

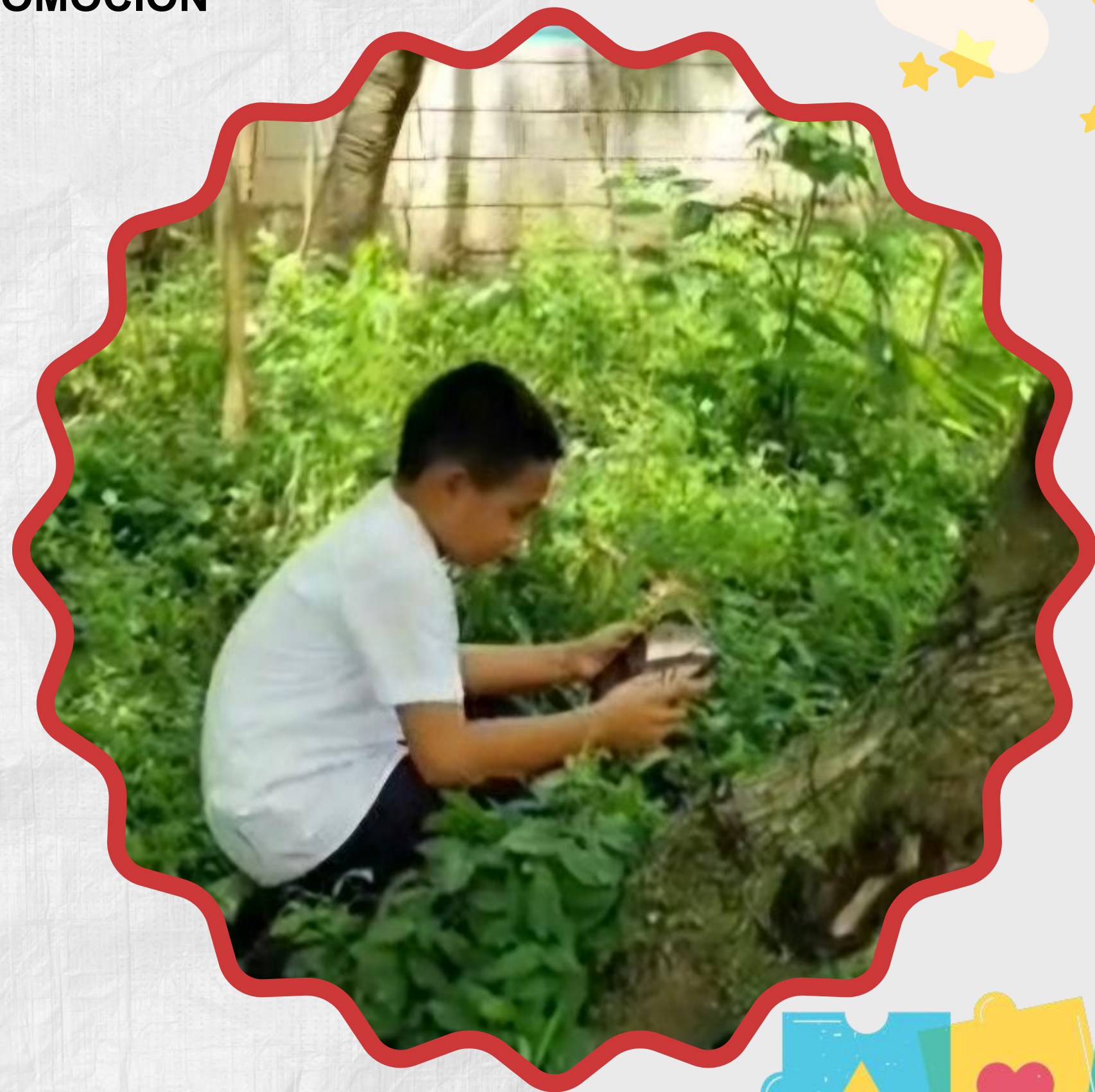


INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA DE PROMOCIÓN
SOCIAL

C.I. AULAS EXPLORADORAS Y DIGITALES MONTEMARIANAS



*Explorando con el corazón, el
arte, el arte, el juego y los
sentidos.*





AULAS EXPLORADORAS Y DIGITALES MONTEMARIANAS

Una experiencia pedagógica que nació en la Institución Educativa Técnica de Promoción Social con el propósito de demostrar que la innovación educativa no consiste únicamente en incorporar tecnología, sino en conectar la identidad cultural, las emociones, la ciencia y el pensamiento computacional para transformar vidas.

"La educación no cambia el mundo, cambia a las personas que van a cambiar el mundo" Paulo Freire.





Nuestra propuesta se fundamenta en el modelo socio-crítico constructivista, el aprendizaje basado en proyectos, el enfoque STEAM, la educación CRESE y las actividades rectoras de la educación inicial: juego, arte, literatura y exploración del medio.

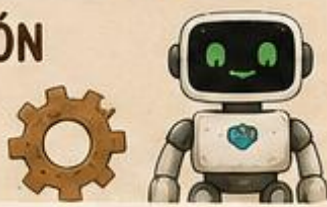


RUTAS EXPLORADORAS

AULAS EXPLORADORAS Y DIGITALES MONTEMARIANAS

Exploramos nuestro territorio, creamos conocimiento y transformamos realidades



RUTA	ENFOQUE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
1 EXPLORADORES DEL SER 	 Identidad, emociones y proyecto de vida	 Fortalecer el reconocimiento de sí mismos, el valor de su historia, sus emociones y su identidad montemariana, promoviendo la confianza para construir su proyecto de vida y aportar positivamente a su comunidad. 
2 JUGANDO Y PROGRAMANDO 	 Secuencias, lógica y STEAM	 Desarrollar el pensamiento lógico, la creatividad y la resolución de problemas mediante experiencias STEAM, comprendiendo que el conocimiento puede generar oportunidades para transformar su futuro y el de su territorio. 
3 ARTE Y CREACIÓN DIGITAL 	 Creatividad, expresión e identidad cultural	 Expresar ideas, saberes, historias y tradiciones montemarianas mediante creaciones artísticas y digitales que fortalezcan el sentido de pertenencia, la memoria cultural y la valoración del territorio. 
4 PROGRAMACIÓN Y RETOS 	 Pensamiento computacional, robótica y STEAM	 Diseñar soluciones innovadoras a desafíos del entorno mediante programación, robótica y construcción de prototipos, fortaleciendo habilidades para la vida, el liderazgo y la transformación de su realidad. 
5 FERIA SENSORIAL Y DIGITAL MONTEMARIANA 	 Innovación, territorio y participación comunitaria	 Socializar proyectos que integren ciencia, tecnología, creatividad e identidad montemariana, evidenciando aprendizajes significativos, fortalecimiento del tejido social y compromiso con el desarrollo sostenible del territorio. 



INTENSIDAD HORARIA

Duración por ruta:
2 meses aproximadamente



Frecuencia:
2 horas semanales

“Cada ruta es una oportunidad para que los niños exploren quiénes son, comprendan de dónde vienen y descubran que, con creatividad, conocimiento y esperanza, pueden construir el futuro que sueñan para ellos y para su territorio.”





ABP, STEAM, CRESE,
ACTIVIDADES
RECTORAS...

PROYECTOS

- Podcasts comunitarios.
- Historias digitales.
- Collages interactivos.
- Proyectos STEAM.
- Programación básica.
- Galerías digitales.
- Museo digital interactivo
- Feria Sensorial y Digital Montemariana.



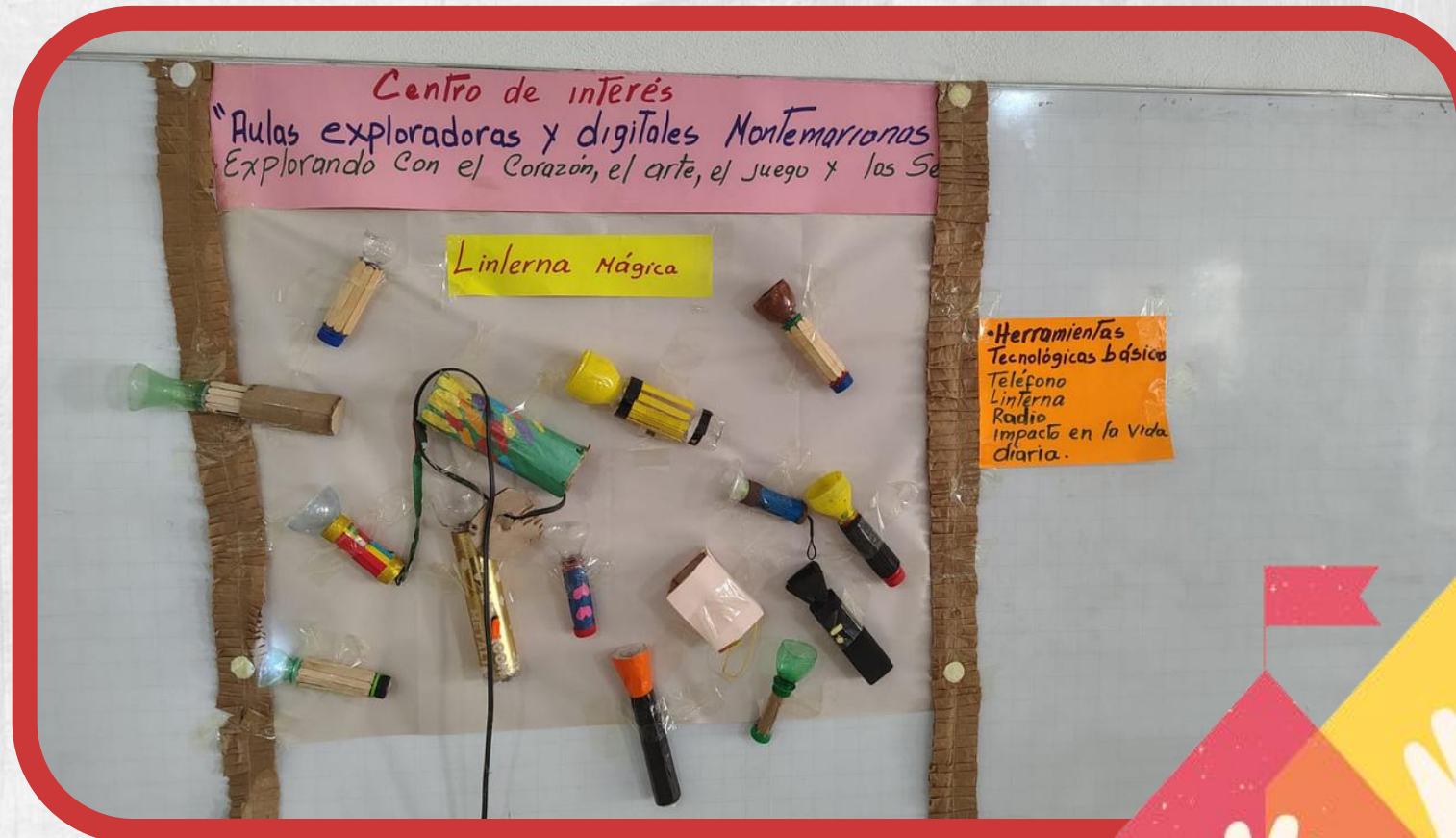






EXPERIENCIAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

- Safari de Animales y creación de historias. Preescolar.
- Computador bioinspirado. Primer grado.
- Programación del robot explorador. Segundo grado.
- Puente STEAM Montemariano. Tercer grado.
- Linterna mágica. Cuarto grado.
- Pirámide holográfica. Cuarto grado.





PRESENTACIÓN DEL VIDEO

AULAS EXPLORADORAS

MONTEMARIA





RESULTADOS E IMPACTO DE LA EXPERIENCIA

Aulas Exploradoras y Digitales Montemarianas



RESULTADO	¿CÓMO SE FORTALECIÓ?	IMPACTO EN LA IDENTIDAD Y EL TERRITORIO	PROYECCIÓN EN EL FUTURO
 PENSAMIENTO LÓGICO	Mediante secuencias, algoritmos, retos y resolución de problemas.	 Los estudiantes desarrollan habilidades para analizar situaciones y proponer soluciones a desafíos de su entorno.	 Serán jóvenes capaces de tomar decisiones informadas y liderar proyectos que resuelvan desafíos reales de su comunidad y contribuyan al desarrollo del territorio.
 PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	A través de programación, robótica y actividades STEAM.	 Comprenden que la tecnología puede ayudar a transformar su comunidad y su futuro.	 Diseñarán soluciones tecnológicas, emprendimientos e innovaciones que generen oportunidades y mejoren la calidad de vida en los Montes de María.
 COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA	Presentando proyectos, narrando experiencias y creando historias.	 Fortalecen su voz, su confianza y la valoración de las historias montemarianas.	 Serán ciudadanos que comunican con seguridad sus ideas, promueven la cultura local y participan activamente en espacios de liderazgo y transformación social.
 COMPETENCIAS DIGITALES	Utilizando herramientas tecnológicas y recursos digitales.	 Aprenden a usar la tecnología para preservar y difundir su cultura e identidad.	 Estarán preparados para los retos del mundo digital, accediendo a mejores oportunidades educativas, laborales y de emprendimiento.
 HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES	Mediante el trabajo colaborativo, el juego y la exploración.	 Fortalecen la autoestima, la empatía y la construcción de su proyecto de vida.	 Serán personas resilientes, empáticas y comprometidas, capaces de trabajar en equipo y alcanzar sus metas personales y profesionales.
 IDENTIDAD MONTEMARIANA	Explorando el territorio, la naturaleza, la cultura y la memoria local.	 Desarrollan sentido de pertenencia, orgullo por sus raíces y compromiso con su comunidad.	 Serán líderes que conservan, valoran y promueven la cultura y la riqueza natural de los Montes de María, impulsando su desarrollo sostenible.



INDICADORES DE IMPACTO A MEDIANO Y LARGO PLAZO



En el estudiante

- Encuestas, entrevistas y producciones de los estudiantes.
- Escalas de autopercepción antes y después.
- Exposiciones y participación en ferias.
- Uso de herramientas tecnológicas.



En el territorio

- Sentido de pertenencia.
- Conservación y valoración de la memoria.
- Solución de problemas locales.
- Participación comunitaria.



En la institución educativa

- Participación estudiantil.
- Permanencia escolar.
- Participación familiar.
- Replicabilidad.
- Producción pedagógica.



En los docentes

- Innovación pedagógica.
- Competencias digitales.
- Investigación y reflexión pedagógica.
- Apropiación de la identidad montemariana.
- Articulación curricular.





"EL ÉXITO DE AULAS EXPLORADORAS Y DIGITALES MONTEMARIANAS SE EVIDENCIARÁ CUANDO NUESTROS ESTUDIANTES NO SOLO DOMINEN HABILIDADES STEAM Y DIGITALES, SINO CUANDO RECONOZCAN EL VALOR DE SU HISTORIA, SE SIENTAN ORGULLOSOS DE SU IDENTIDAD MONTEMARIANA Y CONSTRUYAN PROYECTOS DE VIDA QUE CONTRIBUYAN AL DESARROLLO SOSTENIBLE DE LOS MONTES DE MARÍA."





**MUCHAS
GRACIAS!**

