



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ
Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

LOS CENTROS DE INTERÉS, UN MUNDO DE POSIBILIDADES: DESCUBRE, APRENDE, DIVIÉRTETE, CREA Y TRANSFORMA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ
VILLA DEL ROSARIO NORTE DE SANTANDER

2025



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Uno de los desafíos estructurales más críticos del sistema educativo colombiano radica en garantizar que el aprendizaje trascienda lo superficial para convertirse en una experiencia significativa, capaz de inspirar curiosidad, motivación intrínseca y un vínculo tangible con la vida de los estudiantes. Pese a los esfuerzos pedagógicos, persiste una brecha alarmante entre los contenidos académicos y las realidades socioculturales que configuran el mundo de los estudiantes. Esta desconexión no solo limita la apropiación del conocimiento, sino que perpetúa dinámicas de desinterés, pasividad y, en casos extremos, deserción escolar.

Desde la práctica docente, se evidencia un fenómeno recurrente: gran parte de los estudiantes no logra discernir la relevancia de lo aprendido en su cotidianidad, ya sea en la resolución de problemas prácticos, en su proyecto de vida o en su interacción con el entorno. Esta falta de sentido se manifiesta en aulas donde predominan la participación mecánica, la baja retención de información y, sobre todo, una apatía generalizada hacia la construcción activa de conocimiento.

El problema se intensifica debido a la persistencia de modelos pedagógicos tradicionales, anclados en la estandarización y en lógicas unidireccionales (docente como emisor, estudiante como receptor). Estos enfoques, además de subutilizar herramientas didácticas innovadoras, ignoran la heterogeneidad de los procesos cognitivos, las inteligencias múltiples y los contextos socioeconómicos que condicionan el aprendizaje. Como consecuencia, se debilitan competencias clave como el análisis crítico, la creatividad o la aplicación contextualizada de saberes, mientras se reproduce un ciclo donde el aprendizaje se reduce a la memorización temporal de contenidos desarticulados.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo puede contribuir la implementación de centros de interés, a que los procesos de aprendizaje sean más significativos, motivadores e inclusivos para los estudiantes de la Institución Educativa Presbítero Álvaro Suárez?

JUSTIFICACIÓN

La Institución Educativa Presbítero Álvaro Suárez ofrece espacios de aprendizaje y formación integral para los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, con el propósito de satisfacer sus necesidades e intereses, además de desarrollar sus competencias y habilidades blandas.



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022

DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

A través de la exploración de sus habilidades, de la investigación, del juego y de la integración, se implementan estrategias que fortalecen la comunicación, promueven valores humanos y fomentan una convivencia pacífica.

Entre las estrategias adoptadas, destaca la creación y desarrollo de los centros de interés, una propuesta pedagógica diseñada para potenciar la atención, la concentración, la memoria y la capacidad de aprendizaje de los estudiantes.

Mediante actividades significativas, los centros de interés estimulan la exploración, la investigación y la participación activa, promoviendo la creatividad, la innovación y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Asimismo, favorecen la interacción social, la empatía y la conciencia emocional, proporcionando espacios para la comunicación, el trabajo en equipo y la convivencia en paz. Además, contribuyen a generar un ambiente escolar positivo y colaborativo, mejorando el bienestar físico y mental de todos sus miembros.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Promover la creatividad, la innovación y el desarrollo de competencias y habilidades socioemocionales de los estudiantes mediante la implementación de la estrategia Centros de interés.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar gustos, intereses de los estudiantes y habilidades de los docentes que permitan la creación específica de centros de interés.
2. Brindar orientación al personal docente en estrategias pedagógicas para la implementación efectiva de los centros de interés.
3. Promover la autonomía y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes, mediante actividades que posibiliten la creatividad, la innovación y el trabajo en equipo.
4. Desarrollar competencias comunicativas, pensamiento matemático y habilidades blandas en la ejecución de actividades integradas a los centros de interés.
5. Evaluar el impacto de los centros de interés en el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y creativas de los estudiantes, así como en su motivación y compromiso con el aprendizaje.



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

MARCO REFERENCIAL

ANTECEDENTES

Desde el año 2013 la secretaría de educación de Bogotá planteó la estrategia de centros de interés como eje para el fortalecimiento de la jornada única en tal sentido, Los Centros de interés no se constituyen en actividades aisladas o momentáneas, son estrategias pedagógicas que comprenden los momentos evolutivos de los estudiantes por lo cual cuentan con una secuencia definida entre niveles o ciclos educativos, que responden a principios de progresión y coherencia de los aprendizajes. Así mismo, articulan los aprendizajes priorizados en la propuesta curricular de las diferentes asignaturas. (Federación de enseñanza, 2013).

En el municipio de Cucaita, Boyacá (2024), se llevó a cabo el primer evento de activación de los Centros de Interés en Ciencia, Tecnología e Innovación, en alianza entre el Ministerio de Educación Nacional y la Universidad EAFIT. Esta estrategia busca desarrollar programas que fortalezcan la ampliación y el uso significativo del tiempo escolar. Para el proyecto se focalizaron 20 instituciones educativas de Boyacá, en municipios atendidos por la Secretaría de Educación del departamento; así mismo, con el aporte de Edumedia-Tech y Santillana se ha logrado la dotación de una parte de estos Centros de Interés en la región. El Ministerio aporta los demás componentes para la ejecución de la estrategia, como material e insumos pedagógicos para el fortalecimiento del proyecto, el acompañamiento a estudiantes, la formación de docentes y tutores del Programa de Tutorías para el Aprendizaje y la Formación Integral- PTAFI, así como la estrategia de monitoreo y apropiación social del conocimiento.

MARCO TEÓRICO

Los centros de interés son una estrategia pedagógica basada en la organización del aprendizaje en torno a temas significativos y motivadores para los estudiantes. Este enfoque parte del interés natural del niño, buscando conectar los contenidos escolares con su entorno y experiencias personales. La finalidad es promover un aprendizaje activo, participativo y con sentido.

El término fue popularizado por el pedagogo belga Ovide Decroly (1871–1932), quien propuso que la educación debía centrarse en las necesidades e intereses del niño, estructurando el conocimiento a partir de situaciones reales del entorno. Decroly identificó tres necesidades fundamentales: alimentarse, defenderse de los peligros y actuar en el medio, sobre las cuales se podrían construir múltiples contenidos educativos. Se consolidan alrededor de dos ejes: 1. El conocimiento por la personalidad del niño y 2. El conocimiento del medio ambiente (González, 2008). Los Centros de interés favorecen que la escuela se adecúe a los niños, reconociendo “los intereses, las necesidades físicas, materiales, intelectuales y espirituales de los niños.” (Tamayo, 2006, p. 13).



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022

DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

Desde el Programa tutorías para el aprendizaje y la formación integral PTAFI son estrategias pedagógicas que tienen en cuenta los intereses y motivaciones de los y las estudiantes. Su objetivo es integrar diversas áreas del conocimiento y lenguajes culturales, para fomentar el aprendizaje activo, participativo y crítico. Esta estrategia se enfoca en la exploración, la investigación y la curiosidad natural, para convertir el aprendizaje en una experiencia significativa y enriquecedora que promueva el desarrollo integral de los y las estudiantes incluida la formación CRESE (educación ciudadana, socioemocional, para la reconciliación, antirracista y para la acción climática).

Los centros de interés se visualizan desde la concepción que implementa acciones que buscan capturar la atención y curiosidad de los estudiantes, motivándolos a aprender de manera más activa y significativa. Al identificar y comprender estos centros, los docentes pueden diseñar estrategias que conecten el contenido académico con los intereses y realidades de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje contextualizado y motivador.

Además, al integrar estos centros de interés en los planes pedagógicos, se fomenta una educación más inclusiva, donde los estudiantes se sienten valorados y reconocidos por sus propios intereses. Esto no solo optimiza la experiencia de aprendizaje, sino que también permite abordar temas transversales como la propuesta de CRESE, contribuyendo a una formación integral que va más allá del aula tradicional y se conecta con los desafíos y temas relevantes del entorno.

Principios Pedagógicos de los Centros de Interés

Globalización del conocimiento: Se enseña de manera integrada, no fragmentada por asignaturas.

Aprendizaje significativo: Se parte del interés y experiencia del alumno para construir el conocimiento.

Método activo: Los alumnos son protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Observación y experimentación: Fomenta el descubrimiento mediante el contacto directo con la realidad.

Aplicación en el Aula

En la práctica, los centros de interés se desarrollan mediante unidades didácticas o proyectos en los que se trabaja un tema central (por ejemplo, el agua, la familia, los animales) desde diversas áreas del conocimiento: lenguaje, matemáticas, ciencias, arte, etc.

El rol del docente es guiar, facilitar recursos, promover la curiosidad y diseñar experiencias de aprendizaje variadas, significativas y vinculadas con el entorno del alumno.

Relación con Enfoques Educativos Actuales

Aunque el término “centros de interés” es más común en la pedagogía tradicional, su filosofía se refleja en enfoques contemporáneos como:



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

- Aprendizaje basado en proyectos (ABP)
- Educación integral y contextualizada
- Pedagogía por competencias
- Currículo interdisciplinario

MARCO CONCEPTUAL

Aprendizaje significativo Ocurre cuando el estudiante logra relacionar los nuevos conocimientos con sus saberes previos, generando comprensión profunda. En el enfoque de centros de interés, este tipo de aprendizaje es clave para lograr una conexión real entre los contenidos y la vida del estudiante.

Autonomía Es la capacidad del estudiante para tomar decisiones, regular su aprendizaje y actuar de forma responsable. Trabajar a partir de centros de interés favorece la autonomía, ya que el alumno se involucra en la planificación, desarrollo y evaluación de sus propios aprendizajes.

Centro de interés Es una estrategia metodológica que organiza los contenidos escolares en torno a temas significativos para los estudiantes, permitiendo integrar diversas áreas del conocimiento de manera globalizada. Parte de los intereses y necesidades del alumno, facilitando la construcción de aprendizajes más cercanos a su realidad.

Competencias comunicativas Engloban las capacidades para comprender, producir y compartir mensajes orales y escritos, en diferentes contextos. Son fundamentales para expresar ideas, colaborar con otros y desarrollar pensamiento crítico.

Competencias Implican la movilización integrada de conocimientos, habilidades y actitudes en contextos reales. En el enfoque por competencias, se busca que el estudiante no solo sepa contenidos, sino que pueda aplicarlos de forma autónoma y significativa.

Enseñanza activa Modelo pedagógico en el que el estudiante participa activamente en la construcción de su conocimiento, en lugar de ser un receptor pasivo. Los centros de interés promueven esta enseñanza mediante actividades prácticas, cooperativas y basadas en la exploración.

Habilidades blandas Incluyen un conjunto de competencias no técnicas como la empatía, el trabajo en equipo, la adaptabilidad y la comunicación. Estas habilidades son fundamentales para el desarrollo personal, la convivencia y el desempeño en múltiples contextos dentro y fuera del ámbito escolar.

Habilidades socioemocionales Son capacidades relacionadas con la gestión emocional, la autorregulación, la empatía y las relaciones interpersonales. Su desarrollo es esencial para fomentar climas escolares positivos y para promover el bienestar integral del estudiante.



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

Interdisciplinariedad Consiste en la integración de conocimientos y metodologías de distintas disciplinas para abordar un problema o tema de manera holística. Es uno de los principios que sustenta el uso de centros de interés, ya que permite construir aprendizajes más integrales.

Intereses de los estudiantes Son las motivaciones personales que despiertan curiosidad, entusiasmo y deseo de aprender. Al ser considerados en la planificación educativa, permiten diseñar experiencias de aprendizaje más relevantes, que fomenten la participación y el compromiso del estudiante.

Investigación Es una práctica pedagógica que promueve el pensamiento crítico y la autonomía del estudiante. Permite que el alumno explore, cuestione, busque respuestas y genere conocimiento a partir de su entorno y sus intereses.

Motivación Es la fuerza que impulsa al estudiante a participar activamente en su proceso de aprendizaje. Los centros de interés estimulan la motivación intrínseca, ya que conectan con aspectos que el estudiante considera relevantes o atractivos.

Resignificación del tiempo escolar Implica reorganizar el tiempo dentro del espacio educativo para adaptarlo a las dinámicas de aprendizaje activas y flexibles. Se prioriza la calidad del tiempo sobre la cantidad, promoviendo experiencias que respondan a ritmos individuales y colectivos.

Transversalidad Hace referencia a la incorporación de temas comunes a diferentes áreas del currículo, como la educación en valores, el cuidado del medio ambiente o la ciudadanía. Se relaciona con los centros de interés porque permite abordar múltiples contenidos desde un mismo eje temático.

MARCO CONTEXTUAL

El presente proyecto se ejecuta en las cinco sedes de la Institución Educativa Presbítero Álvaro Suárez

- Sede PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ carrera 4# 6-47 B.Lomitas
- Sede LOMITAS carrera 4 # 4-60 B. Lomitas
- Sede LA ESPERANZA calle 20N # 11A-136 lote J B. La Esperanza
- Sede MONTEVIDEO calle 22AN # 14-37 B. Montevideo
- Sede DIVINO NIÑO diagonal 28AN #13A-59 B. Navarro Wolf

MARCO LEGAL

La implementación de estrategias pedagógicas centradas en los centros de interés, que promuevan el desarrollo de competencias, habilidades blandas, habilidades



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

socioemocionales, la resignificación del tiempo escolar, y la formación integral, se encuentra respaldada en las siguientes normas

Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación

Establece los principios y fines de la educación en Colombia. Promueve una formación integral, que desarrolle en los estudiantes no solo conocimientos académicos, sino también habilidades comunicativas, emocionales, éticas y sociales. La ley reconoce la importancia de métodos pedagógicos activos, flexibles e inclusivos, como los centros de interés, que respondan a los intereses y contextos de los estudiantes.

Decreto 1075 de 2015 – Decreto Único Reglamentario del Sector Educación

Compila y reglamenta las normas del sector educativo. Respalda la autonomía escolar, permitiendo que las instituciones diseñen y apliquen metodologías pedagógicas acordes a sus necesidades, como los centros de interés. Establece que la educación debe estar orientada al desarrollo de competencias y a la formación integral, promoviendo aprendizajes significativos y contextualizados. También define criterios para la evaluación de competencias comunicativas, sociales y comportamentales.

Ley 1620 de 2013 – Convivencia Escolar y Formación en Ciudadanía

Crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar. Promueve el desarrollo de competencias ciudadanas, entendidas como el conjunto de conocimientos, habilidades emocionales, sociales y comunicativas necesarias para la vida en sociedad. Esta ley impulsa la formación socioemocional y la educación para la paz como ejes transversales en el currículo.

Ley 2294 de 2023 – Evaluación Integral de la Calidad Educativa

Establece que la evaluación de la calidad educativa debe incluir no solo aspectos académicos, sino también las capacidades, competencias y habilidades socioemocionales y ciudadanas de los estudiantes. Respalda así enfoques pedagógicos integrales y centrados en el desarrollo humano.

Ley 2383 de 2024 – Educación Socioemocional

Promueve la inclusión de la educación socioemocional en todos los niveles del sistema educativo. Establece su integración transversal en el currículo, reconociéndola como parte fundamental del desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes. Refuerza la necesidad de metodologías activas, colaborativas y significativas, coherentes con el enfoque de centros de interés.

Decreto 1860 de 1994 – Organización del Currículo

Complementario a la Ley 115, este decreto permite a las instituciones educativas diseñar sus planes de estudio teniendo en cuenta la flexibilidad curricular, la transversalidad y la integración de áreas. Esto facilita la implementación de proyectos pedagógicos globalizadores e interdisciplinarios, como los centros de interés.



MARCO METODOLÓGICO

POBLACIÓN OBJETO

La población objeto del proyecto centro de interés de la Institución Educativa Presbítero Álvaro Suárez son todos los estudiantes de las diferentes sedes y jornadas que conforman la básica primaria y la básica secundaria.

METODOLOGIA

Los centros de interés organizados en la institución se visualizan desde los siguientes hilos conductores

"La expresión artística como lenguaje universal"

- **Música**
 - Banda
 - Flauta
 - Canto
- **Danza**
- **Manualidades**
 - Dibujo
 - Plegados
 - Pintura
 - Bisutería
 - Reciclaje
 - Tejido
 - Bordado

"El juego limpio y la estrategia en el deporte"

- **Entrenamiento deportivo y arbitraje**
- **Juegos de mesa**

"Las matemáticas como desafío y diversión"

- **Saber Matemático**
 - Retos matemáticos
 - Juegos matemáticos (Sudoku, Tangram, Jenga, Uno)



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

"Explorando el mundo a través de la ciencia"

➤ **Ciencia y naturaleza**

- Experiencias científicas
- Uso de material reciclable

"La tecnología como herramienta para la creatividad y el conocimiento"

➤ **Tecnología**

- Ofimática
- Páginas web
- GeoGebra
- Diseño de banner

"La comunicación y la creatividad como herramientas para transformar el mundo"

- **Teatro**
- **Poesía**
- **Oralidad**
- **Proyecto lector**
- **Marketing**
- **Club conversacional (idioma extranjero)**

Para potenciar el desarrollo de los centros de interés, es fundamental aplicar metodologías educativas que respondan a las necesidades de los equipos de trabajo y fomenten un aprendizaje significativo. Algunas de las estrategias más efectivas incluyen:

- **Aprendizaje basado en proyectos:** Los estudiantes desarrollan habilidades prácticas y analíticas al resolver situaciones reales, promoviendo la creatividad y el trabajo autónomo.
- **Aprendizaje cooperativo y colaborativo:** Se fortalecen la comunicación y el trabajo en equipo, permitiendo la construcción conjunta del conocimiento.
- **Aprendizaje dialógico:** A través del diálogo y la reflexión, los estudiantes enriquecen sus ideas y comprenden diferentes perspectivas.
- **Aprendizaje basado en resolución de problemas:** Se enfrentan a desafíos reales que requieren análisis crítico y toma de decisiones efectiva.
- **Aprendizaje basado en retos:** Impulsa la motivación y la innovación, alentando a los estudiantes a superar dificultades mediante soluciones creativas.
- **Aprendizaje por simulación:** Recrea escenarios prácticos que favorecen la experimentación y la aplicación del conocimiento en contextos reales.



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

- **Aprendizaje experimental:** Promueve la exploración directa de fenómenos, permitiendo descubrir conceptos a través de la experiencia.
- **Aprendizaje basado en la indagación:** Desarrolla el pensamiento crítico mediante la formulación de preguntas y la búsqueda activa de respuestas.

Estas metodologías, aplicadas de manera estratégica, garantizan un entorno dinámico y enriquecedor en los centros de interés, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes.

ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS

Teniendo en cuenta las metodologías anteriormente mencionadas se pueden plantear estrategias pedagógicas como:

1. Estrategias basadas en la exploración y el descubrimiento

- **Aprendizaje basado en proyectos:** Los estudiantes desarrollan proyectos relacionados con sus intereses, promoviendo la investigación y la creatividad.
- **Aprendizaje experimental:** Se realizan actividades prácticas y experimentos que permiten la construcción del conocimiento a través de la experiencia directa.
- **Aprendizaje basado en la indagación:** Se fomenta la formulación de preguntas y la búsqueda de respuestas mediante la exploración y el análisis crítico.

2. Estrategias colaborativas y sociales

- **Aprendizaje cooperativo y colaborativo:** Se organizan actividades en equipos para fortalecer la comunicación, el liderazgo y el trabajo en equipo.
- **Clubes de aprendizaje:** Se crean espacios donde los estudiantes pueden compartir conocimientos y desarrollar habilidades en un ambiente participativo.
- **Integración de la comunidad:** Se involucran familias y actores externos en el proceso educativo, promoviendo el aprendizaje en contextos reales

3. Estrategias lúdicas y motivacionales

- **Gamificación:** Se incorporan elementos de juego en el aprendizaje para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.
- **Aprendizaje basado en retos:** Se plantean desafíos que estimulan el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- **Uso de simulaciones:** Se recrean escenarios reales para que los estudiantes experimenten situaciones prácticas y tomen decisiones fundamentadas.

4. Estrategias tecnológicas e innovadoras



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022

DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

- **Uso de herramientas digitales:** Se emplean plataformas interactivas, software educativo y recursos multimedia para enriquecer el aprendizaje.
- **Creación de contenido digital:** Los estudiantes diseñan blogs, páginas web o materiales audiovisuales para compartir sus conocimientos.
- **Aprendizaje híbrido:** Se combinan metodologías presenciales y virtuales para ampliar las oportunidades de aprendizaje.

Cronograma AÑO 2025

ACTIVIDAD	MES
Conceptualización y capacitación sobre la estrategia	Enero y febrero
Aplicación de encuestas para identificar intereses y habilidades de estudiantes y docentes	Enero
Organización de los centros de interés	Marzo
Aplicación de la estrategia	A partir del mes de abril

Recursos necesarios y esquema de implementación

Recursos humanos	Los recursos humanos para la realización del proyecto son los docentes de cada uno de las sedes y jornadas correspondientes y los estudiantes desde grado primero a noveno.
Recursos materiales	Los recursos materiales utilizado pueden variar teniendo en cuenta el centro de interés y las actividades propias del mismo.
Descripción del esquema de implementación	Las actividades a implementar se llevarán a cabo dentro y fuera del aula de clase según se requiera su necesidad de espacio o recursos bien sea en el patio o en la cancha de cada sede de la institución, la duración de las actividades varía de 50 a 55 minutos de clase por centro de interés. Para la implementación de los centros de interés se definen los siguientes horarios de trabajo MIÉRCOLES PRIMERA HORA DE CLASE EN TODAS LAS SEDES Y TODAS LAS JORNADAS SÁBADO ENSAYO DE BANDA INTERPRETACIÓN DE FLAUTA HORAS DE ARTÍSTICA DE LOS GRADOS 3, 4 Y 5 DE LAS DIFERENTES SEDES



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022

DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

	El docente cumple el rol de orientador del proceso, planifica, organiza y ejecuta las actividades con los estudiantes. El estudiante realizará junto con sus docentes las actividades propuestas siendo proactivo, entusiasta, respetuoso y participativo durante las mismas.
--	---





I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

CENTROS DE INTERÉS A DESARROLLARSE

CENTRO DE INTERÉS	INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	ASIGNATURAS INTEGRADAS
"La expresión artística como lenguaje universal" • Música • Banda • Flauta • Canto ➤ Danza ➤ Manualidades • Dibujo • Plegados • Pintura • Bisutería • Reciclaje • Tejido • Bordado	Busca promover el desarrollo integral de los estudiantes a través de la expresión artística en sus diferentes formas, entendiendo el arte como un lenguaje universal que permite a las personas comunicar pensamientos, emociones e ideas. Se pretende fomentar la creatividad, el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la sensibilidad estética, a la vez que se les proporciona un espacio para explorar diferentes formas de expresión a través de actividades como la música, la danza, las manualidades y las artes plásticas.	Estrategias Didácticas para Música (Banda, Flauta, Canto) • Juego de imitación auditiva: Los estudiantes pueden escuchar una pieza musical corta y luego intentar imitar los sonidos o melodías con instrumentos de percusión o flauta. Este ejercicio favorece la escucha activa y el desarrollo de la memoria auditiva. • Creación colectiva de una canción: Los estudiantes pueden trabajar en pequeños grupos para componer una canción, ya sea instrumental o con letra. Esto fomenta la colaboración y la creatividad, permitiendo que cada miembro del grupo aporte su propio estilo. • Talleres de improvisación musical: A través de un taller de improvisación, los estudiantes pueden experimentar con la creación espontánea de música. Este tipo de actividad favorece la libertad creativa y el pensamiento divergente. • Interpretación de canciones de diferentes culturas: Escuchar y aprender canciones de diversas culturas del mundo puede abrir el espacio para la	• Educación Artística: Es la asignatura principal que se vincula directamente con este centro de interés, abordando las diferentes formas de expresión artística; como Música: Para trabajar los instrumentos (banda, flauta, canto) y desarrollar la comprensión musical; Danza: Para trabajar la expresión corporal y la coordinación motriz a través de la danza. • Lengua Castellana: A través de la escritura de letras de canciones, la



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		discusión sobre cómo la música es un lenguaje universal que trasciende fronteras. Posteriormente, pueden hacer una pequeña presentación en la que interpretan estas canciones. 2. Estrategias Didácticas para Danza • Coreografía colaborativa: En esta actividad, los estudiantes se dividen en grupos pequeños y crean una coreografía que combine movimientos individuales con secuencias en grupo. Esto fomenta la cooperación, el trabajo en equipo y la expresión creativa. • Exploración de movimientos según emociones: Los estudiantes pueden trabajar en parejas o grupos pequeños para representar diferentes emociones (como alegría, tristeza, sorpresa, etc.) mediante el movimiento. Este ejercicio desarrolla la capacidad de interpretar sentimientos a través de la danza. • Danza con objetos: Los estudiantes pueden incorporar objetos como pañuelos, cintas o pelotas en sus coreografías. Esto agrega una capa extra de expresión, promoviendo la creatividad y la coordinación. • Análisis de danzas del mundo: Los estudiantes pueden investigar y aprender	creación de historias para las obras de teatro o danza, y el fomento de la expresión verbal. • Matemáticas: En el caso de las manualidades (como el plegado, el tejido, y la bisutería), se pueden integrar conceptos matemáticos relacionados con las formas, medidas, proporciones, simetría, entre otros. • Ciencias Sociales: Se puede explorar la historia del arte y la música, y cómo estas expresiones reflejan las culturas y sociedades a lo largo del tiempo.
--	--	--	---



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		sobre diferentes estilos de danza de diversas culturas (por ejemplo, flamenco, tango, ballet, danza africana). Luego, pueden realizar una demostración o una breve presentación explicando el origen y las características de cada danza. 3. Estrategias Didácticas para Manualidades (Dibujo, Plegados, Pintura, Bisutería, Reciclaje, Tejido, Bordado) • Creación de un mural colectivo: Los estudiantes pueden diseñar y pintar un mural que refleje un tema común, como "La importancia del arte". Este tipo de actividad fomenta la cooperación y el sentido de pertenencia, además de dar rienda suelta a la creatividad. • Arte con reciclaje: Utilizar materiales reciclables (papel, cartón, botellas plásticas, etc.) para crear obras de arte. Esta actividad no solo enseña sobre la importancia de la sostenibilidad, sino que también permite que los estudiantes piensen en cómo darle una nueva vida a objetos que normalmente serían desechados. • Técnicas de estampado o serigrafía: Los estudiantes pueden aprender técnicas de estampado utilizando	• Ciencias Naturales: El reciclaje en las manualidades puede relacionarse con el cuidado del medio ambiente, enseñando a los estudiantes sobre sostenibilidad.
--	--	---	---



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		materiales simples como esponjas, sellos o plantillas. Pueden crear sus propios diseños en telas o papel, lo que les permite explorar la repetición y el uso del color. • Creación de bisutería: En este taller, los estudiantes pueden aprender a hacer pulseras, collares o pendientes utilizando cuentas, hilos y otros materiales. Además de desarrollar habilidades manuales, pueden incorporar la técnica del diseño y el color. • Proyectos de bordado o tejido: Los estudiantes pueden aprender técnicas básicas de bordado o tejido y luego aplicarlas para crear piezas decorativas o utilitarias, como pequeñas fundas o cuadros. Esto no solo fomenta la creatividad, sino que también les enseña paciencia y precisión.	
"El juego limpio y la estrategia en el deporte" ➤ Entrenamiento deportivo y arbitraje ➤ Juegos de mesa	promover en los estudiantes la importancia de practicar el juego limpio y aplicar estrategias en contextos deportivos y recreativos. Se busca fomentar valores como el respeto, la	<i>Entrenamiento Deportivo y Arbitraje</i> • Simulación de situaciones de arbitraje: Los estudiantes pueden tomar turnos como árbitros en diferentes tipos de deportes (fútbol, baloncesto, voleibol, etc.). Esto les permitirá comprender las reglas del juego, aprender a tomar decisiones rápidas y justas y promover la importancia de mantener el control	• Educación Física: Es la asignatura principal para trabajar los deportes, el entrenamiento físico y el juego limpio. En ella, se pueden practicar habilidades



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

	honestidad, la tolerancia y el trabajo en equipo, tanto en el deporte como en la vida diaria. Además, se pretende desarrollar habilidades cognitivas relacionadas con la toma de decisiones estratégicas, el liderazgo, el autocontrol y la resolución de conflictos en situaciones de juego.	durante los partidos. Además, se puede discutir cómo las decisiones del árbitro afectan el juego limpio y la percepción del deporte. • Torneo de fútbol o baloncesto con reglas del juego limpio: Organizar un torneo con énfasis en el respeto mutuo, la honestidad y la equidad. Durante el torneo, los jugadores y entrenadores deben seguir un código de conducta que promueva el juego limpio. Los árbitros podrían tener un rol más formativo, corrigiendo conductas inapropiadas y educando a los estudiantes sobre las reglas. • Debates sobre el juego limpio en situaciones complejas: Proponer a los estudiantes que analicen situaciones de juegos famosos donde la controversia por el juego limpio o el mal arbitraje haya sido un tema de discusión. Luego, en pequeños grupos, pueden debatir sobre cómo habría cambiado la situación si se hubiera practicado un mejor juego limpio, analizando tanto las decisiones de los jugadores como las del árbitro. • Entrenamiento físico con enfoque en el trabajo en equipo: Planificar actividades físicas y ejercicios que promuevan la cooperación y el trabajo en equipo, como juegos de relevos o	motoras, actividades deportivas y explorar los valores relacionados con el respeto y la ética en el deporte. • Ciencias Sociales: Se puede abordar la historia del deporte, los valores del juego limpio a lo largo del tiempo, o incluso discutir sobre los aspectos socioculturales que influyen en el comportamiento de los jugadores y los equipos en distintos países. • Matemáticas: En los juegos de mesa, especialmente los que implican estrategias y probabilidades (como ajedrez, damas, etc.), se pueden introducir conceptos
--	--	--	--



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		deportes de equipo donde los estudiantes deben colaborar para alcanzar objetivos comunes, asegurando que el enfoque esté en el esfuerzo grupal más que en la competencia individual. <i>2. Juegos de Mesa</i> • Juegos de estrategia y resolución de problemas: Utilizar juegos de mesa que impliquen toma de decisiones estratégicas, como el ajedrez, las damas, el parqués. Durante estas partidas, los estudiantes aprenderán sobre la importancia de la planificación, la anticipación de movimientos y el respeto por las reglas. • Juegos de mesa en equipos: Los estudiantes pueden ser divididos en equipos para jugar juegos de mesa que requieran cooperación y toma de decisiones conjunta. Esto puede ser una forma excelente de fomentar el trabajo en equipo y desarrollar habilidades de resolución de conflictos. • Análisis de las decisiones estratégicas en los juegos: Después de jugar un juego de mesa, los estudiantes pueden reflexionar sobre las decisiones que tomaron y cómo esas decisiones afectaron el resultado del juego. Esto	matemáticos relacionados con la toma de decisiones, la planificación y las probabilidades. • Lengua Castellana: Los estudiantes pueden escribir reflexiones sobre lo aprendido en los juegos y debates, creando ensayos o pequeños textos sobre la importancia del juego limpio. También se pueden hacer presentaciones orales en las que los estudiantes expongan sus opiniones sobre la ética en el deporte. • Ética: En esta asignatura se puede profundizar sobre los valores del respeto, la honestidad y la
--	--	---	--



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		puede abrir un espacio para discutir cómo las decisiones estratégicas son importantes en los deportes y cómo se pueden aplicar al contexto deportivo real. • Creación de un juego de mesa sobre el deporte y el juego limpio: Como proyecto, los estudiantes pueden diseñar su propio juego de mesa basado en las reglas de un deporte y con énfasis en el juego limpio. Los estudiantes deberán crear las reglas del juego, tomar decisiones sobre cómo incluir el concepto de juego limpio y luego jugarlo en clase, promoviendo tanto el pensamiento estratégico como el aprendizaje sobre el deporte. <i>3. Estrategias Combinadas para el Centro de Interés</i> • Competencias de juego limpio: Crear un reto o competencia en la que los estudiantes tengan que demostrar sus habilidades en diferentes deportes y juegos de mesa, pero con una puntuación basada no solo en el rendimiento físico o estratégico, sino también en cómo demuestran un comportamiento ético y respetuoso (por ejemplo, reconocer	equidad en el deporte, estableciendo la conexión entre los principios filosóficos y la práctica de un juego limpio en la vida cotidiana. • Tecnología: Los estudiantes pueden usar tecnología para investigar sobre deportes y estrategias, o incluso desarrollar una aplicación que promueva el juego limpio o la enseñanza de reglas deportivas.
--	--	--	--



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		cuando cometieron un error, respetar las decisiones del árbitro, etc.). • Reflexión sobre ética deportiva: Organizar sesiones de reflexión donde los estudiantes discutan sobre el concepto de ética en los deportes y la importancia de tener un comportamiento justo. Pueden hablar sobre la historia de famosos deportistas que hayan sido modelos de comportamiento ético y fair play.	
"Las matemáticas como desafío y diversión" ➤ Saber Matemático • Retos matemáticos • Juegos matemáticos (Sudoku, Tangram, Jenga, Uno)	promover el pensamiento lógico, la resolución de problemas y el razonamiento estratégico a través de la práctica de juegos matemáticos y retos. Se busca mostrar las matemáticas de una manera lúdica, donde los estudiantes puedan enfrentar desafíos de forma entretenida y motivadora. Además, se pretende reforzar la importancia de las matemáticas en la vida	<i>1. Retos Matemáticos</i> • Competencias matemáticas en equipo: Organizar competencias donde los estudiantes se dividan en equipos y tengan que resolver una serie de retos matemáticos. Los retos pueden involucrar operaciones, acertijos, problemas de lógica o geometría. Al hacerlo en equipo, los estudiantes también aprenden a colaborar y a compartir ideas. • Desafíos matemáticos con pistas: Presentar un desafío matemático en el que los estudiantes deban seguir pistas o resolver problemas interconectados. Cada respuesta correcta puede darles una pista para resolver el siguiente problema.	• Matemáticas: Obviamente, la asignatura principal es Matemáticas, en la que se trabajan los conceptos de álgebra, geometría, lógica, probabilidad, etc. Los juegos y retos son una excelente manera de reforzar los contenidos de esta asignatura. • Educación Física: Se puede integrar Educación Física



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

	diaria y en el desarrollo del pensamiento crítico, estimulando la creatividad, la colaboración y la perseverancia frente a los problemas.	Este enfoque puede ser muy emocionante, ya que convierte el proceso de resolución de problemas en una especie de juego de pistas. • "Escape Room" matemático: Crear un "escape room" en el que los estudiantes deban resolver problemas matemáticos para "escapar" de una situación ficticia. Este tipo de actividad es ideal para fomentar el trabajo en equipo, la solución de problemas y el pensamiento crítico. • Retos de lógica: Proponer situaciones de lógica que desafíen el razonamiento de los estudiantes. Pueden ser acertijos de lógica o problemas de álgebra y geometría que requieran estrategias de resolución creativas. Estos ejercicios estimulan la mente de manera divertida. <i>2. Juegos Matemáticos</i> • Sudoku: Utilizar el Sudoku como una herramienta para trabajar habilidades de lógica y razonamiento. Los estudiantes pueden empezar con tableros más sencillos y avanzar hacia los más complejos. Este juego desarrolla la capacidad de análisis, organización y atención al detalle.	cuando se organizan juegos dinámicos como el "escape room matemático" o torneos matemáticos que impliquen movimiento. Estos juegos pueden incorporar actividades físicas y competitivas para hacer el aprendizaje más interactivo. • Lengua Castellana: Los estudiantes pueden escribir instrucciones detalladas para un juego matemático que hayan diseñado, o reflexionar sobre cómo los desafíos matemáticos se relacionan con sus propias habilidades
--	--	--	---



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		• Tangram: Usar el Tangram para enseñar conceptos geométricos como la simetría, la proporción y el área. Los estudiantes pueden crear figuras con las piezas del tangram y luego resolver puzzles. Este juego estimula el pensamiento espacial y la resolución de problemas. • Jenga Matemático: Adaptar el clásico juego de Jenga para hacer preguntas matemáticas. Antes de retirar una pieza, el estudiante debe resolver un problema matemático (puede ser una suma, multiplicación, fracciones, etc.). Este tipo de actividad refuerza las habilidades matemáticas de forma divertida y activa. • Uno Matemático: Jugar al Uno con reglas matemáticas. Por ejemplo, para poder jugar una carta, el estudiante debe resolver un problema que implique la operación de la carta que quiere colocar (por ejemplo, sumar o restar el número de la carta con otro número dado). Este juego ayuda a practicar operaciones de manera dinámica y divertida. • Bingo Matemático: Utilizar el Bingo para practicar conceptos matemáticos. En lugar de números aleatorios, se pueden tener tarjetas con problemas matemáticos y los estudiantes deben	de resolución de problemas. • Arte: El Tangram, en particular, puede integrarse con el Arte, ya que los estudiantes crean figuras geométricas que pueden tener un componente estético. Además, pueden diseñar el tablero de su propio juego matemático, lo que fomenta la creatividad. • Ciencias Sociales: Los juegos de mesa, como el Sudoku o el Tangram, también pueden integrarse con aspectos históricos o culturales. Los estudiantes pueden investigar sobre la historia de estos juegos y cómo se
--	--	---	---



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		resolverlos para encontrar la respuesta en su tarjeta.	utilizan en diferentes culturas para promover habilidades de pensamiento lógico.
"Explorando el mundo a través de la ciencia" ➤ Ciencia y naturaleza • Experiencias científicas • Uso de material reciclable	Despertar el interés por la ciencia y la naturaleza en los estudiantes, promoviendo una comprensión activa y experimental de los fenómenos naturales. Se busca que los estudiantes comprendan la importancia de la ciencia en la vida cotidiana, a través de la observación, el análisis y la experimentación. Además, se fomenta el uso de materiales reciclables como una herramienta para enseñar a los estudiantes sobre la sostenibilidad, el	<i>1. Ciencia y Naturaleza</i> • Experimentos científicos sencillos: Realizar experimentos que los estudiantes puedan realizar en clase o en casa con materiales comunes. Ejemplos incluyen: ◦ Volcán de bicarbonato y vinagre para enseñar reacciones químicas. ◦ El ciclo del agua en un recipiente cerrado para demostrar cómo funciona el proceso de evaporación y condensación. ◦ Plantas en diferentes condiciones para explorar los efectos de la luz y el agua en el crecimiento vegetal. • Exploración de los ecosistemas: Los estudiantes pueden estudiar diferentes ecosistemas (bosques, selvas, desiertos, océanos) a través de visitas de campo, videos, y material didáctico. También	• Ciencias Naturales y Educación Ambiental: es la asignatura principal, ya que los estudiantes explorarán los fenómenos naturales, el funcionamiento de los ecosistemas, los procesos científicos y los principios detrás de los experimentos realizados en clase. Es la base para los temas de biología, química, física y ecología. Esta asignatura se centra en la comprensión



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

	reciclaje y la reutilización, inculcando valores de responsabilidad ambiental.	pueden crear un terreno de cultivo o un pequeño jardín en el aula para aprender sobre el ciclo de vida de las plantas y el impacto de factores como el clima o el suelo. • Observación de fenómenos naturales: Organizar salidas al aire libre para observar fenómenos naturales como el cambio del clima, las estaciones del año, el ciclo de vida de los insectos o las aves. Los estudiantes pueden tomar notas, hacer dibujos o fotos de lo que observan para compartir en clase. • Uso de la tecnología para la observación científica: Utilizar microscopios, cámaras de alta resolución, o aplicaciones móviles que permitan observar el mundo microscópico o el universo 2. Uso de Material Reciclable • Proyectos de reciclaje creativo: Los estudiantes pueden utilizar materiales reciclables (botellas plásticas, cartón, papel, etc.) para crear objetos útiles o decorativos. Algunos ejemplos de proyectos incluyen: ◦ Construcción de una ciudad ecológica utilizando cartón y otros materiales reciclados para	y concientización sobre la importancia de la protección del medio ambiente. Los estudiantes aprenderán sobre la conservación, el reciclaje, la biodiversidad y la sostenibilidad, vinculando estos temas a la ciencia de manera práctica. • Arte: Los proyectos de reciclaje creativo pueden integrarse a la asignatura de Arte, donde los estudiantes diseñan y crean objetos con materiales reciclados, aprendiendo técnicas artísticas y explorando la creatividad mientras abordan problemas ambientales.
--	---	---	---



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		enseñarles sobre la arquitectura sostenible y la reutilización de recursos. ○ Creación de una maqueta de un ecosistema con materiales reciclados, representando un entorno natural como un bosque o un océano. ○ Creación de instrumentos musicales con material reciclable (botellas, latas, etc.) para explorar el sonido y la física detrás de los instrumentos. • Experimentos con reciclaje: Los estudiantes pueden investigar sobre la descomposición de materiales y realizar experimentos donde se comparen los tiempos de descomposición de diferentes materiales reciclables (plástico, vidrio, papel) para entender la importancia de reducir, reutilizar y reciclar. • Campañas de concienciación: Organizar campañas escolares o comunitarias para promover el reciclaje, creando carteles, folletos o videos con mensajes sobre la importancia del reciclaje. Esto puede incluir la creación de un programa de reciclaje en la escuela	• Matemáticas: En el contexto de la ciencia, los estudiantes pueden realizar cálculos relacionados con experimentos (por ejemplo, medir la temperatura, el volumen de agua, la cantidad de material reciclado) o analizar datos obtenidos en sus investigaciones científicas. • Tecnología: Los estudiantes pueden aprender a utilizar herramientas tecnológicas para observar fenómenos naturales, como telescopios digitales o aplicaciones de ciencia ciudadana para identificar flora y fauna, y trabajar con
--	--	--	---



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022

DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		donde los estudiantes gestionen y clasifiquen materiales reciclables.	herramientas tecnológicas para el análisis de datos y la presentación de sus resultados. • Lengua Castellana: Los estudiantes pueden escribir informes científicos sobre sus experimentos, crear presentaciones orales sobre sus proyectos de reciclaje, o redactar cartas y campañas de concienciación sobre la importancia de cuidar el medio ambiente.
"La tecnología como herramienta para la creatividad y el conocimiento" ➤ Tecnología • Ofimática • Páginas web	fomentar el uso de las herramientas tecnológicas para potenciar la creatividad, el conocimiento y la resolución	<i>1. Ofimática</i> La ofimática es una de las herramientas más útiles para el trabajo en la educación, ya que permite a los estudiantes organizar, presentar y compartir información de manera efectiva.	• Tecnología: Es la asignatura principal para aprender a manejar herramientas tecnológicas, entender el impacto



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

• GeoGebra • Diseño de banner	problemas. Se busca que los estudiantes comprendan el papel fundamental de la tecnología en su vida cotidiana, tanto para el desarrollo de habilidades académicas como para la expresión creativa. A través de diversas herramientas, los estudiantes aprenderán a utilizar la tecnología de manera efectiva y responsable, mientras desarrollan competencias en la creación de contenido digital, el diseño gráfico y la comunicación en línea.	• Creación de documentos colaborativos: Los estudiantes pueden trabajar en grupos para crear documentos en Google Docs o Microsoft Word sobre un tema específico. Esto permite que cada estudiante aporte contenido y desarrolle habilidades de redacción, organización de la información y edición colaborativa. • Presentaciones digitales: Los estudiantes pueden crear presentaciones usando herramientas como PowerPoint, Google Slides o Prezi. Se les puede pedir que presenten un proyecto o tema relacionado con sus estudios, utilizando gráficos, imágenes, y otros recursos multimedia. • Planificación de proyectos: Los estudiantes pueden usar hojas de cálculo (Excel, Google Sheets) para crear presupuestos, cronogramas y análisis de datos de proyectos. Esto les enseña cómo organizar y gestionar la información de forma visual y estructurada. • Simulaciones de tareas profesionales: Los estudiantes pueden aprender a utilizar programas de ofimática para simular tareas laborales. Por ejemplo, elaborar una carta formal, realizar un	de la tecnología en la sociedad y explorar las aplicaciones prácticas de la informática y el diseño digital. • Matemáticas: GeoGebra es una herramienta perfecta para integrar conceptos matemáticos como álgebra, geometría y cálculo, además de ofrecer una forma interactiva de visualizar problemas matemáticos. • Ciencias Sociales: Los estudiantes pueden usar herramientas como blogs y sitios web para explorar temas de historia, geografía o cultura, creando proyectos de investigación digital sobre
--	---	--	---



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		informe de investigación, o crear una tabla de datos para analizar un tema. <i>2. Páginas Web</i> Las páginas web permiten a los estudiantes expresar ideas y compartir información de manera interactiva. • Creación de blogs o sitios web: Los estudiantes pueden crear un blog o página web utilizando plataformas como WordPress o Wix. Pueden compartir su investigación, reflexiones o proyectos, desarrollando así sus habilidades en escritura digital, diseño web básico y comunicación en línea. • Diseño de páginas web sencillas: Los estudiantes pueden aprender los principios básicos del diseño web (estructura, colores, tipografía) y utilizar herramientas como Google Sites o WordPress para crear sus propias páginas web, explorando cómo se organiza la información en un espacio digital. • Presentación de proyectos: Los estudiantes pueden crear una página web para presentar un proyecto interdisciplinario. Por ejemplo, un proyecto sobre el medio ambiente podría	diferentes periodos históricos o eventos. • Lengua Castellana: Los estudiantes pueden desarrollar habilidades de escritura y comunicación digital al crear contenido para blogs, diseñar presentaciones, o redactar documentos y presentaciones utilizando herramientas ofimáticas. • Arte: El diseño de banners, carteles y otros elementos visuales se puede integrar con la asignatura de Arte, donde los estudiantes exploran la creatividad digital, los principios del
--	--	---	---



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		incluir secciones de investigación, soluciones, recursos educativos y noticias relevantes. 3. <i>GeoGebra</i> GeoGebra es una herramienta poderosa para la visualización y la comprensión de conceptos matemáticos, que también puede ser útil en otras áreas de conocimiento. • Exploración de conceptos matemáticos: Los estudiantes pueden usar GeoGebra para visualizar gráficos de funciones matemáticas, geometría y álgebra. Esto les permite experimentar con diferentes representaciones de conceptos abstractos como las funciones o las figuras geométricas. • Creación de problemas matemáticos interactivos: Los estudiantes pueden crear sus propios problemas matemáticos y visualizarlos en GeoGebra, permitiendo una interacción directa con las soluciones. Esto fomenta el aprendizaje activo y la comprensión profunda de conceptos matemáticos. • Simulaciones de fenómenos físicos: A través de GeoGebra, los estudiantes pueden explorar fenómenos físicos como la trayectoria de un proyectil, el	diseño gráfico y la importancia de la comunicación visual. • Inglés (o Lengua Extranjera): Los estudiantes pueden usar las herramientas tecnológicas para practicar inglés, creando blogs, páginas web o presentaciones en inglés sobre diferentes temas.
--	--	---	---



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		movimiento de un péndulo o la representación de ondas, creando simulaciones que les permitan ver los efectos de las variables. <i>4. Diseño de Banners</i> El diseño gráfico es una excelente manera de combinar creatividad con herramientas tecnológicas. • Diseño de banners publicitarios: Los estudiantes pueden crear banners o carteles utilizando herramientas como Canva, Photoshop o GIMP. Pueden diseñar banners para promover eventos escolares, campañas de reciclaje, o incluso crear anuncios para proyectos académicos. • Campañas de concienciación: Los estudiantes pueden diseñar banners para campañas de concienciación sobre temas importantes, como el cuidado del medio ambiente, la paz, la inclusión o la salud. Esto les enseña cómo usar la tecnología para influir en la opinión pública y promover causas sociales. • Diseño gráfico interactivo: Los estudiantes pueden aprender los principios del diseño gráfico (como el uso de tipografía, color, composición)	
--	--	---	--



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		mientras crean elementos visuales atractivos que comuniquen de manera efectiva un mensaje.	
"La comunicación y la creatividad como herramientas para transformar el mundo" ➤ Teatro ➤ Poesía ➤ Oralidad ➤ Proyecto lector ➤ Marketing ➤ Club conversacional (idioma extranjero)	desarrollar las habilidades comunicativas, creativas y reflexivas en los estudiantes, utilizando diversas formas de expresión como el teatro, la poesía, la oralidad, el marketing y la literatura. A través de estos medios, se busca que los estudiantes comprendan el poder de la palabra y la creatividad para influir en su entorno, transformar realidades y generar conciencia social. Al mismo tiempo, se fomenta el desarrollo de la empatía, la tolerancia y el respeto por las diversas formas de expresión.	<i>1. Teatro</i> El teatro es una excelente herramienta para desarrollar la expresión emocional, corporal y verbal, y para promover la empatía al ponerse en los zapatos de otros. • Improvisación y juegos teatrales: Realizar actividades de improvisación que permitan a los estudiantes experimentar diferentes situaciones, personajes y emociones. Esto ayuda a mejorar su capacidad para expresarse espontáneamente y desarrollar creatividad. • Representación de escenas: Los estudiantes pueden seleccionar obras literarias o eventos históricos para representar en escena, adaptándolas y dándoles su propio enfoque creativo. Esto les permite conectar con textos de una manera dinámica y profunda. • Debates teatrales: Los estudiantes pueden debatir sobre temas actuales a través de representaciones teatrales en las que se encarnen diferentes posturas	• Lengua Castellana: Las asignaturas que giran en torno a la expresión escrita y oral son fundamentales para desarrollar proyectos de poesía, lectura y expresión verbal. • Arte: El teatro y la creación de obras teatrales pueden integrarse perfectamente con el área de Arte, donde se exploran los aspectos visuales y dramáticos de las representaciones. • Ética y competencias ciudadanas: El marketing social y



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		sobre un mismo tema. Por ejemplo, representar una obra de teatro sobre la justicia, la igualdad de género o el medio ambiente. • Creación de obras propias: Fomentar que los estudiantes escriban y representen sus propias obras teatrales. Esto puede incluir el trabajo en equipo para escribir guiones, crear personajes, y ensayar. Al final, se podría organizar una función para la comunidad escolar. 2. <i>Poesía</i> La poesía permite a los estudiantes explorar su creatividad, aprender a jugar con las palabras y expresar emociones complejas de manera sintetizada y poderosa. • Escritura creativa: Los estudiantes pueden ser desafiados a escribir poesías sobre temas significativos, como la naturaleza, la amistad, la justicia o los sueños. Se les puede enseñar diferentes formas poéticas como el haiku, el soneto, la poesía libre, entre otros. • Lectura expresiva de poesía: Los estudiantes pueden elegir y leer poemas en voz alta, trabajando en la entonación, el ritmo y la expresión facial para transmitir el mensaje del poema de	las campañas de concienciación pueden estar vinculados con proyectos sobre ética, derechos humanos, o sostenibilidad, ayudando a los estudiantes a reflexionar sobre cómo usar la comunicación para influir en el cambio social. • Inglés (o Lengua Extranjera): El club conversacional en un idioma extranjero permite a los estudiantes mejorar sus habilidades lingüísticas y de expresión en otro idioma. • Ciencias Sociales: Los proyectos de marketing y las campañas de
--	--	---	--



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022

DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		manera efectiva. Se pueden organizar recitaciones y presentaciones de poesía. • Análisis poético: Analizar diferentes estilos de poesía de autores conocidos, desglosando los recursos literarios utilizados, como metáforas, símbolos y rimas. Los estudiantes pueden comparar las diferentes emociones y mensajes que transmiten estos poemas. • Creación de antologías poéticas: Los estudiantes pueden crear una antología de poesía donde cada uno aporte su trabajo y lo compartan con la comunidad escolar. También pueden incluir poesías de autores conocidos que les hayan inspirado. <i>3. Oralidad</i> La oralidad es clave para el desarrollo de habilidades comunicativas, tanto en el ámbito académico como en la vida cotidiana. • Técnicas de oratoria: Enseñar a los estudiantes técnicas básicas de oratoria, como el control de la voz, la postura, el ritmo y la expresión facial. Pueden practicar dando discursos sobre temas que les interesen, mejorando así su capacidad para hablar en público.	comunicación pueden estar vinculados a temas de historia, geografía o política, utilizando la creatividad como medio para aprender y reflexionar sobre la sociedad.
--	--	--	--



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022

DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		• Presentaciones orales: Organizar presentaciones orales en las que los estudiantes expresen sus ideas de forma clara y estructurada. Pueden presentar proyectos de investigación, exposiciones sobre temas sociales o presentar argumentos en debates. • Entrevistas y paneles de discusión: Los estudiantes pueden entrevistar a expertos en diferentes áreas o participar en paneles de discusión sobre temas de interés social o académico, desarrollando sus habilidades de pregunta y respuesta en un formato oral. • Cuentacuentos y relatos orales: Los estudiantes pueden crear y compartir sus propios cuentos, leyendas o relatos orales, practicando la narración de historias de manera estructurada y creativa.	
		<i>4. Proyecto Lector</i> Fomentar el hábito de la lectura es esencial para desarrollar el pensamiento crítico y la imaginación. • Club de lectura: Organizar un club de lectura en el que los estudiantes elijan libros para leer de manera conjunta y luego los discutan en grupo. Esto	



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022

DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		fomenta el análisis de textos, el pensamiento crítico y la expresión verbal. • Creación de reseñas literarias: Los estudiantes pueden escribir reseñas de los libros que han leído, destacando los aspectos que más les impactaron y recomendando la lectura a otros compañeros. • Lectura dramatizada: Los estudiantes pueden leer textos dramáticos en grupo, representando los personajes y utilizando diferentes voces y gestos. Esto no solo mejora la comprensión lectora, sino también la expresión oral y la creatividad. • Proyectos interdisciplinarios: Relacionar la lectura con otras asignaturas como historia, ciencia o arte, permitiendo que los estudiantes exploren temas en profundidad a través de la lectura de libros de diferentes géneros.	
		<i>5. Marketing</i> El marketing puede ser una excelente herramienta para desarrollar habilidades de comunicación persuasiva y creativa. • Campañas de marketing social: Los estudiantes pueden diseñar campañas de	



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		marketing para promover causas sociales importantes, como la sostenibilidad, la equidad de género o la salud. Esto les permite aprender cómo las campañas de marketing pueden influir en la sociedad. • Diseño de anuncios y promociones: Los estudiantes pueden aprender a diseñar anuncios publicitarios y estrategias de promoción utilizando herramientas digitales, trabajando en equipos para crear campañas innovadoras. • Creación de una marca: Los estudiantes pueden crear una marca ficticia y desarrollar una estrategia de marketing completa para ella, que incluya la identidad visual (logo, colores), el mensaje clave y las plataformas de comunicación. • Estudio de casos: Analizar campañas de marketing exitosas (como el marketing digital o el marketing de influencers) y discutir su impacto social y económico. Los estudiantes pueden identificar las estrategias detrás de campañas que fueron exitosas y por qué.	
--	--	--	--



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022

DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

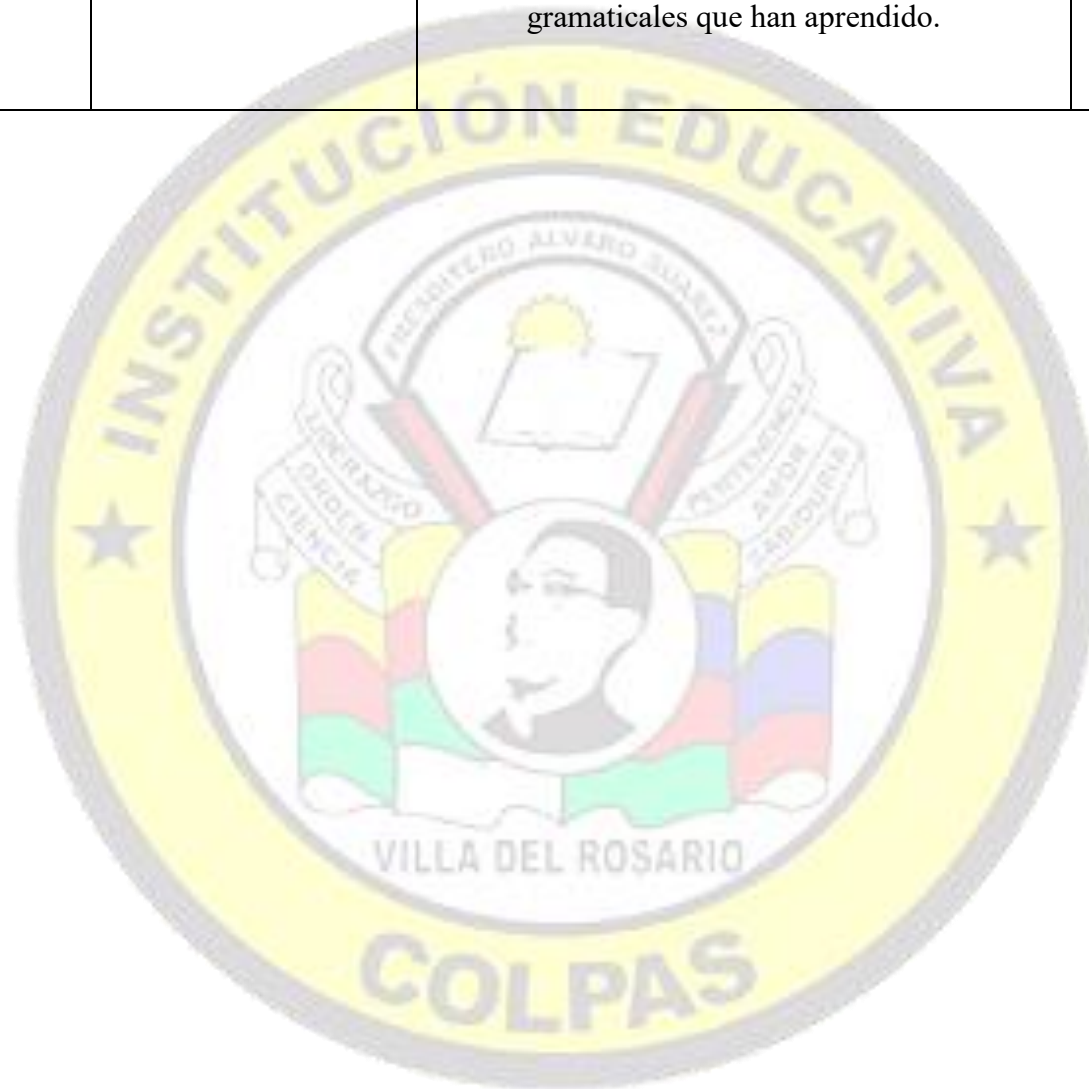
		<i>6. Club Conversacional (Idioma Extranjero)</i> El club conversacional permite a los estudiantes practicar y mejorar su fluidez en un idioma extranjero de manera lúdica y creativa. • Conversaciones temáticas: Los estudiantes pueden participar en conversaciones sobre temas específicos, como la cultura, la actualidad, o las noticias, para practicar su habilidad para comunicar ideas en un idioma extranjero. • Juegos de rol: A través de juegos de rol, los estudiantes pueden simular situaciones reales, como entrevistas de trabajo, reuniones de negocios o interacciones en un restaurante. Esto les ayuda a usar el idioma de manera práctica. • Debates en otro idioma: Organizar debates en el idioma extranjero sobre temas de interés social o cultural, lo que les permitirá desarrollar habilidades argumentativas y comunicativas en otro idioma. • Presentaciones orales: Los estudiantes pueden preparar y dar presentaciones orales en el idioma extranjero, utilizando	
--	--	---	--



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

		el vocabulario y las estructuras gramaticales que han aprendido.	
--	--	--	--





I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022

DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

PRESUPUESTO

Eje	Rubro / Material	Cantidad Aproximada	Valor Unitario (COP)	Subtotal (COP)
EJE EDUCACIÓN ARTÍSTICA	Banda – Parlantes amplificadores	4 unidades	\$400.000	\$1.600.000
	Danza – Trajes para 6 parejas	4 juegos	\$1.150.000	\$4.600.000
	Manualidades (tambores, pinceles, tijeras, etc.)	120 unidades (30 x 4 sedes)	—	\$1.395.000
	Subtotal Educación Artística			\$7.595.000
EJE EDUCACIÓN DEPORTIVA	Juegos de mesa (ajedrez, damas, dominó, parques)	20 juegos (5 x 4 sedes)	\$75.000	\$1.500.000
	Subtotal Educación Deportiva			\$1.500.000
EJE STEAM	Juegos matemáticos (Sudoku, Tangram, etc.)	20 juegos	\$45.000	\$900.000
	TV Ciencias Naturales	3 unidades	\$2.400.000	\$7.200.000
	TV Tecnología (ofimática, diseño, etc.)	4 unidades	\$2.400.000	\$9.600.000
	Subtotal STEAM			\$17.700.000
EJE HABILIDADES COMUNICATIVAS	Micrófonos de solapa	4 unidades	\$150.139	\$600.556
	Parlante amplificador	4 unidades	\$400.000	1.600.000
	Otros: poesía, oralidad, proyecto lector, etc.	Material compartido y recursos	—	\$2.254.998
	Subtotal Habilidades Comunicativas			\$4.455.554
TOTAL GENERAL				\$31.250.554



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022

DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

RESULTADOS ESPERADOS

Cada uno de los centros de interés tiene sus propios resultados esperados

1. La expresión artística como lenguaje universal

- **Desarrollo de la creatividad:** Los estudiantes tendrán una mayor capacidad para expresar sus pensamientos y emociones de manera creativa, utilizando diversas formas de arte.
- **Mejora de habilidades técnicas:** A través de la práctica de la música, la danza y las manualidades, los estudiantes desarrollarán habilidades técnicas en diferentes áreas artísticas.
- **Fortalecimiento de la comunicación no verbal:** Las expresiones artísticas permiten a los estudiantes comunicar ideas, emociones y experiencias sin necesidad de palabras, mejorando su capacidad de entender y expresar mensajes complejos.
- **Valoración de la diversidad cultural:** La práctica de diferentes formas de arte permitirá a los estudiantes apreciar las diversas culturas y tradiciones que se reflejan en las expresiones artísticas de todo el mundo.
- **Fomento de la autoexpresión y la confianza:** A través de actividades como el canto, el teatro o el dibujo, los estudiantes aumentarán su autoconfianza y autoestima.

2. El juego limpio y la estrategia en el deporte

- **Desarrollo de habilidades físicas y motrices:** A través de la práctica deportiva y el entrenamiento, los estudiantes mejorarán sus habilidades físicas, coordinación y destreza motriz.
- **Fomento de valores como el trabajo en equipo y el respeto:** Los estudiantes aprenderán a valorar la cooperación, el respeto por las reglas y la importancia del juego limpio en cualquier deporte.
- **Fortalecimiento de la disciplina y la perseverancia:** La práctica deportiva ayuda a los estudiantes a desarrollar una mayor disciplina, responsabilidad y esfuerzo en la consecución de metas.
- **Comprensión de la estrategia y la toma de decisiones:** A través de juegos de mesa y deportes, los estudiantes aprenderán a pensar estratégicamente, tomar decisiones rápidas y evaluar situaciones en tiempo real.
- **Mejoras en la salud física y mental:** La práctica regular de deporte contribuye al bienestar físico y emocional de los estudiantes, ayudándoles a reducir el estrés y mejorar su calidad de vida.

3. Las matemáticas como desafío y diversión

- **Mejora del pensamiento lógico y crítico:** A través de retos matemáticos y juegos como el Sudoku o el Tangram, los estudiantes desarrollarán habilidades de razonamiento lógico y resolución de problemas.



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022

DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

- **Desarrollo de la creatividad en matemáticas:** El uso de juegos matemáticos y retos incentiva a los estudiantes a pensar de manera creativa y encontrar soluciones novedosas a problemas complejos.
- **Reducción del miedo a las matemáticas:** El enfoque lúdico permite que los estudiantes disfruten de las matemáticas, reduciendo la ansiedad que muchos experimentan al enfrentar conceptos matemáticos complejos.
- **Fortalecimiento del trabajo en equipo y la colaboración:** Los juegos en grupo como el Jenga o el Uno permiten que los estudiantes trabajen en equipo, mejorando sus habilidades sociales y de colaboración.
- **Aplicación de las matemáticas en la vida cotidiana:** Los estudiantes aprenderán a ver las matemáticas como una herramienta útil para la resolución de problemas en situaciones cotidianas.

4. Explorando el mundo a través de la ciencia

- **Desarrollo de habilidades científicas:** Los estudiantes adquirirán competencias en el diseño y ejecución de experiencias científicas, mejorando su capacidad de observación, análisis y experimentación.
- **Fomento de la curiosidad y el pensamiento crítico:** Al realizar experimentos científicos y explorar conceptos de la naturaleza, los estudiantes desarrollarán una mentalidad curiosa y cuestionadora, fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico.
- **Conciencia sobre la importancia de la sostenibilidad:** A través del uso de materiales reciclables en proyectos científicos, los estudiantes tomarán conciencia de la importancia de la sostenibilidad y el cuidado del medio ambiente.
- **Desarrollo de habilidades de resolución de problemas:** Los estudiantes aprenderán a formular hipótesis, realizar pruebas y sacar conclusiones, lo que potenciará su capacidad para resolver problemas de manera efectiva.
- **Aplicación práctica del conocimiento:** Los experimentos y actividades científicas permitirán a los estudiantes aplicar conceptos teóricos a situaciones prácticas y concretas.

5. La tecnología como herramienta para la creatividad y el conocimiento

- **Desarrollo de habilidades digitales:** Los estudiantes mejorarán sus competencias tecnológicas, aprendiendo a utilizar herramientas como GeoGebra, diseñadores de banners, páginas web y programas de ofimática.
- **Fomento de la creatividad digital:** Los estudiantes desarrollarán habilidades para crear contenidos visuales y multimedia, expresando sus ideas de manera innovadora y creativa utilizando la tecnología.
- **Mejora en la resolución de problemas a través de la tecnología:** El uso de herramientas digitales les permitirá a los estudiantes resolver problemas de manera más rápida y eficiente, aplicando la tecnología para facilitar su aprendizaje.
- **Desarrollo de competencias interdisciplinarias:** Al integrar tecnología con otras asignaturas (como matemáticas, ciencias y arte), los estudiantes aprenderán a aplicar sus conocimientos de manera más amplia y conectada.



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

- **Preparación para el futuro profesional:** Las habilidades digitales adquiridas ayudarán a los estudiantes a estar mejor preparados para los desafíos del mundo laboral, que exige un buen manejo de las tecnologías.

6. La comunicación y la creatividad como herramientas para transformar el mundo

- **Mejora de las habilidades de comunicación:** Los estudiantes desarrollarán habilidades de oratoria, expresión escrita, lectura y argumentación, mejorando su capacidad para comunicarse de manera clara, efectiva y persuasiva.
- **Fomento de la creatividad en la comunicación:** A través de actividades como el teatro, la poesía, y el marketing, los estudiantes aprenderán a ser creativos en la forma en que expresan ideas y transmiten mensajes.
- **Conciencia social y transformación:** Los estudiantes aprenderán a utilizar la comunicación como una herramienta poderosa para generar conciencia sobre temas sociales y culturales y promover el cambio positivo en la sociedad.
- **Desarrollo de la empatía:** A través de actividades de teatro y oralidad, los estudiantes desarrollarán empatía al ponerse en el lugar de otros y entender diversas perspectivas y realidades.
- **Fomento del trabajo colaborativo:** Las actividades de grupo, como los proyectos de marketing o las representaciones teatrales, fomentan el trabajo en equipo, la cooperación y el liderazgo entre los estudiantes.
- **Apreciación por la diversidad cultural y lingüística:** Al practicar el idioma extranjero, los estudiantes aprenderán a valorar otras culturas y a comunicarse de manera intercultural, lo que les prepara para ser ciudadanos globales.

A nivel general se espera que la estrategia de implementación de centros de interés tenga como resultados

- **El Desarrollo integral:** Se espera que los estudiantes desarrollen competencias tanto cognitivas como socioemocionales y para la práctica. A través de la creatividad, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la comunicación efectiva, los estudiantes se proyectan para su desenvolvimiento en la sociedad y su vida cotidiana.
- **La Mejora en el rendimiento académico:** El enfoque activo y participativo que promueven estos centros de interés puede mejorar la motivación de los estudiantes, lo que lleva a un mejor desempeño en las asignaturas.
- **El Aumento de la motivación y el compromiso:** Al integrar el arte, el pensamiento matemático, el deporte, la ciencia, la tecnología y la comunicación en el proceso educativo, los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos con su aprendizaje, al poder conectar con sus intereses y pasiones.
- **Fomento de la autonomía:** A través de proyectos prácticos y actividades creativas, los estudiantes aprenden a ser más autónomos en su aprendizaje y a tomar decisiones responsables sobre su desarrollo académico y personal.



EVALUACIÓN

La evaluación y seguimiento del proceso se puede realizar a través de estrategias como

- **Observación directa:** El docente puede observar cómo los estudiantes participan activamente en las actividades del centro de interés, como representaciones teatrales, discusiones, juegos matemáticos o proyectos de tecnología. Se debe evaluar el esfuerzo, la colaboración, la creatividad y el compromiso de cada estudiante en el proceso.
- **Rúbricas de desempeño:** Se puede usar una rúbrica detallada para evaluar diferentes aspectos del trabajo de los estudiantes, como:
 - Creatividad e innovación.
 - Claridad y coherencia en la presentación (oral o escrita).
 - Uso adecuado de los recursos (materiales artísticos, tecnología, etc.).
 - Habilidades sociales y colaboración (trabajo en equipo, comunicación efectiva).

La rúbrica debe incluir descripciones claras de lo que se espera en cada nivel de desempeño, desde bajo hasta superior permitiendo una evaluación objetiva y detallada.

- **Portafolios de aprendizaje:** Los estudiantes pueden mantener un portafolio donde registren sus avances, reflexiones y productos de su trabajo (dibujos, escritos, grabaciones de teatro, entre otros). Estos portafolios permiten una evaluación continua y también ayudan a los estudiantes a reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje.
- **Retroalimentación continua:** Durante las actividades, es importante proporcionar retroalimentación constante a los estudiantes sobre su desempeño, destacando sus logros y sugiriendo áreas de mejora. Esto puede hacerse de forma verbal o escrita, y debe ser específica para cada tarea.
- **Proyectos finales:** Los estudiantes pueden entregar un proyecto final que resuma todo el trabajo realizado durante el centro de interés. Esto podría ser una presentación de una obra de teatro, la creación de un producto de marketing, un video sobre ciencia y naturaleza, o una exposición de los resultados de un juego matemático. El proyecto debe mostrar la integración de las habilidades trabajadas a lo largo del proceso.
- **Evaluación de productos:** Los productos creados por los estudiantes (una obra de teatro, una pieza musical, una página web, un experimento científico, etc.) pueden ser evaluados en términos de:
 - Calidad del producto final.
 - Aplicación de lo aprendido.
 - Creatividad y originalidad.
 - Trabajo en equipo (si aplica).
 - Reflexión sobre el proceso de creación y aprendizaje.
- **Muestras significativas de los procesos realizados.** Exposiciones, ferias entre otros.



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

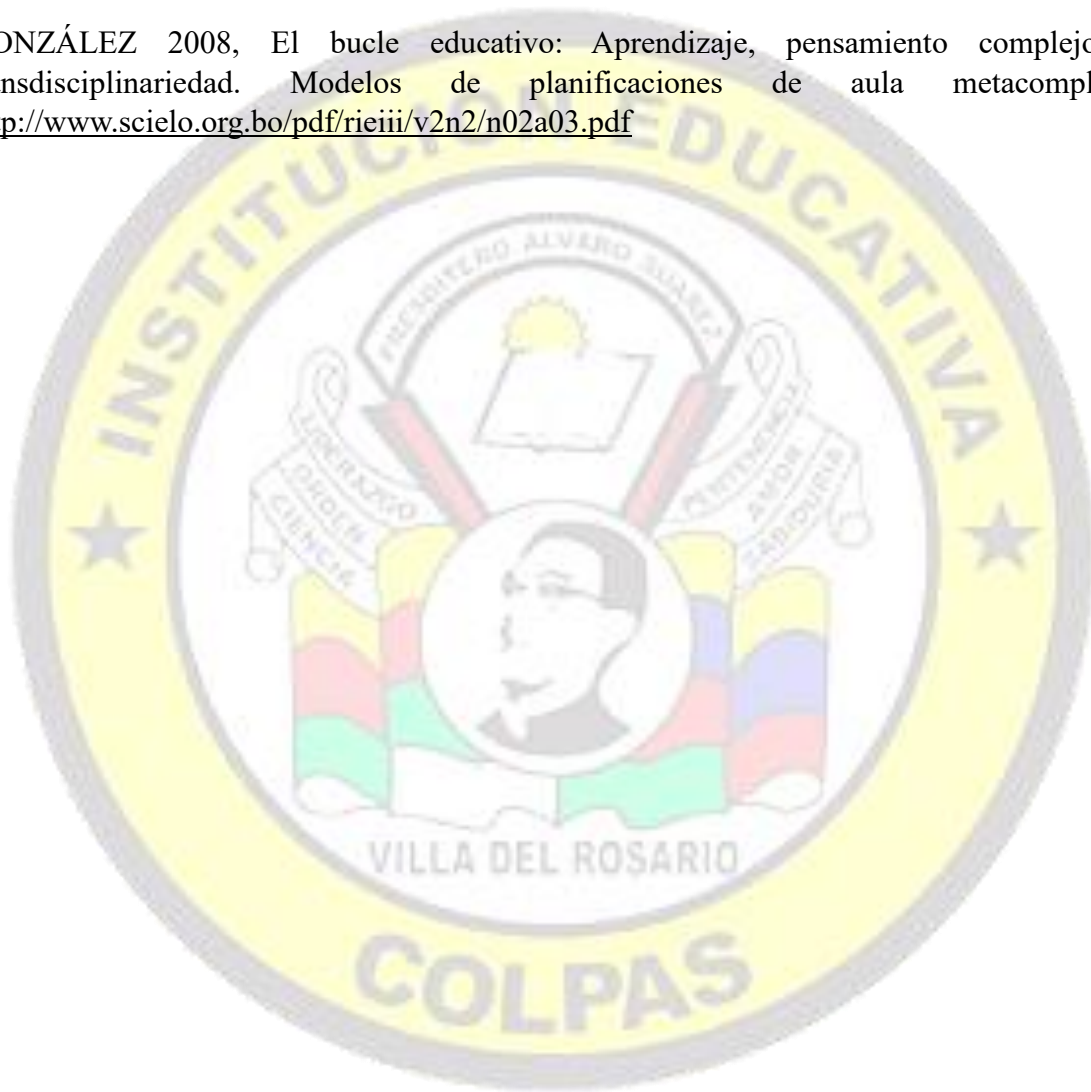
Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6

REFERENCIAS Y WEBGRAFÍA

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/micrositios-institucionales/Centros-de-Interes-para-la-Formacion-Integral/>

<https://www.realinfluencers.es/2018/09/09/8-metodologias-profesor-siglo-xxi-deberia-conocer/>

GONZÁLEZ 2008, El bucle educativo: Aprendizaje, pensamiento complejo y transdisciplinariedad. Modelos de planificaciones de aula metacomplejas
<http://www.scielo.org.bo/pdf/rieiii/v2n2/n02a03.pdf>





FORMATO DE PLANEACIÓN DE CENTROS DE INTERÉS

Objetivo general:

Objetivos específicos:

Población objetivo:

Duración en meses en el año lectivo:

(Tener presente la lectura de contexto: Los intereses de los estudiantes, aprendizajes priorizados, necesidades de convivencia identificadas, recursos, entre otros)

Resultados: (en cuanto qué se espera que suceda en el aula, la convivencia, con los padres, entre otros.)

Nombre del Centro de Interés						
Grados involucrados						
Objetivos de aprendizaje esperados	Didácticas sugeridas, metodología o actividades macro	Integralidad entre áreas en lo curricular, extracurricular y/o CRESE	Recursos materiales (instrumentos, dotaciones, etc.)	Horas por semana	Resultados esperados directamente con el objetivo de aprendizaje	Evaluación Formativa



I.E. COLEGIO PRESBITERO ÁLVARO SUÁREZ

Resolución Oficial de Aprobación No. 006770 del 15 de noviembre de 2022
DANE 254874001050 – NIT 807.001.006-6
