



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ
Aprobado por resolución municipal 461 de 25 de febrero de 2009
 NIT. 811039369-3 DANE. 105360000083
"VIVIMOS LA EXCELENCIA EDUCATIVA"
ACTA GENERAL DE REUNIÓN



SC-CER 326600

PROTOCOLO N°	5	TIPO DE REUNIÓN	Consejo Académico Ampliado	Páginas 1-4
Fecha		Lugar	Horario	
Abril 28 de 2018		Sede 2	7:00 -1:00 PM	
ASISTENTES				
Rectora, Coordinadores, Jefes de áreas y docentes en pleno				
Anexo lista de asistencia firmada				

TEMAS	<p>A. Bases metodológicas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Paso de diseño por contenidos a un currículo por competencias 2. Metodología de la pregunta: Proyectos de investigación 3. Uso de materiales concretos 4. Proyecto de aula <p>B. Socialización</p>
DESARROLLO	
<p>La jornada inició a las 7:00 en punto con la asesoría de los coordinadores, quienes lideraron un grupo de docentes no mayor a 20 personas. Mediante un Carrusel pedagógico se asistió a las siguientes bases metodológicas:</p> <p>A. Bases metodológicas: Las bases fueron lideradas por los compañeros Luis Oviedo, Luis Ernesto Martínez, Cielo Jaramillo y Humberney Ramírez:</p> <p>BASE1. De un currículo por contenidos a un currículo por competencias: se hace un recorrido histórico por los grandes ejes y énfasis que ha tenido el currículo en las Instituciones Educativas y como estos currículos todavía siguen estando presente dentro de los planes de área. El paso de un currículo por contenidos en el cual hay un énfasis en las temáticas que debe trabajar el docente, a un currículo por aprendizajes en el cual se hace énfasis en los aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales de lo que se quiere desarrollar en el docente, han permitido una reflexión en torno al currículo por competencias en el cual ya no se abordan temáticas sino que se buscan conocimientos y ya no se hace énfasis en los aprendizajes porque ellos son integrales a</p>	



cada una de las competencias a desarrollar. De esta forma se habla que un currículo por competencias privilegia el saber hacer en contexto y que ello se ve reflejado en los planes de área a través de una competencia (que son diferentes a la denominación que ésta pueda tener) y unos indicadores que darán cuenta de los aspectos necesarios para lograr la competencia deseada. Ya no hay una preocupación por cuántos temas faltan por ver o por los objetivos y logros que no se han desarrollado, sino que el énfasis es desarrollar la competencia que permita en las estudiantes tener las habilidades necesarias que pide el contexto social, laboral y académico.

Base 2. Proyectos de investigación: El taller pedagógico de la pregunta busca fortalecer la capacidad de generar preguntas investigables bajo la metodología STEAM, partiendo de conceptos previos los docentes comparan y diferencian preguntas retóricas, evaluativas y genuinas. Luego se realizó trabajo colaborativo el cual es la clave para diseñar y ejecutar proyectos a partir de una pregunta investigable, además siempre reconociendo y superando dificultades encontradas. En última instancia se trabajó la metodología square para evaluar la actividad desarrollada.

LA PREGUNTA				
S	C	QU	A	RE
¿Qué? ¿Para que? ¿Por qué ? ¿Quiénes?	dificultades	La pregunta de investigación	Que han aprendido	Recomendaciones

Base 3. MATERIAL STEAM: Los materiales en la enseñanza son los mediadores entre el conocimiento y la construcción de conceptos, así tenemos: $5x + 2000 = 7000$. Cinco cuadernos más dos mil pesos es igual a siete mil pesos.



Los anteriores ejemplos corresponden a lo que llamamos material concreto, y consiste en todos aquellos elementos que posibilitan el aprendizaje en los estudiantes, puede ser desde una expresión matemática hasta objetos tangibles, todo depende del nivel de conceptualización de nuestros estudiantes. Cuando hablamos de instrumentos tangibles, como una regla o un espejo, que sirva de mediadora en el conocimiento y el



concepto entonces nos referimos a materiales didácticos. Ejemplo 1: Reflexión: Traza el camino que se forma entre las dos estrellas solo mirando a través del espejo



Ejemplo 2: Construye un rectángulo con todas las piezas del pentominó.

Los anteriores materiales didácticos nos sirven para construir el conocimiento de reflexión y área, que se puede transversalizar a otras áreas.

Base 4. PROYECTO DE AULA: La metodología por proyectos busca partir de la necesidad de organizar los contenidos curriculares bajo un enfoque globalizador que genere que el estudiante sea el constructor de su propio conocimiento. En palabras de Josette Jolibert, (1994) el trabajo por proyectos es “una de las estrategias para la formación de personas que apunta a la eficiencia y eficacia de los aprendizajes y a la vivencia de valores democráticos, a través de un trabajo cooperativo, de co-elaboración de un plan, de co-realización, de co-teorización que debe involucrar a todos los actores: maestros, alumnos”. En esta medida el trabajar por proyectos de aula potencia los intereses y necesidades del estudiante, el trabajo colaborativo, la participación del maestro como orientador de procesos, la importancia del contexto educativo, así como la posibilidad de integrar las diferentes áreas del conocimiento.

B. Socialización:

Durante este espacio la rectora tomó la iniciativa para realizar el conversatorio en el que se resaltaron las principales enseñanzas construidas durante la jornada. Se destacó la posibilidad de interactuar con los compañeros y aprender de las habilidades que éstos tienen, con el fin de potencializar y enriquecer el hacer pedagógico. Durante este momento cada docente, tuvo la posibilidad de definir en una sola palabra las actividades del día, destacándose expresiones como creatividad, competencias, habilidades, pedagogía, innovación, cooperación e



investigación.

Al azar, algunos docentes resaltaron de cada estación del carrusel aspectos que aprendieron, como los siguientes:

- Proyectos de aula: Partir de necesidades e intereses de los estudiantes para generar aprendizajes significativos.
- Materiales: Realizar un uso intencionado de los materiales y del medio que nos rodea para apoyar el aprendizaje.
- Pregunta: Son acciones que movilizan el pensamiento y la investigación.
- Currículo por competencias: Uso del contexto para apropiarse a los estudiantes del conocimiento.

Este momento concluyó con un reto que la rectora hizo a todos los docentes en pleno y fue a arriesgarnos a implementar la metodología STEAM en las diferentes asignaturas, como pioneros de este tipo de educación en la región.

COMPROMISOS Y PENDIENTES

Actividad	Responsable	Fecha
Intervenir la metodología del área ajustándola a una metodología activa tipo STEAM+S	Docentes	Todo el año

PRÓXIMA REUNIÓN

Fecha	Horario	Lugar
Junio 13 de 2018	8:00 am	Laboratorio de Química.