

## **Asociación de Colegios Privados y de Primera Infancia del Valle**

Con el patrocinio de Editorial **SANTILLANA**

### **CONVOCATORIA** - (Actualizada)

**SEMINARIOS PARA DIRECTIVOS Y DOCENTES SEMANA DE RECESO - 2018**

OCTUBRE 8 Y 9, 2018

### **DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS PARA EL SIGLO XXI**

AUDITORIO COLEGIO BILINGUE LAURETTA BENDER

Calle 11 # 128-200. Tel. 555-1311

**PARA:** Instituciones Educativas Afiliadas y No Afiliadas a **ASOCOPRI**

Reciban un cálido saludo y nuestros mejores deseos en la iniciación de labores en el nuevo año escolar.

En esta oportunidad, **ASOCOPRI-VALLE**, invita a Docentes y Directivos Docentes de sus Colegios Afiliados a participar de su **VIII Ciclo de *Seminarios-Taller*** durante la semana de receso los días, lunes 8 de Octubre (de 7:30 a.m. a 1:00 p.m.) y martes 9 de Octubre (de 7:30 a.m. a 1:00 p.m.). El tema para esta oportunidad es ***Metodologías para el Desarrollo de las competencias para el Siglo XXI***.

El **objetivo general** de la jornada será:

Ofrecer entrenamiento a líderes académicos y docentes seleccionados para que conozcan las nuevas tendencias en el desarrollo de las Competencias para el futuro con habilidades para trabajos que aún no se han ofrecido con el fin de estar al tanto de nuevos desarrollos educativos.

**STEM** es el acrónimo en inglés de los nombres de cuatro materias o disciplinas académicas: **Science**, **Technology**, **Engineering** y **Mathematics**, que en nuestro sistema educativo corresponderían a Ciencias Naturales, Tecnología y Matemáticas.

La educación **STEAM**, (STEM más Artes), es decir, la educación en ciencias naturales, tecnología y matemáticas, que incluye las áreas de la creatividad, el arte y la cultura, es una de las principales innovaciones educativas en América Latina.

En una Educación **STEAM**, los estudiantes trabajan en equipo y aprenden a resolver problemas reales sobre los que deben tomar decisiones y reflexionar; aumentan su capacidad para resolver problemas de forma creativa así como el pensamiento crítico individual, su autoestima e impulsan sus capacidades comunicativas.

La experimentación en primera persona les permite mejorar la retención de los conceptos aprendidos a largo plazo. Además, el uso de tecnologías emergentes minimizan la sensación "intimidatoria" que estos producen. A través de la explicación de hipótesis e ideas, hacen conexiones entre los objetivos de la resolución de problemas y los procesos cognitivos realizados.

La cultura **MAKER** es otra forma de vincularse con la ciencia, la tecnología, el arte y la innovación desde la escuela. El movimiento **MAKER** comenzó a llamar la atención de educadores, presentándose como una efectiva estrategia para despertar el interés de niños y adolescentes hacia disciplinas **STEAM** y siendo una gran fuente de inspiración a la hora de planificar las actividades áulicas.

¿Qué supone el movimiento **MAKER** en la educación? Supone despertar la curiosidad, fomentar la creatividad, el ingenio; supone explorar y crear. Pero supone, sobre todo, construir conocimiento, compartirlo, desarrollando de esta forma habilidades de pensamiento de orden superior en todo el alumnado, porque "todos somos hacedores, todos tenemos esa habilidad de hacer cosas". (**VER ANEXO**)

El Seminario - Taller tendrá lugar en el **COLEGIO BILINGUE LAURETTA BENDER**, orientado por destacados académicos: los Doctores: **José Marino Gallego**, Fundador y Rector del Gimnasio Campestre La Consolata Bilingüe de Manizales; **Jason Castro Parra**, Consultor Académico de Editorial Santillana; **Carlos Andrés Peñas** - Director Pedagógico de la Fundación SIGE, Educador enfocado en el mejoramiento de la calidad de la educación.

El segundo día se presentará el tema: **Cómo Enseñar las Habilidades 21 y "Desarrollo de Habilidades cognitivas y socio afectivas y estilos de aprendizaje"** y su respectivo taller de aplicación, a cargo de las Doctora **Yuvi Arenas**.

<b>DIA 1 - Octubre 8</b>	<b>ACTIVIDAD</b>
7:30 AM	<b>Registro.</b> Saludo de bienvenida.
8:00	<b>Sesión 1.</b> Escuelas Inteligentes y cultura <b>MAKER</b> Dr. José Marino Gallego. Fundador y Rector del Gimnasio Campestre La Consolata Bilingüe de Manizales
10:00	Receso
10:30	<b>Sesión 2.</b> Conferencia: <b>STEAM</b> como herramienta para la Transformación Educativa. Dr. Jason Castro - Consultor Editorial Santillana
1:00	Fin de la jornada

<b>DIA 2 - Octubre 9</b>	<b>ACTIVIDAD</b>
8:00	<b>Sesión 3. EL DESAFÍO:</b> Cómo Enseñar las Habilidades 21. Dr. Carlos Andrés Peñas - Director Pedagógico de la Fundación SIGE.
10:00	Receso
10:30	<b>Sesión 4.</b> Habilidades cognitivas y socio afectivas y estilos de aprendizaje. Doctora Yuvi Arenas
1:00	Clausura del evento
1:15	Fin del evento

**VALOR DE LA INSCRIPCIÓN: \$90.000, IVA incluido.**

***Descuentos Especiales*** para Colegios Afiliados a ASOCOPRI:

Dada la importancia del tema para los Colegios, se ofrecen descuentos por participación para Colegios Afiliados a ASOCOPRI así:

1 - 10 participantes:       **\$45.000 IVA incluido.**  
 Más de 10 participantes   **\$35.000 IVA incluido.**

Para todos se incluye la inscripción, los materiales de trabajo, el certificado de asistencia y los refrigerios.

Por efectos organizativos es prioritario que todas las Instituciones Educativas interesadas informen cuántos docentes enviarán por cada área, antes del 25 de Septiembre de 2018 en la ficha de inscripción anexa para garantizar los cupos y hacer factible la realización de cada Seminario.

**NOTA.** Favor enviar el formulario del archivo anexo, diligenciado antes del 25 de Septiembre de 2018 por e-mail a: [asocoprivalle@hotmail.com](mailto:asocoprivalle@hotmail.com) o por FAX al número 555 75 30

## ANEXO. ¿QUÉ SUPONE EL MOVIMIENTO **MAKER** EN LA EDUCACIÓN?

Supone despertar la curiosidad, fomentar la creatividad, el ingenio; supone explorar y crear. Pero supone, sobre todo, construir conocimiento, compartirlo, desarrollando de esta forma habilidades de pensamiento de orden superior **en todo el alumnado**, porque *“todos somos hacedores (**MAKERS**), todos tenemos esa habilidad de hacer cosas”*.

Crear supone combinar elementos en un patrón nuevo, proponer soluciones alternativas. ¿Y qué es eso sino estimular las inteligencias, fomentar el pensamiento crítico y preparar al alumnado para un futuro incierto y cambiante?

Básicamente, el movimiento **MAKER** supone preparar a todo el alumnado para el ejercicio de la ciudadanía y para la participación activa en la vida económica, social y cultural, con actitud crítica y responsable y con capacidad de adaptación a las situaciones cambiantes de la sociedad del conocimiento.

Supone desarrollar hábitos de la mente o conductas intelectuales que van a permitir a todo nuestro alumnado ser capaz de enfrentarse a la vida, a tomar decisiones adecuadas, a enfrentarse a las incertidumbres de la sociedad de conocimientos múltiples, pues como dice Edgar Morin<sup>(1)</sup> *“aprender hoy es dialogar con la incertidumbre”*.

Existe actualmente una tendencia a nivel global de compartir y crear conocimientos. Habitualmente no solo contamos lo que hacemos, sino cómo lo hacemos. Esta es nuestra sociedad, esta es nuestra realidad. Entonces... ¿Por qué no lo hacemos también en las aulas, en los centros educativos? ¿Por qué no ayudamos a **todo** nuestro alumnado a construir conocimiento y no solo a consumirlo? ¿Por qué no estimulamos la expresión oral y escrita, pero también el lenguaje de la imagen, los medios y la tecnología con el objetivo de desarrollar el pensamiento crítico y potenciar **prosumidores**<sup>(2)</sup> frente a consumidores? Y para ello, ¿por qué no les ayudamos a transformar la información en conocimiento, a pensar con eficacia, a hacer preguntas, a entusiasmarse, a aprender de los errores? etc...

En el movimiento **MAKER** nuestro alumnado crea, inventa, toca el mundo, presume, sueña, piensa, explora... y con ello desarrollamos hábitos como la persistencia, el manejo de la impulsividad, la habilidad para escuchar con empatía y entendimiento, el pensamiento flexible, la reflexión sobre el propio pensamiento o metacognición, la búsqueda de la precisión, el cuestionamiento y planteamiento de problemas, la aplicación del conocimiento del pasado a situaciones nuevas, el pensamiento y comunicación con claridad y precisión, la recogida de datos con todos los sentidos, la capacidad para desarrollar el sentido del humor, el pensamiento interdependiente, así como la apertura al aprendizaje continuo, a un aprendizaje a lo largo de vida y mucho más.

---

(1) MORIN, E. (2001). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Barcelona: (Paidós)

(2) Alvin Toffler habló por primera vez de prosumidores Define prosumidor a una persona que consume lo que él mismo produce y en lugar de venderlo es para su consumo o para ofrecerlo gratuitamente.