

Colegio Andrés Bello - Localidad Puente Aranda

Campos de conocimiento y acción, un camino hacia “la inmersión”

Evelyne Cecilia Ardila Quintana¹
Olga Lucía Briceño Sandoval²
Dora Haideé Pulido Moreno³
Alexandra Rodríguez Garzón⁴
José Joaquín Ruiz Vargas⁵
Ana Lucía Suárez Torres⁶
Diana Patricia Velasco Villarreal⁷

El carácter académico del Colegio Andrés Bello se fortalece en la jornada de la mañana con su énfasis en Ciencia, Tecnología y Sociedad, implementando estrategias que permiten a estudiantes apropiarse de herramientas para favorecer su desempeño académico, laboral y personal. Una de ellas corresponde a la relevancia que tiene la investigación incluida en el plan de estudios desde el 2007, como una asignatura que se cursa de grado pre-escolar a undécimo. La investigación se trabaja desde cuatro líneas: Astronomía, Biotecnología, Emprendimiento y Ecología, a partir de las cuales estudiantes y docentes se acercan a plantear objetos de estudio e intervenir ambientes de aprendizaje, con reconocidos resultados.

Los campos de conocimiento: científico y tecnológico, histórico, matemático y comunicación, arte y expresión, fueron objeto de estudio en el 2006 – 2007 desde donde se trazaron directrices para el trabajo de líneas.

En el 2013 se asumió el reto de “fortalecer” la educación media y se inició con un proceso de articulación, a través de “Convenios Académicos” establecidos entre el Colegio y la Escuela Colombiana de Ingenieros y la Universidad Gran Colombia, mediante la figura de **Inmersión**: “Posibilidad del estudiante Andresista de grado 11 de participar de la actividad académica regular de primer semestre en las carreras mencionadas en los convenios, durante el segundo semestre de su año lectivo...”

Los campos de conocimiento y acción, la reestructuración de las líneas de investigación, y los procesos de inmersión son ahora una excelente oportunidad para elaborar una nueva propuesta curricular que permita asumir cada campo



Foto tomada por: Claudia Carrillo

II Feria RedNova. Evento de cierre del estudio de investigación e innovación. Ana Lucía Suárez, Diana Velasco, Nancy Martínez, Evelyn Ardila, Dora Pulido, Olga Briceño y José Joaquín Ruiz.

del conocimiento y acción, asociado a una línea como estrategia para desarrollar pensamiento. Esta reorganización, apoyada en los ciclos y asociada a un proceso formal y sistemático de exploración vocacional y orientación profesional, permitirá a cada bachiller Andresista acceder a oportunidades reales, tangibles y posibles para alcanzar las metas propuestas en sus proyectos de vida.

1. *Licenciada en Artes Plásticas, especialista en Pedagogía del Lenguaje Audiovisual, directiva docente coordinadora. Correo: eardilaqu@gmail.com*
2. *Licenciada en Educación Preescolar, magister en Educación, docente Primaria Ciclo 2. Correo: olgaluciabs84@hotmail.com*
3. *Licenciada en Psicología y Pedagogía, especialista en Informática Educativa, especialista en Gerencia de Instituciones Educativas, directiva docente coordinadora. Correo: d_haidee@yahoo.com*
4. *Licenciada en Educación Pre-escolar, magister en Pedagogía, docente Ciclo 1. Correo: alexandraofir@yahoo.com*
5. *Biólogo, directivo docente coordinador. Correo: albajoaco@hotmail.com*
6. *Licenciada en Educación Básica Primaria, especialista en Educación y Orientación Familiar, docente Ciclo 1. Correo: ana.lu63@hotmail.com*
7. *Licenciada en Sociales, docente Sociales Ciclo 4. Correo: pafesami@yahoo.com*

Colegio Distrital Hunzá - Localidad Suba

El juego como método de aprendizaje

Cristina Mora¹
Fanny Plazas²
Alcira Ortiz³
Gladys Camargo⁴

El juego como método de aprendizaje es una propuesta de innovación que presentan las docentes de preescolar del Colegio Distrital Hunzá (IED), como una alternativa para favorecer y enriquecer los aprendizajes de los y las estudiantes. La propuesta resalta la importancia del juego en la edad preescolar, fomenta su desarrollo en el contexto educativo e implementa actividades lúdicas e innovadoras a través de actividades guiadas por un adulto, buscando estimular la cooperación entre pares.

Otros propósitos de las docentes innovadoras es lograr que los y las estudiantes se sientan felices de regresar cada día a su colegio, adquieran conocimientos, tengan un comportamiento social acorde con su mundo, sus necesidades e intereses. Debido a que mediante el juego él o la estudiante es espontánea, creativa y se siente segura de lo que hace. Afirmamos entonces que a través del juego se pueden lograr muchos de los aprendizajes que niños y niñas requieren alcanzar.

Por otra parte, para implementar el proyecto las docentes elaboraron un marco de referencia cimentado en tres ejes que lo fundamentan de modo pertinente:

Primero, el juego crea condiciones para memorizar, para evocar un objeto o traer a la mente

momentos de algún acontecimiento, para participar en actos cooperativos y asumir los roles y construir las reglas necesarias para la convivencia social. Segundo, intelectuales que han realizado grandes aportes a la educación, en relación con el juego, como Piaget, Vigotsky, Emilia Ferreiro, Ana Teberosky, entre otros, coinciden en afirmar que el juego hace parte de la vida de los niños y las niñas es el que permite que se relacionen con su entorno. Tercero, el eje de innovación pedagógica vista como cambio intencional y controlado.

1. *Licenciada en Educación Preescolar, especialista en Didáctica y Pedagogía, maestra del grado Preescolar. Correo: chiquis_moro@hotmail.com*
2. *Licenciada en Educación Preescolar, magister en Administración y Supervisión Educativa, maestra del grado Preescolar. Correo: faplagu@hotmail.com*
3. *Licenciada en Educación Preescolar, maestra del grado Preescolar. Correo: xfa2008@hotmail.com*
4. *Licenciada en Gestión y Desarrollo Pedagógico de la Educación Preescolar, magister en Educación. Correo: junadavi@hotmail.com*



Foto tomada por Claudia Carrillo

Experimentando con líquido para burbujas y pompas de jabón. Grupo de estudiantes a cargo de la profesora Alcira Ortiz.