como: baldes, canecas plásticos, bastidor, licuadora, tamizadores, Tijeras Pegante Pintura Cinta adhesiva, moldes, pinceles, accesorios finales.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

		para exponer trabajos realizados. Acompañamiento y certificación.						\$ 2.000.000,00
NIVEL AVANZADO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Producir abono orgánico a partir de la lombricultura, aprovechando los residuos orgánicos producidos en el hogar y/ institución.	80% de estudiantes asisten regularmente a los talleres. 80% de estudiantes participan en la miniferia con la exposición de los productos obtenidos en el eco-vivero	Taller teórico práctico sobre residuos orgánicos. Taller sobre el manejo de la lombricultura (siembra y cosecha) Salidas de campo (relleno sanitario Antanas, cooperativas de recicladores, empresa Soluciones ambientales)	Grupo (8° - 9°)	2 horas semanales	Trabajo en equipo, Creatividad Disciplina y organización Conciencia y sensibilidad ambiental Pensamiento crítico	Marzo	Junio	Aula ambiental Vivero institucional Pie de cría Residuos orgánicos Canecas plásticas, rastrillo, guantes, carreta, material para empacar. \$1.500.000,00

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

		Cosecha del abono orgánico.						
		Miniferia ambiental para exponer el abono y pie de cría producidos en el eco- vivero						
		Acompañamie nto y certificación.						

Nota: Proyección:

1. Hacia la huerta escolar
2. Participación como intermediario (inicialmente) en el proceso de producción de madera plástica
3. Participación en el proceso de reciclaje en la fuente

7.14.1.4. Competencias Básicas de Aprendizaje

Las pruebas Saber son evaluaciones externas estandarizadas aplicadas por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación -ICFES-, las cuales evalúan el desempeño alcanzado por los estudiantes según las competencias básicas definidas por el Ministerio de Educación Nacional. Estas pruebas evalúan los desempeños desarrollados por los estudiantes al final de los ciclos de los niveles educativos de la educación básica y media. Saber 3º y 5º en la básica primaria, Saber 9º en el cierre de la educación básica secundaria, y Saber 11º al término de la educación media.

En saber 11º se evalúan Lectura crítica, Matemáticas, Competencias Ciudadanas, Ciencias Naturales e inglés. Este énfasis que se realiza en función de mejorar el desempeño en este tipo de pruebas en las áreas mencionadas. Sería reforzar dichas competencias que se han visto a lo largo de la vida escolar y en el manejo de esta clase de preguntas llamadas selección múltiple única respuesta o preguntas bisagras que motivan la incertidumbre.

Es propiciar los espacios para que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes sean competentes y hábiles en Lectura crítica, Matemáticas, Competencias Ciudadanas, Ciencias Naturales e inglés.

El cambio climático como una realidad eminente y una afectación a nivel mundial y que no es nada secundario en la vida del ser humano, debe tomarse desde una visión de conciencia individual y colectiva, y una formación para el cuidado de la casa común que es el mundo en que vivimos. La formación de la ENS de Pasto desde de una perspectiva ambiental y ecológica debe potenciar los proyectos que se siguen manejando como el PRAE y realizar proyectos que impacten de manera real el medio ambiente desde la escuela y la sociedad.

Una paz no como la ausencia de conflictos sino el desarrollo en la solución pacífica de los mismos. Incluiría lo importante de las competencias ciudadanas descritas en los estándares básicos, como el aprendizaje para la convivencia y la comunicación. Este eje se ejecutaría en lo que podría llamarse escuelas o centros de interés formativo como son las zonas de orientación escolar, mediadores escolares, difusores de convivencia y paz, entre otros

De acuerdo con Philippe Perrenoud, competencia en educación es la facultad de movilizar diferentes recursos cognitivos (que incluye saberes, informaciones, habilidades operatorias, inteligencias) para, con eficacia y pertinencia, hacer frente y solucionar una serie de situaciones o problemas, esta definición nos acerca a la importancia de desplegar todos los recursos cognitivos y en especial las competencias comunicativas nos ayudan desde el lenguaje a saber desempeñarse, saber ser en una comunidad hablante.

“En cuanto a su valor social, el lenguaje se torna, a través de sus diversas manifestaciones, en eje y sustento de las relaciones sociales” (Estándares y competencias básicas en lenguaje).

Este eje se ejecutaría en lo que podría llamarse escuelas o centros de interés formativo como serían, argumentación y convivencia, lectura práctica de los contextos, literatura, cine y sociedad, y otros.

Línea de acción: Formación en Derechos humanos y ciudadanía

- Normalistas Constructores Permanentes De Sana Convivencia

NOMBRE DEL PROYECTO
Normalistas Constructores Permanentes De Sana Convivencia
EJE AL CUAL PERTENECE
Competencias básicas de aprendizaje
AREAS QUE INTEGRAN EL PROYECTO
Ciencias Sociales, Ética y valores, Pedagogía
LIDERES DEL PROYECTO
POLA MARIA CRIOLLO EDITH BETANCOURTH ROSARIO ORTEGA MARIA SONIA CHAMORRO LADY BASTIDAS HERNANDO ELIECER CALVACHE JANNETH MARTINEZ CRISTINA GOYES ADRIANA BASTIDAS PATIÑO
OBJETIVO GENERAL
Contribuir a la Escuela Normal Superior de Pasto a consolidarse como una institución constructora de sana convivencia y por ende de ejercicio eficaz del derecho deber a la Paz; estableciéndose así, como un referente regional y nacional; a través de la apropiación en la vida cotidiana de la aplicación de los mecanismos alternativos de resolución de conflictos y de los componentes propios del sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar
OBJETIVOS ESPECIFICOS
1. Capacitar a la comunidad educativa en concepto, clases y forma de protección de Derechos Humanos, mecanismos de solución de conflictos, sistema nacional de convivencia escolar. 2. Sensibilizar a la comunidad educativa sobre la importancia de respetar los derechos humanos.

3. Sensibilizar a la comunidad educativa sobre la necesidad de recuperar la práctica de valores y normas de urbanidad y cortesía como forma de reconocimiento de la dignidad humana.
4. Formar a integrantes de la comunidad educativa en resolución pacífica de conflictos
5. Adoptar y poner en funcionamiento el centro de mediación escolar para la resolución de faltas disciplinarias leves y conflictos tipo uno o de bajo impacto.
6. Consolidar y desarrollar los círculos de conciliación escolar como espacios para prevenir conflictos y dar un tratamiento o atención con medidas pedagógicas a conductas que se encuentren tipificadas como faltas disciplinarias tipo uno y conflictos tipo uno o de bajo impacto.

JUSTIFICACIÓN.

El proyecto Normalistas constructores permanentes de sana convivencia se justifica por cuanto permite que los estudiantes potencien las habilidades para la vida previstas por la OMS, las cuales son necesarias a la hora de trabajar la cultura ciudadana dentro de un país que requiere avanzar en el reconocimiento y vivencia de derechos humanos.

Se hace necesario que los estudiantes se apropien de herramientas cimentadas en el dialogo para gestionar los conflictos que diariamente deben abordar en los diferentes espacios cotidianos.

DESCRIPCION Y CONCEPTUALIZACION DEL PROYECTO

La Escuela Normal Superior de Pasto, así como la generalidad de las instituciones educativas, debe prestar el servicio público de educación y formar a sus estudiantes dentro de un ambiente y cultura de violencia que infortunadamente Colombia se ha venido implantado en la comunidad, cultura que lleva a nuestros niños niñas y adolescentes a pensar que la resolución o gestión de conflictos se consigue a través de actos de violencia, de irrespeto, de no reconocimiento de la dignidad humana, que llevan de uno u otra forma a desconocer, vulnerar o poner en riesgo los derechos humanos y el orden institucional.

La cultura de violencia lleva a desconocer a la otra persona, que a su vez genera la pérdida de la capacidad para construir y mantener espacios de sana convivencia; lo cual desencadena el surgimiento o la generación de problemas de transgresión de Derechos Humanos. Con este escenario, se puede señalar que al interior de la Escuela se han identificado los siguientes hechos que se convierten en los síntomas que determinan la necesidad de formular y desarrollar el presente proyecto :

1. Situaciones de violencia al interior de la institución. Se presenta juegos bruscos , peleas y riñas entre estudiantes, hay trato verbal inapropiado, hay estudiantes que intimidan a sus compañeros, valiéndose de la superioridad, por la edad y contextura física.
2. Falta de tolerancia a la frustración en los estudiantes. En muchas ocasiones los estudiantes expresan sentimientos negativos frente al hecho de no conseguir siempre lo que quieren, lo cual se evidencia con actos de irrespeto, rabietas,

enojos, ansiedad y depresión, entre otras formas de expresión de su inconformidad, ante la negativa a sus pretensiones.

3. Cultura de violencia en el entorno de la institución. La Escuela Normal Superior se encuentra ubicada en una comuna donde confluyen grupos poblacionales vulnerables que han tenido que enfrentar la problemática de violencia de país. Los Estudiantes de la Normal no son ajenos a la delincuencia, a la inseguridad, al micro tráfico de estupefacientes y narcotráfico, a la corrupción, a la violencia intrafamiliar entre otras problemáticas del entorno.

4. No reconocimiento de la importancia del respeto de normas que rigen las relaciones sociales. A nivel —general, en nuestro país se ve a las normas como un límite o restricción injustificada al ejercicio de la libertad y se tiende a cumplirlas solo por el temor al castigo, desconociendo que la invención de las normas se centra en la necesidad de regular las relaciones sociales para evitar que se presenten inconvenientes y problemas. Nuestros estudiantes no se escapan de esta idea, a veces cumplen las normas solo por cumplirlas para evitar una sanción, pero no se las aceptan o legitiman. No se interioriza la importancia de su respeto como herramienta para convivir sanamente

5. Desconocimiento de contenido y forma de protección de DDHH, así como de las normas que rigen las relaciones sociales. Muchas de las situaciones que se presentan en las instituciones y que conllevan la vulneración de derechos y de la dignidad humana se centran en el hecho de que los estudiantes así como otros integrantes de la comunidad educativa no ha accedido a una oportuna y adecuada educación en derechos humanos, toda vez que en muchas ocasiones los procesos de formación no son abordados por personas que se encuentren debidamente formadas en este campo o que estando formadas no cuentan con los espacios necesarios para abordar el proceso ni tampoco se ha logrado transversalizar e incorporar en el currículo.

6. Medios de comunicación coadyuvan la cultura de violencia en Colombia. Nuestros estudiantes están siendo enajenados por los medios de comunicación consumistas, que llevan a la crisis de valores, y a la cosificación de las personas, eso lo vemos en la música, los programas de televisión, páginas de internet, videojuegos a lo que están compelidos los niños niñas y adolescentes a ocupar su tiempo, más cuando cuentan con escasos espacios de manejo del tiempo, o no se les ofrece otras alternativas para emplear, en forma adecuada su tiempo a lo cual se suma que no hay una supervisión adecuada de sus —progenitores o por parte de mayores de edad que estén a su cargo.

7. Pérdida de la vivencia de normas de urbanidad y cortesía. Los estudiantes están perdiendo la capacidad de reconocer al otro al no darse espacios para saludar, para agradecer, en fin no se están vivenciando normas básicas de urbanidad al ser aplicadas permitían mejorar las relaciones sociales y por ende la convivencia.

8. Pérdida del ejercicio de valores y principios morales y éticos. Se presentan actos de irrespeto, de intolerancia, de deshonestidad, falta de solidaridad entre otros hechos que llevan desconocer al otro (su prójimo) y al medio ambiente

Ahora bien teniendo en claro la serie de problemáticas que deben enfrentar los estudiantes surge este proyecto que pretende que la Escuela Normal Superior de Pasto pueda consolidarse como un espacio que permita la construcción permanente de sana convivencia y que sea pionera en el tratamiento de conflictos y situaciones

que impliquen transgresiones o desconocimiento del manual de convivencia a través del empleo de mecanismos alternativos de resolución de conflictos; más cuando en su misión institucional ha tenido a bien señalar que: *“forma profesionales de la educación para desempeñarse en el nivel Preescolar y Básica Primaria, con excelencia académica, comprometidos con el desarrollo integral de una sociedad más equitativa, justa y humana, altamente responsable ante los desafíos que plantea la región, el país y el mundo. Formamos integralmente al ser humano con criterios de excelencia, sensibilidad y responsabilidad social.”*

CONCEPTUALIZACIÓN DE LAS CATEGORÍAS RELEVANTES DEL PROYECTO

- **DIGNIDAD HUMANA:** Siguiendo lo definido por la Corte Constitucional Colombiana en Sentencia T 881 de 2002 Debe ser abordado bajo tres lineamientos funcionales, a saber: a. Como principio, b. Como valor fundante del ordenamiento jurídico y del Estado Colombiano y c. Como derecho del ser humano.
- **PAZ:** “La paz no es solamente un valor que deba regir las relaciones internacionales. La paz es también un derecho humano del que todas las personas, los grupos y los pueblos somos titulares: todas y todos tenemos derecho a vivir en paz; todas y todos tenemos derecho a una paz justa, sostenible y duradera. La paz no es sólo ausencia de conflictos armados, internos o internacionales. La paz es un concepto mucho más amplio y positivo que engloba el derecho a ser educado en y para la paz; el derecho a la seguridad humana y a vivir en un entorno seguro y sano; el derecho al desarrollo y a un medio ambiente sostenible; el derecho a la desobediencia civil y a la objeción de conciencia frente a actividades que supongan amenazas contra la paz; el derecho a la resistencia contra la opresión de los regímenes que violan los derechos humanos; el derecho a exigir a todos los Estados un desarme general y completo; las libertades de pensamiento, opinión, expresión, conciencia y religión; el derecho al refugio; el derecho a emigrar y participar en los asuntos públicos del Estado en que el se resida; y el derecho a la justicia, a la verdad y a la reparación efectiva que asiste a las víctimas de violaciones de los derechos humanos.”²³
- **SANA CONVIVENCIA:** “La sana convivencia los lleva a vivir los valores y les permite desarrollarse como personas, aprender a convivir con los otros, expresarse, dialogar, resolver las diferencias, saber trabajar y solidarizarse. El objetivo de una sana convivencia es que valoremos a los demás y saber que en la escuela tenemos la oportunidad de dar a conocer los valores y costumbres, que aprendimos en nuestro hogar, y que con ellas podemos ser sujetos capaces de compartir con nuestros compañeros, sin utilizar la violencia sino en un ambiente de igualdad y solidaridad.”²⁴
- **DERECHOS HUMANOS:** Entendidos como las “facultades, libertades y atributos que tiene todas las personas por su condición humana. Los derechos humanos permiten desarrollar una vida digna y direccionar el ejercicio

²³ <https://www.unesco.org/archives/multimedia/document-2800>

²⁴ <https://www.orientacionandujar.es/2016/07/24/acuerdos-convivencia-sana/>

del poder, están en continuo desarrollo y reconocimiento y no es necesario que se encuentren consagrados en normas legales para exigir su cumplimiento. Su respeto, protección y realización, constituye el más alto deber del Estado.”²⁵

- **GESTION DE CONFLICTOS:** “la gestión no trata de abordar las raíces profundas de los conflictos complejos y prolongados, ni promover cambios en las condiciones estructurales que los propician, sino simplemente aminorar el conflicto y reorientarlo hacia un escenario en el que pueda entrar en vías de solución. La gestión es aplicable y puede resultar exitosa en aquellas situaciones en las que las partes enfrentadas comparten al menos una serie de valores o de necesidades fundamentales.”²⁶
- **MECANISMOS ALTERNATIVOS DE RESOLUCION DE CONFLICTOS (MASC):** Siendo las herramientas que ofrecen a las personas diversas oportunidades para solución para solucionar sus conflictos por si mismas o con la ayuda de un tercero sin la necesidad de acudir a los despachos judiciales.”²⁷

Descripción de los niveles

El presente proyecto se ha estructurado en tres niveles a saber:

PRINCIPIANTE: En este nivel se pretende que el estudiante tenga un acercamiento, a través del empleo de talleres didácticos centrados en la lúdica, de conceptos básicos que le permitan entender y sensibilizarse sobre la importancia de la construir y mantener espacios de sana convivencia

INTERMEDIO: El estudiante en este nivel estará en posibilidad de poner en practica sus conocimiento para analizar y presentar posibles propuestas en el tramite o gestión de conflictos hipoteticos

AVANZADO: Con la certificación de mediador escolar, en este nivel el estudiante prestará sus servicios en el centro de mediación escolar Normalistas constructores de Paz, así mismo podrá construir propuestas de prevención de conflictos y promoción de derechos humanos y sana convivencia.

Cabe aclarar que al contar ya con un grupo de estudiantes certificados como mediadores escolares, es posible prestar los servicios de mediación escolar y de círculos de conciliación, claro está que con ellos se podría iniciar con unas sesiones de refuerzo antes de tramitar alguna solicitud de mediación o conciliación escolar.

²⁵ <https://www.dpe.gob.ec/derechos-humanos-y-de-la-naturaleza/>

²⁶ <https://www.dicc.hegoa.ehu.eus/listar/mostrar/118>

²⁷ <https://www.minjusticia.gov.co/programas-co/MASC>

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

NIVEL PRINCIPIANTE								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Sensibilizar a los estudiantes sobre la necesidad de recuperar la práctica de valores y normas de urbanidad y cortesía y la importancia del respeto de derechos humanos como forma de reconocimiento de la dignidad humana.	El 65% de los estudiantes inscritos estarán en capacidad de vivenciar valores y normas que ayuden a potenciar la dignidad humana	Aplicación de talleres didácticos y lúdicos	5 primaria Básica secundaria y media PFC	2	Identifica sentimientos compatibles consigo mismo y con los otros	febrero	marzo	Humanos Tecnológicos Pedagógicos Didácticos Presupuestales
Cualificar a los estudiantes en las competencias ciudadanas (concepto, clases y forma de protección de Derechos Humanos, mecanismos de solución de conflictos, sistema nacional de	Al finalizar cada semestre del 2023, el 60% de los estudiantes estarán capacitados en competencias para la ciudadanía	Fundamentación y desarrollo teórico de los tópicos a través de diferentes actividades didácticas centradas en la lúdica	5 primaria Básica secundaria y media PFC	2	Reconoce saberes propios relacionados con competencias ciudadanas	febrero	marzo	Humanos Tecnológicos Pedagógicos Didácticos Presupuestales

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

convivencia escolar, ...)			De 5 a P.F.C					
Empoderar a los estudiantes en gestión y resolución pacífica de conflictos	El 65% de los estudiantes inscritos estarán capacitados en gestión y resolución pacífica de conflictos	Diferentes estrategias pedagógicas	5 primaria Básica secundaria y media PFC	2	Comprende la importancia de la gestión y resolución pacífica de conflictos	febrero	marzo	

NIVEL INTERMEDIO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Sensibilizar a los estudiantes sobre la necesidad de recuperar la práctica de valores y normas de convivencia y la importancia del respeto de derechos humanos como forma de reconocimiento de la dignidad humana.	El 75% de los estudiantes inscritos estarán en capacidad de vivenciar valores y normas que ayuden a potenciar la dignidad humana y la pone en práctica en sus contextos	Desarrollo de talleres didácticos y ludicos	5 primaria Básica secundaria y media PFC	2	Es capaz de identificar y aplicar valores y normas que le permiten mejorar el reconocimiento de la dignidad humana	abril	mayo	Humanos Tecnológicos Pedagógicos Didácticos Presupuestales
Cualificar a los estudiantes en las competencias	Al finalizar cada semestre del 2023, el 80% de	Talleres: juego de			Es capaz de identificar y resolver	junio	julio	

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

ciudadanas (concepto, clases y forma de protección de Derechos Humanos, mecanismos de solución de conflictos, sistema nacional de convivencia escolar, ...)	los estudiantes estarán capacitados en competencias para la ciudadanía y con las herramientas necesarias que los convierta en actores activos en la protección y defensa de la sana convivencia.	roles, sociodramas, lectura (fabulas, cuentos, historietas, etc.)	5 primaria Básica secundaria y media PFC		pequeños conflictos de su cotidianidad			
Empoderar a los estudiantes en gestión y resolución pacífica de conflictos	El 80% de los estudiantes inscritos estarán capacitados en gestión y resolución pacífica de conflictos y estarán en condiciones de aplicar la mediación como estrategia de gestión de conflictos	Talleres	5 primaria Básica secundaria y media PFC		Asume de manera responsable, armónica, pacífica y constructiva la gestión de los conflictos propios y de los demás.	agosto	Diciembre	

NIVEL AVANZADO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Capacitar a los estudiantes en concepto, clases y forma de	El 50% de los estudiantes inscritos estarán en capacidad de	Talleres: estudios de	5 primaria Básica secundaria		Es capaz de reflexionar, analizar y	febrero	diciembre	Humanos Tecnológicos Pedagógicos

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

protección de Derechos Humanos, mecanismos de solución de conflictos, sistema nacional de convivencia escolar...	vivenciar valores y normas que ayuden a potenciar la dignidad humana y pondrán en práctica sus conocimientos, asumiendo una posición crítica y asertiva que permita plantear alternativas de solución a los conflictos.	caso hipotéticos, dilemas morales, debates	ria y media PFC		plantear soluciones a situaciones conflictivas cotidianas de su entorno.			Didácticos Presupuestales
Cualificar a los estudiantes en las competencias ciudadanas (concepto, clases y forma de protección de Derechos Humanos, mecanismos de solución de conflictos, sistema nacional de convivencia escolar, ...)	Al finalizar cada semestre del 2023, el 50% de los estudiantes estarán en capacidad de aplicar los conocimientos en la resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos mas amplios.	Talleres: estudios de caso hipotéticos, dilemas morales, debates	5 primaria Básica secundaria y media PFC		Es capaz de actuar de forma autónoma en un marco de libertad responsable, en la gestión de conflictos	febrero	diciembre	
Empoderar a los estudiantes en gestión y resolución pacífica de conflictos	El 80% de los estudiantes inscritos estarán capacitados en gestión y resolución pacífica de conflictos y	Sistematización de los procesos de mediación y círculos de	5 primaria Básica secundaria		Es capaz de tratar situaciones de conflictos reales de su contexto siendo un	Febrero	diciembre	

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

	estarán en condiciones de aplicar la mediación como estrategia de gestión de conflictos, con base en las políticas de igualdad, equidad y reconocimiento de la diversidad	conciliaciones escolar Socialización es actividades de promoción y divulgación de los resultados	ria y media PFC		agente propositivo y que actúa con equidad, imparcialidad y respeto por la diversidad , a través de acciones creativas			
--	---	--	-----------------	--	--	--	--	--

Línea de acción: Entornos emocionalmente saludables

- Colcha de emociones Normalistas

NOMBRE DEL PROYECTO
Colcha de emociones normalistas.
EJE AL CUAL PERTENECE
Competencias básicas de aprendizaje
ÁREAS QUE INTEGRAN EL PROYECTO
LÍDERES DEL PROYECTO
- Eder Fabián Cerón Martínez - Esther Mary González Villota - Judith Bastidas Rosero - Álvaro Muñoz Salazar - Francisco Clavijo Velez - Doris Maya Santracruz - Yaneth Guancha Delgado - Uliana Vallejo Pantoja

- Arelys Tobar Pinchao - Andrea Tobar Pantoja
OBJETIVO GENERAL
Implementar espacios emocionalmente saludables, a partir de la gestión de las competencias emocionales, para mejorar la calidad de vida de la comunidad educativa.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS
1. Identificar las competencias emocionales. 2. Precisar los entornos emocionales, a partir de los ejes físicos, psicosocial y promoción y prevención de la salud. 3. Generar estrategias que permitan gestionar las competencias emocionales. 4. Desarrollar las estrategias que permitan mejorar la calidad de vida de la comunidad educativa
JUSTIFICACIÓN.
En consecuencia a las problemáticas emocionales que existe en los niños, niñas y adolescentes, surge la necesidad de implementar un proyecto metodológico para mejorar la calidad de vida de la comunidad educativa ENSUP de forma satisfactoria, con el propósito de la implementación de espacios emocionalmente saludable a través del desarrollo de las competencias emocionales, para que se esta manera se logre encontrar un equilibrio entre el entorno familiar, escolar y social, realizando un trabajo en equipo, en el cual tanto los docentes, estudiantes y padres de la familia se involucren en los diferentes procesos a ejecutar que dan lugar a la apropiación de actitudes y habilidades para la vida con el objetivo de tener las herramientas para la solución de las problemáticas, incluidas las emocionales. Por otra parte, vale resaltar que el punto de partida de este proyecto es “identificar las problemáticas socioemocionales” que existen en los estudiantes que conforman la comunidad educativa, para posteriormente ejecutar un conjunto de estrategias que permitirán mitigar el riesgo en cada uno de ellos, así como también, lograr cambiar la perspectiva individual que se tiene en la comunidad educativa, a su comportamiento. Por tanto, es de perseverar en la búsqueda de herramientas que permitan ser relacionadas entre la perspectiva y la actitud emocional, para lograr obtener las nuevas concepciones desde las competencias emocionales que abarcan un proceso continuo para que influya positivamente en el mejoramiento de la calidad de vida y ocasionen directamente una creación de conciencia que conlleve al manejo adecuado de dichas emociones. Es así, que desde el desarrollo de las competencias emocionales se pretende suministrar herramienta necesarias que permitan reflexionar e incorporar en los participantes nuevas actitudes y diferente perspectiva de vida, para que de ahí en adelante se creen rutas a la posibilidad de solución de diferentes problemáticas socioemocionales que se presentan en la Institución, convirtiéndose la escuela en el laboratorio en el cual se investiguen y se trate de dar solución a las problemáticas encontradas. Hay que tener en cuenta que no solo se trata de formar por medio del ámbito académico, sino que hay que brindar espacios y

estrategias acordes a los objetivos propuestos, es así como el mejoramiento de la calidad de vida se debe establecer dentro de los diferentes entornos sociales y con parámetros motivacionales oportunos para que la comunidad se interese por la participación y solución de problemáticas que se presenten, y de esta manera se apropie de una aptitud y actitud adecuadas en torno a una vida saludable en donde el resultado sea el desarrollo de diferentes cualidades personales que lleven a la creación de conciencia sobre el impacto que generan como individuos en el medio, es así donde las competencias emocionales desempeñan un papel muy importante en el desarrollo integral del ser humano.

En este sentido se resalta la trascendental importancia de implementar la lúdica y la participación activa dentro de este proyecto, resaltando por un lado el papel de la práctica como fundamento “motivador y evaluador”, convirtiéndose éste en un indicador de nivel del crecimiento personal familiar y social y de gran aporte para la transformación social.

DESCRIPCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

Visión general de alto nivel del proyecto.

Conceptualización de las categorías relevantes del proyecto

Descripción de los niveles

Las competencias socioemocionales son aquellas que incluyen no solo el desarrollo de procesos cognitivos o mentales sino también áreas afectivas como la conciencia y gestión emocional, de relacionamiento con otros y de proyección hacia la sociedad. Así, les permiten a las personas conocerse mejor a sí mismas, manejar sus emociones, trazarse metas y avanzar hacia ellas, construir mejores relaciones con los demás, tomar decisiones responsables en su vida, disminuir la agresión y aumentar la satisfacción con su vida. El desarrollo de estas competencias es fundamental para lograr una salud mental positiva, tal y como es definida por la Organización Mundial de la Salud “Estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades, puede afrontar las tensiones normales de la vida, puede trabajar de forma productiva y fructífera, y es capaz de hacer una contribución a su comunidad”.

ETAPA I CONMIGO MISMO

OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Motivar a la comunidad	Lograr un 80% de	Dar a conocer el	grado cuarto a programa de	2 horas	Despertar interés de la	Por definir	Por definir	Recursos humanos,

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

para que participe del proyecto	participantes	proyecto por medio de campañas de difusión	Formación Complementaria		comunidad educativa por el proyecto			tecnológicos y fungibles.
Inscripción por niveles de los interesados en el proyecto.	Conformar el grupo participante	Inscripción de los participantes	Población inscrita	8 horas	Conformación del grupo	Por definir	Por definir	Humanos Tecnológicos Fungibles
Implementación del proyecto	Desarrollo de actividades lúdico-formativas	Participación activa del grupo conformado	Población inscrita	4 horas semanales	Competencias emocionales básicas	Por definir	Por definir	Humanos Tecnológicos Fungibles
Evaluación del proyecto	Criterios previamente establecidos Asistencia Puntualidad Presentación de actividades Participación activa en las sesiones Alcance y cambio en su vida personal y relacional	Registro y control de asistencia. Actitud frente a las diferentes actividades programadas. Disponibilidad al cambio personal y relacional	Población inscrita	Evaluación continua	Crecimiento emocional saludable	Por definir	Por definir	Humanos Tecnológicos Fungibles

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

ETAPA II CON LOS DEMAS										
COMPETENCIA GENERAL	COMPETENCIAS ESPECÍFICA	OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
								INICIO	FIN	
AUTOCONOCIMIENTO	Autoconciencia	Fortalecer la capacidad individual de los participantes para reconocer y expresar los sentimientos de forma adecuada.	100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2	Reconocer y expresar sentimientos de forma adecuada.	Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.
	Autoeficacia	Brindar estrategias que permitan enfrentar los desafíos académicos y de convivencia dentro de la comunidad educativa.	100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2	Resolución de conflictos, individuales y colectivos.	Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

	Reconocimiento de emociones	Identifico las diferentes emociones y cómo son experimentadas en cada uno de los entornos.	100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2	Identificación de las diferentes emociones.	Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.
AUTORREGULACIÓN	Manejo de emociones	Práctico técnicas de control de emociones, para regularme en los diferentes entornos.	100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2	Regulación de emociones	Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.
	Postergación de la gratificación	Brindar técnicas de control de impulsos, que permitan renunciar a gratificaciones inmediatas para lograr metas mayores	100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2	Control de impulsos.	Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.
	Tolerancia a	Compartir	100%	Taller	DE 6 A	2	Enfrentar los	Por	Por	Humanos,

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

	la frustración	herramientas que permitan enfrentar los obstáculos que interfieren en la vida de los participantes	de los talleres realizados	lúdico recreativo, por definir	PFC		obstáculos que se presentan en la vida.	definir	definir	tecnológicos y fungibles.
--	----------------	--	----------------------------	--------------------------------	-----	--	---	---------	---------	---------------------------

ETAPA III CON NUESTROS DESAFÍOS										
COMPE TENCIA GENE RAL	COMPETEN CIAS ESPECÍFICA	OBJETIVO	METAS	ACTIVI DADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDAD ES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURS OS
								INICIO	FIN	
Conciencia social	Toma de perspectiva	.	100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2		Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.
	Empatía		100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2	.	Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.
	Comportamiento pro social		100% de los talleres	Taller lúdico recreativo	DE 6 A PFC	2		Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

			realizados	vo, por definir						fungibles.
Relación con los demás	Escucha activa		100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2		Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.
	Asertividad		100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2		Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.
	Manejo de conflictos interpersonales		100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2		Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.

NIVEL AVANZADO CON NUESTROS DESAFÍOS										
COMPETENCIA GENERAL	COMPETENCIAS ESPECÍFICA	OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
								INICIO	FIN	
Determinación	Motivación de logro	.	100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2		Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.
	Perseverancia		100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por	DE 6 A PFC	2	.	Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

			os	definir						
	Manejo del estrés		100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2		Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.
Toma responsable de decisiones	Pensamiento creativo		100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2		Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.
	Pensamiento crítico		100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2		Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.
	Responsabilidad		100% de los talleres realizados	Taller lúdico recreativo, por definir	DE 6 A PFC	2		Por definir	Por definir	Humanos, tecnológicos y fungibles.

Fuente: MEJÍA, J. Y OTROS. Programa de Educación Socioemocional- Paso a Paso. Guía del docente. Banco Internacional de Reconstrucción y Fomento-Banco Mundial. Oficina Lima, Perú. Segunda Edición. Junio de 2016. P. 5.

Línea de acción: Competencias lecto escritora

- Lectoescritura

NOMBRE DEL PROYECTO
Lectoescritura
EJE AL CUAL PERTENECE
Competencias básicas del aprendizaje
AREAS QUE INTEGRAN EL PROYECTO
Lengua Castellana
LIDERES DEL PROYECTO
Constanza M. Estrella López Maura Arciniegas Adriana Albornoz Mauricio Zúñiga Nathaly Sotelo Valeska Cabrera Mónica Ortega Gloria Insuasty John Jairo Chicaiza
OBJETIVO GENERAL
Fortalecer las competencias comunicativas a partir de la lecto escritura desarrollada en espacios lúdicos.
OBJETIVOS ESPECIFICOS
● Fomentar en los estudiantes la interacción dialógica de sus saberes a través de su cotidianidad.

- Producir textos orales y escritos que responden a diferentes necesidades comunicativas, caracterizando la información de su contexto.
- Utilizar estrategias orales y escritas para argumentar y construir nexos intertextuales a partir de una selección crítica de la información que obtiene de su entorno.
- Producir textos argumentativos orales y escritos para llegar acuerdos de respeto a través de la interacción con el otro en diferentes escenarios de participación.

JUSTIFICACIÓN

Ante las nuevas dinámicas de vida, la educación debe replantear constantemente sus estrategias pedagógicas para que las generaciones contemporáneas vislumbren una complicidad entre sus concepciones de realidad y los discursos, recursos o metodologías manejadas en el aula de clases. Esa necesidad de innovación es el quehacer de toda comunidad educativa, sin descuidar, claro está, el conocimiento, la autonomía del ser humano, la necesidad de interacción desde la otredad y la comunicación constante entre familia y escuela. Por lo cual, el docente se convierte en el primer explorador de las necesidades e imaginarios de los niños y jóvenes; es quién puede identificar rápidamente las problemáticas y exigir nuevas estrategias pedagógicas para una educación fundamentada en la construcción de un ciudadano integral capaz de ser protagonista significativo de su momento histórico.

Desde esta perspectiva educativa de adaptación en respuesta a las coyunturas sociales y enfocándonos en las habilidades de lectura y escritura desde los diferentes niveles del desarrollo físico y cognitivo de los estudiantes, podemos afirmar que la tecnología como también los avances culturales inciden en las experiencias de los niños afectando notablemente su aprendizaje lecto-escritor, por consiguiente, el llamado está a una puesta lúdica, reflexiva y contextual de la lectoescritura en el entorno inmediato de los niños y jóvenes no como una supresión de su papel formador, ni una reducción de su saber, sino más bien, una exaltación de su necesidad y prevalencia en los diversos escenarios contemporáneos.

Una educación en lectura posibilitará en el estudiante la adquisición de desempeños que le permitan interpretar acertadamente textos orales, audiovisuales y escritos para comprender el entorno social, político, económico, por su parte la escritura concederá

la exteriorización del mundo subjetivo del individuo para darse a conocer ante la sociedad, por ende, la lectoescritura es una prioridad en la formación integral pero es factible atender a las nuevas generaciones que reclaman pedagogías más prácticas y menos teóricas, generaciones que buscan lenguajes fusionados con la tecnología y aceptan dinámicas pedagógicas que desarrollen habilidades para la vida.

El proyecto de lecto escritura de la I.E.M. Escuela Normal Superior de Pasto, propende por estrategias que permitan en los estudiantes el desarrollo de desempeños comunicativos a partir de dinámicas donde se integre la lectura y la escritura siendo la lúdica el recurso idóneo para concurrir en lo académico, enriquecer el sentido de vida y contribuir en el devenir del mundo vital. Esta pedagogía lúdica implica una estrategia activa, reflexiva y motivacional para la construcción de la práctica pedagógica donde el accionar del “saber” se sujeta a una base previamente propuesta por el docente y se bifurca de acuerdo a la vivencia del quehacer lúdico potenciando al “ser” y el “hacer” a cosificar recuerdos, saberes y reflexiones que enriquezcan sus disertaciones.

El área de Lengua castellana ha diseñado este proyecto con enfoque lúdico para que los estudiantes no se limiten a acumular conocimientos, sino que aprendan lo que es necesario en la vida y lo apliquen todos los días en la solución de problemas reales, pues se trata de que nuestros jóvenes sean competentes en lo que se desempeñen en una situación particular. Además, propiciará en los estudiantes experiencias agradables que lo acerquen más hacia la lectura de textos escritos como de textos no verbales, también tendrá un pretexto para la construcción de nuevos textos donde él desarrolle una criticidad de lo que lee como de lo que escribe, así como formas de argumentación que le den una postura de su ser frente a las dinámicas sociales donde se desenvuelve.

Por último, y teniendo en cuenta los derechos básicos del aprendizaje, el proyecto de lectoescritura está dirigido a estudiantes de grado cuarto hasta grado noveno de la I.E.M. Escuela Normal Superior de Pasto. Cada nivel tendrá un plan de trabajo lúdico acorde al grado escolar y, por ende, al desarrollo cognitivo y desarrollo psicosocial de los estudiantes:

NIVEL PRINCIPIANTE: Cuarto – quinto

NIVEL INTERMEDIO: Sexto – séptimo

NIVEL AVANZADO: Octavo -noveno

DESCRIPCION Y CONCEPTUALIZACION DEL PROYECTO

La lectura y la escritura son habilidades fundamentales para la formación integral del ser humano, pero deben ejercitarse atendiendo las necesidades contemporáneas que demandan prácticas de aula cada vez más novedosas y sensibles a las problemáticas sociales, a las dinámicas tecnológicas y al quehacer mediático, por lo cual, se espera que todo saber impartido no sea ajeno a esa realidad y a la vez contribuya a la formación integral del ser humano. En efecto, en lo que corresponde al ejercicio lectoescritor, la inmediatez y el principio de caducidad que se ha cimentado en la conciencia del hombre contemporáneo contrasta con la reflexión y contemplación que conlleva el leer y escribir disciplinado, por lo cual el docente asuma una ardua labor para contar con estrategias donde el “saber”, “ser” y “hacer” no se desliguen de los imaginarios colectivos del momento y prevalezca una formación significativa y consecuente con la praxis cotidiana.

Entre las diversas estrategias pedagógicas, la lúdica puede responder a las necesidades históricas y a la vez impartir la habilidad lectoescritora sin desvirtuar su papel o minimizarlo desde un ambiente activo, reflexivo, motivacional. Aunque la lectoescritura sea un proceso complejo de construcción de sentido en el que opera aspectos como la observación, deducción, análisis, también exige un alto grado de afectividad y relaciones interpersonales (Tobón, 2005) ya que partimos del hecho de que un texto está para que el lector le otorgue sentido y eso implica construir una “complicidad”. Por lo cual, el ambiente lúdico, como la estrategia más dinámica y atractiva, garantiza esa parte de la lectoescritura de constructo inacabado de sentido, ya lo anuncia Nunes de Almeida: *“[la educación lúdica es]... la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica, creativa...”* (Nunes de Almeida) cara a una postmodernidad superficial, entendiendo lo “superficial” como un apego al goce de una praxis activa e inmediata.

Según Jiménez (2002 Jiménez, B. Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.) la lúdica: *“Es una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.”* En efecto, para los niños y jóvenes, el juego es el generador del mayor placer y es esa motivación que se puede aprovechar para implantar y generar el juego lúdico como

herramienta didáctica que desde la naturalidad de su contexto se fusione con los contenidos académicos para mejorar su comprensión lectora, fortalecer la escritura.

En la medida que exista la lúdica para motivar la lectura y la escritura se da entrada a la autonomía y a la amplitud de posibilidades, es decir, el proyecto busca una lectura y escritura voluntaria, pruebas de destrezas colectivas que fortalezcan las competencias comunicativas (yincanas, adivinanzas, retos, karaoke...), prácticas tecnológicas para la oralidad (plataformas para uso desde dispositivos móviles, podcast, cortometrajes), dinámicas para la argumentación y la persuasión discursiva (paralingüística, kinesia y proxémica) y demás estrategias que enriquezcan el amplio campo de la lectoescritura. De esta manera, la lúdica actúa como mediador del proceso psíquico (interioridad) y del proceso de socialización externa (demandas institucionales, instintivas y culturales). Por tanto, el estudiante liga su acción del juego a situaciones imaginarias para poder suplir todas aquellas demandas (biológicas, psíquicas, sociales) producto de su dependencia (externa) e independencia (interna) (Selete, 1993).

Las características del juego, particularmente el simbólico, lo determinan como una actividad placentera, creadora de un espacio que permite ensayar diferentes respuestas al planteo de problemas, y en las que la resolución no aparece como una obligación, sino que, por el contrario, las dificultades constituyen una forma de hacer más atractiva la acción. En esta situación, el aprendizaje se produce inversamente: *es el mundo el que se adapta a las necesidades del sujeto*. Bruner señala que se trata de una actividad en la que los fines y los medios pueden disociarse y transformarse, y la falta de logro de los objetivos no implica necesariamente una frustración. Estas notas de la actividad lúdica se manifiestan, por un lado, en el contexto, donde se usan formas sintácticas de expresión más elaboradas y, por otro lado, funcionan como esquema semejante al proceso de construcción del lenguaje.

En este escenario lúdico, la investigación cualitativa adquiere relevancia porque nos permite un contacto cercano con los agentes educativos desde sus experiencias cotidianas, escolares, interacciones sociales y su proceso de enseñanza-aprendizaje, identificando sus intereses, temores y necesidades, para perfilar las problemáticas inmersas en el contexto escolar y dar alternativas de solución. En este sentido, Guedez (1984 citado por Brionez, 1992) considera que la lúdica permite al docente: “aprender a mirar detenidamente con nuevos ojos la cotidianidad de la vida escolar, posibilita la generación de iniciativas innovadoras y permite acciones sintonizadas con un contexto cambiante” (p.10).

El proyecto de lectoescritura de la I.E.M. Escuela Normal Superior de Pasto enfocado desde una educación lúdica está dirigido a estudiantes de grado cuarto hasta noveno y se divide en 3 niveles: **principiante, intermedio y avanzado** los cuales responden a la evolución de las capacidades intelectuales de los estudiantes y al desarrollo afectivo social. Ciertamente, el ser humano va adquiriendo conocimiento a través del aprendizaje y la experiencia (Jean Piaget); va aprendiendo a utilizar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y la planificación para adaptarse e integrarse a su ambiente. También se acopla, paso a paso, a la interacción con el otro, confronta su ser con el exterior y comienza a entenderse e interpretar su entorno. (Vigotsky). Indudablemente, las estrategias lúdicas y pedagógicas de este proyecto parte de los factores ambientales y los procesos de maduración biológica que marcan el nivel de reconocimiento de los imaginarios sociales y su aprensión en su ser. Vislumbremos de manera más detallada dichos niveles:

NIVEL PRINCIPIANTE: Cuarto – quinto

Comprende las edades entre 9 a 10 años donde los esquemas de comprensión incluyen las relaciones que existen entre las cualidades que conoce de los objetos del mundo externo desde relaciones lógicas. Aprende a clasificar, ordenar para una comprensión mucho más específica de cada integrante del entorno. Su pensamiento ha pasado de intuitivo preoperacional a Operacional Concreto; analiza lo real, lo que ve, toca, huele, oye, saborea y siente, de una manera secuencial, por etapas de progreso, con ritmos y velocidades particulares.

NIVEL INTERMEDIO: Sexto – séptimo

Parte desde los 11 a 12 años. Aquí el estudiante es capaz de tener un conocimiento de lo real y comienza el proceso de comprensión de lo que no es. Elabora hipótesis sobre lo existente y lo diferente a lo ya establecido. Comienza a dudar sobre lo real y lo irreal por lo cual explora posibilidades, interrogando constantemente, fortaleciendo el Pensamiento Hipotético Deductivo u Operacional Formal. Comienza a ser más conscientes de su imagen ante el mundo fomentando el reconocimiento del otro en su ser. Ante esta situación, los niños y niñas comienzan a sentir la necesidad de pertenencia a un grupo.

NIVEL AVANZADO: Octavo - noveno

Se establece entre los 13 a 14 años, un momento donde el pensamiento comienza a comprender gradualmente los conceptos abstractos y simbólicos. A la vez, comienza a ver que hay asuntos que no están claramente definidos y concibe toda información como algo que puede interpretarse de diferentes maneras. Es una edad donde se concentra en el presente y ya asimila de manera tenue las consecuencias o efectos a largo plazo.

OPERATIVIDAD

Teniendo en cuenta la reglamentación base de la propuesta: **Jornada única en el marco de la atención integral socioformativa de la I.E.M. Escuela Normal Superior de Pasto**, el proyecto de lectoescritura perteneciente al eje “*Competencias básicas del aprendizaje*” de dicha propuesta, se cataloga como un proyecto **OBLIGATORIO**, por lo tanto, todos los estudiantes de grado cuarto hasta grado noveno deben cumplir con este requisito formativo en el primer o segundo semestre de su año escolar ya que los niveles del proyecto se organizan por edades y grados: nivel principiante (cuarto – quinto). Nivel intermedio (sexto – séptimo). Nivel avanzado (octavo – noveno).

Al considerarse un proyecto lúdico donde la interacción y participación es fundamental, se requiere tener en cuenta los siguientes aspectos:

- 20 estudiantes por grupo.
- Considerando el número de estudiantes inscritos por grado escolar, se cuenta con 60 grupos semestral.
- Tentativamente se requiere 6 docentes.

NIVEL	GRADO	#	# GRUPOS	# ESTUD	TIEMPO	INTENSIDAD	HORA CURSO	HORAS POR	# DOCENTES
-------	-------	---	-------------	---------	--------	------------	---------------	--------------	---------------

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

		ESTUD. grado	Semestral	grupo aprox. semestral		HORARIA Semanal	SEMANAL	NIVEL SEMANAL	
Principiante	Cuarto	148	7	20	Semestral	2	14	30	6
	Quinto	173	8	22	Semestral	2	16		
Intermedio	Sexto	249	7	22	Semestral	2	14	34	
	Séptimo	205	10	20	Semestral	2	20		
Avanzado	Octavo	275	14	20	Semestral	2	28	56	
	Noveno	284	14	20	Semestral	2	28		
		1235	60				120		6

Observación: el número de docentes puede variar por el proceso de admisión año escolar 2023 para grados cuarto, quinto y sexto.

NIVEL PRINCIPIANTE								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Fomentar el uso de la biblioteca, las maletas viajeras y algunos contenidos digitales.	Los estudiantes estarán familiarizados con las características de la biblioteca, las maletas viajeras y algunos	Cazadores de libros Buscar en la biblioteca libros relacionados con los temas propuestos, a través de	Cuarto	2	Búsqueda de información.	Semana 1	Semana 3	Biblioteca Maleta viajera Internet Lápiz-lapiceros

	contenidos digitales.	diferentes dinámicas.						Colores Papel
		Maleta viajera Proponer un final diferente, para el libro escogido de la maleta viajera.			Organización de información. Formulación de hipótesis de contenido.	Semana 4	Semana 6	
		Ciberletras A través de recursos tecnológicos, presentar audios y videos, para desarrollar diversas dinámicas.			Gestión de la información digital.	Semana 7	Semana 9	
Motivar la lectura de textos en diferentes formatos.	Los estudiantes estarán en capacidad de diferenciar textos en diversos formatos.	Collage del eco Elaborar una ilustración que resuma la idea más importante del texto escuchado, para			Inferencia.	Semana 10	Semana 11	Audios. Textos escritos de diferentes tipos. Imágenes.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

		conformar un collage.						
		El árbol literario Redactar un párrafo que exprese la idea más impactante del texto leído, para dar forma al “Árbol de las ideas”.			Interpretación del mensaje del texto.	Semana 12	Semana 13	
		El rincón de lectura Crear un texto corto, usando únicamente imágenes, para organizar el “Rincón de lectura”.			Creatividad.	Semana 14	Semana 15	
Producir textos orales y escritos de estructura narrativa, descriptiva e informativa.	Los estudiantes estarán en capacidad de producir textos orales y escritos acordes con la tipología textual propuesta.	Frankenstein literario Escribir un cuento grupal que será alimentado por las historias de los cuentos leídos por cada			Planificación, revisión y edición.	Semana 16	Semana 17	Cuentos en formato impreso o pdf Hojas Lápiz Marcadores Colores Lapiceros

		integrante del grupo.						
		El club de los animales fantásticos Describir oralmente a seres fantásticos, para que sean dibujados por los compañeros del curso.			Observación. Curiosidad.	Semana 18	Semana 20	Hojas Lápiz Marcadores Colores Lapiceros
		Tiempo de historias Representar en parejas la noticia de su vida cotidiana que más le haya impactado.			Trabajo en equipo.	Semana 21	Semana 23	Noticias impresas Hojas Lápiz Marcadores Colores Lapiceros
Motivar la lectura de textos literarios de diverso género.	Los estudiantes estarán en capacidad de diferenciar textos de acuerdo con el género literario.	Lecturalía Escribir resumen, opinión y recomendación acerca del cuento que haya elegido, para publicarlo	Quinto	2	Inferencia.	Semana 1	Semana 3	Biblioteca Maleta viajera Internet Cuentos Poemas Hojas Lápiz Marcadores

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

		en el blog del curso.						Colores Lapiceros
		Los versos del libro tonto Elaborar dibujos alusivos a los poemas de su predilección, para conformar un breve poemario ilustrado.			Interpretación del mensaje del texto.	Semana 4	Semana 6	
		Punch Representar con títeres el cuento que haya seleccionado.			Creatividad.	Semana 7	Semana 9	
Fomentar la lectura de relatos gráficos como otra forma de narrativa.	Los estudiantes estarán en capacidad de proponer sus propios relatos gráficos.	Había una vez...1 Leer algunos relatos gráficos, para reconocer su estructura.			Observación.	Semana 10	Semana 12	Biblioteca. Internet. Cómics, historietas o relatos gráficos.
		Había una vez...2 Representar un cuento de su elección, a			Creatividad.	Semana 13	Semana 15	

		la manera de relato gráfico.						
		Había una vez...3 Crear un relato gráfico en grupo, con base en temas seleccionados al azar.			Planificación, revisión y edición. Trabajo en equipo.	Semana 16	Semana 18	
Producir un texto narrativo digital.	Los estudiantes estarán en la capacidad de elaborar un texto narrativo digital usando alguna aplicación gratuita.	Literautas 1 Leer algunos textos narrativos digitales, para reconocer su estructura.			Creatividad.	Semana 19	Semana 20	Textos literarios formato digital.
		Literautas 2 Reconocer el manejo de las aplicaciones que pueden usarse para crear un texto digital.			Creación de contenido en formato digital.	Semana 21	Semana 22	Plataformas digitales.
		Literautas 2 Crear un texto narrativo digital en grupo, añadiendo los recursos que			Planificación, revisión y edición. Trabajo en equipo.	Semana 23	Semana 24	Internet. Dispositivos móviles.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

		apoyen su relato.						
--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--

NIVEL INTERMEDIO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Desarrollar la creatividad con fines lúdicos produciendo textos que obedezcan al mejoramiento del acto comunicativo.	El estudiante estará en capacidad de producir textos orales y escritos, teniendo en cuenta sus preferencias literarias o textuales.	El armario de las letras Creación literaria a partir de cartas, palabrerías, crucigramas y caligramas.	Sexto	2	Comprensión auditiva Expresión oral Comprensión lectora Expresión escrita	Semana 1	Semana 6	Lápiz Lapiceros Papel de colores Textos literarios.
Expresar sus ideas con seguridad ante sus compañeros para afrontar los estados de nerviosismo, timidez, entre otros.	Los estudiantes tendrán la capacidad para expresar sus propios pensamientos teniendo en cuenta las partes y el todo, problema solución, causa consecuencia.	Adivinanzas Adivinar y/o crear adivinanzas a partir de los títulos de películas, obras o alguna palabra u oración con pistas que se dan por compañeros		2	Comprensión auditiva Expresión oral Comprensión lectora Expresión escrita	Semana 7	Semana 10	Lápiz Lapiceros Papel de colores Textos literarios.

		que dirigen la actividad						
Reconocer las relaciones existentes entre pensamiento, lenguaje y realidad.	Los estudiantes tendrán la capacidad de comunicarse ante los demás respetando a su interlocutor y participando activamente de la dinámica propuesta.	Telaraña pastusa Actividad de reconocimiento o grupal quienes pasan uno a uno el ovillo después de dar a conocer una palabra propia del dialecto pastuso y su significado hasta formar una telaraña. El reto final es salir de ella.		2	Comprensión auditiva Expresión oral	Semana 10	Semana 12	Ovillo de lana Diccionario pastuso
		Palabras locas Ampliar el vocabulario a partir de un juego de mesa.			Comprensión auditiva Expresión oral Comprensión lectora	Semana 13	Semana 17	Juegos de mesa.
		Soy un super			Comprensión auditiva	Semana 18	Semana 24	Lápiz Lapiceros marcadores

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

		héroe/super heroína Realización de máscaras de papel como caricaturas de sí mismo realizando descripciones y reflexiones.			Expresión oral Comprensión lectora Expresión escrita			Cartón- cartulina
Fomentar hábitos de lectura teniendo en cuenta sus elecciones personales.	Los estudiantes estarán en la capacidad de leer con suficiente precisión y fluidez textos acordes a su nivel con ritmo apropiado y expresión a una buena velocidad.	Picnic literario Lectura de cuentos cortos personalizados que les llame la atención, en un lugar escogido por ellos y reflexiones creativas del mismo.	Séptimo	2	Comprensión auditiva Expresión oral Comprensión lectora	Semana 1	Semana 8	Libros en formato pdf o impresos.
Desarrollar la capacidad de comprensión lectora desde diferentes ámbitos textuales.	Los estudiantes tendrán la habilidad de encontrar la idea principal del texto y dar detalles que la respalden.	Karaoke Socializar las canciones preferidas por los estudiantes e identificar la intertextualidad y las			Comprensión auditiva Expresión oral Comprensión lectora	Semana 9	Semana 16	Televisor Audio Aula de clases o auditorio

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

		relaciones socioafectivas.			Expresión escrita			
Implementar herramientas para favorecer la escritura y la comunicación oral.	Los estudiantes tendrán la capacidad de escribir textos de manera coherente, con una redacción adecuada y correcta ortografía, para exponerlo.	Escritubers Producción audiovisual de reseñas literarias del cuento de su preferencia.			Comprensión auditiva Expresión oral Comprensión lectora Expresión escrita	Semana 17	Semana 24	Cuentos en formatos pdf o impresos celular, internet papel y lápiz

NIVEL AVANZADO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Identificar las relaciones intertextuales que estén en la película y en los textos que conozca el estudiante.	Al finalizar la fase 1, el estudiante está en capacidad de reconocer elementos intertextuales.	¿? Presentación de una producción audiovisual para establecer nexos con contextos leídos y	Octavo	2	Expresión oral Comprensión lectora	Semana 1	Semana 8	Televisor Computador Sala de conferencias Filmes Textos varios y relatos generales.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

		contrastados con la cotidianidad y otro tipo de experiencias.						
Valorar los argumentos propios y ajenos a través de una socialización acerca de los videojuegos.	Al finalizar las 4 semanas los estudiantes reconocen y respetan la voz de sus compañeros.	Experiencia Gamer Describe detalladamente y socializa su videojuego favorito. Explica y argumenta la razón de su selección.		2	Expresión oral	Semana 9	Semana 16	Videojuegos Móviles Sala de informática Internet
Priorizar información relevante de las redes sociales para argumentar su selección frente a sus compañeros.	El estudiante establece acuerdos con sus compañeros frente a la importancia de la información en las redes sociales.	Followers Selecciona de manera crítica la información recogida de las redes sociales para argumentar su selección frente a sus compañeros.		2	Expresión oral Comprensión lectora	Semana 17	Semana 24	plataformas para uso desde dispositivos móviles Internet
Interpretar un texto literario, teniendo en cuenta su contexto histórico, geográfico y otros elementos propios del texto elegido.	Al finalizar la actividad, el estudiante estará en capacidad de reconocer los intertextos históricos, geográficos y	Gincana Entre todos los estudiantes se seleccionará un libro para leer y luego	Noveno	2	Comprensión lectora desde la intertextualidad	Semana 1	Semana 10	Textos Hojas de colores Marcadores Diseño de los retos

	otros propios del texto seleccionado.	concurrir en una gincana literaria.						
Analizar los principales signos y códigos usados en la propaganda, la cual introduce ideologías mercantilistas dirigidas a los consumidores.	Al finalizar la semana 13, el estudiante está en capacidad de diferenciar signos y códigos y dar su opinión sobre la ideología inmersa en la propaganda.	Anuncios publicitarios Los alumnos seleccionarán diferentes propagandas de diversos medios de comunicación, las cuales serán analizadas en clase.		2	Comprensión auditiva Expresión oral Comprensión lectora Expresión escrita	Semana 11	Semana 16	Televisión Computador Material audiovisual sobre anuncios publicitarios. Materiales para la elaboración de diversos signos y códigos.
Establecer relaciones intertextuales que se evidencian en una película y las opiniones de los alumnos.	Al finalizar la semana 19 el estudiante está en capacidad de reconocer los elementos intertextuales cotidianos, que aportan a construir las opiniones de sus compañeros.	Cine-foro Se presentará una película y el estudiante establecerá nexos con su cotidianidad, para presentar sus opiniones.		2	Comprensión auditiva Expresión oral Comprensión lectora Expresión escrita	Semana 17	Semana 24	Televisor Computador Sala de conferencias Filmes Textos varios y relatos generales.

PRESUPUESTO PAPELERIA

RECURSOS	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	Costo unidad	Costo total
Papelería	Resma de papel carta	12	20.000	240.000
	Kit Marcador permanente	15	12.000	180.000
	Tijeras punta roma	12	4.000	48.000
	Caja de colores doble punta X 13	12	24.000	288.000
	Cinta de enmascarar mediana	12	3.300	39.600
	Pliegos de cartulina	50	1.000	50.000
	Pega en barra	12	8.000	96.000
	Caja lapiceros X12	12	9.000	108.000
	Caja lápiz x12	12	8.000	96.000
	Vinilos escolares	24	3.000	72.000
			TOTAL	1.217.600

Línea de acción: Bilingüismo

- English for fun

NOMBRE DEL PROYECTO
ENGLISH FOR FUN
EJE
Competencias básicas de aprendizaje
ÁREAS QUE INTEGRAN EL PROYECTO
INGLÉS
LIDERES DEL PROYECTO
Jorge Figueroa Diana Lorena Yamá Cristina Zambrano Martha Ramos Luz María Cortés Gloria Guerrero C Stella Ibarra Denis Manchabajoy Mary Cruz Patiño
OBJETIVO GENERAL
Fortalecer las habilidades comunicativas propias del idioma inglés para generar en los estudiantes de la ENSUP un acercamiento con las culturas de habla inglesa y diversas manifestaciones del pensamiento extendiendo su capacidad para integrar saberes que permitan comprender la realidad mundial y percibir sus alcances en el contexto colombiano articulado a las competencias lingüística, socio-lingüística y pragmática.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Propiciar espacios lúdico -pedagógicos fuera de la rutina escolar en donde los estudiantes practiquen las habilidades de escucha, habla, escritura y lectura a través de situaciones que requieran el uso del idioma inglés. Reforzar los conocimientos del inglés de los estudiantes mediante actividades dinámicas y creativas.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

Fomentar la confianza en los estudiantes al momento de hablar en Inglés y disminuir el temor a cometer errores para garantizar el mejoramiento en el nivel de inglés

Incentivar en los estudiantes el interés personal por aprender el idioma inglés reconociendo la importancia de las lenguas extranjeras como un medio para mejorar en todos los campos del saber.

JUSTIFICACIÓN

La Escuela Normal Superior de Pasto en el marco de la implementación de la jornada única busca promover el desarrollo de las competencias básicas de aprendizaje entre las que se incluye el fortalecimiento de las habilidades comunicativas del idioma inglés. Reconociendo la importancia que este tiene en un mundo cada vez más globalizado, hablar inglés es una ventaja que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes. Es una necesidad para poder comunicarse efectivamente en una sociedad multicultural, abriendo puertas a experiencias de tipo académico , profesional y personal.

Para adquirir una lengua extranjera, es necesario usar diferentes estrategias que propicien el fortalecimiento de las diferentes habilidades como la escucha, la lectura, la producción escrita y oral con el fin de mejorar la **competencia comunicativa**. Para alcanzar este objetivo el área de inglés propone trabajar tres (3) niveles **Básico, Intermedio y Avanzado**, que permitan acceder a este idioma a través del acompañamiento pedagógico en el cual se desarrollan actividades lúdicas y no convencionales diferenciadas de las clases impartidas durante la jornada de la mañana, las cuales se enfocan en el mejoramiento de las habilidades básicas de nuestros estudiantes.

En este contexto real de aprendizaje, los estudiantes pueden interactuar con sus pares usando un idioma extranjero, exponiendo temáticas de su interés, del entorno cotidiano, de la cultura. De tal manera que permita tener un visión abierta y tolerante ante la diversidad lingüística y cultural.

DESCRIPCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

Visión general del proyecto.

English for fun es un proyecto encaminado a que los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Pasto potencien las habilidades comunicativas del inglés como lengua extranjera, como son listening , reading, speaking and writing, a través de la interacción entre estudiantes y docentes mediante el desarrollo de actividades lúdico pedagógicas.

Las actividades propuestas se desarrollarán en el marco de la implementación de la jornada única.

Conceptualización de las categorías relevantes del proyecto.

La competencia comunicativa en inglés hace referencia a la capacidad de las personas para desenvolverse eficazmente en un contexto determinado, al conjunto de saberes, conocimientos, destrezas y características individuales que permiten a una persona realizar acciones en un contexto determinado.

El proyecto “English for Fun” pretende fortalecer las competencias comunicativas básicas: lingüística, sociolingüística y pragmática.

Competencia Lingüística: hace énfasis en el conocimiento del código lingüístico de un idioma, tiene dos componentes: gramatical y textual;

componente gramatical se refiere al manejo y dominio del código lingüístico y se evidencia en el conocimiento del vocabulario, de las reglas de pronunciación, formación y función de las palabras, estructura de la oración y reconocimiento de significados. Componente Textual: habilidad para desarrollar, combinar ideas y lograr cohesión y coherencia textual

Competencia Pragmática: es el proceso de selección de elementos adecuados dentro de la gama de posibilidades que ofrece la lengua, como el uso de la concordancia y adecuación entre los elementos y la forma para estructurar un texto. En pocas palabras, el uso funcional que se le da a la lengua dependiendo del contexto.

Competencia Socio-lingüística: hace referencia al uso de la lengua teniendo en cuenta los diferentes contextos comunicativos. Estudia como tal, la interrelación entre sociedad e idioma y como éste expresa el significado de acuerdo al contexto en el cual se desarrolla.

La competencia comunicativa es un proceso que no se puede trabajar de forma aislada, implica un saber/hacer flexible que se actualiza en contextos significativos y que supone la capacidad para usar los conocimientos acerca de la lengua en diversas situaciones, tanto dentro como fuera de la vida escolar. Por esta razón el proyecto incluye también el desarrollo de habilidades y saberes que se relacionan con las dimensiones: ética, estética, social y cultural de la lengua inglesa objeto de estudio. Es importante ofrecer a los niños y jóvenes, posibilidades reales para comprender e interpretar su realidad.

Desarrollar estas habilidades y saberes permite a los estudiantes ampliar sus conocimientos sobre el mundo, explorar sus habilidades sociales y conocer los aspectos culturales propios de la lengua que se aprende.

Descripción de los niveles:

De acuerdo a la guía n° 22 en dónde se consignan los estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras:

Inglés, los estudiantes al finalizar grado once alcanzarán el nivel B1 correspondiente a inglés intermedio. Teniendo en cuenta ésta directriz ministerial y con el ánimo de fortalecer la competencia comunicativa en los estudiantes se propone trabajar el micro-curriculo de inglés en tres niveles: Básico, Intermedio y Avanzado de acuerdo a los requerimientos nacionales teniendo en cuenta la edad y formación académica del estudiantado. Cabe resaltar que ésta terminología será utilizada de manera interna y no está en correspondencia al vocabulario utilizado en los estándares internacionales.

Niveles Bilingüismo	Concordancia con los estándares del MARCO COMÚN EUROPEO
Básico	A1 Principiante
Intermedio	A2 Inglés Elemental
Avanzado	B1 Inglés Intermedio

NIVEL BÁSICO (PRINCIPIANTE)

- El estudiante entiende y utiliza palabra aisladas y frases básicas para satisfacer sus necesidades relacionadas con su familia, amigos, juegos y lugares conocidos.
- El estudiante se presenta a sí mismo y a otros a través de preguntas y respuestas de información personal.
- El estudiante interactúa de forma sencilla con personas que hablan pausadamente.

NIVEL INTERMEDIO (INGLÉS ELEMENTAL)

- El estudiante puede entender frases y expresiones frecuentemente utilizadas tales como: información personal y familiar, compras, ubicación y profesiones.
- El estudiante se comunica durante el desarrollo de tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales personal o académica.
- El estudiante es capaz de describir **en términos sencillos aspectos de su entorno**, así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas de manera oral o escrita con pronunciación y ortografía comprensible.

NIVEL AVANZADO (INGLÉS INTERMEDIO)

- El estudiante puede entender ideas principales de aspectos familiares relacionados al trabajo, escuela, actividades de tiempo libre.
- El estudiante maneja la mayoría de las situaciones que se les pueda presentar mientras viaja a lugares donde se habla el inglés.
- El estudiante produce textos sencillos sobre temas familiares o de interés personal tal como preferencias decisiones y actuaciones.
- El estudiante describe experiencias, eventos, sueños, ambiciones, opiniones y planes expresando sus justificaciones de forma coherente y breve.

La cantidad de grupos a ofertar en cada uno de los niveles dependerá de los resultados obtenidos por los estudiantes en la evaluación diagnóstica aplicada al inicio del curso.

Una vez finalizado cada nivel, los estudiantes deberán presentar una prueba internacional de inglés que permita verificar que ha alcanzado el nivel solicitado. Para esto, el docente responsable del curso seleccionará algunas preguntas de los siguientes exámenes:

Nivel básico: Movers

Nivel intermedio: KET

Nivel avanzado: PET

A continuación, se incluyen los objetivos y actividades a desarrollar en cada uno de los niveles; sin embargo para desarrollar la competencia comunicativa del inglés es fundamental integrar las habilidades y componentes del lenguaje. Por ejemplo: cuándo el estudiante tiene la oportunidad de expresarse de forma oral debe recurrir al vocabulario y estructuras gramaticales anteriormente adquiridas. Así mismo, requiere tener una pronunciación comprensible y recurrir a información que haya leído o escuchado previamente.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

NIVEL PRINCIPIANTE								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Comprender palabras aisladas y frases básicas sobre lo que un interlocutor dice en forma pausada	Los estudiantes comprenden en 70% el vocabulario y algunas frases sencillas después de escuchar un audio una historia narrada o un video.	Karaoke Audio cuentos Micro cuentos Juegos: Lotería “captaina says” Cortometrajes	4-5 6-7-8 9-10-11	2	Escuchar	febrero agosto	julio diciembre	Material auditivo, visual y textos adaptados a la enseñanza de la lengua extranjera Recursos tecnológicos diccionario bilingüe Material fotocopiable Material audiovisual: Flashcards, posters
Pedir y dar información sobre si mismo sobre otras personas o lugares usando palabras o expresiones sencillas.	El estudiante utiliza en un 70% el vocabulario de algunas frases sencillas para pedir y dar información sobre si mismo, otras personas y lugares	Entrevista información Personal. Ejercicios de deletreo Descripción de lugares, personas y objetos de su entorno. Gustos y Disgustos Descripción: “Dime que dibujo”	4-5 6-7-8 9-10-11	2	Hablar	febrero agosto	julio diciembre	Material auditivo, visual y textos adaptados a la enseñanza de la lengua extranjera Recursos tecnológicos

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

		Role Plays Story Telling						diccionario bilingüe Material fotocopiable Material audiovisual: Flashcards, posters
Escribir frase o textos cortos y sencillos utilizando las mismas palabras o expresiones que usa al hablar sobre información personal, de otras personas o lugares que le son familiares.	Los estudiantes expresan de forma escrita información sobre sí mismo, otras personas y lugares que le son familiares con una precisión del 60% en cuanto a la ortografía y uso de algunas estructuras gramaticales	Completar espacios en blanco. Crucigramas. Elaboración de afiches, postales, cartas sencillas, etc Escribir un Dialogo corto Ordenar palabras para formar oraciones Escribir historias cortas	4-5 6-7-8 9-10-11	2	Escribir	febrero agosto	julio diciembre	Material auditivo, visual y textos adaptados a la enseñanza de la lengua extranjera Recursos tecnológicos diccionario bilingüe Material fotocopiable Material audiovisual: Flashcards, posters
Leer y comprender información explícita e implícita de textos sencillos que le son familiares y de su interés	Los estudiantes comprenden e infieren en un 80% el significado de palabras y	Lectura y comprensión de cuentos, historietas, diálogos, descripciones sencillos. Karaoke	4-5 6-7-8 9-10-11	2	Leer			Material auditivo, visual y textos adaptados a la enseñanza

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

	frases cortas presentadas en textos sencillos.	Lotería Palabras encadenadas. Scrabble						de la lengua extranjera Recursos tecnológicos diccionario bilingüe Material fotocopiable Material audiovisual: Flashcards, posters
--	--	--	--	--	--	--	--	---

NIVEL INTERMEDIO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Comprender la intención general e información específica proporcionada por un interlocutor que habla de forma pausada con lenguaje sencillo tales como frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con información personal y familiar, compras, ubicación y profesiones.	Los estudiantes comprenden en un 70% la intención e idea general de un texto auditivo que se refiera a situaciones familiares propuestas para este nivel.	Ejercicios de escucha y complementación de vocabulario al oír una canción, diálogo, podcast, entre otros. . Ejercicios de comprensión basados en películas y sus trailers. Cuestionarios con preguntas basadas en la comprensión de un audio	4-5 6-7-8 9-10-11	2	Escuchar	Febrero Agosto	Julio Diciembre	Material auditivo, visual y textos adaptados a la enseñanza de la lengua extranjera Recursos tecnológicos diccionario bilingüe Material fotocopiable Material

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

								audiovisual: Flashcards, posters
Entender ideas principales, y en algunos casos inferir el significado de vocabulario desconocido en textos procedentes de diferentes medios de comunicación formal e informal tales como: letreros, horarios, menús, instrucciones, correos electrónicos, entre otros.	Los estudiantes comprenden en un 70% las ideas principales después de leer un texto informativo sencillo	Leer silenciosa y en voz alta de un texto informativo Ejercicios de identificación de la intención de anuncios y textos publicitarios. Definición de palabras desconocidas basadas en el contexto de la lectura. Actividades de comprensión lectora para la identificación de ideas centrales e intenciones	4-5 6-7-8 9-10-11	2	leer	Febrero Agosto	Julio Diciembre	Material auditivo, visual y textos adaptados a la enseñanza de la lengua extranjera Recursos tecnológicos diccionario bilingüe Material fotocopiable Material audiovisual: Flashcards, posters
Dar a conocer y solicitar información de manera oral con un cierto nivel de dificultad usando palabras o expresiones sobre rutinas y actividades cotidianas del entorno escolar y personal.	Los estudiantes estarán en capacidad de solicitar y proporcionar en un 70% información relacionada con datos personales, compras, ubicaciones y profesiones.	Creación y representación de Role plays. Entrevistas o diálogos cortos Descripción de personajes basados en videos o películas. Juego "El Experto" (Un estudiante prepara el	4-5 6-7-8 9-10-11	2	hablar	Febrero Agosto	Julio Diciembre	Material auditivo, visual y textos adaptados a la enseñanza de la lengua extranjera Recursos tecnológicos diccionario bilingüe

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

		tema sobre lo que más le gusta, su rutina, trabajo, profesión y responderá las preguntas que le realicen sus compañeros)						Material fotocopiable Material audiovisual: Flashcards, posters
Comunicar de forma escrita ideas sobre actividades e intereses personales y de su entorno utilizando palabras y expresiones básicas que en ocasiones presentan errores ortográficos y gramaticales que interfieren en la adecuada comprensión por parte del lector.	Los estudiantes expresan ideas sobre sus actividades e intereses personales y del contexto de forma escrita con una precisión del 50% en los componentes ortográficos y gramaticales.	Elaboración de recetas Crear una historieta Escribir el final de un cuento Crear una carta o correo electrónico Crear una postal	4-5 6-7-8 9-10-11	2	Escribir	Febrero Agosto	Julio Diciembre	Material auditivo, visual y textos adaptados a la enseñanza de la lengua extranjera Recursos tecnológicos diccionario bilingüe Material fotocopiable Material audiovisual: Flashcards, posters

NIVEL AVANZADO								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

Comprender las ideas principales de lo que escucha en distintos medios de comunicación o a partir de lo que dice un interlocutor cuando habla en un ritmo normal.	Los estudiantes comprenden en un 70% las ideas principales después de escuchar un audio o mirar un video o película.	Actividades de escucha para: - Identificación de ideas principales y de detalles. - Reforzar la pronunciación y el acento. - Inferir los significados de algunas palabras desconocidas. - Preguntas abiertas y cerradas de comprensión auditiva.	6-7-8 9-10-11	2 h	Escuchar	Febrero Agosto	Julio Diciembre	- Audios y videos para la enseñanza del inglés. - Material audiovisual auténtico - Material fotocopiable. - Recursos tecnológicos.
Entender la idea principal de textos sencillos relacionados con aspectos familiares tales como profesiones, escuela o actividades de tiempo libre, infiriendo el significado de algunas palabras nuevas basados en el contexto de lo que se está leyendo.	Los estudiantes comprenden en un 70% las ideas principales después de leer un texto.	vidades de comprensión lectora basadas en el antes, durante y después de la lectura. Antes de la lectura: Ejercicios basados en la lectura de imágenes y título con el fin de conectar y motivar a los estudiantes con el texto. Durante la lectura: Lectura en voz alta o silenciosa, inferencia de vocabulario nuevo y preguntas de verificación. Después de la lectura: Ejercicios de comprensión lectora tales como: resumen, parafraseo, debates, preguntas abiertas y cerradas y	6-7-8 9-10-11	2 h	Leer	Febrero Agosto	Julio Diciembre	- Textos para la enseñanza del inglés y documentos auténticos sencillos. - Material fotocopiable. - Recursos tecnológicos.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

		organizadores gráficos.						
Expresarse con relativa fluidez y con una pronunciación comprensible en diálogos y presentaciones sobre experiencias, eventos, sueños, ambiciones, opiniones, planes y situaciones que se puedan presentar en un viaje, expresando sus razones de forma coherente y breve.	Los estudiantes expresan sus ideas y razones de forma fluida y con una pronunciación comprensible en un 70%.	Grabación de audios y videos - Diálogos en el aula - Monólogos - Debates - Mesa redonda - Narración de cuentos o historias	6 - 7 - 8 9 - 10 - 11	2 h	Hablar	Febrero Agosto	Julio Diciembre	- Recursos tecnológicos y humanos.
Producir textos sencillos necesarios en un contexto familiar, escolar y de interés personal cuyo significado global es fácil de comprender aunque presente algunos errores gramaticales y ortográficos.	Los estudiantes expresan sus preferencias decisiones y actuaciones de forma escrita con una precisión del 60% en lo ortográfico y uso de estructuras gramaticales.	Ejercicios básicos de ortografía y puntuación - Redacción de oraciones sencillas y compuestas para la elaboración de párrafos. - Planeación, revisión y edición de escritos - Escritura de historias basadas en imágenes	6-7-8 9-10-11	2 h	Escribir	Febrero Agosto	Julio Diciembre	- Textos de referencia - Material fotocopiable - Recursos tecnológico

Línea de acción: Fortalecimiento áreas fundamentales

- Proyecto para el fortalecimiento en competencias: pruebas saber

NOMBRE DEL PROYECTO
PROYECTO PARA EL FORTALECIMIENTO EN COMPETENCIAS: PRUEBAS SABER
EJE
Competencias básicas de aprendizaje
AREAS QUE INTEGRAN EL PROYECTO
Ciencias naturales, Ciencias sociales y competencias ciudadanas, lengua castellana y filosofía, Matemáticas, ingles
LIDERES DEL PROYECTO
GERARDO FIGUEROA GÓMEZ, HILDA ZAMBRANO CASTILLO, TERESA DELGADO, CRISTINA ZUÑIGA, MYRIAM BENAVIDES, YESICA GUANCHA, PEDRO ENRIQUE VILLARREAL, CARLOS JIMENEZ, PATRICIA BRAVO
OBJETIVO GENERAL
Mejorar el desempeño de los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Pasto, en las Pruebas Saber, mediante estrategias pedagógicas implementadas a corto, mediano y largo plazo
OBJETIVOS ESPECIFICOS
• Implementar procesos de cualificación, dirigido a estudiantes de grado 10 y 11, para mejorar su desempeño académico en las Pruebas Saber • Proponer y aplicar estrategias didácticas orientadas a fortalecer los niveles de desempeño de las Pruebas saber en los estudiantes de grado 10 y11
JUSTIFICACIÓN
En el sistema educativo colombiano, las Pruebas Saber Once, adquieren gran relevancia debido a que determinan el ingreso de los estudiantes a la educación superior y son, además, un referente de la calidad educativa de los planteles. En los últimos años, la Escuela Normal Superior de Pasto, se ha distinguido por ocupar niveles importantes en los resultados de las Pruebas Saber. Sin embargo, la institución considera necesario implementar este proyecto porque es prioritario fortalecer aún más el desempeño académico en las mencionadas Pruebas. Por los tanto, es necesario crear espacios para capacitar al

estudiante en las competencias que las componen, lo mismo que en aspectos concretos del conocimiento que contribuyan a la formación de nuestros estudiantes.

Es menester iniciar el proceso en grado 10 y 11 con una metodología adecuada a las circunstancias actuales que proponen las Pruebas Saber Once en consonancia con el modelo pedagógico de la Escuela Normal Superior de Pasto. Con el desarrollo del proyecto el estudiante tendrá un espacio que les será muy útil en la resolución de pruebas estandarizadas, fortalecerá sus competencias, mejorará su capacidad lectora al igual que sus habilidades en el pensamiento matemático.

El proyecto también será un espacio para fortalecer los conocimientos en las áreas de matemáticas, lengua castellana, biología, física, química, ciencias sociales e inglés, con lo cual se logrará un mejor desempeño académico en todo el proceso de formación de los estudiantes correspondientes a los grados décimo y once

DESCRIPCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

La Escuela Normal Superior de Pasto, tiene como política la formación integral de sus estudiantes, por lo tanto, les brinda un acompañamiento permanente en todos los aspectos.

Una de las necesidades prioritarias que plantea la institución es complementar la formación que reciben los estudiantes de grado décimo y once en las clases, para ello se crea el Proyecto de Pruebas Saber.

Aprovechando las bondades que genera la Jornada Única, se propone implementar una serie de cursos en horario de la tarde con una intensidad de dos horas semanales de 55 minutos cada una, en las cuales se desarrollarán una serie de estrategias tendientes al fortalecimiento de competencias, lo mismo que a una profundización en las áreas que evalúa la Prueba Saber Once.

Entre los fines de este proyecto están el fortalecimiento de las competencias en las áreas fundamentales, el dominio de pruebas estándar y reforzar los conocimientos generales que se evalúan en las Pruebas Saber.

Las competencias genéricas y específicas de cada área serán abordadas de manera didáctica, siguiendo los lineamientos del modelo pedagógico de la Institución, para ello el proyecto se divide en tres fases:

Fase Introductoria: Capacitación del equipo docente que desarrollara el proyecto en manejo de pruebas saber

La primera fase abordará una introducción general a la estructura de las Prueba Saber y las competencias genéricas y específicas que desarrollan en cada área de estudio; se realizarán ejercicios teóricos prácticos para fortalecer las competencias.

En la segunda fase se fortalecerán los procesos relacionados con las estrategias de lectura y pensamiento matemático.

La tercera fase se orientará a los conocimientos propios de cada área evaluada.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

NIVEL PRINCIPIANTE								
OBJETIVO	METAS	ACTIVIDADES	GRADOS	I.H.S	HABILIDADES ALCANZAR	CRONOGRAMA		RECURSOS
						INICIO	FIN	
Capacitar a docentes en el manejo de las estrategias utilizadas en el desarrollo de pruebas Saber y la cultura normalista	Las dos primeras semanas de inicio del proyecto el 80% de los docentes participantes del proyecto estarán capacitados para desarrollar el proyecto	Convocatoria para conformar el equipo de docentes y sus respectivos capacitadores	11	4	Conformación del equipo de docentes responsables del desarrollo del proyecto	Tercera semana de febrero	Tercera semana de febrero	Talento humano.
Inscribir a los estudiantes de grado once al curso	Al finalizar el mes del febrero tener constituido grupos de máximo 30 estudiantes	Establecer fechas de inscripciones según cronograma institucional	11	10	Conformación de los grupos	Cuarta semana de febrero	Cuarta semana de febrero	Talento humano . Programa Tecnológico
Adquirir el material de trabajo, tanto cartillas como simulacros	Al mes de marzo la institución cuenta con el 80% del material de trabajo	Realizar convocatoria y proceso de selección para contratarla empresa que brindará material	11	10	Material de trabajo tanto cartillas y simulacros	Marzo 1	Marzo 30	Recursos financieros
Diseñar cronograma para el desarrollo de los cursos	Al 15 de marzo se estructura el cronograma de trabajo en los cursos	Socializar el cronograma a la comunidad educativa	1	4	Cronograma de los cursos	15 de marzo	20 de marzo	Talento humano

ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

Desarrollar en el primer semestre el proyecto con los estudiantes 11	A 31 de julio se cumplió con el 100% del curso programado para estudiantes de grado 11	Cumplimiento del cronograma diseñado por el equipo de trabajo	1	68	Curso de capacitación a los estudiantes de grado once Dos días a la semana con intensidad de 160 horas	15 de marzo	30 de julio	Talento humano
Inscribir a los estudiantes de grado décimo al curso	Al finalizar el mes del junio tener constituido grupos de máximo 30 estudiantes	Establecer fechas de inscripciones según cronograma institucional	10	4	Material de trabajo tanto cartillas y simulacros	Junio 1	Junio 30	Recursos financieros
Diseñar cronograma para el desarrollo de los cursos	Al 15 de junio se estructuro el cronograma de trabajo en los cursos	Socializar el cronograma a la comunidad educativa	10	4	Curso de capacitación a los estudiantes de grado once	15 de agosto	20 de noviembre	Talento humano
Desarrollar en el primer semestre el proyecto con los estudiantes décimo	A 15 de agosto se cumplió con el 100% del curso programado para estudiantes de grado décimo	Cumplimiento del cronograma diseñado por el equipo de trabajo	10	60	Curso de capacitación a los estudiantes de grado once	15 de agosto	20 de noviembre	Talento humano

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL
