

PRIMERA MESA MUNICIPAL



ACTA ACOMPañAMIENTO TECNOPEDAGÓGICO





F-AV No. 01	ACTA DE ASESORÍA TECNO-PEDAGÓGICA	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del Proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la Actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión.	Fecha: 4/10/2022
Lugar:	Institución educativa Magdalena Ortega.	
Agenda:	• Socializar el alcance del proceso de acompañamiento y de cada actividad institucional con relación a la ruta de formación y las horas que sumarán al Diplomado • Primer avance en el proceso de estructuración del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM.	
Mesa Municipal No:	Primera mesa	
Responsable de la jornada:	Mayeli Melo Cisneros	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Ana Milena Bueno	Magdalena Ortega	Docente gestora STEAM
Sebastián Cárdenas Grajales	Juan de Dios Girón	Docente gestor STEAM
Andrés Felipe Céspedes Quintero	Magdalena Ortega	Docente gestor STEAM
José Alfredo Ríos Espinal	Quebrada grande	Docente gestor STEAM
Hans Rojas Álvarez	San José	Docente gestor STEAM
Mauricio Javier Varela Valencia	Argemiro Escobar Cardona	Docente gestor STEAM
Mayeli Melo Cisneros	Fundación Ave Fénix	Asesora STEAM



LA GOBERNACIÓN DEL VALLE DEL CAUCA A TRAVÉS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL en convenio con la **FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL VALLE** con Nit. 800.187.151-9 en el marco del proyecto “Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”, hace constar la asesoría tecnopedagógica – primera Mesa Municipal.

OBJETIVO

- Presentar con formato de proyecto e iniciar con una actividad dinámica que permita compartir expectativas y proyecciones sobre el encuentro municipal con relación a la ruta de formación su objetivo y el Plan estratégico.
- Abordar Primer Apartado Plan estratégico = Registro y estrategia para la consolidación de un equipo Institucional en torno al objetivo del Plan estratégico.
- Abordar Segundo Apartado Plan estratégico = Reconocimiento de las declaraciones sobre innovación educativa y los ámbitos de innovación.

DESARROLLO DE LA PRIMERA MESA MUNICIPAL

Se llevó a cabo la primera mesa municipal con los docentes gestores STEAM del municipio de la Unión en el aula STEAM de la IE Magdalena Ortega, se dio inicio a la jornada con la socialización del proyecto y los objetivos propuestos en torno a el plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC , se mostró a los docentes gestores STEAM la estructura del diplomado, las fechas de los encuentros sincrónicos y las actividades que se realizarán en el marco de este.

Antes de realizar la actividad del mapa de empatía se abrió un diálogo con los docentes sobre la importancia de aplicar el enfoque STEAM en las aulas de clase y de comprender que la tecnología es un medio pero que no es la única forma de abordar dicho enfoque con los estudiantes, se hizo énfasis en que el enfoque STEAM se debe aplicar desde todas las áreas del conocimiento pues es de carácter interdisciplinar por lo cual es necesario que todos los docentes se involucren y trabajen juntos, ante esta idea los docentes de las 5 instituciones educativas que participaron en la mesa manifestaron que esa era una de las dificultades que presentaban pues habían muchos docentes que se resisten al cambio, no participaban y veían a las tecnologías como más trabajo y no como una ayuda. También manifestaron que les parecía interesante que al aplicar el enfoque STEAM se podían trabajar las inteligencias múltiples de los estudiantes potencializando la inclusión. Finalizado el diálogo se les pidió a los docentes gestores



STEAM que a través del mapa empatía señalen las expectativas, los retos, las dificultades y necesidades que tienen en sus instituciones a la hora de planear y ejecutar proyectos de aula con dicho enfoque en sus instituciones.

Al terminar el mapa de empatía se les pidió a los docentes que pensaran y señalen los actores que intervienen de manera directa e indirecta en la creación del plan de medios y TIC, pero teniendo en cuenta que deben contar con 3 factores clave que son: el liderazgo, la interdisciplinariedad y la intersectorialidad y que los escriban en el mapa de actores, cuando los docentes terminaron la actividad se socializaron los mapas para saber qué actores semejantes y diferentes habían contemplado.

Se finalizó este primer momento de la mesa municipal con las actividades de reconocimiento de las declaraciones sobre innovación educativa y los ámbitos de educación que le otorgó el Ministerio de Educación Nacional (MEN) al departamento del Valle del Cauca con una actividad en la cual se relacionaron los problemas y retos de innovación educativa que se presentan en cada una de las instituciones educativas de los docentes gestores con los componentes del plan de acción que darían respuesta a dichos problemas y retos; para realizar esta actividad los docentes se apoyaron en el mapa de empatía que habían realizado al inicio de la actividad entre los problemas que se identificaron tuvieron en común las 5 instituciones educativas participantes la falta de apropiación y uso de las tecnologías por parte de sus compañeros, falta de capacitación en el uso de las herramientas tecnopedagógicas, problemas de infraestructura y conexión a internet en las instituciones. Una vez que los problemas y resto de innovación educativa fueron identificados y relacionados con el componente del plan de acción se analizaron los indicadores, las macroactividades y las actividades asociadas a esas macro actividades que se contemplaban en el plan de acción y que cada institución podría adoptar de acuerdo a sus necesidades.

Para realizar el cierre del primer momento se realizó un recuento de los aspectos que se habían abordado hasta el momento en la mesa municipal, los puntos en común que tenían las 5 instituciones educativas y los compromisos que se tenían para la primera visita in situ y la segunda mesa municipal.



COMPROMISOS

- Para la primera visita in situ los docentes gestores STEAM se comprometieron a diseñar una estrategia para iniciar el proceso de gestión institucional conforme a los avances y propósitos del proyecto.
- La asesora STEAM brindará los requerimientos que necesiten los docentes y se mantendrá una comunicación constante.
- Los docentes gestionarán para que las personas identificadas en el mapa de actores participen en la primera visita in situ.

Elaboró Acta:

Nombre: Mayeli Melo Cisneros

C.C: 1151946730

Cargo: Gestor STEAM

REGISTRO FOTOGRAFICO





F-RF No. 01	REGISTRO FOTOGRÁFICO	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión	Fecha: 04/10/2022
Institución Educativa	Magdalena Ortega.	













ASISTENCIA





**FORMATO
REGISTRO DE ASISTENCIA**

F-RA No. 01

Convenio Interadministrativo No. 1.210.30-12.19-0447

Versión: 1

Fecha de aprobación: agosto 26 de 2022

NOMBRE DEL PROYECTO:	"Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca".			DEPARTAMENTO Y MUNICIPIO:	Valle del Cauca, La Unión
ACTIVIDAD	1 Mesa Municipal ^{1122. regular plan estratégico institucional para el desarrollo}			LUGAR / MODALIDAD	I.E Magdalena Ortega
FECHA:	4 de Octubre 2022			TEMA:	PRIMERA MESA MUNICIPAL

Aviso importante: En cumplimiento de la Ley Estatutaria 1581 de 2012 sobre la protección de datos personales y sus decretos reglamentarios 1377 de 2013 y 1074 de 2015 se informa al titular de datos que con el diligenciamiento de este formulario autoriza el tratamiento de sus datos personales y la grabación (audio y video) de esta reunión de manera inequívoca, voluntaria y sin vicios de consentimiento como dolo, error o intimidación. Estos datos serán incorporados a la base de datos de responsabilidad del proyecto "Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca", para su gestión administrativa, contacto y envío de comunicaciones; por lo que se irán guardando en un banco de información que en cualquier momento se pueden mostrar como evidencia del proceso.

No.	NOMBRE Y APELLIDOS	CÉDULA	MUNICIPIO	ENTIDAD / INSTITUCIÓN	CARGO	CELULAR	CORREO ELECTRÓNICO	FIRMA
1	Hans Rojas Alvarez	94276518	La Unión	San José	Docente	318878317	rojas.hans@gmail.com	
2	Ang Milena Bueno H.	66872292	La Unión	Magd. Ortega	Docente	3174231782	angmilena.bueno@hotmail.com	
3	Sebastián Corderas	112625161	La Unión	Juande Dios 6	Docente	3104735178	ruyseito@gmail.com	
4	Andrés Felipe Céspedes Q.	14610053	La Unión	Magd. Ortega	Docente	3186499804	andres.capedes@iemagdalena.edu.co	
5	José Alfredo Jairo	51746882	La Unión	Q/ Grande	Docente	3174256558	rojase574@gmail.com	
6	Mauricio Javier Varela	94356596	La Unión	Argemiro Escobar	Docente	3216430832	matematicas12argemiro@gmail.com	
7	Mayeli Melo Cisneros	1151946730	La Unión	Fundación AVE FENIX	Coordinadora STEAM	3113905879	mayelimeloc@gmail.com	
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

APARTADO 1 Y 2





F-AV No. 01	ANEXO DE ASESORÍA TECNO-PEDAGÓGICA	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del Proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la Actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión	Fecha: 04/10/2022
Lugar:	Institución Educativa Magdalena Ortega	
Agenda:	Primer avance en el proceso de estructuración del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM.	
Mesa Municipal No:	Primera Mesa Municipal	
Responsable de la jornada:	Mayeli Melo	

PARTICIPANTES		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Mauricio Javier Varela Valencia	Argemiro Escobar Cardona	Docente

LA GOBERNACIÓN DEL VALLE DEL CAUCA A TRAVÉS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL en convenio con la **FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL VALLE** con NIT. 800.187.151-9 en el marco del proyecto “Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”, hace constar la asesoría tecno-pedagógica – primera Mesa Municipal.

OBJETIVO

- Abordar Primer Apartado Plan estratégico = Registro y estrategia para la consolidación de un equipo Institucional en torno al objetivo del Plan estratégico.
- Abordar Segundo Apartado Plan estratégico = Reconocimiento de las declaraciones sobre innovación educativa y los ámbitos de innovación

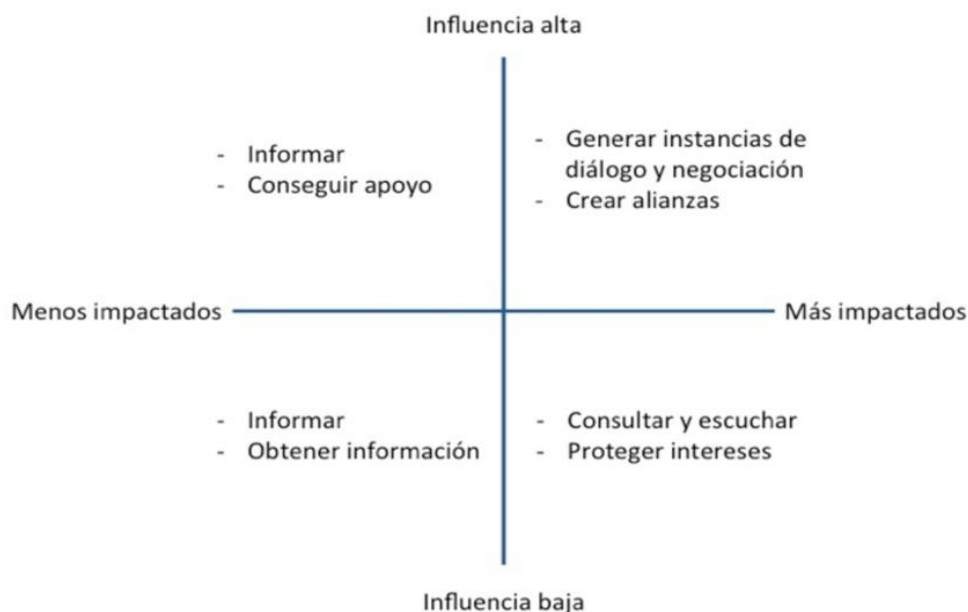
AVANCES DEL PRIMER Y SEGUNDO APARTADO DEL PLAN ESTRATÉGICO INSTITUCIONAL:

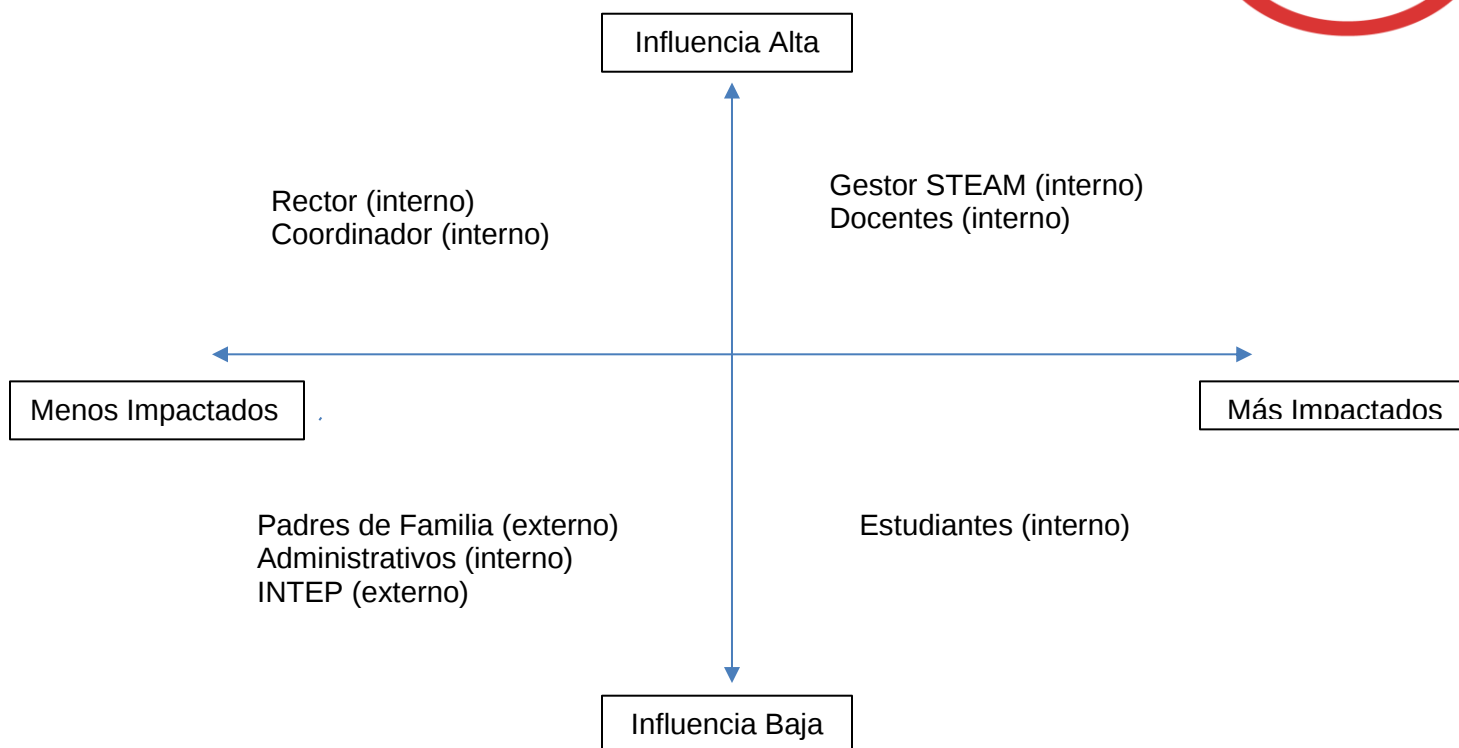
Conforme a la instrucción que se encuentra en cada cuadrante, identifica los actores clave internos y externos con relación al diseño e implementación del Plan Estratégico Institucional con enfoque STEAM.

Internos: son todos los actores que, desde el interior de la institución, influyen la forma en que se ejecutan los proyectos e iniciativas. Estas influencias pueden determinarse usando los roles definidos en la fase anterior.

Externos Directos: son los actores que, fuera de la institución, colaboran y permiten la correcta ejecución de los proyectos. Son aquellos con los que se trabaja directamente.

Externos Indirectos: son aquellos actores que tienen interés en los proyectos, ya sea porque siguen su agenda o porque son beneficiarios o afectados indirectos de estos, pero con los cuales no hay una relación directa, sino que se da por intermediaciones de otros actores.





Observaciones:	En los ítems de ejemplo se encuentra una incongruencia entre el primer cuadrante - I y el segundo cuadrante - II del Plan debido a que se considera por los integrantes de la Mesa Institucional que de acuerdo al análisis realizado están trocados en cuanto a la posición.
-----------------------	---

ANALIZAR PLAN DE ACCIÓN DE LA DECLARATORIA TERRITORIO STEAM, VALLE VERDE Y SOSTENIBLE Y DESARROLLAR LOS SIGUIENTES PUNTOS:

Conforme a los problemas y retos de innovación educativa que tiene su Institución educativa, cuales componentes del plan de acción darían respuesta a dichos problemas y/o retos.

Problemas y retos

Apatía por parte de los docentes con el uso y apropiación de nuevas tecnologías.

Componente relacionado: Componente 1 Implementación de mecanismos e instrumentos de apropiación social en la institución educativa del territorio STEAM y Componente 4 Diseño de experiencias de aprendizaje bajo el enfoque STEAM.

- Deficiencia académica en los estudiantes por falta de uso de herramientas innovadoras en el aula.
Componente relacionado: 4 Diseño de experiencias de aprendizaje bajo el enfoque STEAM.
- Ausencia de conexión adecuada de Internet.

Componente relacionado: Componente 3 definir las acciones requeridas para impulsar el territorio STEM.



Teniendo en cuenta las fuentes de verificación, ¿Qué indicadores considera moviliza o podría movilizar su Institución Educativa con relación a los productos asociados a las macro actividades de cada uno de los 5 Componentes?

Componente 1

Indicador: Apropiación de los conceptos de Ciencia, Tecnología e Innovación por parte de actores claves de la comunidad educativa.

Productos asociados a las macro actividades: mapa de actores que incluye la ubicación en el radar y los roles que jugarán para impulsar el territorio STEM.

Componente 2

Indicador: Apropiación del concepto de STEM por parte de la comunidad, instituciones y empresas.

Productos asociados a las macro actividades: Una infografía WEB, que muestra la conceptualización STEM y el potencial de aplicabilidad al territorio STEM.

Componente 3

Indicador: Construir una hoja de ruta que expone las acciones particulares requeridas para impulsar el territorio STEM.

Productos asociados a las macro actividades: Hoja de ruta para operar un modelo educativo STEM articulado a políticas públicas

Componente 4

Indicador: Diseño de experiencias de aprendizaje, con enfoque STEM, para el territorio.

Productos asociados a las macro actividades: Capacitaciones al profesorado en el diseño de experiencias de aprendizaje transdisciplinares.

Componente 5

Indicador: Formulación y ejecución de planes, programas y proyectos basados en enfoque STEM y orientados al trabajo intersectorial para el desarrollo de acciones innovadoras de protección, conservación, restauración y aprovechamiento sostenible de la riqueza ambiental del territorio.

Productos asociados a las macro actividades: Diseñar estrategias para el patrocinio, sostenibilidad en el tiempo de los proyectos con enfoque STEM.

Elaboró Acta:

Nombre: Mauricio Javier Varela Valencia

C.C: 94.356.996

Cargo: Gestor STEAM

MAPA DE EMPATÍA





F-AV No. 01	ANEXO DE ASESORÍA TECNO-PEDAGÓGICA	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del Proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la Actividad	1.1.2.1. Realizar ruta de formación que fundamente los procesos educativos innovadores a los docentes / líderes que apropiarán las aulas STEAM	
Municipio	La Unión	Fecha: 04/10/2022
Lugar:	Institución Educativa Magdalena Ortega	
Agenda:	Socializar el alcance del proceso de acompañamiento y de cada actividad institucional con relación a la ruta de formación y las horas que sumarán al Diplomado.	
Mesa Municipal No:	Primera Mesa Municipal	
Responsable de la jornada:	Mayeli Melo	

PARTICIPANTES		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Mauricio Javier Varela Valencia	Argemiro Escobar Cardona	Docente de Matemáticas

LA GOBERNACIÓN DEL VALLE DEL CAUCA A TRAVÉS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL en convenio con la **FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL VALLE** con NIT. 800.187.151-9 en el marco del proyecto “Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”, hace constar la asesoría tecno-pedagógica – primera Mesa Municipal.

OBJETIVO

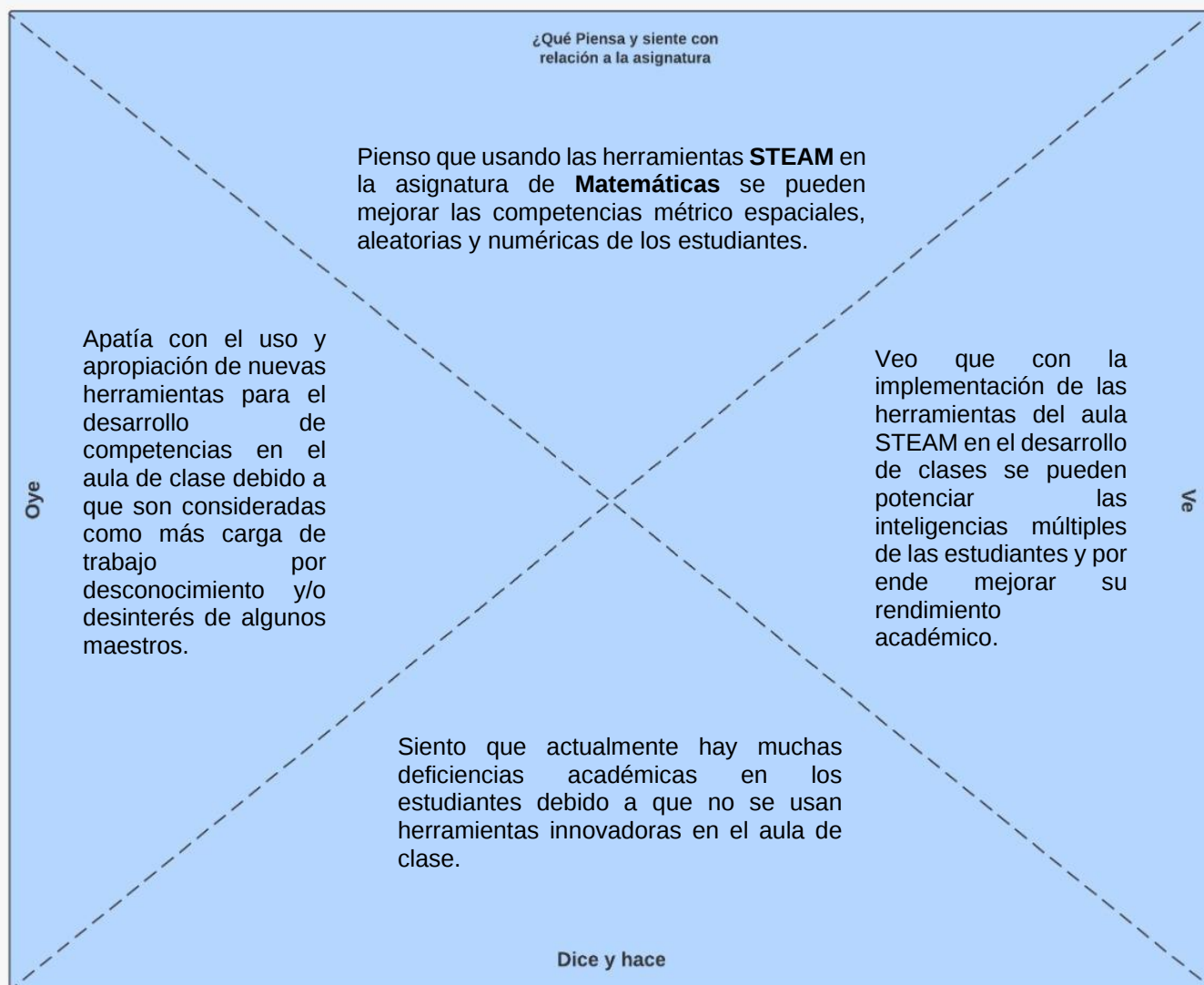
- Presentación con formato de proyecto, iniciar con una actividad dinámica que permita compartir expectativas y proyecciones sobre el encuentro municipal con relación a la ruta de formación su objetivo y el Plan estratégico.

Diligencie el mapa de empatía con relación a lo que piensa, oye, ve, dice, hace, los dolores y satisfacciones de su Institución Educativa relacionada con la estructuración de un Plan Estratégico Institucional con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC.

Taller Municipal

Descripción del escenario

Diligencien el mapa de empatía con relación a lo que piensa, oye, ve, dice, hace, los dolores y satisfacciones de su Institución Educativa relacionadas con la estructuración de un Plan Estratégico Institucional con Enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC



Dolores

Temores, frustraciones, obstáculos

Ausencia de Conexión adecuada de Internet.
Apatía al uso y apropiación de las herramientas STEAM por parte de los docentes.

Obtiene

Deseos/necesidades, medida de satisfacción

Deseo que con el uso y apropiación de las Herramientas STEAM en el aula de clase mejore el rendimiento académico, la disciplina y surjan proyectos de vida y emprendimientos.



Observaciones	
---------------	--

Elaboró Acta:

Nombre: Mauricio Javier Varela Valencia

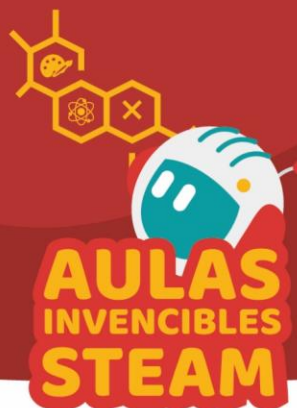
C.C: 94.356.996

Cargo: Gestor STEAM

PRIMERA VISITA IN SITU



ACTA PRIMERA VISITA IN SITU





F-AV No. 01	ACTA DE ASESORÍA TECNO-PEDAGÓGICA	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del Proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la Actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión	Fecha: 19/10/2022
Lugar:	Sala de reuniones de la rectoría IE Argemiro Escobar Cardona	
Agenda:	Segundo avance en el proceso de estructuración del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM.	
Actividad:	Primera Visita in Situ	
Responsable de la jornada:	Mayeli Melo Cisneros	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Jesús Arnulfo Mayor Sarria	Argemiro Escobar Cardona	Docente (Comite de medios y TIC)
Mauricio Javier Varela Valencia	Argemiro Escobar Cardona	Docente gestor STEAM (Comite de medios y TIC)
Mitchel Anderson Durango Aguirre	Argemiro Escobar Cardona	Docente (Comité de medios y TIC)
Yhon Hawert Mondragón Arango	Argemiro Escobar Cardona	Docente (Comité de medios y TIC)
Mayeli Melo Cisneros	Fundación Ave Fénix	Asesora STEAM

LA GOBERNACIÓN DEL VALLE DEL CAUCA A TRAVÉS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL en convenio con la **FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL VALLE** con Nit. 800.187.151-9 en el marco del proyecto “Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del



“Valle del Cauca”, hace constar la asesoría tecno-pedagógica – Primera Visita in Situ.

OBJETIVO

- Fortalecer Apartado Plan estratégico = Registro y estrategia para la consolidación de un equipo Institucional en torno al objetivo del Plan estratégico.
- Abordar Apartado: Diagnóstico de las brechas institucionales

Objetivo 1: Fortalecer Apartado Plan estratégico = Registro y estrategia para la consolidación de un equipo Institucional en torno al objetivo del Plan estratégico.

CONSOLIDACIÓN DEL EQUIPO INSTITUCIONAL

¿Quiénes participarán en la construcción del Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC?

El equipo institucional liderará la construcción, implementación, seguimiento y sostenibilidad del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM que quedará incorporado al Plan de Medios y TIC del 2023.

METODOLOGÍA

- **Descripción:**

Esta guía brinda orientaciones y criterios para fortalecer el equipo de Medios y TIC que gestionará el Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM incorporado al Plan de Medios y TIC de la Institución Educativa.

Es importante que el equipo de Medios y TIC + STEAM considere que entre más actores participen en el proceso, más robusto será el Plan, pero el tamaño del equipo también debe facilitar un funcionamiento efectivo y eficiente.

Es ideal que participen miembros de distintas áreas, para tener diferentes puntos de vista. Es fundamental



identificar cómo está organizado el equipo para consolidar y estabilizar las acciones y funciones de los participantes.

Dentro de la estrategia de consolidación se debe garantizar reuniones frecuentes para la construcción, implementación, seguimiento y sostenibilidad del plan estratégico institucional con enfoque STEAM que estará incorporado y alineado al plan operativo del Plan de Medios y TIC.

- **Conceptos clave:**

Partiendo de la metodología propuesta por el Ministerio de Educación Nacional (2020) para la consolidación de equipos territoriales en la gestión del Plan Territorial de Innovación Educativa, se considera pertinente retomar tres factores clave para el fortalecimiento del equipo de Medios y TIC + STEAM institucional.

1. Liderazgo

El liderazgo se relaciona con las habilidades y/o cualidades de las personas para dirigir, coordinar y emprender las diferentes labores profesionales que tienen bajo su responsabilidad.

En innovación educativa el liderazgo requiere una mirada propositiva y motivadora, capacidades de construir en equipo y deseo constante de aprender.

El liderazgo no reside en un único individuo. Para que sea efectivo y se cumplan todos los objetivos y metas, hace falta un colectivo. Así se define desde la perspectiva de liderazgo compartido de Senge (1996): “La principal función del liderazgo es la manera en que los seres humanos crean nuevas realidades. Por el contrario, los directivos tratan de garantizar el eficaz funcionamiento de una organización en el marco de una determinada realidad, más que de crear una nueva realidad”.

Aunque existen diferentes tipos de liderazgo, las personas que guíen la construcción, ejecución y evaluación del Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM incorporado al Plan de Medios y TIC, deben ser líderes participativos y transformadores que propicien escenarios de colaboración activa para que todo el equipo participe en igualdad de condiciones y contribuya con sus ideas, puntos de vista y conocimientos frente a las decisiones que se van a tomar, convirtiendo el ejercicio de creación en una relación saludable y horizontal.

2. Interdisciplinariedad



Se sugiere que el equipo para la construcción del Plan sea interdisciplinar, es decir, un grupo diverso de profesionales que, desde diferentes áreas del conocimiento, aporten a la consecución de un objetivo común y trabajen conjuntamente por y para el logro de este.

3. Intersectorialidad: reconocimiento de nodos y aliados

La construcción del Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM incorporado al Plan de Medios y TIC, en línea con el Plan Territorial de Innovación Educativa del departamento y la declaratoria de Territorio STEAM: Valle Verde y Sostenible, implica conocer y establecer un trabajo conjunto con aliados del sector público, privado y redes de cooperación. Para ello, el equipo líder deberá extender la invitación y generar espacios de interacción y participación con sectores como salud y cultura, empresas privadas, instituciones de educación superior, entre otros actores presentes en la comunidad que pueden aportar en la transformación educativa. Para el desarrollo de este proceso es importante que todo el equipo sea conocedor y esté en capacidad de reflexionar sobre las apuestas del departamento propuestas en el Plan Territorial y en la declaratoria de Territorio STEAM: Valle Verde y Sostenible, y su relación con las necesidades y potencialidades de la Institución Educativa.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Como Gestor STEAM es fundamental:

- ✓ Transferir la visión del Plan Estratégico Institucional a los miembros del comité de Medios y TIC.
- ✓ Realizar una convocatoria para contextualizar a los posibles participantes sobre la importancia de consolidar un Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM incorporado al Plan de Medios y TIC en la institución educativa.
- ✓ Socializar los tres factores clave para el fortalecimiento del equipo institucional de Medios y TIC + STEAM.

2. Identificación de Aliados

- ✓ Socializar al equipo de Medios y TIC el resultado del mapa de actores realizado en la Primera Mesa Municipal para ser complementado.

3. Roles del equipo

Para el fortalecimiento del equipo se proponen reconocer roles específicos que respondan a las necesidades de la Institución Educativa. Además de conocer el contexto, el equipo debe caracterizarse por



personas estratégicas, hábiles para la comunicación y con conocimientos en pedagogía e innovación educativa, que trabajen juntas en la búsqueda del cambio educativo. De esta forma, se propone un ejercicio para identificar cuatro roles fundamentales que se relacionan a su vez con las cinco habilidades para la innovación e investigación (Dyer, Gregersen, & Christensen, 2012).

Buscadores e ideadores: tienen una alta predisposición a desarrollar desde la creatividad, crear mucho contenido y emocionarse frente a lo novedoso. Generan inspiración en los demás miembros del equipo y se caracterizan por habilidades como la asociación, que se refiere a la capacidad de conectar con éxito preguntas, problemas o ideas; y la observación intencionada, es decir, que identifican pequeños detalles para profundizar su entendimiento acerca de nuevas maneras de hacer las cosas.

Diseñadores y analistas: aterrizan las ideas en una propuesta tangible, que sea funcional y pueda ser validada. Su habilidad es cuestionar: se hacen preguntas de manera eficaz del tipo por qué, por qué no, qué sucedería si...

Ejecutores: ponen en marcha los planes, son hábiles para impulsar el despliegue de las distintas acciones que contemple el plan, así como para estar midiendo, evaluando y retroalimentando constantemente los resultados parciales, con el fin de buscar modificaciones rápidas para fortalecerlo. Tienen la habilidad de experimentar, lo que significa que ponen las preguntas a prueba, desarrollan nuevas preguntas con el conocimiento adquirido y aprenden de los fracasos.

Expertos: tienen pensamiento estratégico y amplios conocimientos del contexto. Son quienes apalancan los procesos de innovación, trabajan en red, consiguen aliados, recursos y animan a otros a participar del Plan. Un experto no es necesariamente un conocedor de la innovación educativa, pero sí una persona con muchas destrezas de comunicación.

El siguiente test es una adaptación de la metodología de roles de Belbin (Business Insight, 2020) y permite identificar los roles de los miembros del equipo.

- Para este ejercicio, cada integrante selecciona a las frases que considera que son sus fortalezas y luego distribuye un máximo de 20 puntos entre ellas. Se le entrega el anexo 1 a cada participante.



Anexo 1:

FRASES ASOCIADAS	PUNTAJE (Máximo 20 puntos entre las frases seleccionadas)
1.1 Me considero una persona creativa.	
1.2 Tengo capacidad para encontrar relaciones entre diferentes áreas del conocimiento.	
1.3 Identifico pequeños detalles para encontrar soluciones nuevas.	
2.1 Soy una persona que aterriza las ideas en una propuesta tangible.	
2.2 Puedo ver y sacar provecho de nuevas oportunidades.	
2.3 Suelo hacer preguntas de manera eficaz del tipo por qué, por qué no, qué sucedería si...	
3.1 Se me facilita poner en marcha planes.	
3.2 Me gusta experimentar, poner a prueba preguntas y aprender de los fracasos.	
3.3 Tengo habilidades para medir, evaluar y retroalimentar.	
4.1 Suelo para pensar estratégicamente.	
4.2 Construyo fácilmente redes de trabajo.	
4.3 Soy hábil para comunicarme, manejar recursos y establecer alianzas.	

- ☐ Ahora cada integrante debe sumar el puntaje asignado siguiendo esta tabla. Al final, la sección con más puntos define el rol que se más adapta a cada persona.

BUSCADORES E INDICADORES		DISEÑADORES Y ANALISTAS	
1.1		2.1	
1.2		2.2	
1.3		2.3	
Total		Total	



..

EJECUTORES		EXPERTOS	
3.1		4.1	
3.2		4.2	
3.3		4.3	
Total		Total	

DESARROLLO DE RESPUESTAS

Se respalda con el anexo del test desarrollado por los participantes. En ese sentido el resultado del equipo de Medios y TIC + STEAM de la Institución Educativa Argemiro Escobar Cardona es el siguiente:

- Jesús Arnulfo Mayor: Diseñador y analista.
- Mauricio Javier Varela Valencia: Experto.
- Mitchel Durango: Buscador e indicador.
- Yhon Hawert Mondragón Arango: Buscador e Indicador.

Antes de iniciar la actividad de los roles del equipo institucional se llevó a cabo la presentación del proyecto a los docentes del comité de medios y TIC, el gestor STEAM Mauricio Varela les explico las actividades que hasta el momento había realizado como gestor STEAM y les conto un poco sobre el tema visto el día anterior en el diplomado relacionado con el aprendizaje basado en proyectos, luego de esto se les mostro a los docentes la declaratoria Valle del Cauca territorio STEAM, Valle verde y sostenible y sus componentes para ponerlos en el contexto en que se desarrolla el proyecto, se les explico los componentes que se deben en cuenta para crear el plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM.

Posteriormente se les hablo que el primer paso para realizar el plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM era realizar la consolidación del equipo institucional teniendo en cuenta tres aspectos clave que son: El liderazgo, la interdisciplinariedad y la intersectorialidad, ante estos tres aspectos los docentes miembros del comité de medios y TIC de la IE Argemiro Escobar Cardona señalaron que en cuanto a la interdisciplinariedad hacía falta trabajar transversalmente los proyectos de agroindustria y emprendimiento que se desarrollan actualmente en la institución y se generaron varias ideas frente a la manera que podían articularse cada uno desde sus áreas a dichos proyectos; en cuanto al equipo veían pertinente que haya participación del docente de artes pues su visión era fundamental para trabajar el



Enfoque STEAM y crear los proyectos transversales. Seguido de esto se les explico a los docentes cada uno de los roles que debía tener el equipo y se aplicó la actividad para que cada uno identificara el rol que mejor le correspondía según su perfil, los docentes realizaron la actividad identificaron su rol y cada uno socializo con el equipo el rol correspondiente y como se sentían frente a ese rol y que su identificación hacia que hubiese un compromiso mayor con las labores a realizar dentro del comité.

Objetivo 2: Abordar Apartado: Diagnóstico de las brechas institucionales

DIAGNÓSTICO DE BRECHAS INSTITUCIONALES

Para realizar el diagnóstico de las brechas institucionales con relación a la apropiación del enfoque STEAM, existen muchas cuestiones que se pueden valorar, pero se sugiere enfatizar en las fortalezas y limitaciones identificadas en la institución. Lo anterior permitirá diseñar una estrategia que lleve de una situación actual a una deseada.

A continuación, se citan algunos aspectos sugeridos que pueden tenerse en cuenta, sin que esto signifique que sean los únicos. El equipo debe justificar por qué cada aspecto es considerado fortaleza o limitación y cómo puede mejorarlo en caso de que necesite. Para esto, el equipo institucional debe diligenciar el anexo 2:

Anexo 2:

Aspectos	Fortalezas	Limitación	Posibilidad de mejora
Gestión directiva: Capacidad de gobernanza y gestión que se realiza para fortalecer los procesos educativos, en este punto se tiene en cuenta la obtención de recursos, el establecimiento de alianzas, la articulación con otros actores, la planeación e implementación de estrategias, entre otros.			
Programas, planes y recursos: Herramientas existentes, en las que se contemplan los diversos planes, programas y recursos con las que cuenta la Institución Educativa para fortalecer la calidad educativa.			
Curriculo: Materiales y estrategias pedagógicas relacionados con la construcción de modelos y proyectos			



Aspectos	Fortalezas	Limitación	Posibilidad de mejora
pedagógicos flexibles acordes con las necesidades del contexto, la actualización del PEI, y el apoyo en tecnologías análogas como la radio comunitaria, con el objetivo de mejorar en términos de calidad educativa.			
Formaciones a la comunidad educativa: Acceso a planes de formación para docentes y directivos, estudiantes y familias que permiten fortalecer la educación a través de la incorporación y uso de las TIC en los procesos educativos.			
Redes de aprendizaje: Fortalecimiento de redes de aprendizaje y el trabajo colaborativo entre maestros y directivos docentes y estudiantes.			
Conectividad y equipos: Infraestructura tecnológica y conectividad a Internet para la Institución Educativa y los estudiantes, desde los convenios interadministrativos y desde el aprovechamiento de las estrategias nacionales como Computadores para Educar.			
Estrategias para mitigar la deserción: Implementación de modelos flexibles para cerrar brechas entre lo urbano y lo rural, favorecer las experiencias innovadoras, el bilingüismo, la investigación en ciencia y tecnología y los proyectos transversales y uso de			



Aspectos	Fortalezas	Limitación	Posibilidad de mejora
estrategias para posibilitar el regreso de estudiantes ausentes o retirados del sistema educativo.			
Infraestructura de la Institución Educativa: Capacidad física, de accesibilidad y dotación de la Institución Educativa para brindar un buen servicio educativo			
Uso y apropiación de las TIC: Uso y apropiación de TIC para dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, y el fortalecimiento de las competencias digitales.			
Necesidades educativas especiales: Existencia, pertinencia y adaptación de un plan de atención y formación a estudiantes que presentan necesidades educativas especiales, desde una visión inclusiva de la educación.			
Visibilización de experiencias significativas: Capacidad para identificar y documentar acciones, buenas prácticas y experiencias significativas de la institución.			
Comunicación: Mecanismos y canales de comunicación con la comunidad escolar, entre ellos el uso de herramientas y plataformas existentes, la recolección de información y la consolidación del trabajo con aliados.			
Relación familia-escuela: Espacios y estrategias de intercambio para hacer posible			



Aspectos	Fortalezas	Limitación	Posibilidad de mejora
la construcción conjunta de prácticas de cuidado, crianza y aprendizaje entre las familias y la escuela.			
Información y datos: Obtención, depuración, uso y evaluación de información y datos que permitan plantear estrategias acordes con la realidad y el contexto.			
Acompañamiento socioemocional: Acompañamiento a estudiantes, docentes y padres de familia, vinculado al desarrollo de competencias socioemocionales.			

IDENTIFICACIÓN DE BRECHAS INSTITUCIONALES CON RELACIÓN A LA APROPIACIÓN DEL ENFOQUE STEAM:

- Identifiquen las brechas institucionales. Para esto, el equipo deberá utilizar la matriz DOFA (Dificultades, Oportunidades, Fortalezas y Amenazas).

Dificultades	Oportunidades
Fortalezas	Amenazas

- Analicen las principales brechas identificadas en la institución para la gestión de la apropiación del enfoque STEAM, con base en el análisis del diagnóstico de capacidades.



Al final, deben seleccionar tres brechas institucionales que consideren prioritarias.

CALIFICACIÓN DE BRECHAS INSTITUCIONALES CON RELACIÓN A LA APROPIACIÓN DEL ENFOQUE STEAM:

La calificación de las brechas les permitirá priorizarlas. Se deben calificar las tres seleccionadas y continuar el análisis con el que obtenga mayor puntaje.

Para calificarlas, se deben responder las siguientes preguntas, siendo 1 muy poco y 5 mucho.

- ¿Qué tan emocionado está el grupo con la solución de esta brecha?
- ¿Qué tan importante es reducir esta brecha para las personas y la institución?
- ¿Qué potencial de impacto tiene para la comunidad?
- ¿Qué tan posible es solucionarla en el corto plazo (menos de tres meses)?
- ¿Qué tanto potencial hay de explorar múltiples soluciones con respecto a la brecha?

Brechas	1	2	3
a			
b			
c			
d			
e			
Total			

ANÁLISIS BRECHA INSTITUCIONAL CON RELACIÓN A LA APROPIACIÓN DEL ENFOQUE STEAM:

□ Analicen la brecha respondiendo las siguientes preguntas

- ¿Cuál fue la brecha identificada?
- Naturaleza de la brecha ¿En qué se evidencia la situación?



3. Magnitud ¿A quiénes y a cuántos afecta?
4. Permanencia ¿Es una situación reciente o se viene presentando hace largo tiempo?
5. Localización ¿Dónde existe y dónde no?
6. Focalización ¿Pueden distinguirse grupos o poblaciones específicas?
7. Conversión de la brecha a reto
8. ¿Cómo plantearían la brecha como un reto?
9. Incluyan aquí un punto de vista, es decir, una historia de alguien a quien se le va a solucionar la brecha

Veamos un ejemplo:

Reto: *construir una escuela flotante en Magangué, Bolívar.*

Punto de vista: *Manuel tiene 8 años y está en grado segundo de primaria. Cuando su escuela se inunda, él se pone muy triste porque no puede ir a estudiar, pues extraña a sus amigos y maestros y todo lo que aprende allí*

REFLEXIÓN Y CIERRE

Para finalizar el ejercicio, realicen una reflexión sobre el resultado de la actividad y respondan las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es la importancia del análisis del contexto para la apropiación del enfoque STEAM en la Institución Educativa?
2. ¿Cómo aporta la priorización de las brechas a la resolución de las mismas?
3. ¿Cuál es el sentido de convertir brechas en retos?

Nota: Se respalda el desarrollo de los participantes con el anexo 2.

Se les señaló a los docentes del comité de medios y TIC de la IE Argemiro Escobar Cardona los aspectos relacionados con la institución educativa que debían identificar si estaban en fortaleza, limitación y posibilidad de mejora, justificando esta calificación para realizar el diagnóstico de brechas institucionales el cual sirve como base para identificar las distintas necesidades existentes en la IE para realizar la aplicación del enfoque STEAM y mediante una matriz DOFA identificaron las dificultades, oportunidades, fortalezas y amenazas que traería la aplicación del enfoque STEAM en la institución educativa, como principal fortaleza señalaron que desde la gestión directiva se encuentran realizando actualizaciones al PEI relacionadas con la integración del enfoque STEAM lo cual permitirá que todos los docentes se integren generando la oportunidad de crear una red de aprendizaje en la que estén presentes todas las áreas del conocimiento.

En cuanto a las brechas que existen dentro de la IE para la aplicación del enfoque STEAM los docentes señalaron las siguientes:

- 1 - Uso y apropiación de las TIC.



2 - Conectividad y equipos.

3 - Infraestructura de la Institución Educativa.

En la calificación de brechas se priorizaron la numero uno sobre uso y apropiación de las TIC y señalaron que el reto consistía en Implementar una estrategia para fomentar el uso y apropiación de las TICS mediante el enfoque STEAM en la IE Argemiro Escobar Cardona, pues al lograr superar este reto se formaban docentes y estudiantes consientes de la importancia que tiene el hacer uso de prácticas educativas innovadoras y por ende se puede trabajar en pro de solucionar y crear proyectos que permitan mejorar la conectividad de los equipos y la infraestructura de la institución.

Elaboró Acta:

Nombre: Mayeli Melo Cisneros

C.C: 1151946730

Cargo: Asesor STEAM

REGISTRO FOTOGRAFICO





F-RF No. 01	REGISTRO FOTOGRÁFICO	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión	Fecha: 19/10/2022
Institución Educativa	Argemiro Escobar Cardona	
Actividad:	Primera Visita in Situ	









ASISTENCIA





FORMATO
REGISTRO DE ASISTENCIA

F-RA No. 01

Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447

Versión: 1

Fecha de aprobación: agosto 26 de 2022

NOMBRE DEL PROYECTO:	"Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca".	DEPARTAMENTO Y MUNICIPIO:	Valle del Cauca, La Unión
ACTIVIDAD	Segundo avance en el proceso de estructuración del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM (1122)	LUGAR / MODALIDAD	Institución Educativa Argemiro Escobar Cardona (Presencial)
FECHA:	19/10/2022	TEMA:	PRIMERA VISITA IN SITU

Aviso importante: En cumplimiento de la Ley Estatutaria 1581 de 2012 sobre la protección de datos personales y sus decretos reglamentarios 1377 de 2013 y 1074 de 2015 se informa al titular de datos que con el diligenciamiento de este formulario autoriza el tratamiento de sus datos personales y la grabación (audio y video) de esta reunión de manera inequívoca, voluntaria y sin vicios de consentimiento como dolo, error o intimidación. Estos datos serán incorporados a la base de datos de responsabilidad del proyecto "Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca", para su gestión administrativa, contacto y envío de comunicaciones; por lo que se irán guardando en un banco de información que en cualquier momento se pueden mostrar como evidencia del proceso.

No.	NOMBRE Y APELLIDOS	CÉDULA	MUNICIPIO	ENTIDAD / INSTITUCIÓN	CARGO	CELULAR	CORREO ELECTRÓNICO	FIRMA
1	Jesús Arnulfo Mayors	6857204	La Unión V	I.E.A.E.C	Docente	3163602337	arnulmayor@gmail.com	[Firma]
2	John Hawest Mayors	16403994	La Unión V	A.E.C	Docente	3184739726	hawestjv@gmail.com	[Firma]
3	Mauricio Javier Varela V.	94356996	La Unión V.	A.E.C	Docente	3296432832	maternation.org@gmail.com	[Firma]
4	Mitchel Anderson Durango	1112770843	La Unión	A.E.C	Docente	3122554689	mitchel9008@gmail.com	[Firma]
5	Maydi Melo Cisneros	1151446330	La Unión	Fundación Ave Fenix	Asesora STEAM	3113905879	maydimeloc@gmail.com	[Firma]
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

EQUIPO INSTITUCIONAL





11

F-AV No. 01	ANEXO DE ASESORÍA TECNO-PEDAGÓGICA	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del Proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la Actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión	Fecha: 19 de octubre de 2022
Lugar:	I.E Argemiro Escobar Cardona	
Agenda:	Segundo avance en el proceso de estructuración del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM.	
Actividad:	Primera Visita in Situ	
Responsable de la jornada:	Mayeli Melo Cisneros	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Mitchel Anderson Durango Aguirre	I.E Argemiro Escobar Cardona	Docente de aula

LA GOBERNACIÓN DEL VALLE DEL CAUCA A TRAVÉS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL en convenio con la **FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL VALLE** con Nit. 800.187.151-9 en el marco del proyecto “Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”, hace constar la asesoría tecno-pedagógica – primera Mesa Municipal.



OBJETIVO

- Fortalecer Apartado Plan estratégico = Registro y estrategia para la consolidación de un equipo Institucional en torno al objetivo del Plan estratégico.

CONSOLIDACIÓN DEL EQUIPO INSTITUCIONAL

¿Quiénes participarán en la construcción del Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC?

El equipo institucional liderará la construcción, implementación, seguimiento y sostenibilidad del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM que quedará incorporado al Plan de Medios y TIC del 2023.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Como Gestor STEAM es fundamental:

- ✓ Transferir la visión del Plan Estratégico Institucional a los miembros del comité de Medios y TIC.
- ✓ Realizar una convocatoria para contextualizar a los posibles participantes sobre la importancia de consolidar un Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM incorporado al Plan de Medios y TIC en la institución educativa.
- ✓ Socializar los tres factores clave para el fortalecimiento del equipo institucional de Medios y TIC + STEAM.

2. Identificación de Aliados

- ✓ Socializar al equipo de Medios y TIC el resultado del mapa de actores realizado en la Primera Mesa Municipal para ser complementado.

3. Roles del equipo

Para el fortalecimiento del equipo se proponen reconocer roles específicos que respondan a las necesidades de la Institución Educativa. Además de conocer el contexto, el equipo debe caracterizarse por personas



estrategas, hábiles para la comunicación y con conocimientos en pedagogía e innovación educativa, que trabajen juntas en la búsqueda del cambio educativo. De esta forma, se propone un ejercicio para identificar cuatro roles fundamentales que se relacionan a su vez con las cinco habilidades para la innovación e investigación (Dyer, Gregersen, & Christensen, 2012).

Buscadores e ideadores: tienen una alta predisposición a desarrollar desde la creatividad, crear mucho contenido y emocionarse frente a lo novedoso. Generan inspiración en los demás miembros del equipo y se caracterizan por habilidades como la asociación, que se refiere a la capacidad de conectar con éxito preguntas, problemas o ideas; y la observación intencionada, es decir, que identifican pequeños detalles para profundizar su entendimiento acerca de nuevas maneras de hacer las cosas.

Diseñadores y analistas: aterrizan las ideas en una propuesta tangible, que sea funcional y pueda ser validada. Su habilidad es cuestionar: se hacen preguntas de manera eficaz del tipo por qué, por qué no, qué sucedería si...

Ejecutores: ponen en marcha los planes, son hábiles para impulsar el despliegue de las distintas acciones que contemple el plan, así como para estar midiendo, evaluando y retroalimentando constantemente los resultados parciales, con el fin de buscar modificaciones rápidas para fortalecerlo. Tienen la habilidad de experimentar, lo que significa que ponen las preguntas a prueba, desarrollan nuevas preguntas con el conocimiento adquirido y aprenden de los fracasos.

Expertos: tienen pensamiento estratégico y amplios conocimientos del contexto. Son quienes apalancan los procesos de innovación, trabajan en red, consiguen aliados, recursos y animan a otros a participar del Plan. Un experto no es necesariamente un conocedor de la innovación educativa, pero sí una persona con muchas destrezas de comunicación.

El siguiente test es una adaptación de la metodología de roles de Belbin (Business Insight, 2020) y permite identificar los roles de los miembros del equipo.

- Para este ejercicio, cada integrante selecciona a las frases que considera que son sus fortalezas y luego distribuye un máximo de 20 puntos entre ellas.

FRASES ASOCIADAS	PUNTAJE (Máximo 20 puntos entre las frases seleccionadas)
1.1 Me considero una persona creativa.	2
1.2 Tengo capacidad para encontrar relaciones entre diferentes áreas del conocimiento.	2
1.3 Identifico pequeños detalles para encontrar soluciones nuevas.	2



FRASES ASOCIADAS	PUNTAJE (Máximo 20 puntos entre las frases seleccionadas)
2.1 Soy una persona que aterriza las ideas en una propuesta tangible.	2
2.2 Puedo ver y sacar provecho de nuevas oportunidades.	1
2.3 Suelo hacer preguntas de manera eficaz del tipo por qué, por qué no, qué sucedería si...	1
3.1 Se me facilita poner en marcha planes.	1
3.2 Me gusta experimentar, poner a prueba preguntas y aprender de los fracasos.	1
3.3 Tengo habilidades para medir, evaluar y retroalimentar.	2
4.1 Suelo para pensar estratégicamente.	2
4.2 Construyo fácilmente redes de trabajo.	2
4.3 Soy hábil para comunicarme, manejar recursos y establecer alianzas.	2

- Ahora cada integrante debe sumar el puntaje asignado siguiendo esta tabla. Al final, la sección con más puntos define el rol que se más adapta a cada persona.

BUSCADORES E INDICADORES		DISEÑADORES Y ANALISTAS	
1.1	2	2.1	2
1.2	2	2.2	1
1.3	2	2.3	1
Total	6	Total	4

EJECUTORES		EXPERTOS	
3.1	1	4.1	2
3.2	1	4.2	2
3.3	2	4.3	2



"

Total	4	Total	6
-------	---	-------	---

DESARROLLO DE RESPUESTAS

El resultado del equipo de Medios y TIC + STEAM de la Institución Educativa es el siguiente:

Buscador e indicador: 6 puntos

Diseñador y analista: 4 puntos

Ejecutor: 4 puntos

Experto: 6 puntos

Mitchel Durango es el Buscador e ideador.

Elaboró Anexo 1:

Nombre: Mitchel Anderson Durango

C.C: 1112770843

Cargo: Docente (equipo de medios y TIC)

Revisado por:

Nombre: Mayeli Melo Cisneros

C.C: 1151946730

Cargo: Asesora STEAM





11

F-AV No. 01	ANEXO DE ASESORÍA TECNO-PEDAGÓGICA	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del Proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la Actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión	Fecha: 19-10-22
Lugar:	IE Argemiro Escobar Cardona	
Agenda:	Segundo avance en el proceso de estructuración del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM.	
Actividad:	Primera Visita in Situ	
Responsable de la jornada:	Mayeli Melo Cisneros	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Yhon Hawert Mondragón Arango	Argemiro Escobar Cardona	Docente

LA GOBERNACIÓN DEL VALLE DEL CAUCA A TRAVÉS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL en convenio con la **FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL VALLE** con Nit. 800.187.151-9 en el marco del proyecto “Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”, hace constar la asesoría tecno-pedagógica – primera Mesa Municipal.



OBJETIVO

- Fortalecer Apartado Plan estratégico = Registro y estrategia para la consolidación de un equipo Institucional en torno al objetivo del Plan estratégico.

CONSOLIDACIÓN DEL EQUIPO INSTITUCIONAL

¿Quiénes participarán en la construcción del Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC?

El equipo institucional liderará la construcción, implementación, seguimiento y sostenibilidad del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM que quedará incorporado al Plan de Medios y TIC del 2023.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Como Gestor STEAM es fundamental:

- ✓ Transferir la visión del Plan Estratégico Institucional a los miembros del comité de Medios y TIC.
- ✓ Realizar una convocatoria para contextualizar a los posibles participantes sobre la importancia de consolidar un Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM incorporado al Plan de Medios y TIC en la institución educativa.
- ✓ Socializar los tres factores clave para el fortalecimiento del equipo institucional de Medios y TIC + STEAM.

2. Identificación de Aliados

- ✓ Socializar al equipo de Medios y TIC el resultado del mapa de actores realizado en la Primera Mesa Municipal para ser complementado.

3. Roles del equipo

Para el fortalecimiento del equipo se proponen reconocer roles específicos que respondan a las necesidades de la Institución Educativa. Además de conocer el contexto, el equipo debe caracterizarse por personas



estrategas, hábiles para la comunicación y con conocimientos en pedagogía e innovación educativa, que trabajen juntas en la búsqueda del cambio educativo. De esta forma, se propone un ejercicio para identificar cuatro roles fundamentales que se relacionan a su vez con las cinco habilidades para la innovación e investigación (Dyer, Gregersen, & Christensen, 2012).

Buscadores e ideadores: tienen una alta predisposición a desarrollar desde la creatividad, crear mucho contenido y emocionarse frente a lo novedoso. Generan inspiración en los demás miembros del equipo y se caracterizan por habilidades como la asociación, que se refiere a la capacidad de conectar con éxito preguntas, problemas o ideas; y la observación intencionada, es decir, que identifican pequeños detalles para profundizar su entendimiento acerca de nuevas maneras de hacer las cosas.

Diseñadores y analistas: aterrizan las ideas en una propuesta tangible, que sea funcional y pueda ser validada. Su habilidad es cuestionar: se hacen preguntas de manera eficaz del tipo por qué, por qué no, qué sucedería si...

Ejecutores: ponen en marcha los planes, son hábiles para impulsar el despliegue de las distintas acciones que contemple el plan, así como para estar midiendo, evaluando y retroalimentando constantemente los resultados parciales, con el fin de buscar modificaciones rápidas para fortalecerlo. Tienen la habilidad de experimentar, lo que significa que ponen las preguntas a prueba, desarrollan nuevas preguntas con el conocimiento adquirido y aprenden de los fracasos.

Expertos: tienen pensamiento estratégico y amplios conocimientos del contexto. Son quienes apalancan los procesos de innovación, trabajan en red, consiguen aliados, recursos y animan a otros a participar del Plan. Un experto no es necesariamente un conocedor de la innovación educativa, pero sí una persona con muchas destrezas de comunicación.

El siguiente test es una adaptación de la metodología de roles de Belbin (Business Insight, 2020) y permite identificar los roles de los miembros del equipo.

- Para este ejercicio, cada integrante selecciona a las frases que considera que son sus fortalezas y luego distribuye un máximo de 20 puntos entre ellas.

FRASES ASOCIADAS	PUNTAJE (Máximo 20 puntos entre las frases seleccionadas)
1.1 Me considero una persona creativa.	2
1.2 Tengo capacidad para encontrar relaciones entre diferentes áreas del conocimiento.	1
1.3 Identifico pequeños detalles para encontrar soluciones nuevas.	2



FRASES ASOCIADAS	PUNTAJE (Máximo 20 puntos entre las frases seleccionadas)
2.1 Soy una persona que aterriza las ideas en una propuesta tangible.	2
2.2 Puedo ver y sacar provecho de nuevas oportunidades.	2
2.3 Suelo hacer preguntas de manera eficaz del tipo por qué, por qué no, qué sucedería si...	1
3.1 Se me facilita poner en marcha planes.	2
3.2 Me gusta experimentar, poner a prueba preguntas y aprender de los fracasos.	1
3.3 Tengo habilidades para medir, evaluar y retroalimentar.	2
4.1 Suelo para pensar estratégicamente.	1
4.2 Construyo fácilmente redes de trabajo.	1
4.3 Soy hábil para comunicarme, manejar recursos y establecer alianzas.	2

- Ahora cada integrante debe sumar el puntaje asignado siguiendo esta tabla. Al final, la sección con más puntos define el rol que se más adapta a cada persona.

BUSCADORES E INDICADORES		DISEÑADORES Y ANALISTAS	
1.1	2	2.1	2
1.2	1	2.2	2
1.3	2	2.3	1
Total	5	Total	5



11

EJECUTORES		EXPERTOS	
3.1	2	4.1	1
3.2	1	4.2	1
3.3	2	4.3	2
Total	5	Total	4

DESARROLLO DE RESPUESTAS

El resultado del equipo de Medios y TIC + STEAM de la Institución Educativa es el siguiente:

Yhon Hawert Mondragón Arango mi rol es Buscador e Indicador.

Elaboró Anexo 1:

Nombre: Yhon Hawert Mondragón Arango
C.C: 16803494
Cargo: Docente (comité de medios y TIC)

Revisado por:

Nombre: Mayeli Melo Cisneros
C.C: 1151946730
Cargo: Asesor STEAM



F-AV No. 01	ANEXO DE ASESORÍA TECNO-PEDAGÓGICA	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del Proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la Actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión	Fecha: 19/Octubre/2022
Lugar:	Sala de juntas de Rectoría IE Argemiro Escobar Cardona	
Agenda:	Segundo avance en el proceso de estructuración del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM.	
Actividad:	Primera Visita in Situ	
Responsable de la jornada:	Mayeli Melo Cisneros	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Mauricio Javier Varela Valencia	Argemiro Escobar Cardona	Docente de Matemáticas

LA GOBERNACIÓN DEL VALLE DEL CAUCA A TRAVÉS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL en convenio con la **FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL VALLE** con Nit. 800.187.151-9 en el marco del proyecto ““Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”, hace constar la asesoría tecno-pedagógica – primera Mesa Municipal.

OBJETIVO

- Fortalecer Apartado Plan estratégico = Registro y estrategia para la consolidación de un equipo Institucional en torno al objetivo del Plan estratégico.



CONSOLIDACIÓN DEL EQUIPO INSTITUCIONAL

¿Quiénes participarán en la construcción del Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC?

El equipo institucional liderará la construcción, implementación, seguimiento y sostenibilidad del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM que quedará incorporado al Plan de Medios y TIC del 2023.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Como Gestor STEAM es fundamental:

- ✓ Transferir la visión del Plan Estratégico Institucional a los miembros del comité de Medios y TIC.
- ✓ Realizar una convocatoria para contextualizar a los posibles participantes sobre la importancia de consolidar un Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM incorporado al Plan de Medios y TIC en la institución educativa.
- ✓ Socializar los tres factores clave para el fortalecimiento del equipo institucional de Medios y TIC + STEAM.

2. Identificación de Aliados

- ✓ Socializar al equipo de Medios y TIC el resultado del mapa de actores realizado en la Primera Mesa Municipal para ser complementado.

3. Roles del equipo

Para el fortalecimiento del equipo se proponen reconocer roles específicos que respondan a las necesidades de la Institución Educativa. Además de conocer el contexto, el equipo debe caracterizarse por personas estrategas, hábiles para la comunicación y con conocimientos en pedagogía e innovación educativa, que trabajen juntas en la búsqueda del cambio educativo. De esta forma, se propone un ejercicio para identificar cuatro roles fundamentales que se relacionan a su vez con las cinco habilidades para la innovación e investigación (Dyer, Gregersen, & Christensen, 2012).

Buscadores e ideadores: tienen una alta predisposición a desarrollar desde la creatividad, crear mucho



contenido y emocionarse frente a lo novedoso. Generan inspiración en los demás miembros del equipo y se caracterizan por habilidades como la asociación, que se refiere a la capacidad de conectar con éxito preguntas, problemas o ideas; y la observación intencionada, es decir, que identifican pequeños detalles para profundizar su entendimiento acerca de nuevas maneras de hacer las cosas.

Diseñadores y analistas: aterrizan las ideas en una propuesta tangible, que sea funcional y pueda ser validada. Su habilidad es cuestionar: se hacen preguntas de manera eficaz del tipo por qué, por qué no, qué sucedería si...

Ejecutores: ponen en marcha los planes, son hábiles para impulsar el despliegue de las distintas acciones que contemple el plan, así como para estar midiendo, evaluando y retroalimentando constantemente los resultados parciales, con el fin de buscar modificaciones rápidas para fortalecerlo. Tienen la habilidad de experimentar, lo que significa que ponen las preguntas a prueba, desarrollan nuevas preguntas con el conocimiento adquirido y aprenden de los fracasos.

Expertos: tienen pensamiento estratégico y amplios conocimientos del contexto. Son quienes apalancan los procesos de innovación, trabajan en red, consiguen aliados, recursos y animan a otros a participar del Plan. Un experto no es necesariamente un conocedor de la innovación educativa, pero sí una persona con muchas destrezas de comunicación.

El siguiente test es una adaptación de la metodología de roles de Belbin (Business Insight, 2020) y permite identificar los roles de los miembros del equipo.

- Para este ejercicio, cada integrante selecciona a las frases que considera que son sus fortalezas y luego distribuye un máximo de 20 puntos entre ellas.

FRASES ASOCIADAS	PUNTAJE (Máximo 20 puntos entre las frases seleccionadas)
1.1 Me considero una persona creativa.	2
1.2 Tengo capacidad para encontrar relaciones entre diferentes áreas del conocimiento.	3
1.3 Identifico pequeños detalles para encontrar soluciones nuevas.	2
2.1 Soy una persona que aterriza las ideas en una propuesta tangible.	1
2.2 Puedo ver y sacar provecho de nuevas oportunidades.	2
2.3 Suelo hacer preguntas de manera eficaz del tipo por qué, por qué no, qué sucedería si...	2



FRASES ASOCIADAS	PUNTAJE (Máximo 20 puntos entre las frases seleccionadas)
3.1 Se me facilita poner en marcha planes.	2
3.2 Me gusta experimentar, poner a prueba preguntas y aprender de los fracasos.	1
3.3 Tengo habilidades para medir, evaluar y retroalimentar.	1
4.1 Suelo para pensar estratégicamente.	1
4.2 Construyo fácilmente redes de trabajo.	2
4.3 Soy hábil para comunicarme, manejar recursos y establecer alianzas.	1

- Ahora cada integrante debe sumar el puntaje asignado siguiendo esta tabla. Al final, la sección con más puntos define el rol que se más adapta a cada persona.

BUSCADORES E INDICADORES		DISEÑADORES Y ANALISTAS	
1.1	2	2.1	1
1.2	3	2.2	2
1.3	2	2.3	2
Total	7	Total	5

EJECUTORES		EXPERTOS	
3.1	2	4.1	1
3.2	1	4.2	2
3.3	1	4.3	1
Total	4	Total	4



DESARROLLO DE RESPUESTAS

El resultado del equipo de Medios y TIC + STEAM de la Institución Educativa es el siguiente:

Mauricio Javier Varela Valencia mi rol es Experto.

Elaboró Anexo 1:

Nombre: Mauricio Javier Varela Valencia

C.C: 94.356.996

Cargo: Docente Gestor STEAM Institución Educativa

Revisado por:

Nombre: Mayeli Melo Cisneros

C.C: 1151946730

Cargo: Asesora STEAM



II

F-AV No. 01	ANEXO DE ASESORÍA TECNO-PEDAGÓGICA	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del Proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la Actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión Valle	Fecha: 19 de octubre de 2022
Lugar:	Sala de Juntas de Rectoría IE Argemiro Escobar Cardona.	
Agenda:	Segundo avance en el proceso de estructuración del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM.	
Actividad:	Primera Visita in Situ	
Responsable de la jornada:	Mayeli Melo Cisneros	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Jesús Arnulfo Mayor Sarria	Argemiro Escobar Cardona	Docente de Informática

LA GOBERNACIÓN DEL VALLE DEL CAUCA A TRAVÉS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL en convenio con la **FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL VALLE** con Nit. 800.187.151-9 en el marco del proyecto “Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”, hace constar la asesoría tecno-pedagógica – primera Mesa Municipal.

OBJETIVO

- Fortalecer Apartado Plan estratégico = Registro y estrategia para la consolidación de un equipo Institucional en torno al objetivo del Plan estratégico.



11

CONSOLIDACIÓN DEL EQUIPO INSTITUCIONAL

¿Quiénes participarán en la construcción del Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC?

El equipo institucional liderará la construcción, implementación, seguimiento y sostenibilidad del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM que quedará incorporado al Plan de Medios y TIC del 2023.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Como Gestor STEAM es fundamental:

- ✓ Transferir la visión del Plan Estratégico Institucional a los miembros del comité de Medios y TIC.
- ✓ Realizar una convocatoria para contextualizar a los posibles participantes sobre la importancia de consolidar un Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM incorporado al Plan de Medios y TIC en la institución educativa.
- ✓ Socializar los tres factores clave para el fortalecimiento del equipo institucional de Medios y TIC + STEAM.

2. Identificación de Aliados

- ✓ Socializar al equipo de Medios y TIC el resultado del mapa de actores realizado en la Primera Mesa Municipal para ser complementado.

3. Roles del equipo

Para el fortalecimiento del equipo se proponen reconocer roles específicos que respondan a las necesidades de la Institución Educativa. Además de conocer el contexto, el equipo debe caracterizarse por personas estrategas, hábiles para la comunicación y con conocimientos en pedagogía e innovación educativa, que trabajen juntas en la búsqueda del cambio educativo. De esta forma, se propone un ejercicio para identificar cuatro roles fundamentales que se relacionan a su vez con las cinco habilidades para la innovación e investigación (Dyer, Gregersen, & Christensen, 2012).

Buscadores e ideadores: tienen una alta predisposición a desarrollar desde la creatividad, crear mucho



Contenido y emocionarse frente a lo novedoso. Generan inspiración en los demás miembros del equipo y se caracterizan por habilidades como la asociación, que se refiere a la capacidad de conectar con éxito preguntas, problemas o ideas; y la observación intencionada, es decir, que identifican pequeños detalles para profundizar su entendimiento acerca de nuevas maneras de hacer las cosas.

Diseñadores y analistas: aterrizan las ideas en una propuesta tangible, que sea funcional y pueda ser validada. Su habilidad es cuestionar: se hacen preguntas de manera eficaz del tipo por qué, por qué no, qué sucedería si...

Ejecutores: ponen en marcha los planes, son hábiles para impulsar el despliegue de las distintas acciones que contemple el plan, así como para estar midiendo, evaluando y retroalimentando constantemente los resultados parciales, con el fin de buscar modificaciones rápidas para fortalecerlo. Tienen la habilidad de experimentar, lo que significa que ponen las preguntas a prueba, desarrollan nuevas preguntas con el conocimiento adquirido y aprenden de los fracasos.

Expertos: tienen pensamiento estratégico y amplios conocimientos del contexto. Son quienes apalancan los procesos de innovación, trabajan en red, consiguen aliados, recursos y animan a otros a participar del Plan. Un experto no es necesariamente un conocedor de la innovación educativa, pero sí una persona con muchas destrezas de comunicación.

El siguiente test es una adaptación de la metodología de roles de Belbin (Business Insight, 2020) y permite identificar los roles de los miembros del equipo.

- Para este ejercicio, cada integrante selecciona a las frases que considera que son sus fortalezas y luego distribuye un máximo de 20 puntos entre ellas.

FRASES ASOCIADAS	PUNTAJE (Máximo 20 puntos entre las frases seleccionadas)
1.1 Me considero una persona creativa.	2
1.2 Tengo capacidad para encontrar relaciones entre diferentes áreas del conocimiento.	2
1.3 Identifico pequeños detalles para encontrar soluciones nuevas.	3
2.1 Soy una persona que aterriza las ideas en una propuesta tangible.	2
2.2 Puedo ver y sacar provecho de nuevas oportunidades.	3
2.3 Suelo hacer preguntas de manera eficaz del tipo por qué, por qué no, qué sucedería si...	3



FRASES ASOCIADAS	PUNTAJE (Máximo 20 puntos entre las frases seleccionadas)
3.1 Se me facilita poner en marcha planes.	2
3.2 Me gusta experimentar, poner a prueba preguntas y aprender de los fracasos.	2
3.3 Tengo habilidades para medir, evaluar y retroalimentar.	1
4.1 Suelo para pensar estratégicamente.	2
4.2 Construyo fácilmente redes de trabajo.	2
4.3 Soy hábil para comunicarme, manejar recursos y establecer alianzas.	1

- Ahora cada integrante debe sumar el puntaje asignado siguiendo esta tabla. Al final, la sección con más puntos define el rol que se más adapta a cada persona.

BUSCADORES E INDICADORES		DISEÑADORES Y ANALISTAS	
1.1	2	2.1	2
1.2	2	2.2	3
1.3	3	2.3	3
Total	7	Total	8

EJECUTORES		EXPERTOS	
3.1	2	4.1	2
3.2	2	4.2	2
3.3	1	4.3	1
Total	5	Total	5



"

DESARROLLO DE RESPUESTAS

El resultado del equipo de Medios y TIC + STEAM de la Institución Educativa es el siguiente:

Jesús Arnulfo Mayor Sarria mi rol es diseñador y analista.

Elaboró Anexo 1:

Nombre: Jesús Arnulfo Mayor Sarria

C.C: 6357204

Cargo: Docente (Comité de medios y TIC)

Revisado por:

Nombre: Mayeli Melo Cisneros

C.C: 1151946730

Cargo: Asesora STEAM

DIAGNÓSTICO DE BRECHAS





..

F-AV No. 01	ANEXO DE ASESORÍA TECNO-PEDAGÓGICA	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del Proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la Actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión	Fecha: 19/Octubre/2022
Lugar:	Sala de juntas de Rectoría IE Argemiro Escobar Cardona	
Agenda:	Segundo avance en el proceso de estructuración del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM.	
Actividad:	Primera Visita in Situ	
Responsable de la jornada:	Mayeli Melo Cisneros	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Mauricio Javier Varela Valencia	Argemiro Escobar Cardona	Docente de Matemáticas
Mitchel Anderson Durango Aguirre	Argemiro Escobar Cardona	Docente de aula
Yhon Hawert Mondragón Arango	Argemiro Escobar Cardona	Docente
Jesús Arnulfo Mayor Sarria	Argemiro Escobar Cardona	Docente de Informática

LA GOBERNACIÓN DEL VALLE DEL CAUCA A TRAVÉS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL en convenio con la **FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL VALLE** con Nit. 800.187.151-9 en el marco del proyecto “Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”, hace constar la asesoría tecno-pedagógica – primera Mesa Municipal.



..

OBJETIVO

- Abordar Apartado: Diagnóstico de las brechas institucionales

DIAGNÓSTICO DE BRECHAS INSTITUCIONALES

Para realizar el diagnóstico de las brechas institucionales con relación a la apropiación del enfoque STEAM, existen muchas cuestiones que se pueden valorar, pero se sugiere enfatizar en las fortalezas y limitaciones identificadas en la institución. Lo anterior permitirá diseñar una estrategia que lleve de una situación actual a una deseada.

A continuación, se citan algunos aspectos sugeridos que pueden tenerse en cuenta, sin que esto signifique que sean los únicos. El equipo debe justificar por qué cada aspecto es considerado fortaleza o limitación y cómo puede mejorarlo en caso de que necesite. Para esto, el equipo institucional debe diligenciar el anexo 2:

Anexo 2:

Aspectos	Fortalezas	Limitación	Posibilidad de mejora
Gestión directiva: Capacidad de gobernanza y gestión que se realiza para fortalecer los procesos educativos, en este punto se tiene en cuenta la obtención de recursos, el establecimiento de alianzas, la articulación con otros actores, la planeación e implementación de estrategias, entre otros.	Es una fortaleza debido que la gestión directiva con el liderazgo y gestión del rector ha mejorado la infraestructura física y tecnológica.		
Programas, planes y recursos: Herramientas existentes, en las que se contemplan los diversos planes, programas y recursos con las que cuenta la Institución Educativa para fortalecer la calidad educativa.	Es una fortaleza debido a que actualizo y se reestructuró el PEI, Los Planes de Aula y de Clases,		



Aspectos	Fortalezas	Limitación	Posibilidad de mejora
Currículo: Materiales y estrategias pedagógicas relacionados con la construcción de modelos y proyectos pedagógicos flexibles acordes con las necesidades del contexto, la actualización del PEI, y el apoyo en tecnologías análogas como la radio comunitaria, con el objetivo de mejorar en términos de calidad educativa.	Es una fortaleza debido a que actualizo y se reestructuró el PEI, Los Planes de Aula y de Clases,		
Formaciones a la comunidad educativa: Acceso a planes de formación para docentes y directivos, estudiantes y familias que permiten fortalecer la educación a través de la incorporación y uso de las TIC en los procesos educativos.		Es una posibilidad de mejora para docentes directivos, estudiantes y familias que permiten fortalecer la educación a través de la incorporación y uso de las TIC en los procesos educativos.	Implementar los procesos STEAM para que toda la comunidad educativa tenga acceso a ellos.
Redes de aprendizaje: Fortalecimiento de redes de aprendizaje y el trabajo colaborativo entre maestros y directivos docentes y estudiantes.		No existen redes de aprendizaje funcionales entre todas las áreas del conocimiento.	Formar grupos interdisciplinarios con todas las asignaturas de la Institución Educativa.
Conectividad y equipos: Infraestructura tecnológica y conectividad a Internet para la Institución Educativa y los estudiantes, desde los convenios interadministrativos y desde el aprovechamiento de las estrategias nacionales como Computadores para Educar.		Actualmente la infraestructura tecnológica de la IE es obsoleta y desactualizada para las necesidades de la comunidad académica. La Conectividad es deficiente.	Se Requiere una conectividad de acuerdo a las necesidades de la comunidad educativa.
Estrategias para mitigar la deserción: Implementación de modelos flexibles para cerrar brechas entre lo urbano y lo rural, favorecer las		Es una posibilidad de mejora para mitigar la deserción escolar.	Usar el aula STEAM como estrategia para el mejoramiento del entorno escolar y las capacidades de los



Aspectos	Fortalezas	Limitación	Posibilidad de mejora
experiencias innovadoras, el bilingüismo, la investigación en ciencia y tecnología y los proyectos transversales y uso de estrategias para posibilitar el regreso de estudiantes ausentes o retirados del sistema educativo.			estudiantes.
Infraestructura de la Institución Educativa: Capacidad física, de accesibilidad y dotación de la Institución Educativa para brindar un buen servicio educativo		Es una limitación debido a que se hace falta mejorar los espacios físicos seguros y adecuados para el uso aula del STEAM.	Mejorar la infraestructura física y adecuar las condiciones de seguridad y conexiones eléctricas de la IE.
Uso y apropiación de las TIC: Uso y apropiación de TIC para dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, y el fortalecimiento de las competencias digitales.		Es una limitación debido a que hace falta capacitación para el uso y manejo de los dispositivos electrónicos y equipos de cómputo.	Realizar unas capacitaciones en uso y apropiación de medios tecnológicos.
Necesidades educativas especiales: Existencia, pertinencia y adaptación de un plan de atención y formación a estudiantes que presentan necesidades educativas especiales, desde una visión inclusiva de la educación.	Es una fortaleza debido a que en la institución educativa se manejan los procesos de inclusión a los estudiantes con necesidades educativas especiales de acuerdo a la Normatividad Establecida.		
Visibilización de experiencias significativas: Capacidad para identificar y documentar acciones, buenas prácticas y experiencias		Es una posibilidad de mejora debido a que no se visibilizan las experiencias significativas de la	Realizar una muestra de las experiencias significativas en la semana argemirista.



Aspectos	Fortalezas	Limitación	Posibilidad de mejora
significativas de la institución.		IE.	
Comunicación: Mecanismos y canales de comunicación con la comunidad escolar, entre ellos el uso de herramientas y plataformas existentes, la recolección de información y la consolidación del trabajo con aliados.		Es una posibilidad de mejora debido a que se cuenta con un Facebook institucional que no se usa para evidenciar las experiencias significativas de la IE.	Actualizar constantemente la Fan Page institucional de acuerdo al Cronograma Institucional.
Relación familia-escuela: Espacios y estrategias de intercambio para hacer posible la construcción conjunta de prácticas de cuidado, crianza y aprendizaje entre las familias y la escuela.	Es una fortaleza debido a los como Escuela de Padres con los que cuenta la IE.		
Información y datos: Obtención, depuración, uso y evaluación de información y datos que permitan plantear estrategias acordes con la realidad y el contexto.		Es una posibilidad de mejora debido a que no todo se encuentra sistematizado.	Sistematizar toda la información y publicarla en medios informativos institucionales.
Acompañamiento socioemocional: Acompañamiento a estudiantes, docentes y padres de familia, vinculado al desarrollo de competencias socioemocionales.	Es una fortaleza debido a la gestión directiva con el acompañamiento de la docente orientadora y la practicante del último semestre de psicología.		

IDENTIFICACIÓN DE BRECHAS INSTITUCIONALES CON RELACIÓN A LA APROPIACIÓN DEL ENFOQUE STEAM:



- Identifiquen las brechas institucionales. Para esto, el equipo deberá utilizar la matriz DOFA (Dificultades, Oportunidades, Fortalezas y Amenazas).

Dificultades	Oportunidades
• Formaciones a la comunidad educativa. • Redes de aprendizaje. • Conectividad y equipos. • Estrategias para mitigar la deserción. • Infraestructura de la Institución Educativa. • Uso y apropiación de las TIC. • Visibilización de experiencias significativas. • Comunicación. • Información y datos.	• Crear una red de aprendizaje institucional con todas las áreas con una formación académica programada en el cronograma de actividades usando las aulas STEAM como el elemento lúdico – pedagógico para mitigar la deserción educativa y visibilizar las experiencias significativas de la IE. • Usar los equipos dados por el aula STEAM para el mejoramiento de las competencias y resultados de aprendizaje de los estudiantes.
• Gestión directiva. • Programas, planes y recursos. • Currículo. • Necesidades educativas especiales. • Relación familia-escuela. • Acompañamiento socioemocional.	• Falta de seguridad en la infraestructura física. • Nombramiento en propiedad del rector y los docentes provisionales.
Fortalezas	Amenazas

- Analicen las principales brechas identificadas en la institución para la gestión de la apropiación del enfoque STEAM, con base en el análisis del diagnóstico de capacidades.

Al final, deben seleccionar tres brechas institucionales que consideren prioritarias.

CALIFICACIÓN DE BRECHAS INSTITUCIONALES CON RELACIÓN A LA APROPIACIÓN DEL ENFOQUE STEAM:

La calificación de las brechas les permitirá priorizarlas. Se deben calificar las tres seleccionadas y continuar el análisis con el que obtenga mayor puntaje.

Para calificarlas, se deben responder las siguientes preguntas, siendo 1 muy poco y 5 mucho.

- ¿Qué tan emocionado está el grupo con la solución de esta brecha?
- ¿Qué tan importante es reducir esta brecha para las personas y la institución?
- ¿Qué potencial de impacto tiene para la comunidad?

- ..
- d. ¿Qué tan posible es solucionarla en el corto plazo (menos de tres meses)?
 - e. ¿Qué tanto potencial hay de explorar múltiples soluciones con respecto a la brecha?

Brechas	1 - Uso y apropiación de las TIC	2 - Conectividad y equipos	3 - Infraestructura de la Institución Educativa.
a	5	5	5
b	5	5	3
c	5	4	3
d	3	2	1
e	4	2	1
Total	22	18	13

ANÁLISIS BRECHA INSTITUCIONAL CON RELACIÓN A LA APROPIACIÓN DEL ENFOQUE STEAM:

- Analicen la brecha respondiendo las siguientes preguntas

¿Cuál fue la brecha identificada?

Uso y apropiación de las TIC

Naturaleza de la brecha ¿En qué se evidencia la situación?

En la falta de prácticas pedagógicas innovadoras en el aula de clase.



..

A la Comunidad Educativa de La Institución Educativa.

Permanencia ¿Es una situación reciente o se viene presentando hace largo tiempo?

Es permanente.

Localización ¿Dónde existe y dónde no?

Persistente en toda la Comunidad Educativa.

Focalización ¿Pueden distinguirse grupos o poblaciones específicas?

Toda la Comunidad Educativa.

Conversión de la brecha a reto

Implementar una estrategia para fomentar el uso y apropiación de las TICS mediante el enfoque STEAM en la IE Argemiro Escobar Cardona

¿Cómo plantearían la brecha como un reto?



..

Implementar una Estrategia para fomentar el uso y apropiación de las TICS mediante el aula uso del STEAM en la IE Argemiro Escobar Cardona

Incluyan aquí un punto de vista, es decir, una historia de alguien a quien se le va a solucionar la brecha

Karen tiene 14 años y cursa grado octavo tiene una discapacidad auditiva de nacimiento que le imposibilita manifestar su expresión oral, ella se pone triste y se frustra al no poder expresar su sentir en el aula de clase. En muchas ocasiones desea manifestarle sus necesidades al docente y a sus compañeros. Implementar una estrategia de enseñanza STEAM que involucre el uso del lenguaje de señas en la comunidad educativa del grado octavo.

Veamos un ejemplo:

Reto: construir una escuela flotante en Magangué, Bolívar.

Punto de vista: Manuel tiene 8 años y está en grado segundo de primaria. Cuando su escuela se inunda, él se pone muy triste porque no puede ir a estudiar, pues extraña a sus amigos y maestros y todo lo que aprende allí

REFLEXIÓN Y CIERRE

Para finalizar el ejercicio, realicen una reflexión sobre el resultado de la actividad y respondan las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es la importancia del análisis del contexto para la apropiación del enfoque STEAM en la Institución Educativa?

Que se implementara una estrategia asertiva y contextualizada de acuerdo a las necesidades de la Institución.

2. ¿Cómo aporta la priorización de las brechas a la resolución de las mismas?

Porque se identifica la estrategia clave macro que resuelve las demás.

3. ¿Cuál es el sentido de convertir brechas en retos?



" Tiene sentido debido a que se cambia del lenguaje negativo del problema a una implementación positiva que dará la respectiva solución.

Elaboró Anexo 2:

Nombre:

Jesús Arnulfo Mayor Sarria

C.C: 6357204

Mitchel Anderson Durango

C.C: 1112770843

Yhon Hawert Mondragón Arango

C.C: 16803494

Mauricio Javier Varela Valencia

C.C: 94.356.996

Cargo: Comité de medios y TIC IE Argemiro
Escobar Cardona

Revisado por:

Nombre: Mayeli Melo Cisneros

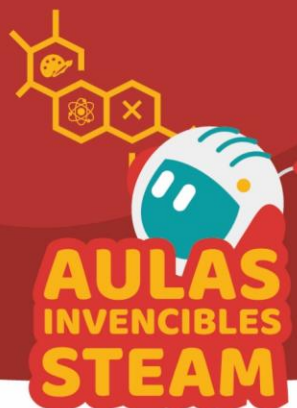
C.C: 1151946730

Cargo: Asesora STEAM

SEGUNDA VISITA IN SITU



ACTA SEGUNDA VISITA IN SITU





F-AV No. 01	ACTA DE ASESORÍA TECNO-PEDAGÓGICA	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del Proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la Actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión	Fecha: 02/11/2022
Lugar:	Institución Educativa Argemiro Escobar Cardona.	
Agenda:	Tercer avance en el proceso de estructuración del Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM.	
Actividad:	Segunda Visita in Situ	
Responsable de la jornada:	Mayeli Melo Cisneros	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Yhon Hawert Mondragón Aragón	Argemiro Escobar Cardona	Docente de Tecnología (Comité de medios y TIC)
Mitchel Anderson Durango	Argemiro Escobar Cardona	Docente de Inglés (Comité de medios y TIC)
Jesús Arnulfo Mayor Sarria	Argemiro Escobar Cardona	Docente de Tecnología (Comité de medios y TIC)
Mauricio Javier Varela Valencia	Argemiro Escobar Cardona	Docente de Gestor STEAM (Comité de medios y TIC)
Mayeli Melo Cisneros	Fundación Ave Fénix	Asesora STEAM

LA GOBERNACIÓN DEL VALLE DEL CAUCA A TRAVÉS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL en convenio con la **FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL VALLE** con Nit. 800.187.151-9 en el marco del proyecto “Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”, hace constar la asesoría tecno-pedagógica – Segunda Visita in Situ.



OBJETIVO

Retomando el resultado de la primera visita in situ, la brecha institucional convertida en reto se articulará con:

- Abordaje del Apartado del Plan Estratégico Institucional: Reconocimiento de las declaraciones sobre innovación educativa y los ámbitos de innovación. (Articulación de la Institución con el plan de acción de la Declaratoria) insumo del Plan Estratégico de Medios y TIC 2023.
- Abordaje del Apartado del Plan Estratégico Institucional: Visión y materialización del plan operativo institucional articulado al Plan de Medios y TIC 2023.
- Socializar los lineamientos metodológicos para el desarrollo de los apartados: Seguimiento y Monitoreo y Sistematización y difusión del Plan Estratégico Institucional, como entregable designado para la Segunda Mesa Municipal en el marco de la ruta de formación del diplomado Educación STEAM para el Desarrollo Sostenible.

A continuación, se describe la relación entre los apartados de la estructura del Plan de Medios y TIC determinados por la SED con el Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM y de qué manera éste enriquece y se incorpora al Plan de Medios y TIC + STEAM para el 2023.

Estructura Plan de Medios y TIC + STEAM 2023	Estructura Plan Estratégico Institucional
0. Equipo	☐ Fortalecimiento del Equipo Institucional
1. Caracterización	☐ Reconocimiento de las Declaraciones sobre innovación educativa
2. Contexto	
3. Diagnóstico	☐ Diagnóstico de brechas institucionales
4. Direccionamiento	
5. Plan de acción	☐ Visión y materialización del plan operativo institucional
6. Cronograma	
7. Seguimiento	☐ Estrategia de seguimiento y monitoreo
8. Socialización	
9. Evaluación	☐ Sistematización y difusión

Objetivo 1: Abordar Apartado Plan estratégico = Reconocimiento de las declaraciones sobre innovación educativa y los ámbitos de innovación. (Articulación de la Institución con el plan de acción de la Declaratoria) insumo del Plan Estratégico de Medios y TIC 2023.



APOORTE Y ARTICULACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AL DESARROLLO DEL PLAN TERRITORIAL DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y PLAN DE ACCIÓN DE LA DECLARATORIA: VALLE DEL CAUCA TERRITORIO STEAM, VALLE VERDE Y SOSTENIBLE.

Partiendo del reto identificado en la Primera Visita in situ: ¿Qué estrategias como Gestor STEAM realizarías para que la Institución Educativa aporte y se articule a los ámbitos de innovación educativa (líneas estratégicas) de la matriz de articulación del Plan Territorial de Innovación Educativa con el Plan de acción de la Declaratoria: Valle del Cauca Territorio STEAM, Valle Verde y Sostenible? Teniendo en cuenta el PEI y el modelo pedagógico institucional.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Una vez se han identificado los retos, la tarea pendiente es resolverlos, esto es proponer diversas opciones para elegir la más indicada y ponerla en marcha. Crear soluciones implica tener en cuenta los siguientes criterios:

- ☐ **Articular esfuerzos:** es fundamental que exista un vínculo entre la estrategia y los planes de desarrollo local y nacional, ya que estos son el marco de política y la ruta para seguir en el largo y mediano plazo en la entidad territorial y, de no coincidir con ellos, se corre el riesgo de no contar con la aprobación y los recursos necesarios.
- ☐ **Apalancar fortalezas:** se trata de identificar fortalezas y oportunidades de la Secretaría y el territorio, en aras de reconocer el potencial y maximizarlo.
- ☐ **Promover la innovación:** facilitar la aplicación de nuevas ideas con la intención de mejorar la calidad del servicio educativo.
- ☐ **Fomentar alianzas:** la constitución de alianzas tanto en la esfera pública, como pública-privada e incluso de la sociedad civil, permite aprovechar la experiencia y el conocimiento de otros actores para la resolución de problemas, necesidades y oportunidades del sector educativo.

Para este ejercicio, el Asesor STEAM deberá socializar con el Gestor STEAM y el equipo institucional el documento del Plan Territorial de Innovación Educativa y el Plan de acción de la Declaratoria: Valle del Cauca Territorio STEAM, Valle Verde y Sostenible; para así, responder la pregunta orientadora en cada componente, teniendo en cuenta los obstáculos y facilitadores del proceso, aspecto que le posibilitará definir acciones para que los facilitadores puedan potencializarse y de esta manera vencer los obstáculos identificados conforme a las características del contexto institucional.

Para esto, el Gestor STEAM en compañía del equipo institucional debe diligenciar la matriz de articulación del Plan Territorial de Innovación Educativa y el Plan de Acción de la Declaratoria: Valle del Cauca Territorio STEAM, Valle Verde y Sostenible, denominada **anexo 1**.

Se establece el compromiso de compartir la actividad y el objetivo de la misma con el equipo institucional,



..
en caso de que no participe del encuentro.

DESARROLLO ACTIVIDAD

En la segunda visita insitu en la Institución Educativa Argemiro Escobar Cardona se contó con la participación de los docentes integrantes del comité de medios y TIC y el gestor STEAM que también integra dicho comité. Se da inicio a la primera parte de la visita señalándole a los docentes la relación que existe entre los apartados de la estructura del Plan de Medios y TIC determinados por la SED con los formatos que hemos venido realizando en las visitas insitu en el marco del avance en la creación del Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM y de qué manera éste se enriquece y se incorpora al Plan de Medios y TIC + STEAM para el 2023, posteriormente se señaló los objetivos que tenía la segunda visita insitu y los temas que íbamos a abordar.

Para realizar el primer objetivo propuesto y usando como apoyo la matriz de articulación del anexo 1 se procedió trabajar en el reconocimiento de las declaraciones sobre innovación educativa y los ámbitos de innovación (Plan Territorial de Innovación Educativa y al Plan de acción de la Declaratoria: Valle del Cauca Territorio STEAM, Valle Verde y Sostenible), se hizo énfasis en la importancia que tiene la realización de acciones desde la institución educativa encaminadas a la articulación con el plan de acción de la declaratoria: Valle del Cauca Territorio STEAM, Valle Verde y Sostenible, ya dicha articulación es un insumo del plan estratégico de medios y TIC para el año 2023. Los docentes señalaron que en dicha articulación de la institución con el plan de acción se propondrían estrategias desde la modalidad técnica agroindustrial que tenía la institución.

Se respalda el desarrollo con el anexo 1 del reconocimiento del Plan Territorial de Innovación Educativa y al Plan de acción de la Declaratoria: Valle del Cauca Territorio STEAM, Valle Verde y Sostenible.

Objetivo 2: Abordar Inicio Apartado: Visión y materialización del plan operativo institucional articulado al plan de medios y TIC 2023.

VISIÓN Y MATERIALIZACIÓN DEL PLAN OPERATIVO INSTITUCIONAL ARTICULADO AL PLAN DE MEDIOS Y TIC 2023.

Para realizar la visión y materialización del plan operativo institucional articulado al plan de medios y TIC 2023 es importante preguntarnos: ¿Qué tenemos que hacer para transformar la educación que tenemos hoy en la que visualizamos? Responder esa pregunta permite identificar el propósito común y trazar la ruta para alcanzarlo.

Para lograr el propósito común es necesario desplegar los objetivos, las estrategias o proyectos que harán realidad el cambio; las metas y los indicadores que permitirán medir avances y resultados; los recursos que



se necesitan y los que se tienen para ejecutar las acciones; los tiempos y los responsables de la ejecución, es decir, se responde: qué, por qué, cuándo, dónde, quién, cómo, con qué y en cuánto tiempo se van a convertir las ideas en hechos concretos.

Para el desarrollo de esta actividad, se debe leer la consigna de cada cuadrante relacionado en la matriz de articulación del Plan Territorial de Innovación Educativa con el Plan de acción de la Declaratoria: Valle del Cauca Territorio STEAM, Valle Verde y Sostenible.

DESARROLLO ACTIVIDAD

Para abordar el segundo objetivo propuesto frente a la visión y materialización del plan operativo institucional articulado al Plan de Medios y TIC 2023, se les solicito a los docentes que retomaran el reto planteado en la primera visita insitu, que identificaron a partir del diagnóstico de brechas y que consistía en : “Implementar una Estrategia para fomentar el uso y apropiación de las TICS mediante el enfoque STEAM en la modalidad técnica de Agroindustria que ofrece la IE Argemiro Escobar Cardona.”. Se les señalo a los docentes que a partir de este reto plantearan dentro de la matriz las estrategias que se propondrían desde la Institución educativa para articularse desde cada uno de los ámbitos de innovación propuestos y componentes de la declaratoria.

Los docentes crearon las estrategias teniendo en cuenta la vocación agroindustrial que tiene su institución y encaminaron las acciones a realizar a partir de la consecución del reto planteado y fijaron unos objetivos, unas metas a alcanzar, unas acciones que tendrían costos directos, identificaron unos responsables directos desde el equipo de medios y TIC, un actor interno asociado para gestionar las acciones necesaria que permitan avanzar en el reto planteado y unos actores externos que en su mayoría fueron del sector político y productivo en los que se buscaría apoyo y financiación para las estrategias planteadas.

Se respaldan los resultados de este apartado con el anexo 1 diligenciado por los participantes.

Objetivo 3: Socializar los lineamientos metodológicos para el desarrollo de los apartados: Seguimiento y Monitoreo y Sistematización y difusión del Plan Estratégico Institucional, como entregable designado para la Segunda Mesa Municipal en el marco de la ruta de formación del diplomado Educación STEAM para el Desarrollo Sostenible.

APARTADO #5 DEL PLAN ESTRATÉGICO INSTITUCIONAL: SEGUIMIENTO Y MONITOREO

Con el objetivo de establecer procesos de mejora, es vital analizar el avance y los resultados de las estrategias que implementará la Institución Educativa. Para ello, se generan mecanismos e instrumentos que permitan evaluar el desarrollo del plan operativo institucional, de modo que se tomen decisiones basadas en los datos, se identifiquen los logros y desaciertos y se apliquen acciones correctivas.

Seguimiento a procesos y resultados

Para hacer el seguimiento se recomienda visualizar las estrategias diseñadas haciendo uso de la matriz de articulación para observar las metas, indicadores, responsables y plazos de estas, en aras de identificarlas y



determinar el cumplimiento de metas en los plazos establecidos, de acuerdo con los indicadores.

Utilización de grupos focales

Para obtener información contextualizada pueden considerarse estrategias como la realización de grupos focales con el equipo a cargo del desarrollo del plan para identificar riesgos o problemas que obstaculizan el proceso de implementación de la estrategia y construir acciones o recomendaciones que permitan avanzar de manera efectiva, eficiente y eficaz.

Para la realización de grupos focales se propone seguir los siguientes pasos:

- ☐ **Establecer los objetivos:** se trata de qué se quiere lograr y qué información se pretende obtener del equipo reunido.
- ☐ **Definir el cronograma:** planear las sesiones que se requieren y definir fechas y horarios.
- ☐ **Seleccionar los participantes:** elegir las personas o cargos que pueden ayudar a obtener la información requerida.
- ☐ **Definir el moderador:** identificar la persona que puede liderar el desarrollo del ejercicio, para esto se recomienda alguien que conozca el plan, que tenga habilidades comunicativas, de manejo de grupos y control eficaz del tiempo.
- ☐ **Preparación de las preguntas:** formular las preguntas concretas que le permitirán al grupo responder a través del diálogo y la discusión para llegar a conclusiones puntuales.
- ☐ **Seleccionar el sitio de la reunión:** identificar el lugar más indicado para desarrollar la reunión, teniendo en cuenta si será presencial o virtual.
- ☐ **Logística:** asignar un responsable de convocar a los participantes, agendar el espacio, reservar el sitio, conseguir los materiales, entre otros aspectos importantes para el adecuado desarrollo de la sesión.
- ☐ **Desarrollo de la sesión:** ejecutar las actividades programadas para alcanzar el objetivo del grupo focal.
- ☐ **Análisis de la información:** elaborar las conclusiones generadas en el grupo focal, a partir de la información obtenida.

Se propone compartir estas posibilidades para el diligenciamiento los problemas o riesgos que presenten en la ejecución del plan operativo institucional.



..

Riesgos del Proyecto - Categoría y Subcategorías		
Categoría	Subcategoría	Ejemplo
Técnicos	Requisitos	Especificaciones pocas precisas
	Tecnología	Dependencia de "nuevos avances" de poco uso real
	Complejidad	Identificar como interactuará (interfaces)
	Rendimiento y fiabilidad	Por novedad, imposible estimar velocidad y fiabilidad
Externos	Proveedores o Subcontratistas	Retrasos en envíos o entregas.
	Normativa	Un cambio legal puede variar alcance y costes
	Mercado	Competidores pueden adelantarse presentando propuestas similares
	Cliente	Los usuarios podrían cambiar la dirección del proyecto
	Climatología	(sólo en algunas regiones, para ciertos tipos de proyecto)
Organizativos	Dependencias	Tareas críticas del proyecto dependen de la culminación de otros proyectos
	Recursos y Priorización	Otros proyectos podrían afectar la disponibilidad de recursos
	Financiación	Presupuesto afectado por la coyuntura económica
Gestión del proyecto	Estimación	Estimaciones del trabajo y costes son incompletos o parciales
	Planificación	Se desconoce el uso de software de planificación
	Control	Cambios constantes en los criterios para valorar el progreso
	Comunicación	Informes poco claros sobre la evolución del proyecto

Compromiso: Para identificar el estado de avance del Plan operativo institucional, es importante plantear una estrategia y un cronograma de seguimiento y monitoreo, la cual se debe presentar en la Segunda Mesa Municipal.

APARTADO #6 DEL PLAN ESTRATÉGICO INSTITUCIONAL: SISTEMATIZACIÓN Y DIFUSIÓN

Un elemento vital durante todo el proceso será la documentación y sistematización de las estrategias, acciones y buenas prácticas que están siendo implementadas, con el fin de garantizar la organización, documentación, sistematización y difusión de la información referente al proceso

El proceso debe ser transversal al desarrollo de la experiencia, es decir, la documentación debe ocurrir de principio a fin para tener claro el qué, cómo, dónde y por qué se realiza el proceso, así como los logros que se van obteniendo.



..

Proceso de sistematización y difusión

Punto de partida

¿Cómo iniciamos el proceso de sistematización o documentación de las acciones innovadoras que estamos desarrollando para luego poder compartirlas?

- ☐ Se recomienda iniciar desde su propia experiencia en lo realizado, pensado y sentido durante el proceso, teniendo en cuenta que el objetivo es que otros también puedan vivir esa experiencia.
- ☐ Es indispensable que las personas encargadas de documentar, sistematizar y difundir las acciones innovadoras hayan participado de alguna manera en el desarrollo de las acciones innovadoras.
- ☐ Se recomienda realizar y guardar los registros de las acciones realizadas durante toda la experiencia, utilizando cuadernos de anotaciones, fichas, informes, actas, documentos que se van produciendo, fotografías, grabaciones, vídeos, dibujos, recortes de periódico, entre otros.

Preguntas iniciales

Es importante que al momento de iniciar la sistematización y difusión se planteen preguntas que permitan dar claridad y alcance al proceso.

¿Para qué queremos hacer esta documentación o sistematización?

Se trata de definir el objetivo de esta sistematización, teniendo muy clara la utilidad que va a tener esta sistematización o documentación en particular.

¿Qué acciones nos interesa sistematizar y por qué?

Se refiere a delimitar el objeto a sistematizar, es decir, escoger la o las acciones concretas que se van a sistematizar, indicando cómo se han llevado a cabo, así como el período de tiempo que se va a escoger para esta sistematización y el porqué de la elección de estas.

¿Qué fuentes de información vamos a utilizar?

Consiste en identificar y ubicar dónde se encuentra la información que se necesita para recuperar el proceso de la experiencia y ordenar sus principales elementos.

¿Qué procedimientos vamos a seguir?

Contempla la definición de las tareas a realizar, quiénes serán responsables de cumplirlas; las personas que van a participar, cuándo y cómo; qué instrumentos y técnicas se van a utilizar; con qué recursos se cuenta y cuál será el cronograma de actividades.



Recopilación del proceso

En este paso se recomienda hacer una reconstrucción ordenada de lo ocurrido en la planeación, desarrollo y construcción de las acciones de acuerdo con el período delimitado, siendo lo más descriptivo posible y sin emitir conclusiones o interpretaciones adelantadas.

Compromiso: Diligenciar el formato de compromiso que soporte el apartado #6 del Plan Estratégico Institucional, profundizando en la propuesta de sistematización y difusión teniendo en cuenta las preguntas orientadoras.

DESARROLLO ACTIVIDAD

Se da cierre a la segunda visita insitu con la socialización de los lineamientos metodológicos para el desarrollo de los apartados: Seguimiento y Monitoreo y Sistematización y difusión del Plan Estratégico Institucional.

Para el seguimiento y monitoreo se les señalo a los docentes la importancia que tiene revisar periódicamente el estado de avance y los resultados de las estrategias propuestas en el plan operativo, para encaminar acciones de mejoramiento y de mitigación de riesgos, se explica que para ello se pude organizar un grupo focal (se les señala en que consiste, sus funciones y la forma de organizarlo) , crear un cronograma que materialice las acciones a realizar en el tiempo y sus responsables y anticipar los riesgos y posibles soluciones a estos se les señala los riesgos por tipo, categoría y subcategoría.

En cuanto a la sistematización y difusión se explicó brevemente en que consiste, cuando se debe empezar a realizar, estrategias a implementar, el tipo de información a sistematizar, los medios más desatacados para la difusión, los responsables de cada proceso, tipos de evidencias y fuentes de información

Se les recuerda a los docentes que les queda como compromiso para la Segunda Mesa Municipal entregar el formato diligenciado con las estrategias propuestas para el seguimiento y monitoreo y la sistematización y difusión.

Elaboró Acta:

Nombre: Mayeli Melo Cisneros

C.C: 1151946730

Cargo: Asesor STEAM

REGISTRO FOTOGRAFICO





F-RF No. 01	REGISTRO FOTOGRÁFICO	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del proyecto	"Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca".	
Descripción de la actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión	Fecha: 02/11/2022
Institución Educativa	Argemiro Escobar Cardona.	
Actividad:	Segunda Visita in Situ	

















ASISTENCIA





Valle
Invencible

GOBERNACIÓN
VALLE DEL CAUCA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

FORMATO
REGISTRO DE ASISTENCIA

F-RA No. 01

Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447

Versión: 1

Fecha de aprobación: agosto 26 de 2022

NOMBRE DEL PROYECTO:	"Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca".	DEPARTAMENTO Y MUNICIPIO:	Valle del Cauca, La Unión
ACTIVIDAD	Tercer avance en el proceso de estructuración del Plan Estratégico Institucional para el desarrollo de competencias en el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM	LUGAR / MODALIDAD	Institución Educativa Argemiro Escobar Cardona (Presencial)
FECHA:	02/11/2022	TEMA:	SEGUNDA VISITA IN SITU

Aviso importante: En cumplimiento de la Ley Estatutaria 1581 de 2012 sobre la protección de datos personales y sus decretos reglamentarios 1377 de 2013 y 1074 de 2015 se informa al titular de datos que con el diligenciamiento de este formulario autoriza el tratamiento de sus datos personales y la grabación (audio y video) de esta reunión de manera inequívoca, voluntaria y sin vicios de consentimiento como dolo, error o intimidación. Estos datos serán incorporados a la base de datos de responsabilidad del proyecto "Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca", para su gestión administrativa, contacto y envío de comunicaciones; por lo que se irán guardando en un banco de información que en cualquier momento se pueden mostrar como evidencia del proceso.

No.	NOMBRE Y APELLIDOS	CÉDULA	MUNICIPIO	ENTIDAD / INSTITUCIÓN	CARGO	CELULAR	CORREO ELECTRÓNICO	FIRMA
1	Thon Xavier Montoya	16803494	La Unión V.	A.E.C.	Docente	3134739726	haxelxou@gmail.com	Thon
2	Jesús Arnulfo Mayr S.	6357204	La Unión V.	A.E.C.	Docente	3163602337	arnulfo.mayr@gmail.com	Jesús
3	Mauricio Javier Varela V	54386996	La Unión V.	A.B.C.	Docente	3246432832	matematicasreanimo@gmail.com	Mauricio
4	Mitchel Anderson Durango	1112770843	La Unión V.	A.E.C.	Docente	3122554689	mitche19008@gmail.com	Mitchel Durango
5	Mayeli Melo Gomez	1151946730	La Unión	Fundación AVC FELIX	Asesoría STEAM	3113905879	mayelimeloc@gmail.com	Mayeli Melo
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

APARTADO 5 Y 6





F-AV No. 01	ANEXO DE ASESORÍA TECNO-PEDAGÓGICA	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del Proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la Actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión	Fecha entrega: Segunda Mesa Municipal
Lugar:	Sala de Sistemas IE Argemiro Escobar Cardona	
Agenda:	Avance en el proceso de estructuración del plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM.	
Actividad:	Apartado 5 Seguimiento y Monitoreo – Apartado 6 Sistematización y difusión	
Responsable de la jornada:	Mayeli Melo Cisneros	

PARTICIPANTES		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Yhon Hawert Mondragón Aragón	Argemiro Escobar Cardona	Docente de Tecnología (Comité de medios y TIC)
Mitchel Anderson Durango	Argemiro Escobar Cardona	Docente de Inglés (Comité de medios y TIC)
Jesús Arnulfo Mayor Sarria	Argemiro Escobar Cardona	Docente de Tecnología (Comité de medios y TIC)
Mauricio Javier Varela Valencia	Argemiro Escobar Cardona	Docente Gestor STEAM

LA GOBERNACIÓN DEL VALLE DEL CAUCA A TRAVÉS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL en convenio con la **FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL VALLE** con NIT. 800.187.151-9 en el marco del proyecto “Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”, hace constar la asesoría tecno-pedagógica – Segunda Visita In Situ.

OBJETIVO

- Abordar Apartado 5 y 6: Seguimiento y Monitoreo y Sistematización y difusión del Plan Estratégico Institucional, como entregable designado para la Segunda Mesa Municipal en el marco de la ruta de formación del diplomado Educación STEAM para el Desarrollo Sostenible.



APARTADO #5 DEL PLAN ESTRATÉGICO INSTITUCIONAL: SEGUIMIENTO Y MONITOREO

Con el objetivo de establecer procesos de mejora, es vital analizar el avance y los resultados de las estrategias que implementará la Institución Educativa. Para ello, se generan mecanismos e instrumentos que permitan evaluar el desarrollo del plan operativo institucional, de modo que se tomen decisiones basadas en los datos, se identifiquen los logros y desaciertos y se apliquen acciones correctivas.

Seguimiento a procesos y resultados

Para hacer el seguimiento se recomienda visualizar las estrategias diseñadas haciendo uso de la matriz de articulación para observar las metas, indicadores, responsables y plazos de estas, en aras de identificarlas y determinar el cumplimiento de metas en los plazos establecidos, de acuerdo con los indicadores.

Utilización de grupos focales

Para obtener información contextualizada pueden considerarse estrategias como la realización de grupos focales con el equipo a cargo del desarrollo del proyecto para identificar riesgos o problemas que obstaculizan el proceso de implementación de la estrategia y construir acciones o recomendaciones que permitan avanzar de manera efectiva, eficiente y eficaz.

Para la realización de grupos focales se propone seguir los siguientes pasos:

- **Establecer los objetivos:** se trata de qué se quiere lograr y qué información se pretende obtener del equipo reunido.
- **Definir el cronograma:** planear las sesiones que se requieren y definir fechas y horarios.
- **Seleccionar los participantes:** elegir las personas o cargos que pueden ayudar a obtener la información requerida.
- **Definir el moderador:** identificar la persona que puede liderar el desarrollo del ejercicio, para esto se recomienda alguien que conozca el proyecto, que tenga habilidades comunicativas, de manejo de grupos y control eficaz del tiempo.
- **Preparación de las preguntas:** formular las preguntas concretas que le permitirán al grupo responder a través del diálogo y la discusión para llegar a conclusiones puntuales.
- **Seleccionar el sitio de la reunión:** identificar el lugar más indicado para desarrollar la reunión, teniendo en cuenta si será presencial o virtual.
- **Logística:** asignar un responsable de convocar a los participantes, agendar el espacio, reservar el sitio, conseguir los materiales, entre otros aspectos importantes para el adecuado desarrollo de la sesión.
- **Desarrollo de la sesión:** ejecutar las actividades programadas para alcanzar el objetivo del grupo focal.
- **Análisis de la información:** elaborar las conclusiones generadas en el grupo focal, a partir de la información obtenida.

Se propone compartir estas posibilidades para el diligenciamiento los problemas o riesgos que presenten en la ejecución del plan operativo institucional.

Riesgos del Proyecto - Categoría y Subcategorías		
Categoría	Subcategoría	Ejemplo
Técnicos	Requisitos	Especificaciones pocos precisas
	Tecnología	Dependencia de "nuevos avances" de poco uso real
	Complejidad	Identificar como interactuará (interfaces)
	Rendimiento y fiabilidad	Por novedad, imposible estimar velocidad y fiabilidad
Externos	Proveedores o Subcontratistas	Retrasos en envíos o entregas.
	Normativa	Un cambio legal puede variar alcance y costes
	Mercado	Competidores pueden adelantarse presentando propuestas similares
	Cliente	Los usuarios podrían cambiar la dirección del proyecto
	Climatología	(sólo en algunas regiones, para ciertos tipos de proyecto)
Organizativos	Dependencias	Tareas críticas del proyecto dependen de la culminación de otros proyectos
	Recursos y Priorización	Otros proyectos podrían afectar la disponibilidad de recursos
	Financiación	Presupuesto afectado por la coyuntura económica
Gestión del proyecto	Estimación	Estimaciones del trabajo y costes son incompletos o parciales
	Planificación	Se desconoce el uso de software de planificación
	Control	Cambios constantes en los criterios para valorar el progreso
	Comunicación	Informes poco claros sobre la evolución del proyecto

Compromiso: Para identificar el estado de avance del Plan operativo institucional, es importante plantear una estrategia y un cronograma de seguimiento y monitoreo, la cual se debe presentar en la Segunda Mesa Municipal.

Nota: Este apartado se relaciona de manera directa con la matriz de articulación del Plan Territorial de Innovación Educativa con el Plan de acción de la Declaratoria: Valle del Cauca Territorio STEAM, Valle Verde y Sostenible elaborada en la Segunda Visita in Situ.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Objetivos:

1. Analizar el avance del reto planteado (ajustar cronograma)
2. Crear estrategias para conseguir los recursos que se necesitan para poner en marcha el reto.
3. Realizar acciones de mejoramiento cuando haya retrocesos en el avance del reto.



Cronograma Tentativo:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHA	RESPONSABLE
Recepción del Aula STEAM	10/12/2022	Equipo de Medios TIC
Socializar el Enfoque STEAM	23/01/2023	Gestor STEAM
Diagnóstico Inicial de Aplicación de ENFOQUE STEAM en el Plan de Aula	25/01/2023	Equipo de Medios TIC
Capacitación a docentes de Media Técnica en el ENFOQUE STEAM e Implementación de la Experiencia significativa en Agroindustria – Sesión 1	febrero 2023	Equipo de Medios TIC
Monitoreo y Capacitación a docentes de Media Técnica en el ENFOQUE STEAM e Implementación de la Experiencia significativa en Agroindustria – Sesión 2	marzo 2023	Equipo de Medios TIC
Monitoreo y Capacitación a docentes de Media Técnica en el ENFOQUE STEAM e Implementación de la Experiencia significativa en Agroindustria – Sesión 3	abril 2023	Equipo de Medios TIC
Monitoreo y Capacitación a docentes de Media Técnica en el ENFOQUE STEAM e Implementación de la Experiencia significativa en Agroindustria – Sesión 4	mayo 2023	Equipo de Medios TIC
Monitoreo y Capacitación a docentes de Media Técnica en el ENFOQUE STEAM e Implementación de la Experiencia significativa en Agroindustria – Sesión 5	junio 2023	Equipo de Medios TIC
Socialización de la Experiencia significativa en Agroindustria con el Enfoque STEAM a la comunidad Educativa.	octubre 2023	Equipo de Medios TIC

Participantes:

Comunidad educativa: Principalmente el Rector, Docentes del comité de medios y TIC, Agroindustria y Emprendimiento. Aliados de empresas, negocios, alcaldía y de más que contribuyan a la realización del objetivo planteado.

Moderador: Serán los miembros del comité de medios y TIC.

Preguntas:

- ¿Cuál es el estado de ejecución en el que va el reto?
- ¿Qué acciones se deben implementar para avanzar?
- ¿Qué aspectos están generando o pueden generar retrocesos?
- ¿Cómo mitigamos los retrocesos?

Sitio de la reunión: En la institución Educativa Argemiro Escobar Cardona de manera presencial.

Logística: La secretaria de la IE será la persona encargada de la logística con el apoyo de un docente.

Desarrollo de la sesión: Plantear una agenda con un orden del día para trabajar, nombrar un relator para que consigne en el acta los puntos tratados, los acuerdos a los que se llegan y los compromisos a cumplir cuyos productos deben ser entregados y expuestos en la siguiente sesión por el responsable designado.

Análisis de la información: Se señalaron en la matriz en la parte de riesgos.



APARTADO #6 DEL PLAN ESTRATÉGICO INSTITUCIONAL: SISTEMATIZACIÓN Y DIFUSIÓN

Un elemento vital durante todo el proceso será la documentación y sistematización de las estrategias, acciones y buenas prácticas que están siendo implementadas, con el fin de garantizar la organización, documentación, sistematización y difusión de la información referente al proceso. Este último debe ser transversal al desarrollo de la experiencia, es decir, la documentación debe ocurrir de principio a fin para tener claro el qué, cómo, dónde y por qué se realiza el proceso, así como los logros que se van obteniendo.

Proceso de sistematización y difusión

Punto de partida

¿Cómo iniciamos el proceso de sistematización o documentación de las acciones innovadoras que estamos desarrollando para luego poder compartirlas?

- Se recomienda iniciar desde su propia experiencia en lo realizado, pensado y sentido durante el proceso, teniendo en cuenta que el objetivo es que otros también puedan vivir esa experiencia.
- Es indispensable que las personas encargadas de documentar, sistematizar y difundir las acciones innovadoras hayan participado de alguna manera en el desarrollo de las acciones innovadoras.
- Se recomienda realizar y guardar los registros de las acciones realizadas durante toda la experiencia, utilizando cuadernos de anotaciones, fichas, informes, actas, documentos que se van produciendo, fotografías, grabaciones, vídeos, dibujos, recortes de periódico, entre otros.

Preguntas iniciales

Es importante que al momento de iniciar la sistematización y difusión se planteen preguntas que permitan dar claridad y alcance al proceso.

¿Para qué queremos hacer esta documentación o sistematización?

Para dar cuenta del proceso realizado entorno a la consecución de los objetivos propuestos

¿Qué acciones nos interesa sistematizar y por qué?

Las acciones que den cuenta de la implementación del enfoque STEAM en el aula de clase, en los proyectos transversales y en las actividades con la comunidad educativa.

¿Qué fuentes de información vamos a utilizar?



Proyecto STEAM, Firmas de Actas, Registros de Asistencias, Fotografías, Video, Actividades curriculares con el enfoque STEAM descritas en el Plan de Área y de Plan de Aula, WhatsApp y Facebook

¿Qué procedimientos vamos a seguir?

Las Actividades curriculares con enfoque STEAM, la experiencia significativa mediante la construcción de una ruta de investigación.

Recopilación del proceso

Reto: Implementar una Estrategia para fomentar el uso y apropiación de las TICS mediante el enfoque STEAM en la IE Argemiro Escobar Cardona. Para el cumplimiento del reto vamos realizar las siguientes actividades contempladas en el Cronograma descrito anteriormente.

Compromiso: Diligenciar el formato de compromiso que soporte el apartado #6 del Plan Estratégico Institucional, profundizando en la propuesta de sistematización y difusión teniendo en cuenta las preguntas orientadoras.

Elaboró Acta:

Nombre: Mauricio Javier Varela Valencia

C.C: 94.356.996

Cargo: Gestor STEAM Institución Educativa

Revisado por:

Nombre: Mayeli Melo Cisneros

C.C: 1151946730

Cargo: Asesora STEAM

SEGUNDA MESA MUNICIPAL



ACTA ACOMPañAMIENTO TECNOPEDAGÓGICO





11

F-AV No. 01	ACTA DE ASESORÍA TECNO-PEDAGÓGICA	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del Proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la Actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión	Fecha: 09/11/2022
Lugar:	Institución Educativa Magdalena Ortega	
Agenda:	Fortalecer la participación y alianzas de actores intersectoriales a través de la articulación de actores con los planes estratégicos institucionales en el marco de la Declaratoria Valle Territorio STEAM y el plan territorial de innovación educativa.	
Mesa Municipal No:	Segunda Mesa Municipal	
Responsable de la jornada:	Mayeli Melo Cisneros	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Oscar Eduardo Borja	Magdalena Ortega	Representante padres de familia
Carlos Eduardo Durango	Alcaldía Municipal La Unión	Encargado Educación
Ana Milena Bueno Henao	Magdalena Ortega	Docente Gestora STEAM
Sebastián Cárdenas Grajales	Juan de Dios Girón	Docente gestor STEAM
Andrés Felipe Céspedes Quintero	Magdalena Ortega	Docente gestor STEAM
José Alfredo Ríos Espinal	Quebrada Grande	Docente gestor STEAM
Hans Rojas Álvarez	San José	Docente gestor STEAM
Mauricio Javier Varela Valencia	Argemiro Escobar Cardona	Docente gestor STEAM
Mayeli Melo Cisneros	Fundación Ave Fénix	Asesora STEAM



LA GOBERNACIÓN DEL VALLE DEL CAUCA A TRAVÉS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL en convenio con la **FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL VALLE** con Nit. 800.187.151-9 en el marco del proyecto “Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”, hace constar la asesoría tecno-pedagógica – Segunda Mesa Municipal.

OBJETIVO

- Fortalecer la participación y alianzas de actores intersectoriales a través de la articulación de actores con los planes estratégicos institucionales en el marco de la Declaratoria Valle Territorio STEAM y el plan territorial de innovación educativa.

DESARROLLO DE LA SEGUNDA MESA MUNICIPAL

Para el segundo momento de la mesa municipal realizada en la sala de sistemas de la Institución Educativa Magdalena Ortega se contó con la participación del encargado de educación de la Alcaldía de la Unión y el representante de los padres de familia de la institución Magdalena Ortega y de los docentes gestores STEAM.

Se dio inicio señalándole a los invitados el objetivo de haberlos llamado a participar de la mesa, se les expuso brevemente en qué consistía el proyecto y el enfoque STEAM y se socializó con ellos el plan territorial de innovación educativa, la declaratoria que se le hizo al Valle del Cauca como territorio STEAM, las implicaciones que dicha declaratoria tenía para el departamento y como desde esta declaratoria se buscaba articular a los diversos sectores y actores para llevar a cabo las acciones propuestas en cada componente, se hizo un recuento de las actividades realizadas con los docentes gestores STEAM hasta el momento y se les explico la actividad que íbamos a realizar.

Seguido de esto se les solicito a los docentes que en orden socializaran con los invitados las estrategias planteadas en el plan operativo, los docentes señalaron uno a uno los retos, los objetivos propuestos, metas, actores involucrados y los presupuestos. Terminadas las exposiciones de cada docente se les informo a los invitados que íbamos a realizar una ronda de tres preguntas y que las repuestas debían estar relacionadas con la información que habían señalado los docentes y que estas respuestas serían grabadas.

Finalizada cada intervención realizada por los invitados se recogían las ideas principales y se concluían haciendo énfasis en los compromisos señalados por cada actor, ambos actores señalaron que sería interesante y aportaría significativamente a la aplicación del enfoque STEAM en el municipio la Unión el hecho de que se desarrollen proyectos interinstitucionales agrícolas, tecnológicos, científicos, emprendimientos, entre otros, pues de esta manera se puede aprovechar el potencial y herramientas que tiene cada institución educativa de manera conjunta.



COMPROMISOS

Oscar Eduardo Borja- Representante padres de familia:

- Apoyar a las instituciones educativas realizando diversas actividades para la consecución de recursos que ayuden a financiar las estrategias propuestas.
- Crear huertas en los hogares que tienen grandes solares para apoyar así la parte práctica de la modalidad de técnico agropecuaria que tienen las instituciones educativas y generar a partir de los productos de estas huertas emprendimientos que generen recursos tanto para los estudiantes como para la financiación de las estrategias de cada institución educativa.

Carlos Eduardo Durango- Encargado de educación Alcaldía Municipal:

- Estamos prestos a trabajar en unión con la gobernación para la realización de proyectos que respondan a las necesidades de dotación tecnológica, conexión a internet y conexión eléctrica que tienen las instituciones educativas del municipio de la Unión.

Docentes Gestores STEAM:

- Crear estrategias para generar proyectos interinstitucionales aprovechando el potencial y herramientas que tiene cada institución educativa.

Elaboró Acta:

Nombre: Mayeli Melo Cisneros

C.C: 1151946730

Cargo: Asesor STEAM

REGISTRO FOTOGRAFICO



F-RF No. 01	REGISTRO FOTOGRÁFICO	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

Nombre del proyecto	“Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca”.	
Descripción de la actividad	1.1.2.2. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias para el diseño, implementación y evaluación de prácticas educativas apoyadas en TIC con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC	
Municipio	La Unión	Fecha: 09/11/2022
Institución Educativa	Magdalena Ortega	
Actividad:	Segunda Mesa Municipal	











ASISTENCIA



¡GRACIAS POR TÚ COMPROMISO!

