

**Ficha de oferta de proyectos educativos de formación integral a
establecimientos educativos
(Centros de interés¹)**

Título del proyecto: ARMI + TECNOLOGÍA

Entidad responsable del proyecto: CER AGUA BLANCA

Identificación del problema (lectura del contexto):

Se genera el proyecto desde el ámbito de emprendimiento dado que los estudiantes no poseen docente de artística, modelo pedagógico no cubre las necesidades de formación integral en innovación ni emprendimiento, los estudiantes se encuentran inmersos en los proyectos productivos que no se realizan, los venecianos son los estudiantes de grados primaria y secundaria los cuales no tienen acceso a internet, no se maneja una propuesta artística definida y con calidad educativa. Los recursos no se aprueban para fines de integración y necesidades de los estudiantes, más por lo estructural. Viendo afectado el aprendizajes lúdico, artístico y cultural.

Bajo las necesidades dadas desde la caracterización del plan de formación en el marco de la lectura del contexto en el ítem de necesidades y expectativas, los resultados arrojados es el interés por el arte y la cultura dando como origen al proyecto ARMI el cual suplirá en un alto porcentaje las necesidades desde el ámbito artístico, tecnológico e innovador.

También se trabaja el proyecto como una puesta en ingresos económicos, manejo de las redes sociales y pagina web, los estudiantes del centro rural no cuentan con los grados superiores el cual se presenta como una amenaza educativa desde el punto de vista de la culminación de su vida escolar en la mayoría de estudiantes del centro educativo, el proyecto pretende generar una visión desde lo económico y tecnológico dando al estudiante las bases del arte, la creación y el manejo de las redes sociales con el fin de viabilizar de cierta manera su proyecto de vida.

¹ Los Centros de Interés, se entienden como escenarios alternativos para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes. Se conectan con las motivaciones, necesidades e intereses de los estudiantes, posibilitan, la exploración, la investigación, el goce y el disfrute, la conexión de la escuela con el territorio y la integración e interrelación de diferentes conocimientos y saberes que les permiten ampliar marcos de comprensión sobre el mundo.

Justificación:

El centro de interés de artística llamado ARMI es impulsado por un estudiante del centro educativo, el expone su habilidad para la creación y el tejido de piezas artísticas el cual es viabilizado como un acceso a la educación artística desde un punto de vista de desarrollo motor, creativo, innovador, conciencia social, ambiental, reconocimiento de la diversidad y fortalecimiento del autoestima, razones por las cuales se diseña el centro de interés el cual suplirá las falencias artísticas que posee el centro educativo por los últimos años cursados por los estudiantes.

El centro se enfoca con una dirección a la formación integral donde los estudiantes poseen una gran habilidad para los diseños artesanales la creación y la comercialización, es una gran oportunidad para promover la innovación el emprendimiento y acercarlos a las nuevas técnicas artesanales y viabilizar la tecnología como un eje central para la visualización de sus productos y creaciones artísticas.

También direcciona a la adquisición de competencias ciudadanas y socioemocionales llevándolos a procesos de aprendizaje en los ámbitos de trabajo en equipo, ser un ser social, inclusivo y la canalización de sus emociones a través de las actividades artísticas planteadas para el centro, se activa el hábito de lectura la exploración de las tendencias en redes y el constante conocimiento por las artesanías colombianas y la del exterior, es un proyecto que abarca varias habilidades de los estudiantes con el esparcimiento la comunicación la participación y el emprendimiento.

Los fundamentos legales se evidencian en la 115 de 1994, donde establece la educación artística y cultura como área fundamental y obligatoria en los currículos escolares.

Decreto 458 de 2024 busca reglamentar el sistema nacional de formación artística y cultura (SINEFAC).

Basados en el CONPES el proyecto quiere impulsar la innovación y el desarrollo digital y sostenible en las prácticas educativas.

Objetivo principal:

Desarrollar habilidades y expresiones artísticas a través de la expresión individual plasmada en talentos artesanales los cuales ayudan a desarrollar la sensibilidad, la creación, innovación, emprendimiento y el desarrollo de las emociones y relaciones interpersonales.

Objetivos específicos:

Promover el disfrute de representaciones artísticas, dirigidas y creativas con el fin de mejorar los conocimientos de culturas.

Promover los procesos tecnológicos, comunicativos y de comprensión sobre la evolución de actividades artísticas y culturales.

Realizar procesos de inclusión y desarrollo de los estudiantes con diferentes discapacidades.

Aportar a los procesos motrices en los niños, niñas, jóvenes y adolescentes del centro educativo rural.

Promover la experimentación y la innovación en el campo de las artes.

Población objetivo:

ZONA	GRADOS	EDADES
RURAL	Segundo	7 años
RURAL	Tercero	8 años
RURAL	Cuarto	9 a 10 años
RURAL	Quinto	10 a 11 años
RURAL	Sexto	12 a 13 años
RURAL	Séptimo	13 años
RURAL	Octavo	14 a 15 años
RURAL	Noveno	15 a 17 años

Estudiante con diagnósticos de discapacidades cognitivas.

Alcance directo se refleja en la comunidad docente de manera asertiva los cuales se comprometen con el proyecto del cual beneficiará su aprendizaje como también promoverá las buenas prácticas pedagógicas, la innovación, creación y el emprendimiento para el fortalecimiento del plan integral de formación de los niños, niñas, jóvenes y adolescentes del centro educativo rural agua blanca.

Metodología:

La metodología en las artes abarca un proceso de creación y reflexión basado en la creatividad y la innovación de las habilidades de cada individuo plasmado en diferentes contextos y necesidades.

Los procesos más que metodologías del arte se pueden identificar desde los estudios como la metodología del arte y el estado del arte, las dos conllevan a procesos lingüísticos, cuestionamiento, reevaluación, creación e investigación ampliando el conocimiento y la comprensión de un tema o cultura abordado.

Estrategias pedagógicas:

Exploración de técnicas: experimentar los diferentes materiales rústicos, pre fabricados, digitales y técnicas artesanales de diversas culturas.

Creación: desarrollar capacidades las cuales se reflejen y expresen ideas, sentimientos, innovaciones o experiencias personales.

Fomentar ambientes de aprendizajes, el trabajo colaborativo integración de diferentes disciplinas del conocimiento activando el dialogo intercultural, la conciencia social, la tendencia tecnológica para la conexión del mundo exterior.

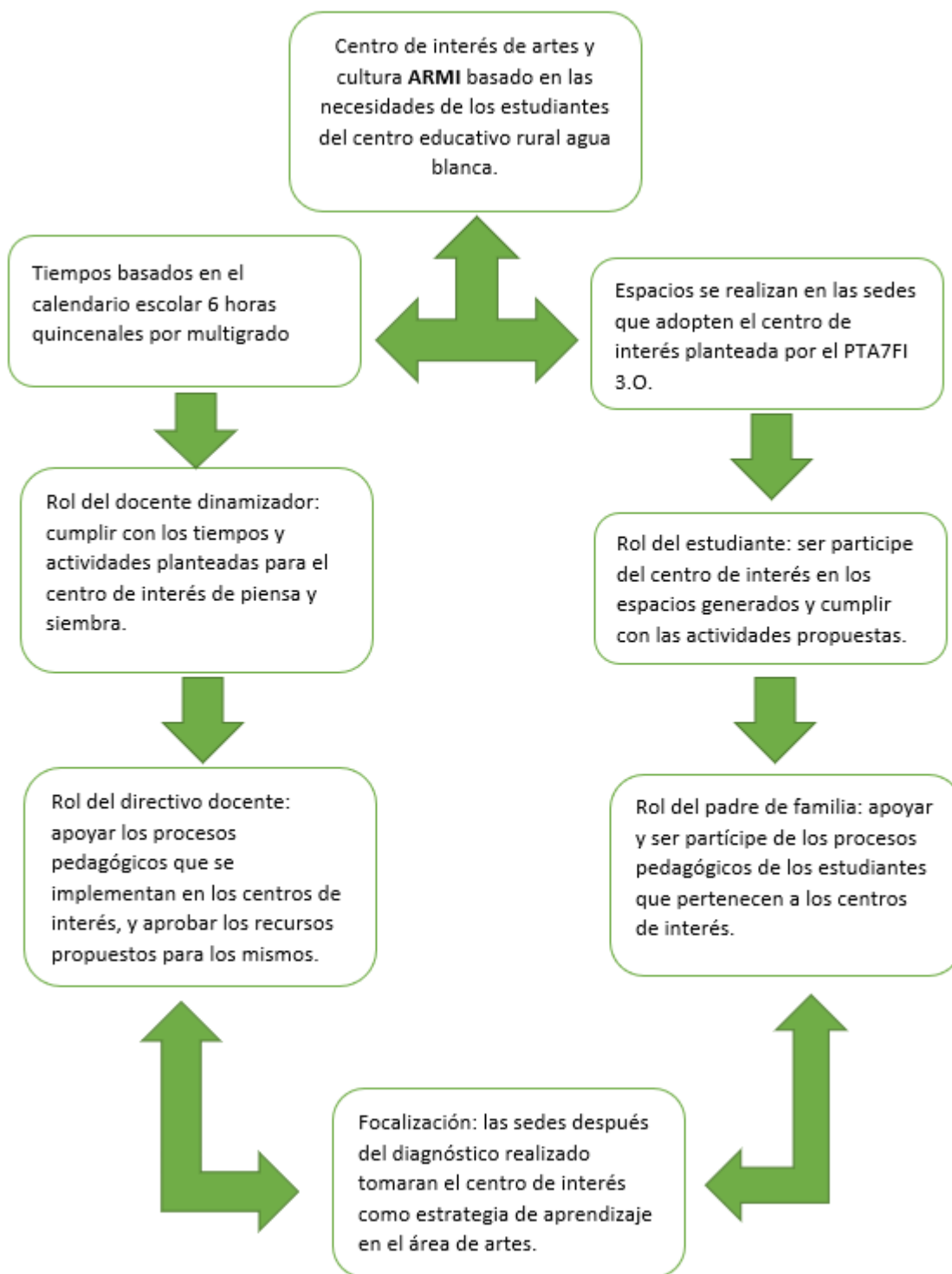
Cronograma:

GRADO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
Segundo	6 horas	6 horas	6 horas	6 horas
Tercero	6 horas	6 horas	6 horas	6 horas
Cuarto	6 horas	6 horas	6 horas	6 horas

GRADO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
Quinto	6 horas	6 horas	6 horas	6 horas
Sexto séptimo	6 horas	6 horas	6 horas	6 horas
Octavo noveno	6 horas	6 horas	6 horas	6 horas

Recursos necesarios y esquema operativo:

MATERIALES	DOTACIONES	INVERSIÓN	INSTRUMENTOS	PERSONAS
Proyector Material manipulativo Miyuki, mostacillas, abalorios o chaquiras Hilos Cuerdas Agujas Broches Mostacilla Lapiceros Encendedores Tijeras Alicate de joyería Metros de costura	Por definir	14 millones	Requeridos: Computadores, Tables, telares Están Tela o bastidor Cajas de almacenamiento Mesas Sillas	Docentes dinamizadores para cada centro de interés



Resultados esperados

Los resultados esperados en el proyecto ARMI, es generar en los niños, niñas, jóvenes y adolescentes una cultura de emprendimiento venta y comercialización de sus productos por medio de canales digitales y el manejo de la página web, con el fin que sean partícipes de estudiantes de la nueva generación y revolución digital, la cual se viene desarrollando a pasos gigantescos en los últimos años.

Se espera que los estudiantes del centro educativo sean estudiantes investigadores y tecnológico ya que la razón del proyecto es proporcionar una mente creativa, asertiva con el fin de desarrollarse como un ser tecnológico y multicultural para promover sus habilidades comunicativas y socioemocionales.

Escenarios

El mejoramiento de la expresión artística.

El fortalecimiento de los procesos pedagógicos en las diferentes áreas del conocimiento.

El mejoramiento de la oferta pedagógica.

La apertura a la innovación y el emprendimiento.

La comprensión de la diversidad cultural.

La inmersión a las tendencias tecnológicas y económicas en la web.

Organización de proyectos de emprendimiento direccionados a las artes y la cultura.

Evaluación: Describir los criterios y herramientas de evaluación, si las hay.

La evaluación se direcciona en los siguientes aspectos:

ASPECTOS DE EVALUACIÓN
TECNICA Y MATERIALES
AUTENTICIDAD E INTENCIÓN
CONTEXTO CULTURAL
CONEXIÓN EMOCIONAL
MANEJO DE ELEMENTOS TECNOLÓGICOS
COMUNICACIÓN
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES

NOMBRE:				
ACTIVIDAD/ESTRATEGIA				
CRITERIO	CRITERIOS	EVALU 1	EVALU 2	EVALU 3
Presentación	Se evalúa la presentación del elemento artesanal, estético y sus terminaciones correctas, combinación y tejido.	si / no	si / no	si / no
Material utilizado	Utiliza los materiales adecuados tanto de confección, como las herramientas.	si / no	si / no	si / no
Técnica	Realiza los pasos y procesos adecuados y armonizados en la confección material de trabajo y sus herramientas.	si / no	si / no	si / no
Diseño	Utiliza adecuadamente los materiales tecnológicos y programas de diseños planteadas.	si / no	si / no	si / no
Trabajo en equipo	El estudiante alcanza varias u algunas competencias ciudadanas y socioemocionales.	si / no	si / no	si / no
Tiempo	Duración del tiempo según la artesanía planteada, si cumple tiempos o posee dificultad en el desarrollo de los procesos.	si / no	si / no	si / no
Medio tecnológico de consulta.	Posee habilidades tecnológicas, conoce páginas de consultas y reconoce procesos de aprendizajes para mejorar, técnicas, habilidades, conocimiento a través de los recursos audio visuales.	si / no	si / no	si / no

Anexos sugeridos:

PROPUESTA TÉCNICA PEDAGÓGICA			
SEDE: _____ ACTIVIDAD: _____ ASIGNATURA: _____			
PROYECTO TRASNVERSAL: _____ FECHA: _____			
ESTANDAR:			
OBJETIVO:			
CONTENIDO:			
METODOLOGÍA	APRENDIZAJE	EVALUACIÓN	RECURSOS