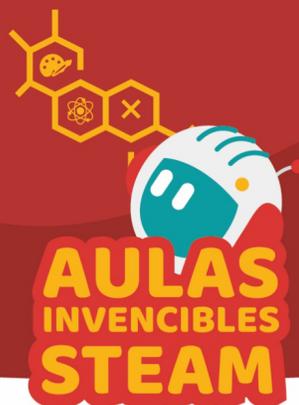
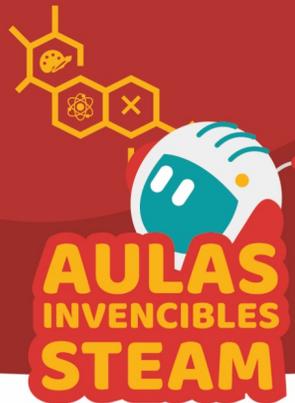


PRIMERA MESA MUNICIPAL



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	Dagua	Fecha: 5 de octubre de 2022
Lugar:	Santa Teresita del niño Jesús	
Agenda:	<ul style="list-style-type: none"> • 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 Municipal	
Responsable de la jornada:	Nirsa Beatriz Moreno	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Jimmy Angarita	Borrero Ayerbe	Docente
Maritza silva	Borrero Ayerbe	Docente
Fabian Andrés Cardona	El Palmar	Docente
Yuri Leiton	Santa Teresita del niño Jesús	Docente
Lucy Vallejo Cardona	Santa Teresita del niño Jesús	Docente
Raúl Fernando Mendoza Yela	Santa Teresita del niño Jesús	Docente
Diana marcela Carcelo	Santa Teresita del niño Jesús	Rectora
Nini Joana Mosquera	Santa Teresita del niño Jesús	Docente
Jorge Sánchez	María auxiliadora	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.

OBJETIVOS

- 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 realiza la apertura de la primera mesa municipal explicándole a los docentes el objetivo del proyecto, el cual busca fortalecer la calidad de la educación mediante el mejoramiento de las tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI, en los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca. En la presentación se les invita a reflexionar sobre el lugar que tiene cada uno de ellos como docentes en la transformación de la sociedad, reconociendo lo que dice paulo freire (2008) la educación no cambia la sociedad, cambia a los individuos que van a cambiar a la sociedad, es por ellos que cada niño que tenemos en el aula de clase es un mundo al que debemos de aportar y contribuir para que mejore y fortalezca sus conocimientos.

Después de esta reflexión y bienvenida, la Asesora STEAM de la Secretaría de Educación se presenta y cuenta su experiencia educativa de educación no formal en sectores populares de la ciudad de Cali, con el objetivo de que evidencien desde la experiencia el impacto de la educación con población vulnerable del distrito de Aguablanca. Además, invita a los profesores a que se presenten y cuenten experiencias significativas en su labor educativa para romper el hielo y aflorar sentimientos y actitudes de transformación social. De este espacio se pueden rescatar dos experiencias significativas, una es la de la IE Santa Teresita del niño Jesús que viene adelantando un proyecto transversal con los jóvenes de media vocacional a través de la enseñanza de la elaboración de panes como una acción de emprendimiento, en este ejercicio participan casi todas las áreas de conocimiento y la experiencia de la IE Borrero Ayerbe con



el cultivo de plantas y la elaboración de desinfectantes con el uso de la lavanda, estas experiencias y otras fueron contadas por cada una de las instituciones y fue lo que nos permitió iniciar con la conceptualización de lo que son las aulas STEAM, reconociéndose que estas prácticas hacen parte de este modelo educativo.

Para conceptualizar el tema de STEAM se explicó a los profesores sobre su significado en las siglas de inglés que traducidas al español significan: Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas, se les comenta que este es un enfoque pedagógico que apunta a resolución de problemas más allá del solo uso de elementos tecnológicos.

Por consiguiente, se explica que es importante comprender que el modelo STEAM promueve la independencia de los estudiantes que posibilite hacer de las clases una comunidad de aprendizaje, este enfoque está inspirado en el trabajo colaborativo que caracteriza a las ciencias y la ingeniería, donde se lleva al educando a aprender a resolver problemas, hacer preguntas y buscar respuestas desde un ejercicio investigativo.

También se aclara que STEAM, es un modelo educativo que busca ante todo la implementación de prácticas y estrategias pedagógicas que promuevan las ciencias y la tecnología. Por esta razón la Secretaría de Educación Departamental quiere brindar acompañamiento sobre los retos de la educación para el siglo XXI.

En el segundo momento se dialogó y acordó cómo será el acompañamiento para que articuladamente podamos iniciar actividades que permitan compartir expectativas y proyecciones, la ruta de formación su objetivo y el Plan estratégico, todo lo mencionado desde el modelo STEAM.

En el tercer momento de la mesa se mostraron las fechas del diplomado de formación que ya inició, explicándoles que la mesa municipal correspondió a el módulo 0 y todas las actividades que se van a realizar en el marco de esta experiencia educativa, en la contextualización la mayoría de docentes mostraron interés y manifestaron tener conocimiento sobre el diplomado porque la información ya les había llegado por medio de un correo con la invitación desde la Secretaría de Educación y comprometiéndose a asistir a las jornadas.

En el cuarto momento los participantes de la jornada realizaron el mapa de empatía en el cual se logró identificar y comprender los intereses, preocupaciones y las características de la comunidad educativa de manera sistemática para comprender mejor y actuar de acuerdo con los pensamientos y emociones que analizamos a diario. Para de esta forma mejorar las capacidades fundamentales como el trabajo en equipo, la innovación y el desarrollo de talentos.

Al final del espacio los docentes manifestaron que las nuevas generaciones se enfrentan al desafío de un



mundo desconocido, avanzado y de grandes retos. La escuela de hoy debe mejorar su práctica educativa y no debe perder de vista las necesidades de sus estudiantes entre sus objetivos.

Por otra parte, manifestaron que hay diversas cosas por hacer pero que las dificultades laborales de carga, falta de docentes, infraestructura y disponibilidad de tiempos, en ocasiones limita la posibilidad de dar cumplimiento a los planes estratégicos y a los proyectos educativos que se proponen.

En este quinto momento se realiza un ejercicio de identificación de los docentes que desean conformar el equipo Institucional en torno al objetivo del Plan estratégico analizando los actores con los que cuenta cada institución.

En el sexto momento se realizó el reconocimiento de las declaraciones sobre innovación educativa y los ámbitos de innovación en las cuales los docentes reconocen que pese a las dificultades que se tiene han venido desarrollando una dinámica de trabajo, que los mantenga tanto a ellos como a los estudiantes motivados, aunque no todos los maestros se vinculen a esta práctica.

COMPROMISOS

Se acuerdan las visitas in situ que aparecen en el formato de acuerdos de Excel

Se establecen compromisos sobre la importancia de tener prácticas educativas innovadoras.

Se agenda el trabajo a realizar para el acompañamiento en la elaboración y seguimiento al plan estratégico.

Elaboró Acta:

Nombre: Nirsa Beatriz Moreno

C.C: 38562545

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	DAGUA	Fecha: 5 DE OCTUBRE DE 2022
Institución Educativa	SANTA TERESITA DEL NIÑO JESUS	





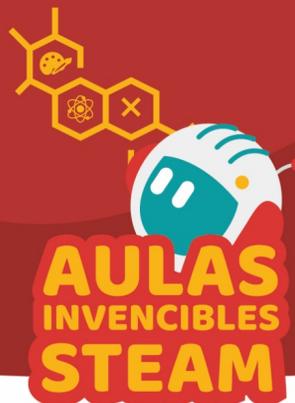


ASISTENCIA



GOBERNACIÓN
VALLE DEL CAUCA

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	DAGUA	Fecha: 06/10/2022
Lugar:	IE DEL DAGUA	
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:	CLAUDIA DOMÍNGUEZ	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
OLMER MUÑOZ GOMEZ	DEL DAGUA	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.



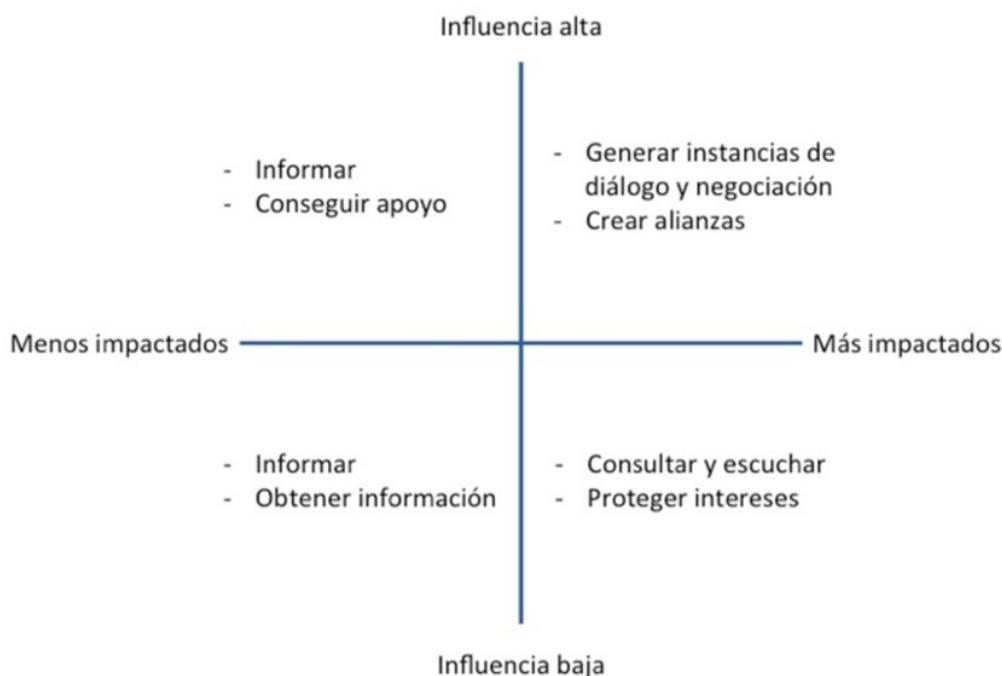
AVANCES DEL PRIMER Y SEGUNDO APARTADO DEL PLAN ESTRATÉGICO INSTITUCIONAL:

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.





Influencia alta

INFORMAR

- Redes sociales.
- Motores de búsqueda.
- Experiencias significativas.
- Proyecto Educativo Institucional.
- Plan de estudios.
- Plan de mejoramiento Institucional.

GENERAR INSTANCIAS DE DIÁLOGO Y NEGOCIACIÓN

- Consejo Directivo y Académico.
- Líderes de Áreas.
- Docentes en general.
- Personero estudiantil.
- Consejo estudiantil.
 - Consejo de padres
 - Escuela de padres
 - Directivos docentes

Menos impactados

Influencia baja

Más impactados

CONSEGUIR APOYO

- Entidades y/o gestores de proyectos en ejecución.
- Entidades y/o gestores de proyectos ejecutados.
- Ministerio de las TIC
- Plan de Medios y TIC
- Secretaría de Educación
- Subsecretaría de Calidad
- Alcaldía Municipal
- Sena Buga
- PIAR

CREAR ALIANZAS

- Ministerio del medio ambiente
- Ministerio de las TIC
- Corporación Autónoma del Valle (CVC)
- Ecopetrol
- Fundación Harinera del Valle
- Concejos Comunitarios



INFORMAR

Encuentros casuales de socialización.
Espacios de capacitación.
Reuniones periódicas con padres de familia.

OBTENER INFORMACIÓN

Historial proyectos educativos.
Historial de proyectos de mejoramiento.
Proyectos de área.
Planes de aula.
Actas concejos académicos.

CONSULTAR Y ESCUCHAR

Experiencias significativas de proyectos con o sin aulas STEAM.
Experiencias significativas con proyectos TIC.

PROTEGER INTERESES

Intitucionales.
Gubernamentales
Comunitaria.

Observaciones	<p>Para el Componente 1: La implementar de los mecanismos e instrumentos de apropiación social en la institución.</p> <p>Para el Componente 2: La apropiación institucional de constituirse en territorio STEAM.</p> <p>Para el Componente 3: La definición de las estrategias que permitan la implementación del territorio STEAM.</p> <p>Para el Componente 4: Es necesario diseñar los espacios para las prácticas y obtener las experiencias respectivas, con los equipos, implementos y herramientas del aula STEAM instalados.</p> <p>Para el Componente 5: Una vez socializada el manejo y operatividad del aula STEAM, se iniciará el proceso de uso y apropiación.</p>
----------------------	---

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, cuáles componentes del plan de acción darían respuesta a dichos problemas y/o retos. Con miras a ser coherente y clarifica las acciones que permitan abordar las situaciones problemáticas de la institución y su entorno, es necesario contar con las herramientas, uso, manejo y apropiación para llevar procesos experimentales que luego puedan ser aplicados en el contexto.

Ahora bien, como se trata de un proceso que apenas estamos iniciando en cuanto a un proceso de capacitación donde no brindan los instrumentos (documentación y/o formatos), dentro de estos contenidos,



considero que inicialmente puedo considerar abordar los siguientes componentes:

- El componente 1, en lo que tiene que ver con los mecanismos e instrumentos.
 - El componente 2, Con base en los mecanismos e instrumentos definir los conceptos correspondientes.
- 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: Un mapeo de actores que incluye la ubicación en el radar y los roles que jugarán para impulsar el territorio STEM+.
 - Componente 2: Una encuesta inicial de percepción de apropiación del concepto STEM+ en el territorio, con apoyo del MINCIT, de una alianza suscrita con universidad(es), centro(s) de pensamiento o empresas.
 - Componente 3: Hoja de Ruta con acciones base definidas para los actores del territorio.
 - Componente 4: Un mecanismo de selección de experiencias, con enfoque STEM+, aplicables al territorio.
 - Componente 5: Documento del ejercicio, mediante ferias STEM.

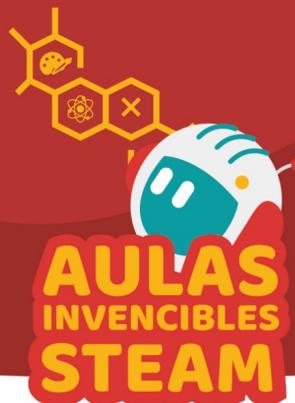
Elaboró Acta:

Nombre: OLMER MUÑOZ GOMEZ

C.C: 16608950

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	DAGUA	Fecha: 06/10/2022
Lugar:	IE DEL DAGUA	
Agenda:	Socializar el alcance del proceso de acompañamiento y de cada actividad institucional con relación a la ruta de formación y las horas que sumaran al Diplomado.	
Mesa Municipal No:	Primera Mesa Municipal	
Responsable de la jornada:	CLAUDIA DOMÍNGUEZ	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
OLMER MUÑOZ GOMEZ	DEL DAGUA	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

- 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.

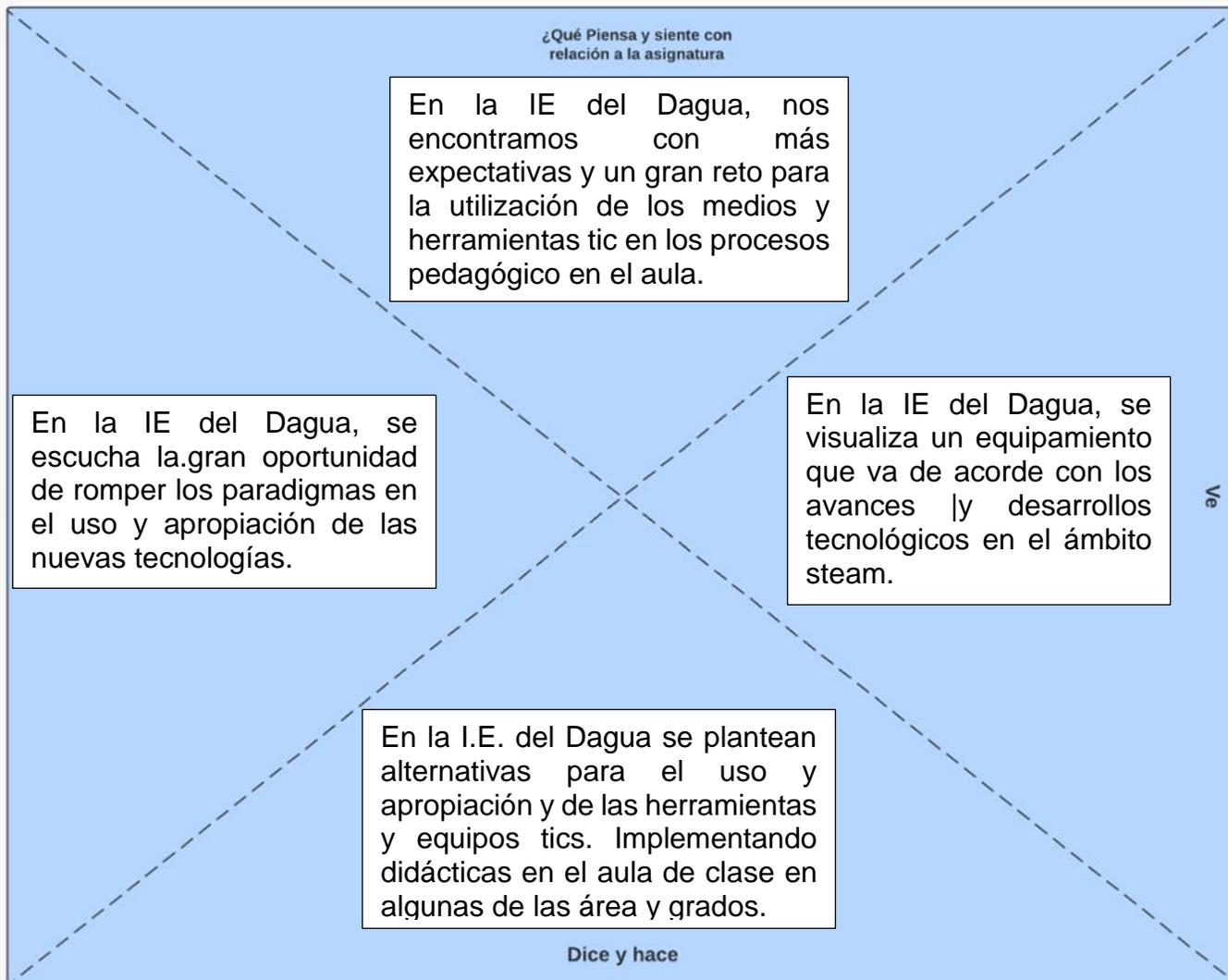
Diligencie el mapa de empatía con relación a lo que piensa, oye, ve, dice, hace, los dolores y satisfacciones de su Institución Educativa relacionada con la estructuración de un Plan Estratégico Institucional con enfoque STEAM alineado al Plan de Medios y TIC.



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

En la I.E del Dagua, existe temor de docentes en el uso y apropiación de los medios tecnológicos, la no apertura de espacios de capacitación y e intercambio de experiencias, de un rubro para el mantenimiento y reparación.

Obtiene

Deseos/necesidades, medida de satisfacción

En la I.E. del Dagua, a pesar de lo expresado en el recuadro anterior (Dolores), se continúa se persiste en el propósito de superarlos y lograr la metas.



Observaciones	<p>En la I.E. del Dagua, el hacer parte del proyecto STEAM, abre un abanico de posibilidades encaminadas al acercamiento, capacitación, uso y apropiación de las herramientas, equipos, programas de nueva tecnología.</p> <p>Este proceso permite generar los planes de área y aula, mecanismos de inclusión, transversalidad de las aulas STEAM en los procesos de aprendizaje en el aula.</p> <p>Con los planes de área y aula, se establece el cronograma y agenda para el uso, cuidados y apropiación de los docentes del aula STEAM.</p> <p>Hacer que los directivos docentes agenden en el cronograma por cada periodo o en el año lectivo, los espacios para las capacitaciones y socialización de las experiencias STEAM.</p> <p>En el presupuesto anual institucional fijar un rubro para el mantenimiento, reparación y restablecimiento de los equipos.</p> <p>Establecer los protocolos, procedimientos y agenda para que las sedes del casco urbano tengan acceso al aula STEAM.</p>
----------------------	--

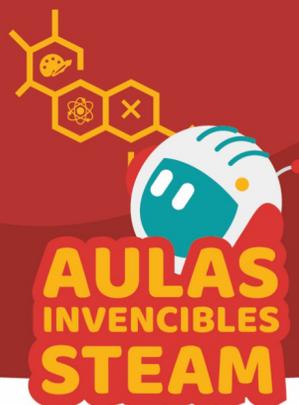
Elaboró Acta:

Nombre: OLMER MUÑOZ GOMEZ

CC.: 16.608.950

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	DAGUA	Fecha: 18/10/2022
Lugar:	IEO GIMNASIO DEL DAGUA	
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:	CLAUDIA DOMÍNGUEZ	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
JULIÁN RINCÓN	IE DEL DAGUA	DOCENTE
ÁLVARO MUÑOZ	IE DEL DAGUA	DOCENTE
ANTIDIO ERAZO	IE DEL DAGUA	DOCENTE
FRANZULI CASTILLO	IE DEL DAGUA	DOCENTE
MARÍA CRISTINA SALCEDO	IE DEL DAGUA	DOCENTE
LUIS C. OBREGÓN	IE DEL DAGUA	DOCENTE
GUSTAVO A. HERNÁNDEZ	IE DEL DAGUA	DOCENTE
ROSA EMA NAVARRO	IE DEL DAGUA	DOCENTE
MARÍA ISABEL GÓMEZ	IE DEL DAGUA	DOCENTE
RONALD PAYAN	IE DEL DAGUA	DOCENTE
LILYBETH DIAZ ROJAS	IE DEL DAGUA	DOCENTE
LAURA MILENA BALCÁZAR TORREZ	IE DEL DAGUA	DOCENTE
BERNARDO GUERRERO	IE DEL DAGUA	DOCENTE
OLMER MUÑOZ GÓMEZ	IE DEL DAGUA	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.
- 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.



Ánexo 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 es el siguiente:

El desarrollo de la actividad permitió dar claridad a cada uno de los miembros del equipo STEAM sobre cuáles son sus fortalezas y características que pueden brindar a la propuesta aportes significativos e importante para avanzar en la construcción, ejecución y seguimiento del plan estratégico y también permitió establecer que rol desempeña cada uno dentro del equipo y las diferentes estrategias que se construyan en torno a el.

BUSCADORES DE INDICADORES

LUIS CARLOS OBREGÓN
GUSTAVO HERNÁNDEZ
JULIÁN RINCÓN
LAURA MILENA BELALCÁZAR
BERNARDO V. GUERRERO
MARÍA ISABEL GÓMEZ
LILIVETH DIAZ
FRANSULI CASTILLO
MARÍA CRISTINA SALCEDO



ÁLVARO
MUÑOZ PATIÑO
ROSA EMMA NAVARRO

DISEÑADOR
RONALD PAYAN

EXPERTO
ANTIDIO ERAZO

EJECUTOR
OLMER MUÑOZ

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.			
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.			
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:			



<p>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 estrategias para posibilitar el regreso de estudiantes ausentes o retirados del sistema educativo.</p>			
<p>Infraestructura de la Institución Educativa: Capacidad física, de accesibilidad y dotación de la Institución Educativa para brindar un buen servicio educativo</p>			
<p>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.</p>			
<p>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.</p>			
<p>Visibilización de experiencias significativas: Capacidad para identificar y documentar acciones, buenas prácticas y experiencias significativas de la institución.</p>			
<p>Comunicación: Mecanismos y canales de comunicación con la comunidad escolar, entre ellos el uso de</p>			



<p>herramientas y plataformas existentes, la recolección de información y la consolidación del trabajo con aliados.</p>			
<p>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.</p>			
<p>Información y datos: Obtención, depuración, uso y evaluación de información y datos que permitan plantear estrategias acordes con la realidad y el contexto.</p>			
<p>Acompañamiento socioemocional: Acompañamiento a estudiantes, docentes y padres de familia, vinculado al desarrollo de competencias socioemocionales.</p>			



- "
- ¿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
1. ¿Cuál fue la brecha identificada?
 2. 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?

OBSERVACIONES DEL ASESOR STEAM:

El ejercicio de realizar la identificación de las brechas le permitió al equipo construir un panorama más real y aterrizado del contexto y de esta manera poder determinar aquellos aspectos que les favorecen y utilizarlos en beneficio del plan estratégico y mantenerlos y fortalecerlos en el tiempo para garantizar la viabilidad de la propuesta.

El identificar las brechas que afectan y/o amenazan la estructura, el diseño, la sostenibilidad y la eficacia de la propuesta permitió que el equipo contemplara alternativas y estrategias para realizar los ajustes necesarios y pertinentes que les permita avanzar y mantenerse en el proceso.

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

Elaboró Acta:

Nombre: CLAUDIA DOMÍNGUEZ

C.C: 66´864.020 de Cali

Cargo: Asesor STEAM

REGISTRO FOTOGRAFICO

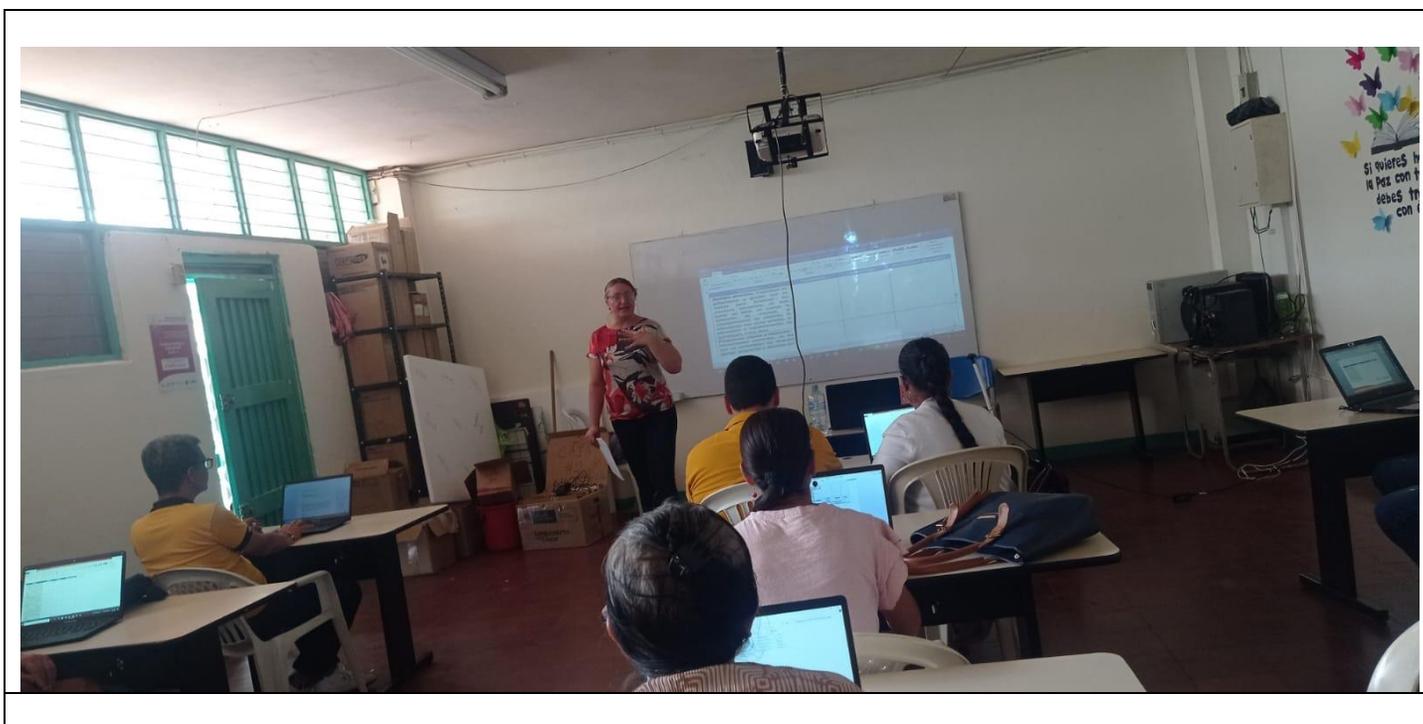


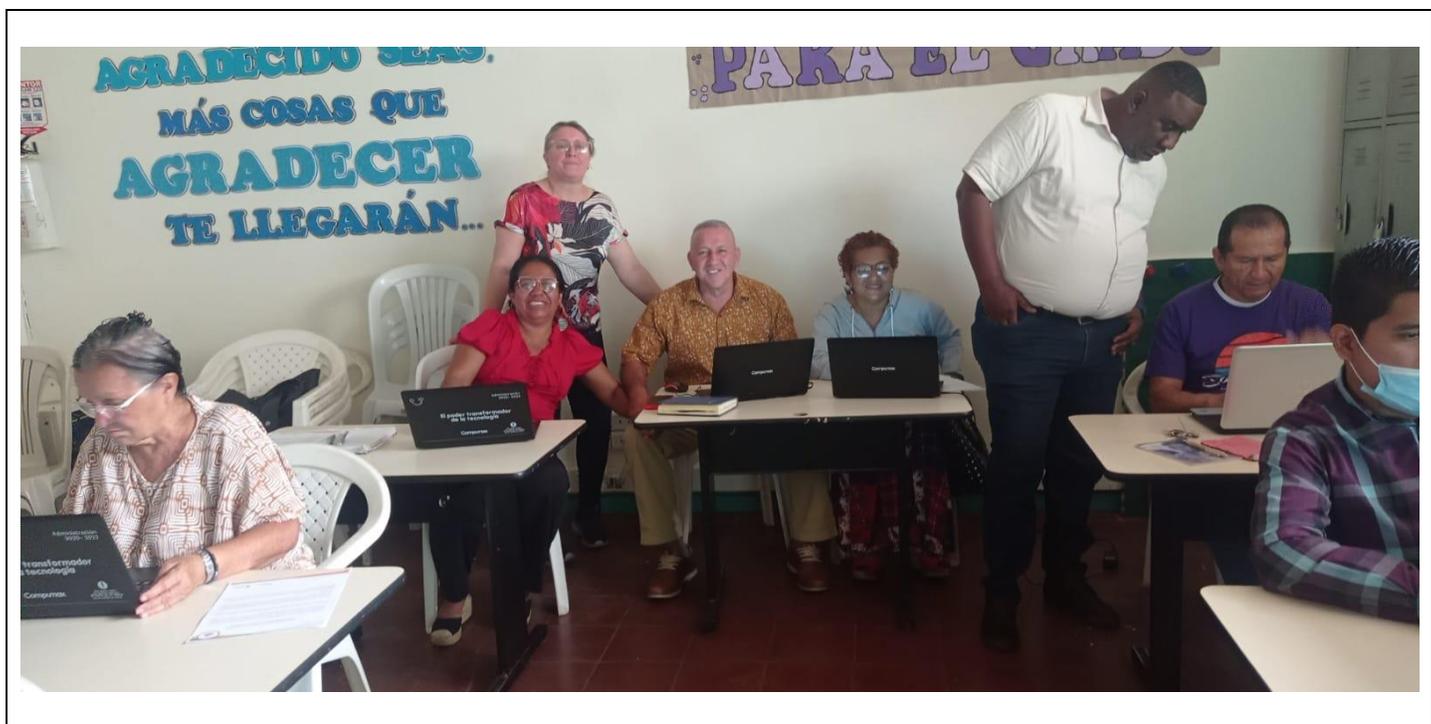
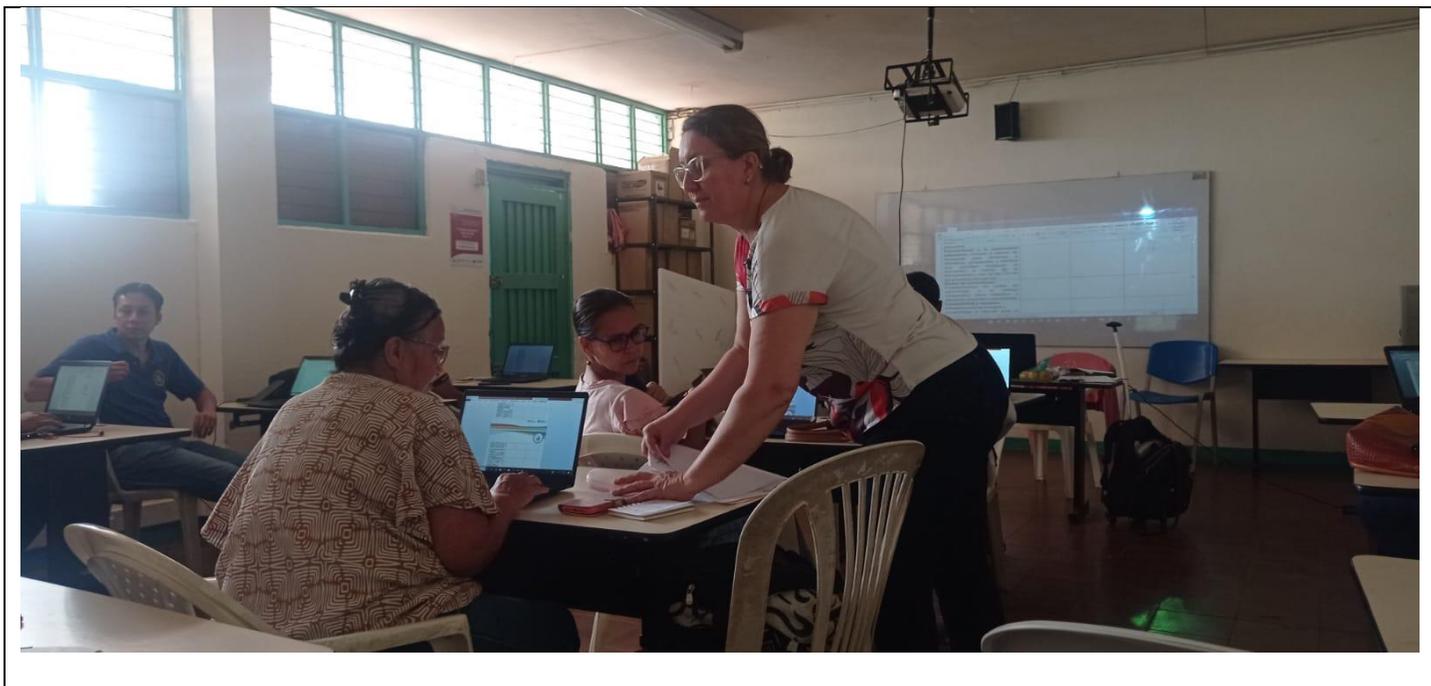


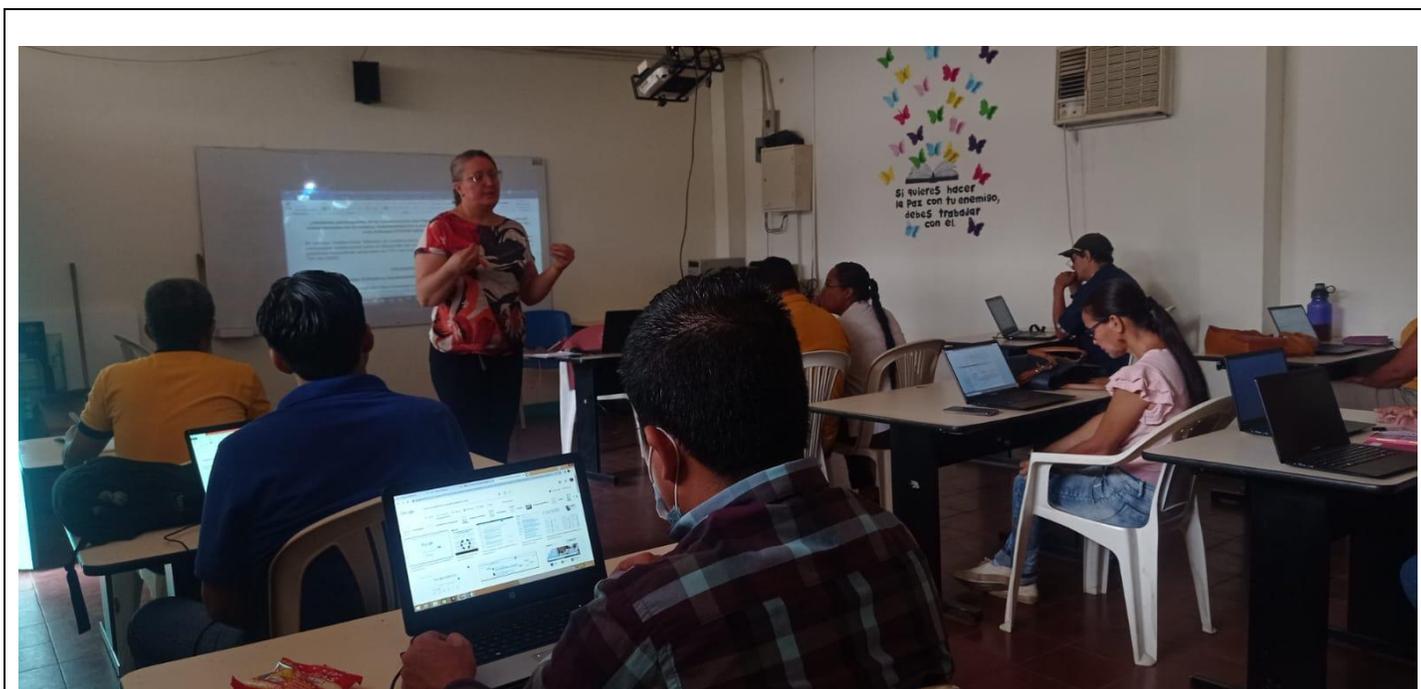
F-RF No. 01	REGISTRO FOTOGRÁFICO	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

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	DAGUA	Fecha: 18/10/2022
Institución Educativa	DEL DAGUA	
Actividad:	Primera Visita in Situ	









ASISTENCIA



GOBERNACIÓN
VALLE DEL CAUCA



FORMATO
REGISTRO DE ASISTENCIA

F-RA No. 01

Convenio Interadministrativo No. 1.210.30-12.19-0447

Versión: 1

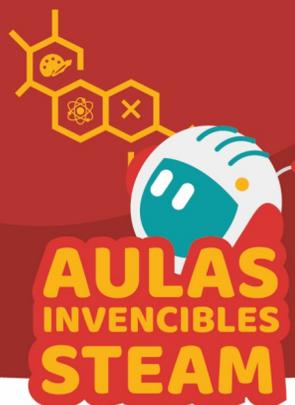
Fecha de aprobación: agosto 26 de 2022

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:	Valla del Cauca - Dagua.
ACTIVIDAD	1122. Realizar plan estratégico institucional para el desarrollo de competencias.	LUGAR / MODALIDAD	IEO Gimnasio del Dagua - Presencial.
FECHA:	18-10-2022	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	Claudia Domínguez	66864060	Dagua	Gimnasio del Dagua	Asesor STEAM	310479089	claudia23@gmail.com	
2	Julian Rincón	94043562	Dagua	Gimnasio Dagua	Docente	320813289	rincón.julian9@gmail.com	
3	Alvaro Muñoz	16711993	Dagua	Gimnasio Dagua	Docente	3122197542	alvaromunoz@ieo.dagua.edu.co	
4	Antidio Escoto	6248230	Dagua	Gimnasio Dagua	Docente	3217792867	anesco66@gmail.com	
5	Fransuli Castillo B.	66887578	Dagua	Gimnasio	Docente	3128336877	castilloramirezfransuli@gmail.es	
6	Mª Cristina Salcedo	66870321	Dagua	I.E. Dagua sede Santa Fe	Docente	304244772	cristinasalcedo1423@gmail.com	
7	Luis C. Obregón	6247165	Dagua	Santa Lucia	Docente	305537766	obregonluis80@gmail.com	
8	Gustavo A. Hernández G.	16285531	Dagua	I.E. Dagua sede Indalecio	Docente	3165035500	profegus77@gmail.com	
9	Rosa Emma Navarro H.	31143677	Dagua	I.E. Dagua sede Indalecio	Docente	31143677	rosa.emma.navarro@gmail.com	
10	Mario Isidoro Gómez J.	29400239	Dagua	I.E. Dagua sede Santa Fe	Docente	3176614978	chavita1965@hotmail.com	
11	Ronald Payan	944197503	Dagua	I.E. Dagua	Docente	2113546363	ronaldpayan85@hfu.com	
12	Liyeth Díaz Rojas	66.910.031	Dagua	I.E. Dagua	Docente	3015131198	liyeth24@hotmail.com	
13	Jaura Milena Belalcaza	59467725	Dagua	I.E. Dagua sede Antonio Ricaurte	Docente	3152875894	lamibeta@hotmail.com	
14	Bernardo V. Guevara	87246093	Dagua	Del Dagua	Docente	3216060333	vicentep02@gmail.com	
15	Oliver Montoya Guay	16608950	Dagua	El Dagua	Docente	3117852973	omg05157@gmail.com	

EQUIPO INSTITUCIONAL





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	DAGUA	Fecha: OCTUBRE 18 DE 2022
Lugar:	IED. SEDE GIMNASIO DEL DAGUA	
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:	CLAUDIA DOMINGUEZ	

PARTICIPANTES		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
BERNARDO V, GUERRERO	IE DEL DAGUA	DOCENTE PRIMARIA

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.



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.	3
1.2 Tengo capacidad para encontrar relaciones entre diferentes áreas del conocimiento.	2
1.3 Identifico pequeños detalles para encontrar soluciones nuevas.	2
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...	2
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.	1
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	3	2.1	2
1.2	2	2.2	2
1.3	2	2.3	2
Total	7	Total	6

EJECUTORES		EXPERTOS	
3.1	2	4.1	1
3.2	1	4.2	1
3.3	1	4.3	1
Total	4	Total	3

DESARROLLO DE RESPUESTAS

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

BUSCADOR DE INDICADORES. GESTIONAR LOGISTICA, RECURTSOS Y TODO LO CONCERNIENTE PARA UNA BUENA CONFORMACION DEL EQUIPO STEAM DE LA IED DEL DAGUA

BUSCADORES DE INDICADORES
BERNARDO VICENTE GUERRERO

Elaboró Anexo 1:
Nombre: BERNARDO VICENTE GUERRERO ORTEGA
C.C: 87246093
Cargo: Gestor STEAM Institución Educativa

Revisado por:
Nombre: CLAUDIA DOMÍNGUEZ
C.C: 66864020
Cargo: Asesora 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	DAGUA	Fecha: 18-10-22
Lugar:	SEDE. Gimnasio Del Dagua	
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:	CLAUDIA DOMINGUEZ	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
María Isabel Gómez Salas	Del Dagua	Docente-primaria

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.



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
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
3.1 Se me facilita poner en marcha planes.	1
3.2 Me gusta experimentar, poner a prueba preguntas y aprender de los fracasos.	2
3.3 Tengo habilidades para medir, evaluar y retroalimentar.	2
4.1 Suelo pensar estratégicamente cuando tengo algunas dificultades.	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	1
1.2	2	2.2	2
1.3	2	2.3	2
Total	6	Total	5

EJECUTORES		EXPERTOS	
3.1	1	4.1	1
3.2	2	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:

BUSCADORES DE INDICADORES:

MARIA ISABEL GOMEZ

Elaboró Anexo 1:

Nombre: María Isabel Gómez Salas

C.C: 29400239

Cargo: Gestora STEAM Institución Educativa

Revisado por:

Claudia Domínguez

C.C 66864020

Cargo: Asesora 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	Dagua	Fecha: octubre 18/2022
Lugar:	IE Del Dagua	
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:	Claudia Domínguez	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Alvaro Muñoz P.	IE del Dagua	Docente 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 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.



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.	+4
1.2 Tengo capacidad para encontrar relaciones entre diferentes áreas del conocimiento.	+4
1.3 Identifico pequeños detalles para encontrar soluciones nuevas.	
2.1 Soy una persona que aterriza las ideas en una propuesta tangible.	+4
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.	+6
3.3 Tengo habilidades para medir, evaluar y retroalimentar.	
4.1 Suelo para pensar estratégicamente.	+2
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	4	2.1	4
1.2	4	2.2	
1.3		2.3	
Total	8	Total	4

EJECUTORES		EXPERTOS	
3.1		4.1	2
3.2	6	4.2	
3.3		4.3	
Total	6	Total	2

DESARROLLO DE RESPUESTAS

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

Buscadores e indicadores:

Álvaro Muñoz

Elaboró Anexo 1:

Nombre: Álvaro Muñoz

C.C: 16711993 de Cali

Cargo: Gestor STEAM Institución Educativa

Revisado por:

Nombre: Claudia Domínguez

C.C: 66864020 de Cali

Cargo: Asesora 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	DAGUA	Fecha: octubre 18 de 2022
Lugar:	IE DEL DAGUA	
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:	CLAUDIA DOMÍNGUEZ	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Fransuli Castillo Ramírez	Del Dagua	Docente. Lenguaje

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.



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.	2.5
1.2 Tengo capacidad para encontrar relaciones entre diferentes áreas del conocimiento.	2
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
3.1 Se me facilita poner en marcha planes.	1
3.2 Me gusta experimentar, poner a prueba preguntas y aprender de los fracasos.	2
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.	1.5

- 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	2.5	2.1	1
1.2	2	2.2	2
1.3	2	2.3	2
Total	6.5	Total	5

EJECUTORES		EXPERTOS	
3.1	1	4.1	1
3.2	2	4.2	1
3.3	2	4.3	1.5
Total	5	Total	3.5

DESARROLLO DE RESPUESTAS

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

BUSCADORES E INDICADORES

FRANSULI CASTILLO,

Elaboró Anexo 1:

Nombre: FRANSULI CASTILLO RAMÍREZ
C.C: 66887578
Cargo: Gestora STEAM Institución Educativa

Revisado por:

Nombre: CLAUDIA DOMÍNGUEZ
C.C: 66 864 020
Cargo: Asesora 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	Dagua	Fecha: 18/10/2022
Lugar:	IE DEL DAGUA	
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:	Claudia Domínguez	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Julián Andrés Rincón Ortiz	IE Dagua	Docente Química

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.



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.	3
1.2 Tengo capacidad para encontrar relaciones entre diferentes áreas del conocimiento.	2
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...	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.	2
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.	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	3	2.1	1
1.2	2	2.2	2
1.3	2	2.3	1
Total	7	Total	4

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

DESARROLLO DE RESPUESTAS

El resultado del equipo de Medios y TIC + STEAM de la Institución Educativa es el siguiente: De la evaluación del test, se puede concluir que tengo características de Buscador e indicador junto con los siguientes:

Buscadores e indicadores

Julián Rincón

Elaboró Anexo 1:

Revisado por:

Nombre: Julián Rincón

C.C: 94043562

Cargo: Gestor STEAM Institución Educativa

Nombre: Claudia Domínguez

C.C: 66864020

Cargo: Asesora 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	DAGUA	Fecha: 18-10-2022
Lugar:	IE DEL DAGUA	
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:	Claudia Domínguez Echeverri	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Laura Milena Bel alcázar Torres	Del DAGUA	Docente Aula Primaria

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

<ul style="list-style-type: none"> 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.	3
1.2 Tengo capacidad para encontrar relaciones entre diferentes áreas del conocimiento.	2
1.3 Identifico pequeños detalles para encontrar soluciones nuevas.	2
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...	2
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 pensar estratégicamente cuando tengo alguna dificultad.	1
4.2 Construyo fácilmente redes de trabajo.	1
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	3	2.1	2
1.2	2	2.2	2
1.3	2	2.3	2
Total	7	Total	6

EJECUTORES		EXPERTOS	
3.1	2	4.1	1
3.2	1	4.2	1
3.3	1	4.3	1
Total	4	Total	3

DESARROLLO DE RESPUESTAS

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

Buscadores e indicadores:

Laura Milena Belalcázar Torres

Elaboró Anexo 1:

Nombre: Laura Milena Belalcázar Torres

C.C: 59.667.725

Cargo: Gestora STEAM Institución Educativa

Revisado por:

Nombre: Claudia Domínguez

C.C: 66.864.020

Cargo: Asesora 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	Dagua Valle	Fecha: 18/10/2022
Lugar:	Institución Educativa del Dagua	
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:	CLAUDIA DOMÍNGUEZ	

PARTICIPANTES		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Lilyveth Díaz Rojas	Del Dagua	Básica Primaria

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.



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 MesaMunicipal 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
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
3.1 Se me facilita poner en marcha planes.	1
3.2 Me gusta experimentar, poner a prueba preguntas y aprender de los fracasos.	2
3.3 Tengo habilidades para medir, evaluar y retroalimentar.	2
4.1 Suelo para pensar estratégicamente.	2
4.2 Construyo fácilmente redes de trabajo.	1
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	2	2.2	2
1.3	2	2.3	2
Total	6	Total	5

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

DESARROLLO DE RESPUESTAS

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

BUSCADORES E INDICADORES

Lilyveth Díaz Rojas

Elaboró Anexo 1:

Revisado por:

Nombre: Lilyveth Díaz Rojas

C.C: 66910031

Cargo: Gestora STEAM Institución Educativa

Nombre: Claudia Domínguez

C.C: 66864020

Cargo: Asesora 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	DAGUA	Fecha: OCTUBRE/18/2022
Lugar:	Institución Educativa De Dagua	
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:	CLAUDIA DOMÍNGUEZ	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
RONALD PAYAN	IE DEL DAGUA	Básica Primaria

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.



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.	1
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...	2
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.	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	2
1.2	2	2.2	2
1.3	1	2.3	2
Total	5	Total	6

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

DESARROLLO DE RESPUESTAS

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

DISEÑADORES Y ANALISTAS

Ronald Payan

Elaboró Anexo 1:

Nombre: Ronald Payan

C.C: 94419383

Cargo: Gestor STEAM Institución Educativa

Revisado por:

Nombre: Claudia Domínguez

C.C: 66864020

Cargo: Asesora 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	DAGUA	Fecha: 18- 10- 2022
Lugar:	IE DEL DAGUA	
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:	CLAUDIA DOMINGUEZ	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
ANTIDIO ERAZO GAVIRIA	I.EDUC. GIMNASIO DEL DAGUA	DOCENTE- MATEMATICAS

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

<ul style="list-style-type: none"> 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
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...	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.	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	1
1.2	1	2.2	2
1.3	2	2.3	1
Total	5	Total	4

EJECUTORES		EXPERTOS	
3.1	2	4.1	2
3.2	1	4.2	2
3.3	2	4.3	2
Total	5	Total	6

DESARROLLO DE RESPUESTAS

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

EXPERTO

ANTIDIO ERAZO

Elaboró Anexo 1:

Nombre: ANTIDIO ERAZO

C.C: 6.248.230

Cargo: Gestor STEAM Institución Educativa

Revisado por:

Nombre: CLAUDIA DOMINGUEZ

C.C: 66.864.020

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	Dagua	Fecha: 18 de octubre de 2022
Lugar:	IE Del Dagua	
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:	Claudia Domínguez	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Gustavo Alfonso Hernández	I.E. del Dagua	Docente Sociales

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.



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.	3
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.	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
3.1 Se me facilita poner en marcha planes.	1
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.	1
4.2 Construyo fácilmente redes de trabajo.	1
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	3	2.1	1
1.2	2	2.2	2
1.3	3	2.3	2
Total	8	Total	5

EJECUTORES		EXPERTOS	
3.1	1	4.1	1
3.2	2	4.2	1
3.3	1	4.3	1
Total	4	Total	3

DESARROLLO DE RESPUESTAS

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

Buscadores e ideadores

Gustavo Hernández

Elaboró Anexo 1:

Nombre: Gustavo Alfonso Hernández Gaez

C.C: 16.285.531

Cargo: Gestor STEAM Institución Educativa

Revisado por:

Nombre: Claudia Domínguez

C.C: 66.864.020

Cargo: Asesora 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	Dagua	Fecha: 18 octubre 2022
Lugar:	Institución Educativa del Dagua	
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:	Claudia Fernanda Domínguez	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
OLMER MUÑOZ	Institución Educativa Del Dagua	Docente Tecnología

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.



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
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...	1
3.1 Se me facilita poner en marcha planes.	3
3.2 Me gusta experimentar, poner a prueba preguntas y aprender de los fracasos.	2
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	1
1.2	1	2.2	2
1.3	2	2.3	1
Total	5	Total	4

EJECUTORES		EXPERTOS	
3.1	3	4.1	1
3.2	2	4.2	1
3.3	2	4.3	2
Total	7	Total	4

DESARROLLO DE RESPUESTAS

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

Ejecutor
Olmer Muñoz

Elaboró Anexo 1:

Revisado por:

Nombre: Olmer Muñoz
C.C: 16608950
Cargo: Gestor STEAM Institución Educativa

Nombre: Claudia Domínguez
C.C: 66864020
Cargo: Asesora 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 10 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	Dagua Valle del Cauca	Fecha: 18 de octubre del 2022
Lugar:		
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:	CLAUDIA DOMINGUEZ	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
María Cristina Salcedo Mayor	Institución Educativa del Dagua	Docente de Aula primaria

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.



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
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.	2
3.3 Tengo habilidades para medir, evaluar y retroalimentar.	1
4.1 Suelo pensar estratégicamente.	2
4.2 Construyo fácilmente redes de trabajo.	1
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	2
1.3	2	2.3	1
Total	6	Total	5

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

DESARROLLO DE RESPUESTAS

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

BUSCADORES E INDICADORES

María Cristina Salcedo Mayor

Elaboró Anexo 1:

Revisado por:

Nombre: María Cristina Salcedo Mayor
C.C: 66870521
Cargo: Gestora STEAM Institución Educativa

Nombre: Claudia Domínguez
C.C: 66864020
Cargo: Asesora 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	Dagua	Fecha: 18 octubre 2022
Lugar:	Institución Educativa del Dagua	
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:	Claudia Fernanda Domínguez	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Rosa Emma Navarro Hernández	Institución Educativa Del Dagua	Docente Primaria
	Indalecio Liévano Aguirre	

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.



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.	3
1.2 Tengo capacidad para encontrar relaciones entre diferentes áreas del conocimiento.	1
1.3 Identifico pequeños detalles para encontrar soluciones nuevas.	1
2.1 Soy una persona que aterriza las ideas en una propuesta tangible.	1
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...	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.	3
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	3	2.1	1
1.2	1	2.2	3
1.3	2	2.3	1
Total	6	Total	5

EJECUTORES		EXPERTOS	
3.1	1	4.1	1
3.2	2	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:

BUSCADORES DE INDICADORES

Rosa Emma Navarro Hernández

Elaboró Anexo 1:

Revisado por:

Nombre: Rosa Emma Navarro Hernández
C.C: 31143677
Cargo: Gestora STEAM Institución Educativa

Nombre: Claudia Domínguez
C.C: 66864020
Cargo: Asesor 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	Dagua	Fecha: 18/10/2022
Lugar:	IE DEL DAGUA	
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:	Claudia Domínguez	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Olmer Muñoz	IE Del Dagua	Docente
Julián Rincón	IE Del Dagua	Docente
Álvaro Muñoz	IE Del Dagua	Docente
Antidio Erazo	IE Del Dagua	Docente
Fransuly Castillo	IE Del Dagua	Docente
Ma. Cristina Salcedo	IE Del Dagua	Docente
Luis Obregón	IE Del Dagua	Docente
Gustavo Hernández	IE Del Dagua	Docente
Rosa Navarro	IE Del Dagua	Docente
María Isabel Gómez	IE Del Dagua	Docente
Ronald Payan	IE Del Dagua	Docente
Liliveth Díaz	IE Del Dagua	Docente
Laura Belalcázar	IE Del Dagua	Docente
Bernardo Guerrero	IE Del Dagua	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 visita in situ.

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:

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.			Se necesita una estrategia de mejora en este aspecto. Se necesita mejorar la gestión para coordinar y conseguir recursos con los directivos. Se necesita ajustes para optimizar alianzas estratégicas.
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.			Se requiere descentralizar el uso de los equipos tecnológicos para esto se necesita un plan.
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			Se requiere adaptar el currículo del PEI a PEC. Además, se necesita adaptar las tecnologías al contexto.



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.			En este punto se requiere implementar una estrategia que contemple un plan de formación a la comunidad Dagueña.
Redes de aprendizaje: Fortalecimiento de redes de aprendizaje y el trabajo colaborativo entre maestros y directivos docentes y estudiantes.			En este punto se necesita trascender y de expanda a todas las sedes de la institución. Se implemente dinámicas que den cumplimiento a este punto.
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.			Se argumenta que los recursos están, pero deben acompañarse de un plan estratégico que le permita a las otras sedes utilizar las aulas STEM. Es importante incluir políticas para disminuir brechas entre la sede central y sus sedes.
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 estrategias para posibilitar el regreso de estudiantes ausentes o retirados del sistema educativo.			Se requiere fortalecer el plan que está actualmente, añadiendo puntos que cierren la brecha.
Infraestructura de la Institución Educativa: Capacidad física, de accesibilidad y dotación de la Institución Educativa			Se acopian recursos, pero esto deben acompañarse de plan de mejoramiento



para brindar un buen servicio educativo			administrativo que permita agilizar esta ejecución de recursos en la recuperación de la infraestructura. En resumen, un proceso de mejoramiento continuo. Mejorar la gestión política educativa.
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.			Se requiere en este punto un fortalecimiento de la capacidad institucional y de la capacidad humana. Los procesos de enseñanza y aprendizaje deben articularse de una manera más efectiva con la apropiación TIC.
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.			Se cuenta con infraestructura y diagnostico en el PIAR para cada estudiante. Sin embargo, en este punto se requiere incluir recursos Tic para responder a las necesidades educativas especiales.,
Visibilización de experiencias significativas: Capacidad para identificar y documentar acciones, buenas prácticas y experiencias significativas de la institución.			Se tiene visibilizados algunas experiencias significativas, sin embargo, se requiere una sistematización y una exposición de todas. Debemos mostrar en una plataforma las experiencias significativas que permitan trascender los límites. Las herramientas debemos utilizarlas para este objetivo
Comunicación: Mecanismos y canales de			Se debe mejorar la calidad y la oportunidad



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.			de comunicación. Herramientas las tenemos, pero debemos hacer curaduría y mejoras en la periodicidad.
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.			Se requiere en este punto un programa de mejoramiento en este punto. Los espacios y las estrategias deben afinarse hacia el objetivo institucional
Información y datos: Obtención, depuración, uso y evaluación de información y datos que permitan plantear estrategias acordes con la realidad y el contexto.			La sede concentra la información. Se requiere procesos que descentralice el manejo de los datos.
Acompañamiento socioemocional: Acompañamiento a estudiantes, docentes y padres de familia, vinculado al desarrollo de competencias socioemocionales.			Se requiere en este punto aumentar la capacidad en el acompañamiento efectivo en el 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
Brechas entre la sede central y las sedes periféricas Brecha administrativa Brecha capacidad educativas desde la institución	Aprovechamiento de la formación docente Aprovechamiento de recursos Conocer nuevas herramientas tecnológicas para el aula
Se tiene la posibilidad de acceder a recursos humanos y tecnológicos. Se cuenta con la base material	La negligencia en general que afecta el mantenimiento. Se presenta falta de continuidad en los equipos de trabajo
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	4	5	3
b	4	4	4
c	4	4	4
d	5	3	3
e	4	3	3
Total	21	19	17



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

- Analicen la brecha respondiendo las siguientes preguntas

¿Cuál fue la brecha identificada?

La brecha identificada fue la administrativa

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

Se evidencia en una falta de efectividad de la política educativa en la institución en el mantenimiento, distribución y disponibilidad de los recursos digitales para un mejor aprovechamiento de los mismos.

Magnitud ¿A quiénes y a cuántos afecta?

A toda la comunidad

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

Desde el 2002

Localización ¿Dónde existe y dónde no?

Están permeada por toda la comunidad



Focalización ¿Pueden distinguirse grupos o poblaciones específicas?

Esta generalizada

Conversión de la brecha a reto

El reto es estructurar un plan pedagógico para la apropiación de los recursos tecnológicos que permita mejorar el aprovechamiento de los mismos.

¿Cómo plantearían la brecha como un reto?

¿De qué manera podemos hacer un ejercicio de apropiación pedagógica y articulación entre todos los actores de la comunidad que permita un plan de mejoramiento continuo, transversal?

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

Clara tiene 8 años y está en grado quinto y estudia en la sede Indalecio del municipio de Dagua a ella le gustaría que los equipos de tecnología que se encuentran en su sede fueran más funcionales.

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?

El contexto nos da las brechas que debemos atacar. En este caso, se resalta la necesidad de tener los roles claros, comunicación efectiva.

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

Se requiere la priorización para identificar las brechas y posteriormente enfocar y optimizar los recursos y esfuerzos en la resolución de los problemas

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

Hacer operativo el equipo, con un manejo estratégico de las acciones, implementando planes de mejoras con un foco específico y claro

Elaboró Anexo 2:

Nombre: OLMER MUÑOZ

C.C: 16608950

Cargo: Gestor STEAM Institución Educativa

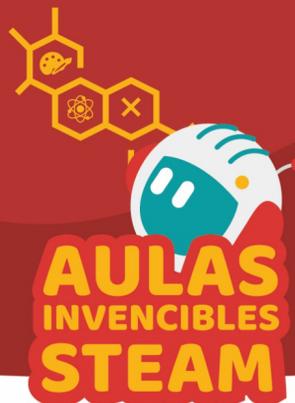
Revisado por:

Nombre: Claudia Domínguez

C.C: 66864020

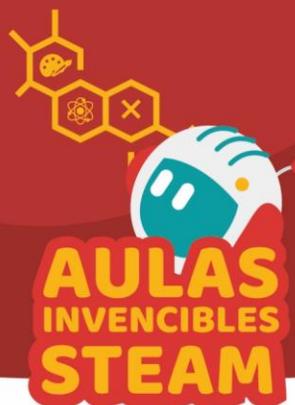
Cargo: Asesora STEAM

SEGUNDA VISITA IN SITU



GOBERNACIÓN
VALLE DEL CAUCA

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	DAGUA	Fecha: 31/10/2022
Lugar:	IEO DEL DAGUA	
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:	CLAUDIA DOMÍNGUEZ	

PARTICIPANTES		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
WILLIAM ALEGRÍA PALACIO	IE DEL DAGUA	DOCENTE TECNOLOGÍA
GUSTAVO ALFONZO HERNÁNDEZ	IE DEL DAGUA	DOCENTE SOCIALES
OLMER MUÑOZ	IE DEL DAGUA	DOCENTE DE TECNOLOGÍA
INÉS CAMPO DE P.	IE DEL DAGUA	DOCENTE PRIMARIA

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	➤ Visión y materialización del plan operativo institucional
5. Plan de acción	
6. Cronograma	
7. Seguimiento	➤ Estrategia de seguimiento y monitoreo
8. Socialización	➤ Sistematización y difusión
9. Evaluación	

Objetivo 1

APORTE 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

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.

CONSULTAR



OBSERVACIONES DE LA ASESORA STEAM:

A las 7:30 am. Se dio inicio al encuentro con el saludo de bienvenida a los asistentes y la presentación, se establecieron los acuerdos del encuentro y del trabajo a realizar, se socializó la agenda del día, también realizó la lectura del objetivo del encuentro. A continuación, se realizó la descripción de la relación entre los dos apartados 3 Y 4 de la estructura del plan de medios y TIC con el enfoque STEAM y se dio claridad sobre la manera en que los contenidos de los apartados enriquecen y se incorporan al Plan de Medios y TIC + STEAM para las proyecciones del 2023.

Después se dio continuidad al encuentro con la lectura del objetivo 1, luego se retomó el documento de la brecha identificada durante la primera visita in situ y a partir de ahí se realizó la socialización de la matriz para contextualizar el propósito de la visita, se dio desarrollo a la actividad realizando el análisis de las opciones para darle resolución a la brecha tales como articular esfuerzos, apalancar fortalezas, promover innovación y /o fomentar alianzas, teniendo en cuenta la importancia de contextualizarlas de acuerdo a las características institucionales.

Luego se procedió a nutrir la matriz con los aportes e ideas de los Gestores presentes en el encuentro. Por razones de las dinámicas institucionales no se pudo contar con la participación plena del equipo STEAM ya que la IE se encontraba celebrando su semana cultural y la mayoría de los docentes se encontraban apoyando las actividades propias de su labor sin embargo los docentes que contaban con un espacio libre acudieron al aula de bilingüismo para brindar sus aportes al documento.

Se concluye el encuentro realizando el balance de la jornada no si antes realizar la presentación e indicaciones para el diligenciamiento del apartado 5 y 6 y dejando claridad del compromiso para la entrega del documento en la segunda mesa municipal. A las 11:30 am. se concluyó el encuentro.

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

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 de los problemas o riesgos que se 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. 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?

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.

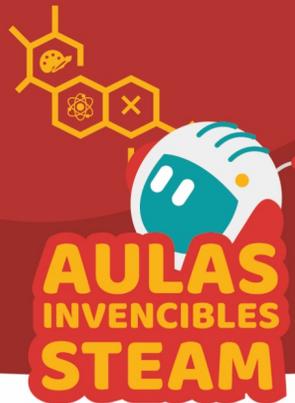
Elaboró Acta:

Nombre: CLAUDIA DOMÍNGUEZ

C.C: 66864020

Cargo: Asesora STEAM

REGISTRO FOTOGRAFICO



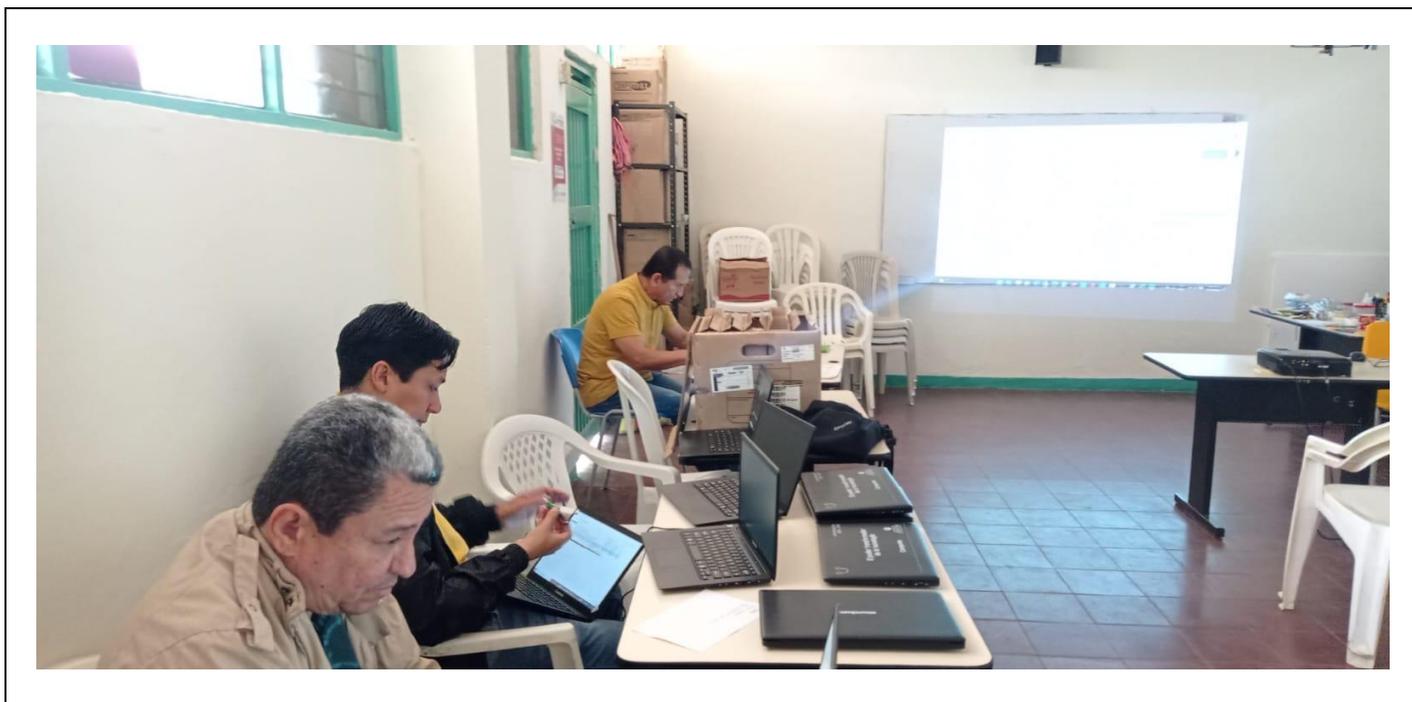
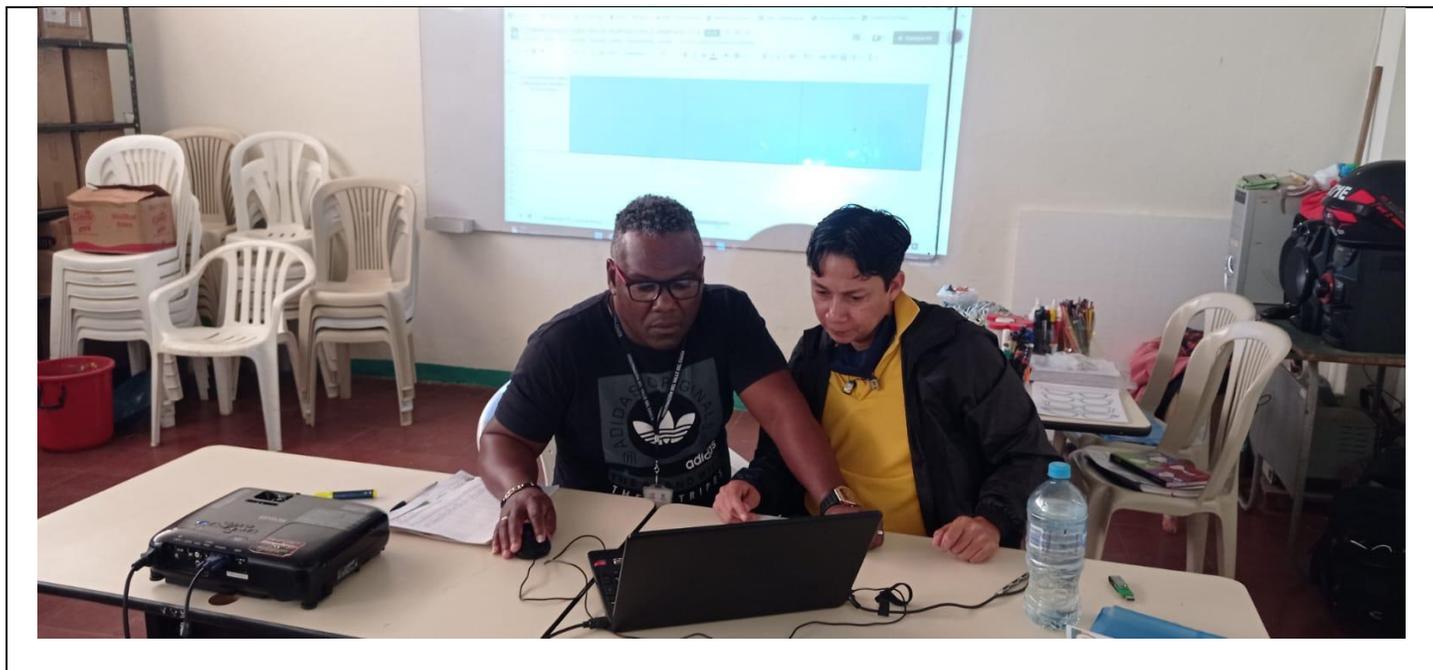


F-RF No. 01	REGISTRO FOTOGRÁFICO	Convenio Interadministrativo No.1.210.30-12.19-0447
		Versión: 1
		Fecha de aprobación: octubre 3 de 2022

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	DAGUA	Fecha: 31/10/2022
Institución Educativa	DEL DAGUA	
Actividad:	Segunda Visita in Situ	





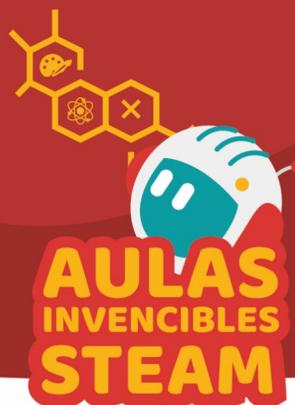


ASISTENCIA



GOBERNACIÓN
VALLE DEL CAUCA

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	DAGUA	Fecha entrega: Segunda Mesa Municipal
Lugar:	IEO DEL DAGUA	
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:	CLAUDIA DOMÍNGUEZ	

PARTICIPANTES		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
WILLIAM ALEGRÍA PALACIOS	IE DEL DAGUA	DOCENTE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
GUSTAVO HERNÁNDEZ	IE DEL DAGUA	DOCENTE DE SOCIALES
OLMER MUÑOZ	IE DEL DAGUA	DOCENTE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
INÉS CAMPO DE P.	IE DEL DAGUA	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 – 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 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.

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:

- Seguimiento a procesos y resultados:
- Cronograma de socialización y capacitación para docentes.
- Formulario diagnóstico y seguimiento.
- Red de directivos, administrativos, servicios y docentes.
- Articular canales de comunicación con la Secretaría de Educación.
- Red de divulgación del currículo.

**Utilización de grupos focales:**

Los integrantes del Equipo STEAM Institucional puede conformar en su sede un grupo de apoyo.

Objetivos:

Definir en cada año lectivo un máximo de tres objetivos que sean realizables y alcanzables.

Cronograma:

En la primera semana del año lectivo 2023, el Equipo STEAM, elabora el cronograma a desarrollar.

Participantes responsables:

Casas integrantes del Equipo STEAM, tendrá un rol y una función específica.

Moderador asignado:

En cada sesión programada en el cronograma y de acuerdo a su rol y la temática a desarrollar será el encargado de moderar.

Preguntas:

Los integrantes de los roles diferentes a la temática a tratar, elaboran un cuestionario para ser desarrollado en la sesión.

Lugar de reunión:

En jornada nada contraria en la sede central.

Encargado de la logística:

Los integrantes de los grupos de apoyo

Registro del desarrollo de la sesión:

Se lleva un libro de actas, donde se consignan el desarrollo de las sesiones de trabajo.

Análisis de la información:

Confrontación de las metas propuestas con los registros en el libro de actas de las sesiones.

Compromiso:

Establecer las estrategias para el logro y alcance de las metas del Plan Operativo Institucional



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?

La documentación es importante porque es el instrumento que permite registrar de manera oportuna, concisa y detallada de los procesos que se están realizando.

El procesamiento es fundamental porque es la aplicación de una herramienta tecnológica que permite guardar y archivar virtualmente una información y realizar un estudio detallado ya sea con tablas o gráficos.

¿Qué acciones nos interesa sistematizar y por qué?

El cronograma, las actas de las sesiones, la ficha o hoja de vida de cada uno de los equipos y herramientas TICs y STEAM, el inventario de los insumos y elementos que permitan la preservación, mantenimiento y recuperación de los equipos tecnológicos.



¿Qué fuentes de información vamos a utilizar?

La documentación o relación de la entrega de las dotaciones que se realizan en la institución,
Las especificaciones y registros de los equipos, herramientas e insumos que constituyen la ficha de vida tecnológica.
El cronograma, las actas y registros de las actividades que se van desarrollando.
El buzón de quejas, reclamos y sugerencias.

¿Qué procedimientos vamos a seguir?

Socialización y sensibilización,
Conformación del Equipo STEAM.
Asignación de Roles.
Elaboración del cronograma a desarrollar.
Ejecución, seguimiento y evaluación del proceso.

Recopilación del proceso

El registro en el libro de actas y la sistematización de los procesos que ejecutan.

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: OLMER MUÑOZ GÓMEZ

C.C: 16608950

Cargo: Gestor STEAM Institución Educativa

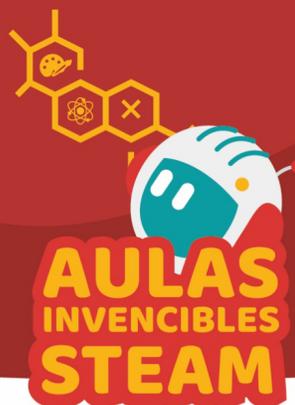
Revisado por:

Nombre: CLAUDIA DOMÍNGUEZ

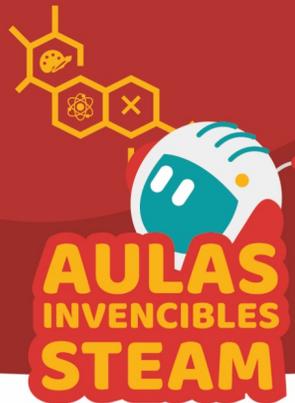
C.C: 66864020

Cargo: Asesora STEAM

SEGUNDA 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	1.1.2.3: Articular desde un enfoque STEAM los recursos que hacen parte del ecosistema tecno pedagógico entregados por la Secretaría de Educación Departamental a las 149 IEO	
Municipio	DAGUA	Fecha: 18/11/2022
Lugar:	PUNTO VIVE DIGITAL	
Agenda:	Desarrollar ruta de implementación para el uso del ecosistema tecnológico para la gestión pedagógica con la dotación de nuevas tecnologías para la experimentación e innovación STEAM desde un enfoque diferencial.	
Actividad:	Segunda Mesa Municipal	
Responsable de la jornada:	Claudia Domínguez	

Participantes		
Nombre	Institución Educativa	Cargo
Juan Carlos Muñoz	Alcaldía De Dagua	Apoyo Operativo
Carlos A. Escobar	IE El Palmar	Rector
Johnny Andrade	IE Camilo Torres	Docente
Abraham Alomía	IE Camilo Torres	Docente
Luz Amparo Cabrera	IE Miguel Antonio Caro	Docente

NOTA: Se adjunta listado de asistencia con 18 participantes más.

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

Socializar los lineamientos establecidos por la SED a las instituciones educativas para estructurar acuerdos en el establecimiento de la ruta institucional de implementación para el uso del ecosistema tecnopedagógico para la experimentación e innovación STEAM.

Socializar y explorar con los Gestores STEAM de las Instituciones Educativas el Ecosistema Tecnopedagógico para la Gestión de la Calidad Educativa en las Instituciones Educativas de los 34 municipios no certificados del Valle del Cauca. Para así dar paso a los lineamientos propuestos por la Secretaría de Educación Departamental, que pretenden promover con los gestores STEAM el reconocimiento del aporte del ecosistema a la gestión educativa de las Instituciones Educativas.

Lo anterior se realizará por medio de la siguiente pregunta que cada Gestor STEAM representante de su Institución Educativa debe responder: ¿Cuál es la manera de implementar todos los recursos asociados al ecosistema en su institución educativa, que se articule a su plan estratégico?

✓ **A continuación, describa el desarrollo de la actividad y consolide los resultados obtenidos:**

Para contextualizar la realización de la segunda mesa municipal se describen las actividades previas que se realizaron para garantizar el objetivo de la convocatoria.

- En la primera mesa municipal se elaboró el mapa de actores internos y externos con la finalidad de identificar aquellos representantes clave que pueden aportar a la estructuración del plan estratégico institucional de medios de diferentes maneras.
- Durante la Segunda Visita In Situ realizada en cada una de las IE antes de la fecha estipulada para la segunda mesa municipal se les recordó a los Gestores Líderes STEAM el compromiso de realizar la convocatoria a los actores estratégicos externos para participar en el encuentro. Y con aquellas IE con las que se tuvo que aplazar la Segunda Visita In Situ por consecuencia de la ola invernal que afecta al municipio de Dagua y que por daños en las vías de acceso no se pudo ejecutar el encuentro a tiempo, se estableció comunicación telefónica y/o vía WhatsApp para anticipar los formatos y contenidos del encuentro y de esta manera asegurar la participación de todos en la segunda mesa municipal.
- Con los Gestores líderes se habló sobre la importancia de realizar una excelente presentación en la cual destacaran las características más relevantes de sus planes estratégicos y de esa manera poder gestionar la consecución de recursos.
- La semana antes de la realización del encuentro se efectuó la verificación de las personas que asistirían a la segunda mesa municipal para anticipar la logística y determinar cuáles y cuantos serían los actores internos y externos confirmados; los reportes de los Gestores Líderes no brindaron certeza de tal participación ya que de las invitaciones enviadas ninguna recibió contestación. Sin embargo, el listado de



- '' verificación indicó la participación de 30 personas entre las que se incluían algunos rectores, coordinadores, gestores STEAM de cada IE y las dos Asesoras.
- Las Asesoras STEAM asignadas al municipio de Dagua, se reunieron de manera previa para planear las estrategias que se implementarían durante la segunda mesa municipal, con la finalidad de garantizar la organización del encuentro y acompañar cada momento con la implementación de actividades que permitieran la recolección de la información de una manera eficiente y apropiada utilizando como recurso herramientas digitales, las seleccionadas fueron: **PADLET** la cual permite que los usuarios puedan escribir, elaborar trabajos tareas o subir archivos, allí se descargaron las preguntas orientadoras indicadas para el encuentro y se utilizó un Código **Qr** para llegar al vínculo dónde los participantes pudieran ingresar y resolver el cuestionario; otra herramienta utilizada fue **CANVAS** en la cual se diseñó y elaboró un Flyer para realizar la convocatoria del evento.
 - También se seleccionó el lugar del encuentro teniendo en cuenta que la ubicación fuera estratégica, que contara con buena accesibilidad, amplitud, mobiliario y los equipos necesarios para para proyectar las imágenes de las presentaciones y el sonido de las mismas. El lugar elegido para la realización de la segunda mesa municipal fue la sala de audiovisuales del Punto Vive Digital facilitado por la secretaria de educación del municipio de Dagua. Dentro de la logística también se incluyó el compartir un refrigerio a los participantes ya que la jornada de la mesa municipal estaba planteada para realizarse de 8:00 am. a 12:00 m.

El día viernes 18 de noviembre de 2022, siendo las 8:00 am. en las instalaciones del Punto Vive Digital ubicado en el casco urbano del municipio de Dagua, se realizó el evento que contó con la participación de los gestores STEAM de las 11 IE del municipio, dos rectores y un coordinador.

Para el inicio del encuentro se dio la bienvenida a los participantes, se realizó la presentación de las Asesoras, la lectura de los objetivos del encuentro de la Segunda Mesa Municipal, se establecieron los acuerdos y se realizó la toma del registro de asistencia la cual evidenció que no concurrieron al encuentro los actores estratégicos convocados previamente.

Para el desarrollo de la mesa municipal, se contó con dos momentos, los cuales se dividieron de la siguiente manera: Momento 1 que corresponde al objetivo: socializar y explorar con los Gestores STEAM de las Instituciones Educativas del municipio de Dagua, el Ecosistema Tecnopedagógico para la Gestión de la Calidad Educativa, para ello, se proyectó presentación de **genial.ly** en la cual de forma interactiva, se presentó el Sistema de Información de Gestión Pedagógica y se generó espacio para que cada uno de los docentes se relacionaran con los códigos **Qr** donde podían reconocer los diferentes recursos digitales existentes para el uso pedagógico de cada una de las instituciones educativas.

Teniendo en cuenta lo anterior, los docentes y participantes de este momento, manifestaron que reconocen la mayoría de los recursos tecno pedagógicos identificados en la diapositiva, sin embargo, evidencian que en la mayoría de las IE dichos recursos se encuentran sub utilizados, algunas de las causas del bajo aprovechamiento de los equipos son los siguientes:



- “ Docentes que reciben la capacitación y a los cuales se les entrega de manera exclusiva los recursos digitales para salvaguardarlos y los utilizan de manera esporádica y únicamente para su asignatura, sin transferir el conocimiento, ni el recurso a sus pares para evitar pérdidas o daños en los equipos.
- Instituciones educativas en las que existen los recursos digitales, pero los docentes a cargo no cuentan con la formación para utilizarlos de manera adecuada o no tienen la iniciativa para explorar las posibilidades que brindan dichas herramientas y que tal vez les permitirían hacer sus clases más atractivas e interesantes tanto para ellos como para los estudiantes.
- Otro caso muy frecuente es el de aquella IE que cuenta con una gran bodega en la cual los recursos digitales reposan en estanterías dentro de sus empaques originales que se resguardan bajo llave para evitar que se pierdan o deterioren.
- También se evidencia que en algunas IE estos recursos digitales se aprovechan de mejor manera, pero se encuentran administrados por un docente que con frecuencia resulta ser el de tecnología (no siempre) que a su vez tiene un aula exclusiva y que en muy pocas oportunidades facilita los equipos o el espacio para que otras asignaturas puedan diversificar sus clases con herramientas digitales.
- Otros docentes se mostraron sorprendidos ya que no lograron identificar algunos de los recursos mencionados en la presentación y reconocen que esto limita el uso de los recursos ya que el desconocimiento de los mismos reduce ostensiblemente la posibilidad de poder aprovecharlos.
- Es frecuente que la mayoría de los recursos se asignen a la sede principal de cada IE y que las otras sedes no tengan oportunidad de acceder a los recursos digitales.
- Otra causal de subutilización de los equipos digitales es la mala o inexistente conectividad, la cual tiene varias causales, por ejemplo, falta de presupuesto para contratar el servicio, dificultades en la instalación de redes por la ubicación geográfica de las diferentes sedes de cada IE, operadores que no brindan una cobertura suficiente, entre otras.
- Dentro de las dificultades evidenciadas por los maestros también se encuentra la baja calidad de las dotaciones digitales, las cuales no cuentan con licencia de funcionamiento para los softwares, la capacidad de almacenamiento y velocidad son estándar o muy básicas, son asignadas a las IE sin un convenio de mantenimiento, actualización y suministros.
- Evidencian que también han venido recibiendo junto con los equipos capacitación técnica para el adecuado uso y aprovechamiento de los recursos digitales y que dentro de las orientaciones recibidas también se les ha indicado que pueden utilizar los equipos de manera offline pero que definitivamente esa metodología no siempre se puede aplicar.

Lo anterior, permitió identificar la necesidad de que se institucionalice programa sistemático de alfabetización digital a toda la comunidad educativa que garantice la apropiación pedagógica y buen uso de los recursos del ecosistema digital existentes en cada IE, pero que también se descentralicen para que todos tengan las mismas posibilidades de acceder al conocimiento y a las herramientas.



..

Se orienta a los docentes, frente a la importancia que posterior a la participación en la mesa municipal sean agentes multiplicadores de la información y puedan generar espacios en los que se socialice a sus pares docentes el ecosistema tecnopedagógico para el aprovechamiento institucional.

Teniendo en cuenta lo anterior, se procedió a realizar la pregunta orientadora ¿Cuál es la manera de implementar todos los recursos asociados al ecosistema en su institución educativa, que se articule a su plena estratégico?, se brindaron las orientaciones pertinentes y se genera espacio para que los grupos de trabajo de cada IE resolvieran esta pregunta y el resto del cuestionario en el **Padlet** utilizando el Código **Qr**. para ingresar a la herramienta; dando como resultado, la estructura de implementación institucional, a través de la elaboración del Anexo 1 el cual se compartió previamente por diferentes canales (WhatsApp, correo electrónico, DRIVE y memoria USB)

El primer momento concluyó con el análisis y retroalimentación de los hallazgos en común encontrados en los que se evidenció la importancia de conocer, apropiarse, implementar y evaluar el uso del ecosistema tecnopedagógico en cada una de las instituciones educativas participantes.

Elaboró acta:

Nombre: CLAUDIA DOMÍNGUEZ
C.C: 66864020
Cargo: Asesor STEAM

Nombre: Nirsa Beatriz Moreno
C.C: 38562545
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	1.1.2.3: Articular desde un enfoque STEAM los recursos que hacen parte del ecosistema tecno pedagógico entregados por la Secretaría de Educación Departamental a las 149 IEO	
Municipio	DAGUA	Fecha: 18/11/2022
Institución Educativa	PUNTO VIVE DIGITAL DAGUA	
Actividad:	Segunda Mesa Municipal	





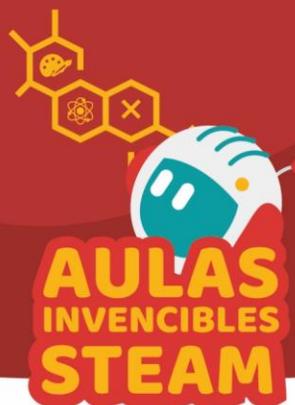


ASISTENCIA



GOBERNACIÓN
VALLE DEL CAUCA

¡GRACIAS POR TÚ
COMPROMISO!



GOBERNACIÓN
VALLE DEL CAUCA