

INVISTA 2023

EL FUTURO DE LA INVESTIGACIÓN



DOCENTES

ESTUDIANTES

GRADO 11

EGRESADOS

EDUCATIONAL RESEARCH
INNOVATIONS
I.E.D San Pedro Claver
2023

EDICIÓN
03



INVESTIGACIÓN

El proceso de educación se enfoca en el desarrollo completo del estudiante, y la enseñanza y el aprendizaje se dirigen hacia la concienciación del alumno sobre la importancia de su propio proceso de aprendizaje. Esto le permite tomar decisiones pertinentes y emplear diversas herramientas de investigación de manera efectiva en sus actividades de aprendizaje.

DESCUBRIR

Así, la investigación en San Pedro Claver permitió a los estudiantes no sólo gestionar sus ideas dentro de la institución, sino también comunicarlas a organismos externos como Fedesoft, Bebras, UNAL, Mintic y otros que los reconocen como estudiantes con grandes talentos en el futuro.

IMPORTANCIA COMPETENCIAS COMPUTACIONALES

**RECTORÍA
DR. WILSON GÓMEZ BELLO**

Dentro del ámbito educativo actual, se hace necesario recordar la importancia de desarrollar competencias en los estudiantes, lo cual sirven como guía a las prácticas educativas trabajadas en el colegio, y que se deben seguir teniendo como referencia en todos los procesos académicos y técnicos que se adelantan en la institución, y que sirven de insumo en la formación integral de los alumnos, como actores sociales y futuros ciudadanos capaces de mejorar su calidad de vida, de su familia, y brinden solución a los problemas de la comunidad, la ciencia y la tecnología, aplicando los conocimientos y experiencias adquiridas.

A hora bien, para la enseñanza por competencias, la Comisión Europea (2007), plantea que el aprendizaje permanente se ha convertido en una necesidad para todas las personas, por tal razón se requiere mejorar las aptitudes y competencias durante toda la vida de los ciudadanos, no solo para su crecimiento personal y para participar activamente en la sociedad, sino también para ser exitoso en un mundo laboral en permanente desarrollo. Por tanto, se definen las competencias como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto. Además, las competencias clave son aquellas que todas las personas deben tener para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía, la inclusión social y el trabajo.

Así mismo, dentro de la necesidad de desarrollar competencias para el siglo XXI, tiene gran importancia el pensamiento computacional, ya que es un aspecto que ha cobrado especial significado en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. El pensamiento computacional puede considerarse como una competencia transversal a las demás competencias, que permite a los estudiantes desarrollar un pensamiento crítico, como insumo para resolver situaciones problema, de la sociedad, la ciencia y la tecnología.

También, el pensamiento computacional es una forma de abordar y resolver situaciones problema utilizando las matemáticas, la tecnología, la informática, la robótica, la programación, y la sostenibilidad, donde se requiere el análisis de patrones, el uso de algoritmos y la automatización de procesos. Además, contribuye al desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad, la capacidad de aprender a aprender, la observación, la modelización, la automatización, la simulación de escenarios, y la automatización de procesos.

Por consiguiente, todo lo anterior debe ser puesto en contexto en la solución de situaciones problema de la vida cotidiana de los estudiantes y de la comunidad en general, además, estas características son requeridas en el actual entorno educativo para la construcción de nuevos conocimientos por parte de los estudiantes, razón por la cual cobra importancia el desarrollo del pensamiento computacional en las instituciones educativas como el colegio San Pedro Claver I.E.D.



Docentes: Angela
Paola Rincon,
Neyla
Parra, Nancy
Gómez.
LÍDER DE MEDIA
JHON DUARTE



IMPORTANCIA PENSAMIENTO COMPUTACIONAL



FINALISTAS EN PROYECTOS

América solidaria FINALISTAS EN PROYECTOS

19 proyectos finalistas a nivel internacional

Finalistas proyectos

América solidaria

19 proyectos finalistas a nivel internacional



ACTUALMENTE EN EL SAN PEDRO CLAVER IED

Un grupo APROX 50 estudiantes hacen parte del proceso de formación STEAM

MINTIC, : 17 estudiantes, (fundamentos de programación, y tecnologías digitales e industrias creativas digitales



En este sentido el Colegio San Pedro Claver, trabaja en la concientización de las problemáticas del entorno de los estudiantes, con el fin de que aporten ideas para la solución de estos. Inculcando valores como el respeto, trabajo en equipo, la tolerancia, inclusión, al igual que proporciona habilidades digitales para el siglo XXI.

EMPODERAMIENTO

PSICOSOCIAL

Acompañamiento en procesos liderazgo social con iniciativas que buscan transformar el pensamiento de las comunidades, a partir de los ODS

Participación en curso de desarrollo de habilidades. y uso de herramientas digitales PODCAST

SOLUCIONES PARA EL FUTURO SAMSUNG

92Proyectos 2023

93 Proyectos 2022

72 proyectos 2021

36 proyectos 2020

18 proyectos 2019



PARTICIPANTES
2022 Y 2023



LOS RETOS DE LA CIUDADANIA
GLOBAL EN EL SAN PEDRO
CLAVER IED

ÍNDICE

Artículos De Docentes SECCIÓN #1

Orientación Socio Ocupacional	7
FEDESOFTE	11
SAMSUNG	12
Bebras Colombia 2023	13
Fundaula	14
Programa de inmersión Universidad Nacional	15
Importancia del pesamiento computacional	16

Artículos Proyectos 11° 2023 SECCIÓN #2

Jornada Mañana - Ciencias de la computación

Bifot	19
Seguridad a la mano	20
Duck Tale	21
Smart Money	22
La maquina de la felicidad	23
Liberempleo	24

Jornada Mañana - Tecnologías para la Sostenibilidad

Maneja tu dinero desde joven	26
Recordando viejos tiempos	27
Educación Musical	28
Vida Sana	29
Creciendo con la danza	30
Controla tu tiempo	31
Acción sostenible	32

Jornada Tarde - Ciencias de la computación

Ludus Technology	34
WALL-E	35
Toma corriente inteligente	36
Medidor de ruido para aula a través de arduino y sensore de ruido	37

Jornada Tarde - Tecnologías para la Sostenibilidad

Eco Wall Paint	39
Segunda oportunidad	40
Eco Abejitas	41
Ecompost	42
ACEPTACIÓN	43

Artículos Proyectos 11° - Otros años

Año 2022	44
Año 2021	45
Año 2020 - 2019	46
Actividades de campo grado 11°	47

Ideas de investigación 2023 SECCIÓN #3

Jornada Mañana - Ciencias de la computación

Stop Motion	51
Goldentech	51

Jornada Mañana - Tecnologías para la Sostenibilidad

Trading Routine	53
Clicksolutions	53
Estabilidad emocional	54
Salvando patitas	54
Mente cívica inexplorada	55

Jornada Tarde - Ciencias de la computación

(Nombre)	Pag.
----------------	------

Jornada Tarde - Tecnologías para la Sostenibilidad

(Nombre)	Pag.
----------------	------

Videos de egresados SECCIÓN #4

Maria Jose Contreras	59
Juan David Forero	59
Luis Carlos Villegas	60
Laura Ballesteros	60

ARTICULOS DE DOCENTES



Si el docente utiliza la investigación en su práctica educativa, la reflexión crítica de su propia actividad y la de sus alumnos, mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje.

OSO

Orientación Socio Ocupacional

Conozcamos de qué trata esta metodología a través de lo que el **Ministerio de Educación** nos enseña sobre la **Orientación Socio Ocupacional**. Ésta es entendida como el conjunto de procesos y estrategias de acompañamiento a las personas, que les permite articular el conocimiento sobre sí mismos, sobre las oportunidades de formación, y sobre el mundo del trabajo, para tomar decisiones informadas y racionales con miras a construir una trayectoria de vida/formación/trabajo satisfactorio para sí mismos y que aporte al desarrollo y bienestar de la sociedad.

Contempla estas líneas de acción:

Autoconocimiento



¿Qué cosas me gustan? ¿Qué cosas me disgustan?
¿Cuáles son mis habilidades? Estas son algunas de las preguntas que toda persona se puede hacer a la hora de **definir quién es y hacia dónde quiere ir**.

El autoconocimiento es uno de los pasos más importantes para definir un proyecto de vida personal; ya que en la medida en la que esté alineado a lo que el individuo es, más liviano se hará el camino y mayor será la recompensa.

Es indispensable que el individuo esté convencido de los objetivos y metas a alcanzar y así encuentre en su interior la energía para lograrlos. Este puede parecer un camino difícil y largo, pero **será gratificante y ayudará a concretar los siguientes pasos**.

Revisión de proyectos

Es importante que la persona revise los objetivos que alguna vez se propuso **para ver si responden a sus intereses e inquietudes de hoy**. ¿Este es mi proyecto de hoy o de cuando era niño? ¿Es mi proyecto o es el de mis padres?

Con el correr de los años, se puede notar que las personas con las que se recorrió un largo camino (en la escuela, en la universidad) comienzan a transitar sus propios proyectos y descubrir su plan de vida. Los padres tienen un plan de vida, los hermanos tienen otro plan de vida, los amigos y compañeros de colegio otros.

Las diferencias no deben afligir, sino motivar para salir al encuentro del propio. Tener un proyecto de vida que cada uno arme a medida **permite alcanzar una vida más serena y feliz** alineada a lo que cada uno es, independientemente de que se puedan o no cumplir todos los objetivos propuestos.



Planteamiento de objetivos y metas propias



En este paso, es necesario que la persona analice su vida hoy (viendo qué quiere cambiar, qué quiere dejar como está) y sus verdaderas necesidades. Así, fija objetivos y piensa en metas que llevarán a ellos. Es importante **visualizar cómo se va a lograr todo lo que se quiere** y no dejar de creer en el poder de la imaginación: está probado que visualizar situaciones e ideas ayuda a ser más positivo y perseverante.

Pasar a la acción

La acción implica que el individuo ponga todo de sí para lograr los objetivos. Esto supone, también, desarrollar una tolerancia a la frustración cuando los planes no salen como se esperaba. Ir variando los pequeños objetivos o metas que conforman el proyecto de vida es parte de esta tarea.

Existen valores que son fundamentales a la hora de encarar la ejecución:

- **Optimismo:** Si se logra cumplir con esta característica, la vida será más fácil. El optimismo permite ver siempre el lado bueno de todas las cosas que ocurren. Ser una persona optimista es una cuestión de ejercitación diaria.
- **Autoconfianza:** La confianza en uno mismo puede verse afectada por situaciones que se hayan atravesado, pero, al igual que el optimismo, es necesario ejercitarla. La persona debe comenzar a sentir confianza en lo que es, aceptarse a sí misma y a partir de allí empezará a sentirse distinta y capaz de lograr todo lo que se proponga.



El proyecto de vida es un proceso que no se logrará de la noche a la mañana, ya que es necesario atravesar la vida para ir logrando cada objetivo. Para lograr cada cosa propuesta es cuestión de ser paciente: este trayecto no es para ansiosos.

Cuando se vayan logrando las metas, se irán abriendo nuevas puertas y nuevos objetivos.

La OSO se desarrolla desde un enfoque integral que parte de la identificación de habilidades e intereses; el análisis de la transformación ocupacional, necesidades educativas y dinámicas sociales; además, del reconocimiento de la incidencia y vinculación de diferentes actores en la toma de decisiones para la construcción de trayectorias de vida satisfactorias de los y las jóvenes.

Con esto se busca que los jóvenes tengan mayor conocimiento de sí mismos y cuenten con herramientas que les permitan plasmar un proyecto de vida informado por sus intereses y sueños.

La construcción de una trayectoria ocupacional no es un proceso meramente individual basado en deseos o habilidades innatas de las personas, sino que se construye socialmente y obedece en gran parte a la experiencia y al contexto en el que transcurren sus vidas, así como a las oportunidades que se perciben en dicho proceso.

Esta nueva manera de ver la orientación requiere un enfoque interdisciplinario, así como un compromiso social y ético que tenga en cuenta las características de incertidumbre laboral y desigualdad propias del contexto de los jóvenes, principal público objetivo de la Orientación Socio Ocupacional. Es así como participan en él todos los actores vinculados con el estudiante, haciendo de su interacción un acompañamiento cercano y consciente que le permita realizar una toma de decisiones informadas.

Desde la **Secretaría de Educación** se ha generado un plan de acompañamiento dirigido a estudiantes, docentes, orientadores y demás personas interesadas en provisionar mayor conocimiento para una toma de decisiones informadas en la definición del futuro académico y/o laboral a las que se enfrentan nuestros jóvenes.

**YO
PUEDO
SER**

La Estrategia de Orientación Socio Ocupacional **“Yo Puedo Ser”** es una apuesta para que los y las jóvenes tomen decisiones informadas sobre su proyecto de vida educativo y laboral, a partir del reconocimiento de sus intereses, habilidades, oportunidades de acceso y continuidad de formación posmedia así como de las competencias requeridas por el sector productivo.

Propone ser abordada desde 3 componentes:

- Mundo del autoconocimiento
- Mundo de la formación
- Mundo del trabajo

Mundo del autoconocimiento tiene como propósito el reconocimiento de intereses, habilidades, talentos, creencias y sueños en relación con la imagen personal, expectativas de futuro y oportunidades de acción. La exploración de este mundo permite que se cuente con elementos para la toma de decisiones al reafirmar la confianza en sí mismo y reconocer las competencias que se tiene para afrontar los retos de la sociedad actual.



Mundo de la formación tiene como propósito que los jóvenes identifiquen la oferta educativa y el universo de posibilidades para elegir un programa de educación posmedia, a partir de las reflexiones sobre lo que les interesa y las expectativas de futuro.

La exploración de este mundo permitirá que tomen decisiones con base en criterios de calidad, costo, nivel educativo, proyección laboral y crecimiento personal.

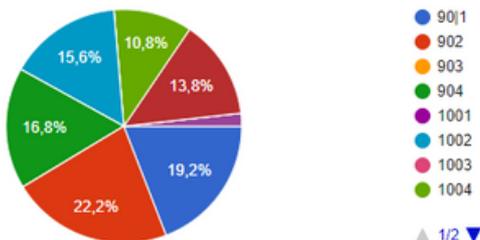
Mundo del trabajo permite que reconozcan las ocupaciones y profesiones para el desarrollo de sus intereses, las competencias específicas que requieren para la vinculación laboral, así como las características y necesidades de los sectores productivos de la ciudad.

Alcanzar las metas del proyecto de vida a nivel educativo y laboral requiere que reflexionen sobre lo que quieren ser y en lo que pueden trabajar y estudiar. Esto favorecerá el crecimiento personal y profesional.

PROCESO DE CARACTERIZACION OSO

GRADO

167 respuestas



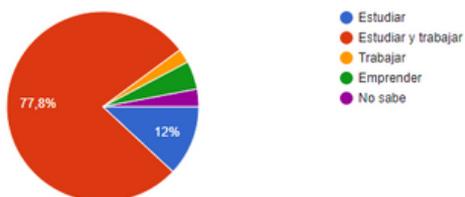
Si su intención es estudiar, qué le gustaría estudiar al terminar el bachillerato?

158 respuestas



Qué le gustaría hacer al finalizar el bachillerato?

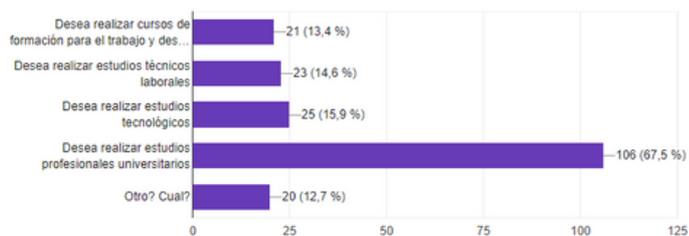
167 respuestas



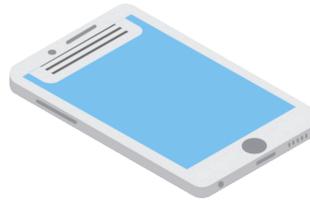
[Copiar](#)

Si su respuesta incluye estudiar indique cuáles de las siguientes opciones:

157 respuestas



**VER RESULTADOS
COMPLETOS**



¿Qué es FEDESOF?

Fedesoft es la Federación Colombiana de la Industria del Software y Tecnologías Informáticas Relacionadas, una organización gremial con más 30 años de trayectoria que trabaja por el fortalecimiento de la industria del software nacional, para que esta sea competitiva, reconocida, exitosa en el entorno internacional.

La Federación congrega a las empresas de software colombianas, defiende y promueve sus intereses ante el Gobierno, los competidores internacionales y otras instancias.

Una de las actividades que promueve Fedesoft durante los últimos años a sido el Concurso de programación para estudiantes de colegio que tiene como propósito acercar a los estudiantes a la formación en tecnologías de la información (TI).

Este año nuestra Institución realizó durante el año 2023 participo en dicho proceso en su VI convocatoria, en donde equipos de estudiantes propusieron, diseñaron e implementaron soluciones mediadas por las TI a problemas reales y propios de cada región, estableciendo así un escenario natural para el encuentro entre necesidades de mercado, iniciativas estudiantiles, problemáticas del entorno o la comunidad y los futuros residentes de la industria TI.

A partir de la participación realizada los estudiantes y docentes nos vimos beneficiados en diferentes convocatorias en cursos de preparación basados en especial en el desarrollo del pensamiento computacional, dentro de los programas mayor acogidos por la comunidad fueron: Introducción a la Programación en PYTHON, Programación para emprendedores (HTML + CSS), Programación para dispositivos Móviles (JQUERY - MOBILE), Introducción a la Programación en Java.

A continuación, encontramos el grupo de proyecto seleccionado para representar a la institución en el VI Concurso de programación para estudiantes de colegio 2023



Esperamos continuar participando en esta convocatoria pues los talentos y habilidades en pensamiento computacional permitirá el desarrollo continuo de habilidades propias del siglo XXI.

FELICITACIONES A TODOS AQUELLOS ESTUDIANTES, DOCENTES, DIRECTIVOS QUE VIMOS EN ESTE PROYECTO LA OPORTUNIDAD PARA CRECER.



Fase de Formación

Formación:

- 353 Colegios inscritos en la fase de formación,
- 48 Cursos gratuitos ofertados en lenguajes de programación y desarrollo de habilidades sociales y directivas.
- 1951 Estudiantes y profesores inscritos en cursos organizados en la fase de formación.



Fases:

- - Inscripción de ideas de proyectos
- Registro de proyectos terminados

Inscripción de ideas de proyectos:

- 74 Ideas de proyectos registrados a nivel nacional
- 302 Estudiantes inscritos en las ideas de proyectos registrados
- 86 Profesores de colegios líderes de los equipos
- 68 Mentores: Profesores universitarios o estudiantes de últimos semestres de Ingeniería de sistemas o empresas.

Registro de proyectos terminados:

- 42 Proyectos terminados a nivel nacional
- 171 Estudiantes inscritos en los proyectos terminados
- 52 Profesores de colegios líderes de los equipos
- 46 Mentores de proyectos terminados



Fases:

- - Eliminatórias regionales
- Final Nacional

Eliminatórias regionales:

- 109 Jurados eligieron los 10 proyectos finalistas a nivel nacional

Final Nacional:

- 10 Equipos finalistas
- 43 Estudiantes participantes: 26 hombres y 17 mujeres
- 10 Profesores de colegios líderes de los equipos
- 11 Jurados eligieron los tres proyectos ganadores

¿Qué es SAMSUNG?



En el mundo actual, la tecnología tiene gran influencia en la mayoría de los aspectos de la vida cotidiana, es el caso de "**Soluciones para el futuro | Samsung Colombia**" se creó una competición única que fomenta el pensamiento innovador, la resolución creativa de problemas y el trabajo en equipo para fomentar ideas de innovación social que aborden los problemas más urgentes de las comunidades. Este programa se centra en incrementar el interés y las capacidades en la educación sobre los ámbitos de la ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas, se le reconoce también como **STEM** (por sus siglas en inglés) anima a los jóvenes a aplicar las capacidades STEM para encontrar soluciones creativas, para resolver retos y abordar riesgos que enfrentan en sus comunidades locales. A partir de 2020, el programa Soluciones para el Futuro de Samsung llegó a más de 1,5 millones de participantes en más de 20 países de todo el mundo.

Solve for Tomorrow
Construye un mejor mañana con tus ideas y creatividad.
Inscríbete a nuestro programa y crea proyectos para cambiar tu mundo.

Together for Tomorrow
Enabling People

En Colombia lleva cinco años este programa de los cuales el colegio San Pedro Claver ha participado los últimos cuatro años con participación destacada de las líneas de Ciencias de la Computación y Tecnologías de la Sostenibilidad, para el año 2019 ocupando el cuarto y el séptimo puesto a nivel nacional entre más de 2500 proyectos, en el año 2020 se participó con 35 proyectos, para el 2021 durante las etapas de aislamiento más fuertes también las líneas de profundización participaron con 35 postulaciones para ambas jornadas.



En el año 2022 se amplió el rango de postulación de ideas que transforman el mundo, participando estudiantes desde grado octavo hasta once de ambas jornadas, obteniendo como tal 72 postulaciones, de las cuales 2 llegaron a la etapa final del concurso. Esto motiva a los estudiantes a seguir participando y a continuar generando ideas relacionadas con el desarrollo sostenible que cambien el mundo.

 Share

CONSTRUYE UN MEJOR MAÑANA CON TUS IDEAS Y CREATIVIDAD

BEBRAS COLOMBIA 2023

Ángela Paola Rincón Nieto
Angelarincon1001@gmail.com

AÑO 2023

RESÚMEN

Bebras es una iniciativa internacional que promueve las habilidades y pilares del pensamiento computacional en niños y jóvenes entre los 5 a 19 años de colegios públicos y privados.

Pilares:

1. Abstracción
2. Pensamiento Algorítmico
3. Descomposición
4. Evaluación
5. Reconocimiento de Patrones.

Sin duda, es una oportunidad para medir y fortalecer el impacto de las iniciativas STEM+A que se han venido desarrollando con estudiantes de primaria y bachillerato a nivel nacional. Los principales promotores de esta iniciativa en Colombia son Fedesoft, REDIS, EasyThink y Recursos Educativos y Tecnológicos, con el apoyo del Ministerio de Educación Nacional, Ministerio TIC, Institución Universitaria Salazar y Herrera – IUSH y la Corporación Universitaria Adventista de Colombia – UNAC.

Así mismo, durante los próximos meses se ofrecerán webinars de entrenamiento que permitirán a los jóvenes prepararse adecuadamente en las tres categorías disponibles:

 **Esquejes:** Grados cuarto - quinto

 **Semillas:** Grados sexto - séptimo

 **Retoños:** Grados octavo - noveno

 **Cafetos:** Grados décimo - once

¿Cuándo se realiza el Desafío Bebras Colombia 2023?

Entre el 17 de octubre al 17 de noviembre

NOTA: El desafío se realiza bajo la supervisión de los docentes designados por el colegio o representantes de cada grado

el colegio San Pedro Claver realizó registro desde grado 4° hasta grado 11°



BEBRAS
COLOMBIA
2023

La línea de Ciencias de la Computación felicita y reconoce el esfuerzo adicional de los estudiantes que participaron este año en esta convocatoria y que hacen parte de los colombianos a desarrollar soluciones que impacten el desarrollo económico y sostenible del país, a su vez fortalecerá su futuro profesional con metas claras para mejorar sus oportunidades laborales y de emprendimiento a futuro.



PAGINA
"BEBRAS COLOMBIA"



FUNDAULA

Ángela Paola Rincón Nieto
Angelarincon1001@gmail.com

AÑO 2023



Fundaula

Formación digital al alcance de todos.

Fundaula tiene como objetivo mejorar la empleabilidad, fomentar la inmersión digital, apostar por el aprendizaje continuo, potenciar el crecimiento profesional y reforzar la premisa del aprendizaje constante.

Cursos que ofrece fundaula

- Programación. Front-end. Back-end. Big Data. Tester. Aplicaciones Móviles. Salesforce.
- Ciberseguridad. Pentester. Cloud. Industrial. SOC.
- Diseño gráfico. Audiovisual. UX. UI. Artefinalista.



PAGINA
"FUNDAULA"



fundaula | **accenture**

PROGRAMA DE INMERSIÓN UNIVERSIDAD NACIONAL

AÑO 2023

Ángela Paola Rincón Nieto
Angelarincon1001@gmail.com

En la Universidad Nacional de Colombia, fueron escogidos 40 estudiantes de grado 11 del colegio San Pedro Claver distribuidos entre la jornada de la mañana y la jornada de la tarde. En estos cursos que ofreció la Universidad tuvo una duración de 40 horas distribuidas en 10 sesiones, donde aprendimos sobre la Industria 4.0 en la cual se enfocaron los proyectos.

Este programa beneficia a estudiantes de educación media de colegios oficiales con experiencias en la universidad para que puedan definir su futuro profesional y laboral. Los estudiantes de grados 10° y 11° se les realizó un examen para escoger que estudiantes ingresaban en los programas de inmersión de los cuales ingresaban 40 de 10° y 40 de grado 11° por colegios.



Bibliografía
Concausa3040. (s.f.). Concausa2030. Obtenido
<https://www.concausa2030.com/que-es-concausa/>

IMPORTANCIA DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

AÑO 2023

En definitiva, el pensamiento computacional es un elemento clave en el currículo que permite a los alumnos desarrollar habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico, creatividad y programación. Integrarlo en el aula es fundamental para preparar a los estudiantes para el futuro



USOS DE EL PENSAMIENTO COMPUTACIONA EN LA VIDA COTIDIANA

- . Resolver problemas matemáticos difíciles.
- . Escribir un informe gigantesco.
- . Simplemente describir los pasos para servir el cereal de las mañanas.

Además, el pensamiento computacional ayuda a desarrollar habilidades valiosas como la lógica, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de trabajar de manera colaborativa. Por este motivo, iniciar el pensamiento computacional en edades tempranas tiene múltiples beneficios.



ARTICULOS PROYECTOS GRADOS 11° 2023



El principal reto que enfrenta el ser humano en el mundo globalizado, consiste en buscar las distintas maneras de apoyar las enormes contribuciones que la investigación debe prestar al bienestar del ser humano y la sociedad misma.

JORNADA MAÑANA

CIENCIAS DE LA
COMPUTACIÓN

Angela Paola Rincón



Dana Brillith Cardenas Montiel
Danna Contreras Bermúdez
Jhon Jairo Chacón Royero

RESÚMEN

Los jóvenes en 2023 usan las redes sociales para expresarse debido al impacto de la pandemia de COVID-19 en 2020. La pandemia generó una mayor presencia en línea y actividades académicas remotas, lo que provocó que los jóvenes se apegaran a los dispositivos electrónicos. En una escuela en Bogotá, Colombia, muchos estudiantes tienen dificultades con el uso adecuado de la tecnología, lo que genera problemas de salud y de concentración. Para abordar esto, el proyecto "Bifot" tiene como objetivo ayudar a los estudiantes a usar la tecnología de una manera más saludable e informada, reconociendo su importancia en la vida diaria.

INTRODUCCIÓN

La juventud es una etapa de la vida en donde la mayoría de ellos en la actualidad del 2023 buscan tener una entidad o libre personalidad que resguardan detrás de un perfil en las redes sociales, dando paso ahí a la libre expresión, generando estereotipos de unos con otros.

Dado a que para haber generado todo esto se debe al año 2020, la llegada del covid19 que fue un virus a nivel mundial, donde muchas personas, principalmente los niños y jóvenes se vieron obligados a mantener un perfil bajo las redes sociales, para mantener la comunicación y realizar actividades académicas a distancia hasta el 2022 según (Dong, Yang, Lu, & Hao, 2020). Durante ese lapso los jóvenes tendieron a contraer un gran apego a los dispositivos electrónicos. En Bogotá, Colombia, la localidad de Kennedy, el Colegio San Pedro Claver I.E.D, los estudiantes en la actualidad siguen con ese apego, donde pocos jóvenes logran darles un uso correcto a las tecnologías manteniendo una vida sana, por otra parte, la mayoría de los jóvenes no usan correctamente estas tecnologías y logran contraer problemas de salud y difícil concentración en el aprendizaje por no estar bien informados sobre los riesgos que contrae el uso excesivo de las TIC.

Para empezar la población en el uso de pantallas va en todo Colombia, el uso excesivo de la pantalla entre jóvenes y adultos se ha asociado desde hace años creando riesgos para la salud física y mental. Pero la llegada del covid-19 y los posteriores aislamientos, se vieron más incrementados, así como el aprendizaje online y la necesidad de distanciamiento social, han aplacado una creciente dependencia de su uso para casi todos los aspectos de su vida: entretenimiento, socialización y educación (Academia Nacional de Medicina, 2022).

METODOLOGÍA

Este proyecto tiene una metodología mixta puesto a que tienen aportes cuantitativos y cualitativos: en su desarrollo el enfoque cuantitativo y cualitativo representa una perspectiva teórica de analizar y reconocer el problema mediante un análisis junto a una hipótesis de investigación objetiva y concreta, incluyendo gráficas de análisis estadístico, de datos sobre los hechos que ocurrieron creando preguntas de investigación o revelar nuevos interrogantes en el proceso de interpretación del por qué los menores se enlazaron a los dispositivos electrónicos en el año 2020 y ahora abusan de la tecnología en el 2023 (Sampieri, 2014).

La cuantitativa porque el proyecto se centra en hablar de la educación, del cuidado y el desempeño de los niños (estudiantes) del cual se generan estadísticas mediante gráficos que se analizan mediante su problemática para llegar a una teoría frente al problema.

La cualitativa porque este se centra en los significados que se extraen de los datos, gráficas, para contextualizar y llegar a dicha conclusión del problema, incluyendo el razonamiento inductivo, y encontrar allí las posibles soluciones.

Conclusiones

Se evidenció que el diseño, implementación y evaluación de la aplicación "Bifot" como estrategia para mitigar el consumo excesivo de tecnología entre estudiantes de grado sexto, la presente investigación no solo contribuye al campo de la educación en tecnología, sino que también sobre la importancia de adoptar un enfoque proactivo y educativo para abordar el consumo excesivo de tecnología entre los estudiantes.

A través de la implementación de esta aplicación, se buscó no solo reducir el tiempo dedicado a la tecnología, sino también promover un uso más consciente y equilibrado de la misma.

Para continuar leyendo el artículo escanee el código QR.



Seguridad a la mano

Arias Vargas Julián Daniel
González González María Fernanda
Gutiérrez Herrera Sebastián
Martínez Sánchez Laura Sofía
Roa Quitian Deivid

AÑO 2023

RESÚMEN

Prevenir posibles peligros que atenten o pongan en vulnerabilidad a algún miembro de la institución y generando por medio de la herramienta estado de alerta por parte de los adultos responsables, profesores o autoridades competentes, cuando alguien se encuentre en situación de peligro estableciendo pedagogías para el uso adecuado de la herramienta y su accionar, también brindar charlas de qué hacer cuando nos sintamos en un estado de peligro por el alcance de investigación descriptiva, recopilando información cuantitativa y cualitativa para la utilización en el análisis de población y el desarrollo de este proyecto es diseñado bajo el planteamiento, metodológico del enfoque mixto puesto que este es el mejor que se adapta a la característica y necesidad del proyecto relacionada con los resultados obtenidos se da a saber que más de un colegio presenta hurtos y otros delitos y no se presenta ningún tipo de ayuda o estrategias mediante el medio de la herramienta se genera el estado de alerta para que así mismo prevengamos todo tipo de delito.

INTRODUCCIÓN

Cada día nos encontramos con noticias de robos y agresiones a la salida de instituciones educativas. En todos los casos, el tiempo de advertencia es tan corto que no permite a la persona pedir ayuda de manera oportuna, permitiendo así que los criminales cumplan su misión, robando las pertenencias de las víctimas y la mayoría de las veces usando violencia, generando un miedo constante en la comunidad.

Por esta razón, este proyecto consiste en crear un prototipo de "Dispositivo de Seguridad", que permita al usuario generar una alerta en caso de estar en peligro.

Inicialmente, pretendemos implementar este dispositivo en la comunidad de la escuela San Pedro Claver, al ver que el problema que expusimos es recurrente y constantemente denunciado por los estudiantes de la institución.

El dispositivo de seguridad cuenta con un botón de pánico vinculado directamente a un número de teléfono, el cual enviará un mensaje al mismo, permitiendo así la reacción inmediata de los guardias de seguridad y de la propia comunidad.

Para llevar a cabo este proyecto, es necesario contar con la colaboración de la comunidad educativa, la empresa de seguridad y los directores de la escuela, investigando de la misma manera en otras instituciones de la comunidad e incluso en diferentes sectores de la ciudad para generar una estadística del problema y permitir de esta manera que el proyecto se expanda.

METODOLOGÍA

El proyecto de investigación se enfoca en abordar la inseguridad en las escuelas, especialmente en la comunidad escolar del colegio San Pedro Claver. Se utilizará un enfoque de investigación mixto para recopilar datos cuantitativos y cualitativos sobre la frecuencia y magnitud de robos y agresiones en la zona. El objetivo principal es desarrollar un "Dispositivo de Seguridad" que permita a los estudiantes generar alertas en situaciones de peligro.

El proyecto se centrará en los estudiantes de los grados noveno, décimo y once, ya que son los más afectados por la inseguridad debido a la presencia de objetos de valor como bicicletas y dispositivos electrónicos.

Se trabajará con una muestra de aproximadamente 143 estudiantes, considerando un margen de error del 5%.

La metodología incluye la realización de encuestas para medir la incidencia de robos y peligros, entrevistas con víctimas de incidentes, experimentos para evaluar estrategias de prevención y grupos focales para recopilar opiniones y expectativas de los participantes.

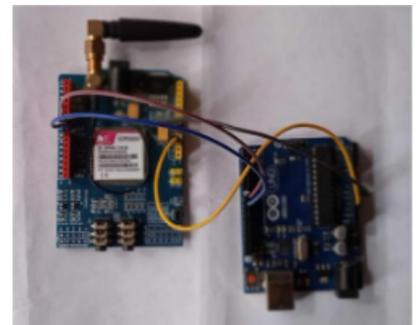
Conclusiones

El dispositivo de seguridad configurado en la plataforma Arduino, puede ser la clave para la disminución de la inseguridad alrededor de las instituciones educativas, pero también puede servir para la seguridad de la zona donde esté ubicado el colegio.

A través del proceso de socialización en los grados 901 y 902 se evidenció que la comunidad educativa se encuentra desinformada de la problemática de la inseguridad en los colegios.

Se evidencia que el dispositivo de seguridad llama la atención de la comunidad ya que a través de este se disminuirá la cantidad de delincuencia en la institución educativa, con este será posible evitar robos, secuestros, peleas entre otras.

Para continuar leyendo el artículo escanee el código QR.



RESÚMEN

El presente proyecto tiene como objetivo promover el aprendizaje del idioma inglés a través de un videojuego innovador. Según el Índice de Dominio del Inglés de EF (EF EPI, 2023), Colombia exhibe un nivel de inglés notablemente bajo. Por ende, el equipo ha optado por colaborar con los estudiantes de la Institución Educativa San Pedro Claver, buscando aportar a la resolución de esta problemática. Esto se logrará mediante diversas metodologías de enseñanza, que hacen uso de diferentes actividades didácticas y el videojuego que desarrollara el equipo. Asimismo, se emplearán variadas herramientas en la creación del videojuego, que actuará como la base para impartir habilidades en inglés. Este enfoque se alinea con la malla curricular del colegio, asegurando una integración efectiva.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto da a conocer lo referente a la investigación de la aplicación de los videojuegos, como una estrategia de aprendizaje centrada en inglés en la edad escolar enfocada en primaria. Con el fin de que los estudiantes se sientan más motivados a aprender una lengua extranjera, de una manera dinámica y entretenida. En el presente documento, el grupo investigativo plantea la siguiente pregunta. ¿Es realmente posible que a través de la implementación del videojuego "Duck Tale" se logre mejorar el nivel de inglés de los niños de primaria en la institución educativa San Pedro Claver? Es posible ya que con las implementaciones de estrategias podemos hacer que los estudiantes de primaria se interesen por este nuevo método de aprendizaje a través de la idea propuesta, y por estudios realizados anteriormente se sabe que aproximadamente un 80% los estudiantes se interesan por la tecnología así que se nos facilita la implementación de esta nueva aplicación con el fin de un mejor desarrollo de los estudiantes en campo que se ha propuesto.

En los últimos años, según (Basaran, 2020) los videojuegos han adquirido una creciente importancia en todo el mundo. Cada vez más jóvenes dedican tiempo y recursos a esta forma de entretenimiento y pasando a un contexto en el cual el mundo es cada vez más globalizado y este requiere habilidades de comunicación en diferentes idiomas, surge la necesidad de incorporar métodos que permitan hacer de los videojuegos, esta forma de entretenimiento que ahora resulta tan creciente resulte como una herramienta efectiva para el aprendizaje de nuevas lenguas. El autor respalda esta idea pues en su documento destaca cómo la implementación de videojuegos conlleva beneficios significativos para el desarrollo de otros lenguajes.

METODOLOGÍA

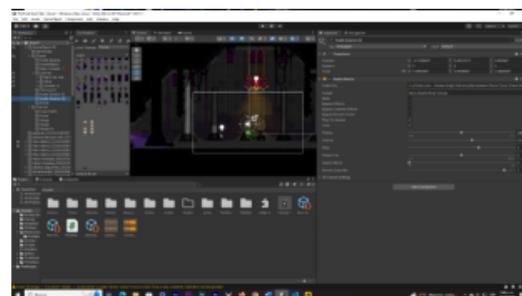
Dadas las características del proyecto, se implementará una metodología mixta que combina enfoques cuantitativos y cualitativos. Este proyecto se puede considerar como un proyecto experimental, (Rozo Cabra, 2016) ya que tiene como objetivo medir el impacto que podría tener la implementación de soluciones en el campo educativo seleccionado. La recopilación de datos tanto cualitativos como cuantitativos permitirá al equipo de investigación obtener una amplia gama de perspectivas y datos estadísticos sobre el problema planteado. Esto facilitará la realización de una investigación más completa en un campo que ha sido poco explorado hasta ahora. (Hernández Sampieri, 2014)

Los resultados mostraron un gran interés por parte del grupo poblacional, tanto por el videojuego, como por las diferentes actividades que se realizaron. El equipo obtuvo diferentes puntos de vista e intereses proporcionados tanto por docentes, como por estudiantes.

Conclusiones

como equipo investigativo, vemos que finalmente el presente proyecto permitió a cada uno de los integrantes integrarse en un nuevo entorno, nos ayudó a asumir un reto de gran complejidad, pero, de gran crecimiento educativo y mental, pues todas las horas que conllevan el desarrollo del videojuego nos permitieron crecer y adentrarnos un poco más en todo lo que es el tema del desarrollo de videojuegos, y más que la gratitud de haber podido crecer como personas y de crecer intelectualmente, también nos vemos gratamente complacidos de que el producto final haya arrojado resultados tan altamente favorables y gratificantes.

**Para continuar leyendo
el artículo escanee el
codigo QR.**



Nicolle Cotrina
Mauricio Cortes
Daymon Díaz
Felipe Rodríguez

RESÚMEN

La falta de conocimiento entre los jóvenes en relación al ahorro y a un manejo adecuado del dinero resulta elocuente. Frecuentemente, existe la creencia errónea de que estas cuestiones sólo conciernen a personas adineradas. No obstante, es crucial que todos los jóvenes aprendan a administrar sus ingresos de manera óptima. De esta manera, la aplicación "Smart Money" busca proporcionar una educación financiera más sólida al abordar métodos de ahorro, gestión de efectivo, criptomonedas y fomentar un estilo de vida sostenible centrado en el ahorro, particularmente entre los estudiantes que hacen parte del ciclo V y la comunidad educativa San Pedro Claver (profesores, vigilantes, etc).

La aplicación aspira fomentar el interés por el aprendizaje en torno a temas como el ahorro, no solo para aquellos que aún no han incursionado en este ámbito, sino también para quienes han iniciado el proceso de ahorro sin percibir resultados tangibles.

INTRODUCCIÓN

En un mundo cada vez más complejo y globalizado, aprender sobre finanzas se vuelve esencial para jóvenes que quieren manejar bien su dinero. A lo largo del tiempo, la falta de conocimiento sobre el dinero ha sido un problema en la sociedad, y hoy en día afecta especialmente a los jóvenes. Demasiados alumnos muchas veces enfrentan dificultades para entender temas como ahorrar, invertir, administrar dinero o entender criptomonedas, lo que puede llevar a no saber cómo manejar bien lo que ganan.

Por lo anterior, este proyecto se enfoca en resolver estos problemas al dar herramientas para entender mejor las finanzas, usando una app llamada "Smart Money". Esta app está pensada para estudiantes de ciclo V y la comunidad educativa en el Colegio San Pedro Claver, para llenar ese vacío que existe en la educación financiera de los jóvenes. Para lograrlo, es importante mencionar algunos objetivos. Por ejemplo, según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, (OCDE), es muy importante enseñar sobre finanzas desde temprano en la escuela. Dicen que "las personas deben aprender sobre dinero lo más pronto posible, porque la educación es muy importante para cada persona. Crear las bases desde jóvenes ayuda a ser mejores con el dinero cuando seamos adultos" (OCDE, 2005). También es relevante entender el ahorro, como dice Mundi (2018). "Ahorrar no es solo guardar dinero que no usas, es como una herramienta para tener un respaldo en el futuro. Este respaldo puede ser muy útil si tienes problemas económicos."

METODOLOGÍA

El proyecto de investigación emplea un enfoque mixto que combina datos cualitativos y cuantitativos para abordar la falta de educación financiera y el uso inadecuado de dinero entre los jóvenes. Se propone una aplicación llamada "Smart Money" para mejorar su conocimiento financiero y promover el ahorro. El enfoque mixto aprovecha las fortalezas de ambos tipos de investigación y busca responder a preguntas sobre el bajo conocimiento financiero y el manejo ineficiente de ingresos.

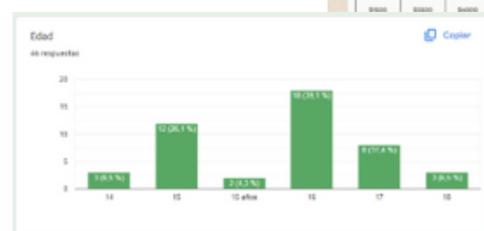
El alcance de la investigación es descriptivo, proporcionando información detallada sobre la situación financiera de los jóvenes. Se enfoca en la población juvenil de los grados décimo a undécimo en el Colegio San Pedro Claver, con una muestra de 117 estudiantes. Los métodos de recolección de datos incluyen encuestas, entrevistas, historias de vida, anécdotas y análisis de documentos.

Los objetivos específicos del proyecto son identificar la importancia de un estilo de vida sostenible a través del ahorro, implementar una herramienta digital para el ahorro y reconocer la aplicación como una oportunidad de aprendizaje financiero. La aplicación "Smart Money" será de fácil uso y brindará información sobre finanzas, inversiones y métodos de ahorro, contribuyendo al aprendizaje financiero y a la administración adecuada del dinero entre los jóvenes.

Conclusiones

En síntesis, la diversidad de formas y tipos de ahorro dentro del marco teórico, además de explorar un diverso campo de temas que se relacionan con el ahorro, la inversión y la toma de decisiones financieras. En esta indagación, uno de los elementos fundamentales que ha emergido es la variada gama de formas y tipos de ahorro que se encuentran a disposición de los individuos, esta diversidad brinda oportunidades para que las personas elijan las estrategias que mejor se adapten a sus metas económicas y en el tipo en el que se quiera tomar estas estrategias.

Para continuar leyendo el artículo escanee el código QR.



Eylin Hernández Álvarez
Ana Karol Núñez Herrera
Miguel Alejandro Prada Utria

RESÚMEN

Este proyecto tuvo como objetivo principal fomentar el reciclaje de tapas plásticas entre los estudiantes a través de una innovadora herramienta didáctica "Máquina de la Felicidad" construida con Arduino.

Involucrando a los estudiantes de Ciclo I y II del colegio San Pedro Claver IED, en la recolección de tapas plásticas, canalizando sus esfuerzos hacia la sostenibilidad y la responsabilidad ambiental. Las tapas recolectadas fueron dirigidas al programa PRAE institucional y donadas a diversas fundaciones, marcando un importante paso hacia una mayor conciencia social y ambiental. La interacción directa de los estudiantes con la máquina generó un cambio paulatino en la recolección de tapas. Alcanzando a reunir más de 20,000 tapas plásticas en un período de menos de un mes.

INTRODUCCIÓN

Una de las principales fuentes de residuos plásticos son las tapas de botellas y envases, que muchas veces son desechadas de forma irresponsable como lo informa, (Usina Eco, 2019b) dice que "Las tapas están hechas de Polipropileno (plástico 5, PP), un tipo de plástico diferente al de las botellas (PET), por esto lo ideal es remover las tapitas de las botellas y juntarlas por separado". Por este motivo se busca hacer la adecuada separación de tapas y botellas, debido a que son materiales reciclables diferentes, y una diferencia visible es que: el PET es un material más ligero, no tan resistente; y el PP es un material más resistente.

Con el objetivo de contribuir al cuidado del medio ambiente y al mismo tiempo aprovechar el valor de las tapas plásticas, se ha desarrollado un proyecto de recolección y aprovechamiento de tapas plásticas. Esta propuesta consiste en recolectar estas tapas y reciclarlas para darles un nuevo uso.

Para implementar este proyecto, se llevarán a cabo diferentes acciones. Entre ellas, crear una máquina como punto de recolección, que funcionará con una metodología didáctica para que los estudiantes se motiven a recolectar este elemento. Esto permitirá que los estudiantes puedan depositar sus tapas plásticas de forma fácil, rápida y práctica.

Concluyendo, este proyecto de aprovechamiento de tapas plásticas busca minimizar el impacto ambiental de estos residuos y valorizarse a través del reciclaje. Además, contribuyó al desarrollo de una conciencia ambiental en la sociedad y contribuirá al cuidado del medio ambiente.

METODOLOGÍA

El proyecto se basa en un alcance de investigación explicativo, debido a que, define (Sampieri, 2014) "este permite responder a las causas de los fenómenos de estudio y porque se relacionan dos o más variables en este". En la investigación que se ha realizado se explica el juego como un método de aprendizaje (sostenible), el por qué los esfuerzos de la educación ambiental suelen ser insuficientes y como con este proyecto se podría potencializar de forma lúdica e interactiva el reciclaje, se analiza la raíz del problema (las personas no están relacionadas con el reciclaje o un estilo de vida consciente con su impacto en la tierra) y se busca darle solución implementando una estrategia.

El impacto que tendrá esta investigación implementando a "LMF" (La Máquina de la Felicidad), será que los niños aprendan a reciclar y empiecen a implementar hábitos sostenibles que estén relacionados con el reciclaje. Recibirán bonificaciones sencillas, pero divertidas que tendrán la función de motivarlos a reciclar el material que ya se encuentra en su espacio.

Conclusiones

Este proyecto ha tenido un impacto significativo al promover el reciclaje de tapas plásticas mediante la "Máquina de la Felicidad", la cual no solo cumple su propósito funcional, sino que también incentiva la participación de los estudiantes, sensibilizándolos sobre la importancia del reciclaje. La interacción positiva con la máquina muestra que soluciones tecnológicas pueden fomentar comportamientos sostenibles al combinar tecnología con educación ambiental. Este proyecto no solo trata de recolectar tapas, sino de construir un futuro sostenible. Los resultados respaldan la efectividad de este en fomentar tanto la participación como la preservación del medio ambiente.

Para continuar leyendo
el artículo escanee el
codigo QR.



Nicol Tatiana Muñoz Nieto
Maicol Estiben Reina Cortez
Nelson Stiven Marín Ariza

RESÚMEN

El siguiente proyecto tiene como objetivo general Implementar estrategias de apoyo entre la comunidad Sampedrina para la búsqueda de empleo y así disminuir la alta tasa de desempleo, Como objetivos específicos, generar estrategias que apoyen a la comunidad para disminuir el desempleo. Así mismo buscamos clasificar diferentes tipos de empleos para que las personas tengan oportunidades de encontrar una labor relacionada con su profesión u oficio, se diseñará una sección que brinde estrategias de empleo que apoye e instruya a las personas de la comunidad. El propósito de este proyecto es alcanzar todos los objetivos propuestos implementando la tecnología como recurso que mejore la eficacia y las destrezas de los usuarios para la consecución de estos. Para esto se creará un grupo de WhatsApp que brinde información acerca de posibles empleos o temas importantes para los usuarios.

INTRODUCCIÓN

Liberempleo es un enfoque eficaz para recopilar y analizar información, que implica mejorar productos o servicios y tomar decisiones informadas para lograr los objetivos establecidos. Este enfoque utiliza técnicas como entrevistas, encuestas e interacciones sociales. Las conclusiones extraídas de estos métodos indican que la mayoría de la población actual se inclina a buscar oportunidades de empleo en línea. Este enfoque no sólo ayuda a ahorrar tiempo y dinero, sino también a gastar menos esfuerzo. La búsqueda constante de mejora permite a las empresas destacarse en el mercado a pesar de la competencia.

Teniendo en cuenta estos factores, es recomendable explorar y aprovechar las habilidades propias en un campo de comodidad y conexión personal basado en experiencias previas. Esta motivación impulsó la creación de nuestro proyecto, destinado a abordar el problema del desempleo. Al alinear a las personas con oportunidades adecuadas, aspiramos a contribuir a resolver este problema.

Empleado por (Portafolio, 2023) De acuerdo con los indicadores presentados por el (DANE) en Colombia el panorama del 2022 y lo que está por venir para el 2023 el indicador se ubicó en diciembre en 10,3%, y el dato de todo el año del 2022 fue 11,2%. El martes 31 de enero, se dieron las cifras del mercado laboral al cierre de 2022, Por el lado de los desempleados, 2,5 millones de personas estaban buscando empleo al cierre del año pasado, 111.000 menos que en 2021; mientras que 14,2 millones de personas se encontraban fuera del mercado laboral, por otro lado como lo refiere La directora de la entidad, (Portafolio, 2023), destacó que la tasa de desempleo en diciembre fue de 10,3%, 1,2 puntos porcentuales por debajo del nivel registrado en el país en igual mes de 2021.

METODOLOGÍA

De acuerdo con los objetivos implementados para la realización del presente proyecto se concluyó el uso de un enfoque de investigación cuantitativo el cual es un método estructurado de recopilación y análisis de información que se obtiene a través de diversas fuentes, entrevistas, encuestas y socializaciones en este caso. El proceso se lleva a cabo con el uso de herramientas estadísticas y matemáticas con el propósito de cuantificar el problema de investigación. Según (Sampieri, 2014) Este tipo de enfoque permite mejorar los productos o servicios en la toma de decisiones exactas e informadas que ayuden a conseguir los objetivos establecidos. De manera general, se trata de pedirles a las personas que den su opinión de manera estructurada para producir los datos y estadísticas concretas que permita guiarnos y de esta manera obtener resultados confiables.

Conclusiones

El desempleo es alto quizás por falta de oportunidades o por ser personas sin experiencia, pero concluimos que si se puede lograr con apoyo de todos. Al principio, establecer el grupo y distribuir información presentó ciertas dificultades en cuanto a captar la atención de los estudiantes. No obstante, con el paso del tiempo y una vez que las personas tuvieron el conocimiento de lo estábamos haciendo empezaron a estar más interesados y se obtuvieron buenos resultados, gracias a qué sí se logró el objetivo ya que varias personas se interesaron y lograron encontrar un empleo o al menos formarse en internet y aprender cosas necesarias que no sabían pero son necesarias, con las diferentes oportunidades de trabajo que se enviaba al grupo la gente se pudo dar cuenta que trabajo si ahí lo que falta es información, y así las personas se mantuvieron informados de las posibilidades de conseguir un buen trabajo por medio del grupo Liberempleo.

Para continuar leyendo el artículo escanee el código QR.



Para poder ver la aplicación escanee el código QR



JORNADA MAÑANA

TECNOLOGIAS PARA
LA SOSTENIBILIDAD

Nancy Gómez



Santiago Pérez Garces
Rachell Vargas Muñoz
Julieth Valentina Pulido Ávila
Anyela María Castrillón Ramos
Karoll Dayana Cornejo Vaca

RESÚMEN

El proyecto "Maneja tu dinero desde joven" tiene como objetivo principal implementar talleres que orienten a los jóvenes de entre 14 y 17 años a manejar el dinero de manera consciente y eficaz. Esto debido a que en esa edad, los estudiantes continúan formando hábitos que posiblemente influyan en su economía a futuro. Además, se ha observado un aumento en los problemas relacionados con la economía en las nuevas generaciones, como el consumo financiero. Para abordar temas como estos de manera efectiva, el proyecto se centró en la implementación y desarrollo de la inteligencia financiera, el conocimiento de métodos de ahorro y la capacidad de identificar problemas financieros, entre otros conceptos que junto con las actividades, concluyeron de forma satisfactoria.

INTRODUCCIÓN

El manejo del dinero es un saber fundamental para los jóvenes de 14 a 17 años de edad, ya que están a punto de egresarse y es de suma importancia que adquieran habilidades financieras que serán aplicadas en su vida adulta.

Según un estudio realizado por "Saber más" (2023), el 56% de los ciudadanos en Colombia considera que aprender sobre este tema es muy importante, ya que puede prevenir problemas económicos, crisis financieras, exceso de deudas, entre otros...

Por ello, este proyecto tiene como objetivo dar a conocer la utilidad y el buen uso de conceptos básicos en finanzas, cómo se mueve el dinero y cómo manejarlo una vez que sean egresados. Asimismo, tener en cuenta la implementación de los diferentes métodos de ahorro, fuentes de ingreso, rutas para la toma de decisiones futuras y más... Con lo anterior se espera que los jóvenes tomen conciencia acerca del dinero y lo que este puede involucrar para así poderlo administrar de la mejor manera.

METODOLOGÍA

Con base a las características del proyecto "Maneja tu dinero desde joven", se implementó una metodología mixta. Se considera una metodología mixta con enfoque de diseño transformativo secuencial (DITRAS), ya que según Sampieri (2014) "Es un diseño que incluye dos etapas de recolección de los datos. La prioridad y fase inicial puede ser la cuantitativa o la cualitativa, o bien, otorgarles a ambas la misma importancia y comenzar por alguna de ellas". Debido a que se realizaron una serie de encuestas para obtener datos de forma cuantitativa y seguido a esto se realizaron talleres para la recolección de datos en forma cualitativa con el fin de unificarlos, obteniendo así una perspectiva teórica amplia. Teniendo esto una gran relación y similitud con este tipo de enfoque metodológico. Por último, se realizó una encuesta final para evaluar lo aprendido por los estudiantes arrojándonos así una serie de datos dados en porcentajes y números obteniendo así datos de forma cuantitativa.

CONCLUSIONES

Los jóvenes de grado décimo participaron en talleres que fortalecieron sus conocimientos financieros y mejoraron su forma de pensar sobre el manejo del dinero. Se recomienda identificar errores financieros y utilizar herramientas digitales para desarrollar inteligencia financiera. Estos resultados pueden ser útiles para diseñar talleres similares en el futuro.

Para continuar leyendo el artículo escanee el código QR.



DOCENTES
ESTUDIANTES
GRADO 10°



MANEJA TU DINERO DESDE JOVEN

"Ahorrar no solo es guardar, sino saber gastar"



María Paula Trigos
Tatiana Duran Sánchez
Brayan Martinez Gutiérrez
Felipe Lopez Porras

RESÚMEN

Este proyecto se planteó específicamente para rescatar la tradición oral transmitida por los abuelos, a través de la creación de un cortometraje que recoja y cuente sus historias. El objetivo principal es preservar y compartir las experiencias y conocimientos acumulados por las generaciones anteriores, que de otra manera podrían perderse en el olvido.

En primer lugar, se lleva a cabo un proceso de investigación y recopilación de historias de los abuelos de la comunidad, a partir de entrevistas, dentro de las cuales se recopilaban testimonios que se documentaron en presentaciones audiovisuales que representan la diversidad cultural y las distintas experiencias de vida de los abuelos participantes de la localidad de Kennedy barrio Patio Bonito.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como objetivo principal rescatar y preservar la tradición oral de los abuelos del barrio Patio Bonito localidad de Kennedy, mediante la recopilación de sus relatos, leyendas y sabiduría. A través de entrevistas, y grabaciones, buscamos dar voz a aquellos que han sido testigos de tiempos pasados, de experiencias únicas, aprendizajes fundamentales y avances de las nuevas tecnologías

Además, este proyecto no solo se enfocará en la recolección de la tradición oral, sino también en su difusión y promoción. Utilizando las herramientas tecnológicas actuales, buscaremos compartir estas historias con las generaciones futuras, fomentando la apreciación de la tradición oral y creando conciencia sobre la importancia que tienen los abuelos en la vida de todos.

Rescatar la tradición oral de nuestros abuelos es una tarea fundamental para mantener viva nuestra identidad cultural y preservar nuestro patrimonio. A través de este proyecto, se pretende reconectar con nuestras raíces, honrar la sabiduría de los abuelos y transmitir saberes a las generaciones futuras.

METODOLOGÍA

El enfoque de investigación que se emplea en este proyecto es cualitativo. puesto que este enfoque busca comprender y explorar la problemática de los abuelos que se sienten relegados e insignificantes para los jóvenes, así como rescatar la tradición oral y las historias de las personas de la tercera edad. El enfoque cualitativo permitirá obtener información rica y detallada sobre las experiencias, percepciones y emociones de los abuelos y los jóvenes involucrados en el proyecto.

El proyecto se basará en la convivencia con los abuelos del barrio "Patio Bonito" para recuperar sus historias y experiencias. Se realizarán entrevistas en profundidad y se promoverá la interacción entre los jóvenes y los abuelos para fomentar el diálogo y la transmisión de conocimientos. Además, se creará un cortometraje para visibilizar la importancia de las historias de los abuelos a lo largo de los años.

La metodología cualitativa permitirá capturar la complejidad de las experiencias de los abuelos y los jóvenes, así como comprender el impacto emocional y cultural que tiene la recuperación de la tradición oral. Se realizarán análisis de contenido de las entrevistas y se buscarán patrones temáticos y narrativos para generar conclusiones significativas.

Conclusiones

En el barrio Patio Bonito, se logró recuperar gran parte de la tradición oral al escuchar a los abuelos hablar sobre el avance de los medios de comunicación y la tecnología al paso de los años. Con el propósito de compartir sus vivencias con las nuevas generaciones. Las historias de los abuelos crearon un vínculo entre el pasado y el presente, mostrando cómo la tecnología ha evolucionado.

Se desarrolló una encuesta a los abuelos comprometidos en revivir la tradición oral. A través de este proceso, se identificó los adultos mayores dispuestos a compartir sus historias y relatos. Este proyecto, que tiene como gran objetivo de la riqueza cultural y fomenta la conexión entre diferentes edades. Estas actividades también fomentaron el desarrollo de habilidades cognitivas, creativas y de comunicación oral.

Para continuar
leyendo el artículo
escanee el código QR.



Sara Beltrán
Deiby Mateus
Laura Ducuara
Daniela Prieto
Liseth Nossa
Nikol Florez

RESÚMEN

El presente trabajo de nombre "Educación Musical" tiene como principal objetivo fortalecer los procesos educativos musicales del colegio San Pedro Claver I.E.D. en el grado 2° a través de múltiples actividades lúdicas enfocadas en el aprendizaje tanto de teoría musical, como de coordinación y ritmo, empleando de igual manera los recursos e instrumentos que la institución dispone para la enseñanza de este arte.

INTRODUCCIÓN

La música es importante puesto que siempre ha hecho parte de la vida diaria de las personas. Desde que se nace, se está en constante contacto con diferentes sonidos, melodías y ritmos que son identificados e imitados, esto permite desarrollar y estimular eficazmente el oído a lo largo de la vida, siendo fundamental en el aprendizaje durante la primera infancia.

Un ejemplo de estos métodos de enseñanza en los que se ha visto resultados notables y favorables son las rondas musicales, que han sido utilizadas como método para la estimulación intelectual artística durante mucho tiempo.

Diversos estudios dicen que cuando a un niño se le enseña a tocar un instrumento o se implementa el aprendizaje musical a temprana edad, tienen una ventaja intelectual sobre los demás en cuanto a la motricidad, disciplina, concentración, creatividad, manejo de emociones, etc...

METODOLOGÍA

La metodología empleada en este proyecto fue cualitativa mediante diferentes actividades como el aprendizaje y presentación de secuencias musicales, comprobando así, si la estrategia utilizada fue adecuada y aportó satisfactoriamente al aprendizaje y desarrollo musical de los niños y niñas seleccionados. Para el enfoque cualitativo, se establece la aplicación de diferentes didácticas por medio de rutinas de pensamiento.

Conclusiones

Se pudo concluir que todas las sesiones fueron un aporte a la construcción del conocimiento musical de los niños. Gracias a la encuesta inicial, pudimos concluir que, la mayoría de los niños estaban interesados por aprender más sobre la música y a tocar diferentes instrumentos.

Antes de empezar las sesiones, con respecto a la encuesta, el 73% de los niños (la mayoría) no habían tocado alguna vez un instrumento; sin embargo, varios de ellos, creían que podían tocar un instrumento y querían hacerlo.

Durante y desde las primeras sesiones, los niños demostraron interés para aprender. En cada sesión, se aprendieron diferentes temas teóricos básicos para el aprendizaje; en la primera secuencia de actividades se hizo uso de instrumentos rítmicos de percusión como el pandero, el pandero y las claves. Se comprendieron los diferentes ritmos y tiempos musicales variando cada instrumento. En la segunda secuencia, el uso de instrumentos melódicos generó una buena comprensión del orden de las notas musicales y de los instrumentos melódicos utilizados (metalófonos). Mientras que, por último, en la tercera secuencia, se logró realizar un ensamble musical de los instrumentos melódicos, rítmicos y de las voces para tocar y presentar la canción estrellita dónde estás como resultado final.

Gracias a estas actividades se logró un desarrollo cognitivo de los niños, como la coordinación, concentración, memoria, rapidez y motricidad a la hora de tocar.

Para continuar leyendo
el artículo escanee el
codigo QR.



Karen Tique
Vanessa Quintana
Daniela Rojas
Saray Martínez
Jonathan Rendon

RESÚMEN

El presente proyecto titulado "Vida Sana" tiene como objetivo principal abordar la preocupante situación de la alimentación inadecuada entre los estudiantes de grado primero del colegio San Pedro Claver. Esta problemática se manifiesta a través de problemas de crecimiento y bajo peso, así como la amenaza de la obesidad en estos niños.

En vista de lo anterior mencionado se sabe que la alimentación saludable es un pilar fundamental para el crecimiento, desarrollo y bienestar de los niños. Los hábitos alimenticios que se establecen en la infancia pueden tener un impacto duradero en la salud a lo largo de toda la vida.

Con la problemática planteada, se ha expuesto una solución, llamada " Vida Sana" en la cual se llevarán a cabo diversas actividades y juegos diseñados específicamente para involucrar a los estudiantes en la mejora de sus hábitos alimenticios y en consecuencia de su salud en general. Por lo que mediante este se busca promover los hábitos de alimentación en padres y/o cuidadores de los estudiantes de grado primero del colegio San Pedro Claver.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la nutrición y la alimentación son temas de vital importancia en la sociedad. El desarrollo físico y mental de nuestros niños depende en gran medida de los hábitos alimenticios que adquieren desde temprana edad. Conscientes de esta realidad, nos complace presentar el proyecto "Vida sana", una iniciativa diseñada para promover la salud y el bienestar de nuestros pequeños estudiantes.

Los primeros años de vida son fundamentales en la formación de hábitos alimentarios saludables que perdurarán a lo largo de toda la vida. Por esta razón, este proyecto se enfoca en educar, inspirar y empoderar a los niños de primer grado y a sus familias para que tomen decisiones informadas sobre la alimentación y se comprometan con un estilo de vida saludable.

En vida sana, creemos que la educación es la clave para fomentar un cambio positivo en la alimentación de los niños. Nuestro enfoque no solo se centra en la teoría, sino en la práctica, proporcionando a los estudiantes experiencias interactivas y divertidas.

METODOLOGÍA

Este proyecto trabaja con un tipo de investigación mixta ya que implica la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos. El enfoque cualitativo aborda la intervención en relación con las personas involucradas, donde se iniciaron las actividades programadas con los estudiantes de primaria que consisten en sesiones enfocadas a la alimentación adecuada con diversas actividades lúdicas permitiendo la recepción de las actividades con fines educativos.

A partir del enfoque cuantitativo, se utilizaron instrumentos de recolección de información como lo son las encuestas, conteos y estructuras numéricas, aplicadas a padres y estudiantes de los grados primeros; donde se busca obtener información relevante lo cual es importante a la hora de analizar los datos recolectados

Conclusiones

El programa Vida Sana desde una edad temprana ha brindado a los niños la oportunidad de comprender la importancia de una alimentación equilibrada y sus beneficios .

Se ha observado un cambio positivo en los hábitos alimenticios de los niños participantes. La exposición a una variedad de alimentos saludables desde el principio ha contribuido a la aceptación de alimentos nutritivos.

La participación activa de padres y cuidadores ha sido fundamental para el éxito del proyecto. La colaboración entre la comunidad educativa y las familias ha fortalecido la consistencia en la promoción de una alimentación adecuada en el hogar .

La exploración de diferentes grupos de alimentos y la inclusión de frutas, verduras, proteínas magras y granos enteros ha llevado a una mayor diversidad en la dieta de los niños, lo que es esencial para una nutrición completa.

El proyecto ha contribuido a la creación de entornos donde la alimentación saludable Menús equilibrados actividades relacionadas con la nutrición han generado conciencia y empoderamiento en los niños.

Para continuar leyendo
el artículo escanee el
codigo QR.



Karol Muñoz
Paulina Petro
Nashly Parra
Jinet Baracaldo
Valery Gutierrez

RESÚMEN

El proyecto (Creciendo con la danza) está enfocado en el problema visualizado en el colegio San Pedro Claver, el cual es la poca interacción de los menores con los talleres para mejorar su expresión corporal en los estudiantes de básica primaria de la jornada tarde, con este problema se planteó el objetivo de crear talleres de danza para mejorar su motriz.

Con base a esta pregunta: ¿En el colegio San Pedro Claver se les está dando los recursos necesarios a los estudiantes de primaria para su desarrollo motriz? Se decidió buscar una solución que tiene como metodología realizar encuestas, talleres, por medio de estas se tuvo en cuenta la opinión y pensamiento de los niños frente al tema, logrando ver sus destrezas y habilidades en cada una de las actividades, proporcionando conocimientos válidos y prácticos para los estudiantes de básica primaria.

INTRODUCCIÓN

Es muy importante la danza en crecimiento de los niños de 6 a 12 años, ya que brinda beneficios como: favorecer la imaginación, la creatividad y la espontaneidad, les ayuda a desarrollar el control de su cuerpo y a reconocer sus habilidades. Fortalece la integración de su personalidad y refuerza su identidad grupal, la danza es un método por el cual los niños descargan emociones y conectan su cuerpo con sus sentimientos. Además de esto, el desarrollo motriz es algo indispensable en el desarrollo humano, ya que es necesario para realizar actividades fáciles como, por ejemplo, saltar y actividades más difíciles como las deportivas, recreativas o de competencia.

El presente proyecto "creciendo con la danza" propone abordar las actividades relacionadas con la motricidad de los niños de 3 ° de básica primaria del colegio San Pedro Claver jornada tarde, puesto que se observa poca interacción de los niños con la danza y con base a esto se buscó crear talleres los cuales ayudan a mejorar su desarrollo motriz, con el fin de que los estudiantes puedan lograr con éxito y de la mejor manera su desarrollo físico y corporal.



Para continuar leyendo el artículo escanee el código QR.



METODOLOGÍA

Está centrado en una metodología cualitativa y cuantitativa(mixta), ya que con las estadísticas de la encuesta estamos obteniendo datos numéricos para analizar los resultados de esta, a la vez sería cualitativa porque aquí nos estamos centrando más en guiarnos en resultados y beneficios como mejor expresión corporal, mejor desarrollo motriz y mayor interacción con las demás personas, para así tener una mayor motivación con aquellos niños de básica primaria del colegio San Pedro Claver.

Desde lo cuantitativo plantea la intervención con la comunidad y las experiencias planteadas por las personas involucradas y desde lo cuantitativo la estructura numérica, conteo y encuestas que son fundamentales para dar resultados estadísticos, desde este planteamiento sampieri plantea que los métodos mixtos. "(2018) indica que "el propósito de este modelo es utilizar resultados cualitativos para auxiliar en la interpretación y explicación de los descubrimientos cuantitativos iniciales, así como profundizar en éstos".El proyecto tiene este tipo de investigación, ya que se va a utilizar esta metodología al realizar la encuesta y las actividades propuestas.

Conclusiones

El proyecto creciendo con la danza es parte de una experiencia sumamente gratificante y significativa para nuestro proceso de información académica en el colegio San Pedro Claver IED, este es el resultado de un proceso de prácticas acompañado de talleres los cuales se trabajaron con el curso 302 de básica primaria de la jornada tarde en los que se enfocó reforzar valores tales como: Solidaridad, participación, respeto, responsabilidad, compromiso y sin duda este refuerzo dio lugar al crecimiento y al desarrollo del proyecto.



Sebastián Barrios Sarmiento
Juan David Barrera
Miguel Tovar Ramírez
Alexander Avendaño Romero

RESÚMEN

“Controla tu tiempo”, es un proyecto que está enfocado en disminuir la cantidad de tiempo que los jóvenes gastan en las pantallas, puesto que en estos tiempos de cuarta revolución industrial han surgido muchas formas e ideas para la distracción de las personas; entre esa alta variedad de opciones llegaron los llamados videojuegos, que con el pasar de los años se ha vuelto dominante en la cultura actual. Es una forma divertida de pasar el rato, de conocer amigos y de mejorar el aprendizaje, también cabe resaltar a las personas que trabajan y que han fomentado su creatividad a partir de estos.

Es a partir de ahí cuando se empezaron a generalizar problemas que involucran videojuegos o jugadores de estos que de algún modo se veían afectados en su salud por el abuso o el exceso de tiempo que le dedicaban a las distintas consolas y demás aparatos para jugar.

La adicción a los videojuegos es un problema grave, que en algunos casos extremos puede llegar a cobrar la vida de personas que solo buscaban una forma de entretenerse. Es necesario prevenir esto para que usted, o algún miembro de su familia, no tengan que lidiar con esta situación, que es bien llamada una “enfermedad”.

Con el problema anteriormente expuesto, se pensó en una solución, la cual hemos llamado “Controlando tu tiempo” en la que consiste dar ayuda a los padres para así poder evitar situaciones peligrosas a futuro.

INTRODUCCIÓN

La problemática de la adicción a los videojuegos en niños de 7 a 12 años, una preocupación creciente en la sociedad actual. El uso de los videojuegos se ha vuelto cada vez más común entre los niños, y si bien pueden ser una forma de entretenimiento y aprendizaje, su uso excesivo puede llevar a la adicción y tener consecuencias negativas en la salud física, emocional y social de los niños.

La adicción a los videojuegos se caracteriza por un patrón de comportamiento compulsivo y descontrolado en relación al uso de los videojuegos, lo que resulta en una pérdida de interés por otras actividades, deterioro en el rendimiento académico, problemas de sueño, aislamiento social y conflictos familiares. Es por ello que es fundamental abordar esta problemática de manera preventiva y educativa.

El proyecto propone la implementación de talleres, encuestas y actividades didácticas que permitan prevenir y concientizar sobre los riesgos asociados al uso excesivo de los videojuegos. Estas actividades se llevarán a cabo tanto con los niños como con sus padres, reconociendo la importancia de involucrar a la familia en la prevención y manejo adecuado de esta adicción.

Además, se llevaron a cabo encuestas para recopilar datos cuantitativos y cualitativos que permitan obtener una comprensión más clara de la problemática. Estas encuestas se realizaron tanto a los niños como a los padres, con el objetivo de conocer sus hábitos

METODOLOGÍA

El proyecto tiene un alcance mixto, ya que de cierto modo están relacionadas variables cualitativas y cuantitativas:

Cualitativa debido a que se manejan datos no numéricos a partir del uso de las palabras para elaborar las correspondientes recomendaciones.

Cuantitativa dado a partir del análisis de datos obtenidos de la aplicación de la encuesta, de este modo, dependiendo de las investigaciones que se realicen, también se harían tablas de datos.

La investigación se realizó mediante el enfoque mixto, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) “Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implica la recolección y análisis cuantitativos y cualitativos” (p. 54).

Con lo anterior, se planifica en lo que respecta al enfoque cuantitativo las aplicaciones de una prueba previa y una prueba posterior como de finalización y para el enfoque cualitativo se ordena el uso de cadenas educativas a través de prácticas de entendimiento.

En otras palabras, para la investigación manejada es necesario entrelazar y juntar de las pruebas hechas los resultados. Precisamente, se obtienen resultados diferentes de los cuales unos se pueden medir y otros son más de análisis usando los puntos de vista. Todo esto con el fin de identificar las causas que influyen en la problemática.

CONCLUSIONES

La implementación de la estrategia lúdica con los estudiantes de grado 601 del colegio San Pedro Claver ha fomentado una participación activa y un compromiso real con el tema. Los estudiantes han demostrado interés en aprender sobre los riesgos y las formas de prevenir la adicción a los videojuegos mediante juegos y/o actividades lúdicas para así mejorar la forma en la que adquiere dicho conocimiento.

El proyecto ha destacado la importancia de un enfoque integral en la educación de los estudiantes sobre el uso de la tecnología. No se trata sólo de limitar el tiempo de pantalla, sino de fomentar actividades alternativas, el diálogo y la autorregulación.

Elaboración de actividades y estrategias didácticas diseñadas para prevenir la adicción a los videojuegos ha demostrado ser una forma efectiva de educar a los padres y dotarlos de herramientas para guiar a sus hijos hacia un uso equilibrado y saludable de las pantallas.



Para continuar
leyendo el artículo
escanee el código
QR.



Luna Moreno Andrade
Diana Sofia Rodriguez Segura

RESÚMEN

Este proyecto tiene como objetivo abordar la problemática del desperdicio de alimentos y el manejo inadecuado de los residuos orgánicos en nuestra institución. Los estudiantes del curso 40-2 de la jornada tarde participarán activamente en un enfoque ecológico y sostenible que incluye el uso de la huerta escolar.

la pregunta problema que guía este proyecto es: "¿Cómo aprovechar los residuos alimenticios obtenidos de la población estudiantil generados en el colegio San Pedro Claver IED?" Esto se alinea con el objetivo de desarrollo sostenible (ODS) número 12, que promueve la "producción y consumo responsables". Nuestra iniciativa busca promover prácticas de consumo responsable de alimentos y una gestión responsable de los desperdicios orgánicos.

Para comprender completamente las opiniones y percepciones de los estudiantes se empleó una metodología mixta que combina enfoques cualitativos para obtener una comprensión en profundidad y subjetiva, junto con un enfoque cuantitativo mediante la aplicación de encuestas en la comunidad escolar.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como objetivo crear de manera ecológica y sostenible un abono rico en nutrientes a base de residuos orgánicos producidos del refrigerio suministrado por el PAE (Programa de alimentación escolar) en la institución educativa San Pedro Claver IED. Esto se hace con el fin de involucrar a la comunidad Sampedrina en el proceso de concientización ante la problemática del desperdicio de los alimentos del refrigerio y el manejo inadecuado de los residuos orgánicos que de este se originan. Este proceso se llevará a cabo por medio de talleres que serán implementados propiamente en el grupo de estudiantes del curso 40-2 de la jornada tarde, tratando temas como la importancia de la producción y el consumo responsable, los cuales se pondrán en práctica con la creación del abono orgánico y la realización del cultivo de hortalizas, el cual será trabajado en el espacio de la huerta escolar de dicha institución. Teniendo en cuenta lo anterior, es importante aclarar que en el cultivo a tratar se escogió trabajar con hortalizas ya que, a parte de tener las características adecuadas que les permite ser aptas para cultivar en una ciudad como Bogotá, uno de los fines por los cuales se trabaja con este cultivo es generar espacios en los que los niños puedan mantener una estrecha relación con la naturaleza y los alimentos que probablemente no sean de su agrado, para que así logren obtener un gusto y aprecio especial por este tipo de plantas comestibles.

METODOLOGÍA

El proyecto utiliza una metodología mixta que abarca aspectos cuantitativos y cualitativos. Esto teniendo en cuenta que, esta metodología permite combinar investigación cuantitativa, que implica el análisis de productos obtenidos y se basa en estadísticas con información recopilada a través de encuestas, con la investigación cualitativa, que utiliza la recolección y análisis de datos para refinar las preguntas de investigación.

El enfoque de esta investigación se basa en aspectos cualitativos debido a la naturaleza de las categorías y el tratamiento de la información necesaria para alcanzar los objetivos propuestos.

Además, esta investigación tiene un alcance descriptivo, ya que implica la recopilación y presentación sistemática de datos para proporcionar una imagen clara de una situación específica, al igual que ciertas ventajas como la simplicidad y el menor tiempo requerido.

Conclusiones

Este proyecto logró generar un impacto positivo en el grupo de trabajo al promover hábitos responsables dirigidos hacia la sostenibilidad a través de las actividades realizadas en la huerta escolar. Estas actividades resultaron en la producción de eco-abono, que se utilizó como fertilizante para el cultivo de hortalizas previamente trabajado. Además de cumplir con su función ecológica y estética en la institución educativa, la huerta escolar fomentó la participación activa de los estudiantes e involucró a la comunidad Sampedrina en la concientización sobre la importancia de abordar el desperdicio de alimentos del refrigerio y el manejo adecuado de los residuos orgánicos. Este enfoque abre el camino hacia un futuro sostenible, que debe ser apoyado por una educación ambiental favorable para consolidar estos comportamientos positivos.



Para continuar leyendo el artículo
escanee el código QR.



JORNADA TARDE

CIENCIAS DE LA
COMPUTACIÓN

Neyla Parra

Oscar Echeverry
Claudia Chisabo
Geraldine Barragán
David Pérez
Juan Sandoval

RESÚMEN

El proyecto se originó debido a una problemática en el colegio San Pedro Claver IED, donde se evidenció la falta de preparación en el área de tecnología e informática por parte de los estudiantes del grado 302, seguidamente se hicieron unas encuestas iniciales donde se les preguntó qué tanto sabían de robótica y programación, cuyos resultados fueron negativos evidenciando su poco interés en la materia. Dado este caso se decidió guiar el proyecto con el objetivo de instruir un poco de las bases de la programación y la robótica en los niños para que cuando estos lleguen al grado décimo ya tengan unos conocimientos previos en diversos temas de esta área.

Se realizó una investigación detallada sobre algunos artículos que podían favorecer en la realización del proyecto, contando con artículos de procedencia distrital, nacional e internacional, siendo estos en los cuales se hicieron todas las bases del proyecto. Los temas principales son la robótica educativa y el uso correcto del micro bit. Se tuvo como temas base, las máquinas simples y compuestas las cuales ayudaban de manera proactiva a los niños a diferenciar la tecnología informática de las herramientas manuales, siendo estos los temas principales para ejercer el proyecto.

INTRODUCCIÓN

En los estudiantes del Colegio San Pedro Claver se quiere reforzar el conocimiento en el pensamiento computacional, a través de talleres y actividades las cuales les permiten adquirir conocimiento para la solución de la problemática del entorno principalmente en los grados de primaria entre estos, ciclo II, ya que no se cuenta con el tiempo ni el espacio suficiente para esta.

Se desarrolló un proyecto el cual busca fomentar el pensamiento computacional en los niños del ciclo II, grado 302 jornada tarde, esta propuesta consistió en darle una base a estos estudiantes sobre robótica educativa, para implementar este proyecto se llevó a cabo diversas acciones. Entre ellas crear actividades lúdicas las cuales tocan temas base como, Máquinas Simples y Máquinas compuestas que evidentemente ayudan a que principalmente sepan diferenciar entre las diferentes máquinas. En las actividades realizadas con los estudiantes del ciclo II se obtuvo mayor avance y un mejor conocimiento sobre programación ya que se vio mayor interés por parte de los estudiantes a la hora de realizar las actividades y los talleres, se elaboró diversas actividades las cuales conllevaron al conocimiento computacional educativo

METODOLOGÍA

En el presente proyecto se trabaja un tipo de investigación mixta ya que cuenta con datos numéricos y valoraciones por cada estudiante. La investigación cualitativa es una combinación de métodos de investigación utilizados para comprender el comportamiento y las percepciones de las personas sobre un tema específico. Genera ideas y suposiciones que ayudan a comprender cómo el grupo objetivo percibe el problema y define o identifica opciones relacionadas con este problema.

La investigación cualitativa es muy útil en las primeras etapas de los proyectos de investigación, ya que permite analizar los datos utilizados en las ciencias sociales para obtener un conocimiento profundo mediante el análisis de textos (y palabras en lugar de números). La investigación cuantitativa es un método estructurado para recolectar y analizar información que proviene de una variedad de fuentes. Este proceso se realiza utilizando herramientas, estadísticas y matemáticas para cuantificar el problema de investigación. Por lo general, se trata de pedirle a la gente que exprese sus opiniones de manera estructurada para que pueda generar datos y estadísticas concretos que lo guíen y, por lo tanto, produzca resultados estadísticos confiables.

Conclusiones

- Mediante las actividades proporcionadas al grado 302 como talleres lúdicos y recreativos se obtuvo que los estudiantes entendieran con mayor facilidad los temas propuestos en cada sesión.
- Como base para las actividades recursos bibliográficos procedentes tanto distrital como nacional e internacional, para la realización de los talleres propuestos.
- La realización de actividades dinámicas incentivando la creatividad y el trabajo en equipo de los estudiantes en cada encuentro.
- A través de una encuesta de salida se produjeron varios resultados donde se evidencian el trabajo realizado por los estudiantes el cual tuvo un impacto positivo.



Para continuar leyendo el artículo escanee el código QR.



RESÚMEN

El proyecto se originó debido a la problemática que se vive diariamente en el colegio san pedro claver, y decidimos implementar un robot el cual se encargará de clasificar los residuos orgánicos del colegio, ya que los estudiantes no toman coincidencia que al clasificar mal las basuras están causando una mala contaminación tanto para el colegio como el medio ambiente. El robot será de gran ayuda para el colegio para así generar una buena imagen para el colegio ya que las basuras van estar clasificadas correctamente.

INTRODUCCIÓN

Wall-e es una idea que nace a partir de la problemática de la contaminación, específicamente la causa por la basura que uno puede encontrar tirada en el patio del colegio SAN PEDRO CLAVER, ya sea porque los estudiantes no tienen cuidado y la tiran donde no deben. A partir de esta problemática con mi Grupo de trabajo decidimos plantear la idea de hacer un contenedor inteligente el cual está basado en el robot Wall-e, cual función es recolectar basura, en este caso nuestro robot lo que hace es recoger la basura como por ejemplo los residuos orgánicos lo cual el robot serviría de gran ayuda para el colegio. El robot es practico ya que está disponible a cualquier hora y la basura no queda tirada por todos lados y evitaría la contaminación que este produce.

METODOLOGÍA

la investigación es mixta porque combina tanto el uso de fuentes documentales, como páginas web y libros, para recopilar información y fundamentar el proyecto, como también en la construcción del robot. De esta manera, se utilizan métodos tanto cualitativos como cuantitativos para la recopilación de datos y la realización de pruebas experimentales.

Conclusiones

1. terminar con la contaminación en el colegio y lograr los objetivos propuestos con el robot, dando el golpe final a las basuras mal clasificadas.
2. Lograr que los residuos orgánicos se clasifiquen correctamente y los residuos recogidos se aprovechen tanto como abono para las plantas y para demás utilidades que se les puede dar a estos residuos.
3. Como trabajo a futuro siempre se buscan alternativas mejores a implementar dentro del robot, ya sea en la parte mecánica, componentes electrónicos o sistema de control, hablando del sistema



**Para continuar leyendo
el artículo escanee el
codigo QR.**

EVELYN CORTES - YEIMER MARTINEZ
CRISTIAN VALENCIA - GUSTAVO BAICUE
CRISTIAN MONTAÑO - NILSON SUESCUN

RESÚMEN

Este proyecto tuvo como objetivo principal fomentar el desarrollo de un producto nuevo e innovador que permita controlar objetos a través de internet, con el objetivo de minimizar el consumo de energía y prolongar la vida útil de los dispositivos electrónicos. Durante el desarrollo del proyecto, se ha realizado un análisis para identificar problemáticas y cubrir las necesidades de las personas, brindando practicidad, facilidad y ahorro de energía. Una de las investigaciones realizadas se ha centrado en el voltaje y cómo controlarlo para garantizar la seguridad de las personas que utilicen el enchufe inteligente. La domótica y el IoE están ganando cada vez más espacio en el mercado, ya que permiten la automatización y el control remoto de diversos dispositivos y sistemas en el hogar u oficina. Estas tecnologías ofrecen comodidad, eficiencia energética y seguridad, al permitir la interconexión de diferentes dispositivos a través de internet.

Palabras clave: Ahorro, Ecotecnología, Energía, IoE (Internet de todas las cosas o para todas las cosas)

INTRODUCCIÓN

Al día los colombianos realizan varias acciones, dependiendo de su situación, con el fin de sacar adelante y el mayor provecho a todas sus labores a realizar. Muchas veces nos concentramos tanto en nuestro trabajo que también dejamos a un lado varias cosas importantes, y acá es donde surgen las problemáticas al dejar varios objetos conectados, el incremento de la energía será mucho más extensa, te imaginas estar al otro lado de la ciudad, en tu trabajo y poder controlar tus objetos desde otro lugar para que dejen de consumir tanta energía, y después no te veas afectado monetariamente por los elevados costos.

También te imaginas que en tu sector de residencia haya una fuerte lluvia, y por diferentes causas tengas la mayoría de tus electrodomésticos conectados a un tomacorriente, según investigaciones el sobre voltaje provoca picos de tensión durante los cuales se aumentan las anomalías en la distribución eléctrica, pudiendo dañar computadores, televisores, consolas etc. Los rayos pueden dañar estos electrodomésticos, no porque el rayo caiga directamente al lugar de residencia, sino por la energía del rayo que puede viajar por las instalaciones a través de cables de comunicaciones ya sea internet, telefonía etc.

Dada la explicación anterior se quiere realizar un prototipo de tomacorriente que evite estos daños que pueden suceder. El prototipo que se plantea está conectado a internet, para poder controlar cada puerto independientemente a través de una página web, con una interfaz sencilla, capaz de ser manejada por cualquier persona, y que mejor desde cualquier lugar.

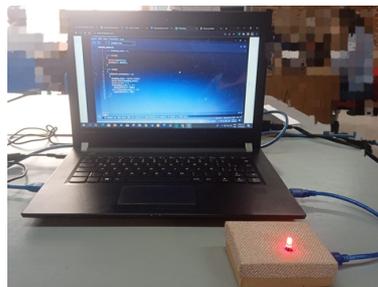
METODOLOGÍA

El proyecto se basa en un alcance de investigación mixta, ya que se resalta la necesidad de utilizar tanto enfoques cualitativos como cuantitativos en la investigación. En una investigación de alcance mixto, los investigadores recopilan datos cualitativos y cuantitativos de manera simultánea o secuencial, y luego integran estos datos en su análisis para obtener una comprensión más completa del fenómeno en estudio.

Este enfoque permite aprovechar las fortalezas de ambos métodos y abordar las limitaciones inherentes de cada uno. Los datos cualitativos suelen obtenerse a través de entrevistas, observaciones, grupos focales o análisis de contenido, y se centran en la exploración profunda de experiencias, percepciones y contextos. Por otro lado, los datos cuantitativos se obtienen mediante encuestas, cuestionarios, mediciones y análisis estadísticos, y se utilizan para medir relaciones, patrones y tendencias de manera objetiva.

CONCLUSIONES

En resumen, el proyecto de simulación de un tomacorriente fue un valioso viaje de aprendizaje que abordó desafíos técnicos y preocupaciones de seguridad. Se destacó la importancia de la seguridad en proyectos tecnológicos y la necesidad de adaptarse ante obstáculos imprevistos. La combinación de componentes y la programación demostraron ser efectivas para lograr los objetivos de simulación. A pesar de los desafíos iniciales, la perseverancia y la determinación fueron claves. En última instancia, el proyecto enriqueció el conocimiento y promovió la importancia de la seguridad y la innovación responsable en la tecnología. Se espera que inspire a otros a abordar proyectos similares de manera segura y creativa en el campo de la electrónica y la programación.



Para continuar leyendo
el artículo escanee el
codigo QR.



MEDIDOR DE RUIDO PARA AULA A TRAVÉS DE ARDUINO Y SENSORES DE RUIDO

AÑO 2023

RESÚMEN

RESUMEN El objetivo principal de este proyecto fue promover el desarrollo de un prototipo innovador diseñado para el control de frecuencias sonoras elevadas, con el propósito de minimizar los niveles de ruido que se encuentran habitualmente en las aulas de enseñanza en el Colegio San Pedro Claver.

Durante el proceso de desarrollo del proyecto, se llevó a cabo un análisis exhaustivo con el fin de identificar problemáticas y satisfacer las necesidades de las personas, con el objetivo de concienciar sobre la importancia de la contaminación acústica, ya que es un problema que afecta a la sociedad en su día a día.

El medidor de sonido se presenta como una herramienta fundamental, especialmente en el entorno doméstico y, sobre todo, en las aulas de clase o en lugares donde el ruido es un factor presente.

Este prototipo contribuye a la detección de las ondas sonoras y los niveles de decibelios presentes en estas áreas, lo que puede ayudarnos a reducirlos y, en última instancia, eliminar los síntomas que afectan a la sociedad en su día a día.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto consistió en diseñar un prototipo con Arduino que mide los decibeles en los salones del colegio San Pedro Claver para reducir el ruido en las clases y permitir que los profesores enseñen sin interrupciones. Con la ayuda de ARDUINO, podemos utilizar un sensor de sonido para detectar y controlar los niveles de ruido de los estudiantes. El sensor de sonido es capaz de detectar el volumen en el ambiente y transmitir una señal analógica a la placa Arduino. Esta señal es enviada a la placa Arduino, que puede interpretarla y tomar acciones en consecuencia.

El rango de la señal analógica generalmente se encuentra entre 0 y 1023, lo que permite al Arduino medir y controlar los niveles de ruido. Con esta información, podemos desarrollar un sistema que monitoree constantemente el nivel de ruido en un entorno educativo. Si el nivel de ruido supera cierto umbral predefinido, el Arduino puede activar dispositivos como luces o alarmas para alertar a los estudiantes y recordarles que deben mantener un ambiente tranquilo. Además, el Arduino también puede ser programado para enviar notificaciones a los profesores o administradores a través de aplicaciones móviles o sistemas de mensajería, para que puedan intervenir y tomar medidas adecuadas para controlar el ruido.

En resumen, con la ayuda de ARDUINO y un sensor de sonido, podemos desarrollar un sistema inteligente que ayude a disminuir los ruidos de los estudiantes en un entorno educativo. Esto con el fin de que cuando en un salón de clase aumenten los extensos ruidos de los estudiantes este dispositivo pueda generar un sonido que los estudiantes al escucharlo disminuyan el ruido y en sensor deje de lanzar la señal que indica cuando hay mucho o poco ruido.

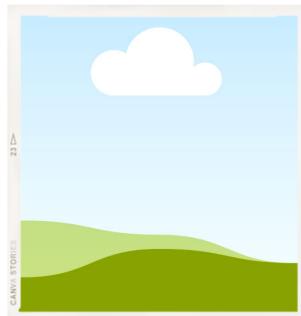
METODOLOGÍA

Este enfoque mixto permitiría abordar tanto los aspectos objetivos como subjetivos de la contaminación acústica, proporcionando una visión más completa del problema y facilitando la formulación de políticas y medidas efectivas para abordarlo. Un enfoque mixto combina métodos cualitativos y cuantitativos para estudiar y abordar el problema. Un ejemplo de referencia sería el estudio que utiliza tanto mediciones de niveles de ruido como entrevistas con estudiantes afectados. Este es un estudio mixto sobre la percepción del ruido ambiental o contaminación acústica se combinarían métodos cuantitativos y cualitativos para analizar tanto datos numéricos como las experiencias y opiniones de las personas afectadas por el ruido ambiental.

En el colegio San Pedro Claver. Un enfoque mixto en la investigación de la contaminación acústica podría combinar métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión integral de este problema. Por ejemplo, se podrían utilizar mediciones cuantitativas para evaluar niveles de ruido en diferentes áreas urbanas y áreas del colegio San Pedro Claver, identificar fuentes de contaminación acústica y cuantificar su impacto en la salud y el bienestar de los estudiantes y maestros.

CONCLUSIONES

En conclusión, nuestro proyecto de medidor de sonido ha sido un viaje de aprendizaje enriquecedor y significativo que ha abordado tanto desafíos técnicos como preocupaciones de seguridad. A lo largo de este proceso, hemos adquirido un profundo entendimiento de los conceptos de la programación y elaboración de prototipos, la programación y la importancia de la seguridad en proyectos tecnológicos de programación para garantizar nuestra integridad y la de quienes nos rodean. Reconocer nuestras limitaciones y priorizar la seguridad fue un principio fundamental en nuestro enfoque. Esta decisión también destacó la importancia de nuestras capacidades para poder implementar el prototipo.



**Para continuar leyendo
el artículo escanee el
codigo QR.**



JORNADA TARDE

TECNOLOGIAS PARA
LA SOSTENIBILIDAD

Neyla Parra

Carol Jimena Hernandez Parra.
Rachel Anthonella Castillo Rivas.
Laura Natalia Rojas Gomez .

RESÚMEN

Este proyecto tuvo como objetivo principal fomentar y concientizar a la comunidad educativa del colegio San Pedro Claver sobre la importancia de cuidar el medio ambiente y la calidad del aire. Se propone una campaña social que utiliza el arte como medio para reducir la contaminación ambiental, con una pintura ecológica que lo que hará es reducir la contaminación del aire en el sector. En el marco referencial se presentan antecedentes investigativos sobre la contaminación del aire y sus efectos en la salud. En relación al marco legal, se mencionan leyes y decretos que promueven la prevención y control de la contaminación atmosférica. La metodología utilizada combina investigación cualitativa y cuantitativa, y se destaca el uso de una pintura ecológica y murales artísticos. En conclusión, el proyecto busca concientizar a la comunidad educativa sobre la importancia de cuidar el medio ambiente y mejorar la calidad de vida, apoyándose en antecedentes investigativos, leyes y decretos, y utilizando una metodología mixta y estrategias artísticas.

INTRODUCCIÓN

En este proyecto, se plantea un tema de gran relevancia en la actualidad: la contaminación del aire y su impacto en el medio ambiente y la salud humana. Específicamente, se enfoca en la situación de Bogotá D.C., donde la calidad del aire se ha deteriorado debido a diversas actividades humanas, como la industria y el tráfico vehicular.

La contaminación del aire es un problema global que afecta a muchas ciudades en todo el mundo, y Bogotá no es la excepción. Los altos niveles de contaminantes atmosféricos como el dióxido de carbono y los gases contaminantes provenientes de los vehículos y las fábricas contribuyen a la formación de una neblina tóxica conocida como "smog", que afecta la salud de los habitantes y daña el ecosistema.

Es necesario tomar medidas urgentes para reducir y controlar la contaminación atmosférica. En el proyecto se propone una campaña social que utiliza el arte como medio para concientizar a la comunidad educativa del colegio San Pedro Claver sobre la importancia de cuidar el medio ambiente y mejorar la calidad de vida. La utilización de una pintura ecológica y murales artísticos contribuirá a reducir la contaminación del aire en el sector.

METODOLOGÍA

El proyecto se basa en un alcance de una metodología cualitativa. Esta metodología implica recopilar y analizar datos de forma minuciosa para comprender a fondo conceptos, opiniones y comportamientos de los demás. A diferencia de otros enfoques más cuantitativos, se centra en la calidad y la riqueza de la información obtenida. De esta manera, se puede obtener resultados más significativos y enriquecedores para el proyecto. El enfoque cualitativo tiene diversas ventajas. Por un lado, permite mantener una perspectiva dinámica y flexible, adaptándonos a las particularidades de cada situación y contexto.

Además, fomenta la creatividad y la capacidad de generar ideas innovadoras, al explorar a fondo los diferentes puntos de vista y experiencias de las personas involucradas.

CONCLUSIONES

Este proyecto ha tenido un impacto en la propuesta de utilizar pintura ecológica y murales artísticos como estrategia para reducir la contaminación del aire en Bogotá, además de ser innovadora, promete ser efectiva. Esta iniciativa busca no solo mejorar la calidad del entorno, sino también educar y crear conciencia sobre la importancia de cuidar el medio ambiente. En última instancia, se busca mejorar la calidad de vida de la comunidad educativa y contribuir a la protección del medio ambiente en la ciudad. Además, se busca formar un espacio de arte en la institución, fomentando la expresión cultural y creativa.



Para continuar leyendo
el artículo escanee el
codigo QR.



Alexandra Rodríguez Capera.
Deniz Parra Giraldo
Karol Rentería Ramírez
Zharith Vergara

RESÚMEN

El objetivo principal de este proyecto fue promover la reutilización sostenible de textiles mediante la venta de prendas de segunda mano que fueron previamente recopiladas gracias a las contribuciones de la comunidad a través de una campaña de recolección. Además, en la institución educativa San Pedro Claver entre el ciclo II Y III, se llevó a cabo una campaña de concienciación sobre el consumo responsable, alentando a la comunidad a adquirir prendas con materiales ecológicos y a considerar la compra de prendas de segunda mano. Trabajando en estrecha colaboración con nuestro equipo, diseñamos y confeccionamos 10 o más prendas únicas, teniendo en cuenta las tendencias de moda actuales y el público al que estaban dirigidas. Estas prendas serán puestas a la venta en la plataforma GoTrendier, especializada en la venta de prendas de segunda mano, y el resto serán donadas a personas necesitadas.

INTRODUCCIÓN

La industria textil es una de las principales fuentes de contaminación del agua potable, contribuyendo en casi un 20% a la contaminación global debido al uso de tintes y productos de acabado. A nivel mundial, los consumidores desperdician casi 500.000 millones de dólares cada año al desechar prendas que podrían seguir utilizando, simplemente porque han dejado de estar de moda o no cumplen con los estándares de la moda o la sociedad. Es por estas razones, entre otras, que hemos trabajado arduamente en concientizar a las personas sobre su elección de prendas y cómo esta elección puede tener un impacto significativo.

A los estudiantes pertenecientes a los ciclos II y III del Colegio San Pedro Claver IED, se les ha motivado activamente a considerar la compra de prendas fabricadas de manera sostenible, con la intención de que estas prendas sean utilizadas en más de dos ocasiones. Además, se fomentó la colaboración de la comunidad en la recolección de prendas de segunda mano que puedan tener en sus hogares, como parte fundamental de este proyecto.

Después de transformar las prendas que ya no se utilizan, este proceso se vuelve más respetuoso con el medio ambiente, al mismo tiempo que representa una excelente manera de ahorrar dinero y mantenerse a la vanguardia de la moda.

METODOLOGÍA

Para lograr el objetivo principal, hemos diseñado una investigación que utiliza dinámicos juegos interactivos como herramienta para consolidar los conceptos transmitidos durante las charlas de concienciación. A través de actividades prácticas, estamos cultivando la reflexión y la comprensión activa de la moda sostenible como un modo de vida responsable.

El impacto de esta investigación y concienciación va más allá del aula, ya que aspiramos a que la comunidad en su conjunto adopte la reutilización como práctica habitual, no solo en prendas de vestir, sino que también en otros aspectos de su vida cotidiana, como la reutilización de elementos de limpieza. Eso contribuirá significativamente a la conservación del medio ambiente, reduciendo la producción de desechos y promoviendo la sostenibilidad

CONCLUSIONES

El objetivo de generar conciencia sobre la reutilización de textiles se cumplió de manera satisfactoria gracias a la implementación de actividades lúdicas. Las actividades realizadas para enseñar sobre el reciclaje de textiles resultaron altamente efectivas. Los estudiantes de quinto, sexto y séptimo grado demostraron un interés significativo, participaron voluntariamente y realizaron valiosas contribuciones.

Se recomienda expandir estas jornadas a todos los grados y promover el proyecto "Segunda Oportunidad" para que más personas conozcan la importancia de la ecología.



Para continuar leyendo
el artículo escanee el
codigo QR.



RESÚMEN

En este trabajo, se explorarán diferentes enfoques y estrategias pedagógicas que instrumentalicen el juego como vehículo para despertar la conciencia ambiental en los Estudiantes del tercer grado del colegio San Pedro Claver

El juego es una herramienta poderosa para fomentar la comprensión y el compromiso con el medio ambiente. A través de actividades lúdicas y creativas, los niños pueden explorar y experimentar conceptos ambientales de manera práctica y significativa, construyendo y apropiándose tanto del conocimiento como de los espacios en donde este se edifica de manera colectiva.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación, participación y acción indaga sobre el papel del juego como principal conector de aprendizajes en la educación ambiental y a su vez propone una serie de estrategias pedagógicas donde es precisamente el juego el vehículo para sembrar esta conciencia ambiental, materializando escenarios para la construcción y apropiación de conocimientos socio ambientales de manera colectiva, más concretamente tras la creación de un grupo ecológico llamado "Eco Abejitas" el objetivo general sobre el cual se le da forma al presente trabajo es " Incentivar conciencia ambiental en los niños de tercer grado del colegio San Pedro Claver IED" Para desarrollar un trabajo enmarcado en el paradigma investigación, acción y participación como se mencionó anteriormente fue necesario plantear fases o rutas para el desarrollo adecuado de Eco Abejitas.

METODOLOGÍA

La investigación del proyecto está enmarcada en un enfoque cualitativo, dado que las rutas investigativas y las formas de acercarnos a nuestro objeto de estudio son dinámicas, en ese sentido la acción indagatoria está profundamente enlazada con la observación e interpretación, en los enfoques cualitativos es común adoptar rasgos cuantitativos (generalmente a través de encuestas) para trazar una interpretación holística sobre la problemática abordada.

En cuanto a los instrumentos empleados Se creó una bitácora pedagógica como principal instrumento de planeación, este recurso indagatorio no solo sirve como medio para diseñar los espacios de trabajo, sino que también es un valioso recurso para el análisis y la reflexión donde se planea, documenta y finalmente se escriben las observaciones y conclusiones más relevantes de cada espacio de socialización.

CONCLUSIONES

Se puede concluir que a raíz de la implementación de las actividades y gracias a la creación del grupo ecológico Eco Abejitas, niños y niñas de tercer grado potenciaron su sensibilidad ambiental, lo que los llevó no solo a reconocer la manera como las problemáticas ambientales los afectan, sino que también comprendieron como a través de la creación y apropiación de estos escenarios de aprendizaje colectivo se puede mitigar significativamente la actual crisis ambiental.



Para continuar leyendo el artículo escanee el código QR.



Johan Andrés Quiñones Sabogal
Valentina Franco Osorio
Juan Camilo Lavao Piraban

RESÚMEN

Este proyecto tuvo como principal objetivo concientizar y generar hábitos de consumo responsable en la comunidad sampedrina, especialmente en los estudiantes del grado 501 de la jornada tarde, mediante la promoción del compostaje líquido como una solución innovadora y sostenible para la gestión de residuos orgánicos. Además de tener como propósito reducir la cantidad de residuos orgánicos que terminan en vertederos, transformándolos en un fertilizante rico en nutrientes a través del compostaje líquido. También se enfocó en brindar estrategias amigables con el medio ambiente y llevó a cabo actividades educativas para la mejora de la comprensión de los estudiantes frente a la importancia del compostaje, la gestión de residuos orgánicos y su conexión con el cambio climático.

INTRODUCCIÓN

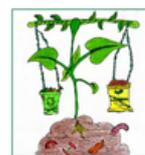
El cambio climático es una de las amenazas más apremiantes que enfrenta nuestro planeta hoy en día, y su avance a gran escala plantea un riesgo inminente para la vida en la Tierra. Aunque existen múltiples factores que contribuyen a esta crisis global, desde las grandes empresas que emiten contaminantes a gran escala hasta las emisiones de gases de efecto invernadero, es esencial recordar que cada individuo tiene su propia huella ambiental, y cada acción cotidiana tiene un impacto en el medio ambiente. Uno de los problemas más significativos relacionados con esto es la enorme cantidad de alimentos que se pierden, desperdician o estropean, lo que equivale a un derroche masivo de recursos como la tierra, el agua y la energía, además de generar emisiones innecesarias de gases de efecto invernadero. En este contexto, nació Ecompost. Este proyecto innovador y sostenible tuvo como objetivo abordar la gestión de los residuos orgánicos de manera efectiva, promoviendo prácticas responsables con el medio ambiente. Según las estadísticas de las (Naciones Unidas, n.d.), aproximadamente un tercio de toda la comida producida en el mundo se pierde o se desperdicia, lo que representa una oportunidad significativa para abordar tanto la gestión de residuos como la reducción de emisiones de gases de efecto invernadero.

METODOLOGÍA

El proyecto se basa en un enfoque de investigación exploratoria y cuantitativa. La primera metodología utilizada en el proyecto proporcionó una comprensión profunda de la gestión de residuos orgánicos, identificando áreas para la intervención del proyecto. Además, reconoció la falta de conciencia ambiental del uso de estos residuos y del compostaje como estrategia viable y sostenible. Mediante el enfoque cuantitativo se analizaron datos numéricos en torno a las encuestas realizadas a los estudiantes del curso 501 de la institución, permitiendo determinar la efectividad de las actividades realizadas. Estos enfoques metodológicos contribuyeron a la efectividad y el éxito general del proyecto al proporcionar una base sólida para la toma de decisiones y la medición de resultados.

CONCLUSIONES

Este proyecto ha tenido un impacto importante ya que ha sido una gran muestra de que cada acción cuenta, llegando a generar una conciencia necesaria en los estudiantes del grado 501 para el buen manejo de los residuos que se desechan diariamente, sabiendo así que se puede aprovechar de una mejor manera cada residuo que consideramos que no tiene "utilidad" dando a entender que puede darse un mejor manejo, contribuyendo individualmente a una reducción del impacto negativo ambiental que tiene el mal manejo de estos. La implementación del compostaje líquido como una solución accesible y escalable demuestra que acciones concretas pueden marcar la diferencia. Además, el enfoque educativo que tuvo este proyecto es imprescindible para crear una conciencia ambiental sólida en generaciones futuras, haciendo que la información proporcionada logre ser un puente entre la comprensión individual y la acción colectiva. En última instancia, el impacto de este proyecto va más allá de una gestión de residuos orgánicos; sienta las bases para un cambio cultural hacia la sostenibilidad y la responsabilidad ambiental. Este proyecto es un claro ejemplo de cómo cada uno de nosotros, a través de acciones conscientes puede contribuir a un futuro más sostenible para todos.



ECOMPOST

¡Hacia un planeta sostenible!



Para continuar leyendo el artículo escanee el código QR.



Laura Castillo Castillo
Yeisy Katherine Cortes Moreno
Juan David Salgado Hernández
Sindy Lizeth Cicuanmia Ojeda

RESÚMEN

Este trabajo de investigación plantea la relevancia de analizar las diferentes problemáticas con el fin de identificar el panorama de la comunidad LGBTIQ+ en la sociedad, desde la comunicación social en el colegio San Pedro Claver. Es por ello que se realizó una encuesta a una muestra de 80 personas donde se esbozaron temas sobre sexualidad, identidad de género, discriminación, persecución y violencia, en la cual evidenciamos la falta de información por parte de algunos estudiantes de la institución.

Palabras clave: comunidad LGBTIQ+, colegio San Pedro Claver, sociedad, sexualidad, discriminación, persecución y violencia

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, ha habido un creciente reconocimiento y concientización sobre los derechos y la inclusión de la comunidad LGBTIQ+ (Lesbianas, Gays, Bisexuales, Transgénero, Transexual, Travesti, Intersexual, Queer y finalmente todos los colectivos que no están representados en las siglas anteriores.) en la sociedad. Este avance hacia la igualdad y el respeto ha llevado a un aumento en la importancia de educar y sensibilizar a los estudiantes sobre la diversidad sexual y de género, (Paulo Abrão, 2018)

La concientización hacia la comunidad LGBTIQ+ en los estudiantes es esencial para fomentar la aceptación, el respeto y la inclusión en las escuelas y en la sociedad en general. Al educar a los estudiantes sobre la diversidad sexual y de género, se promueve un entorno seguro y libre de discriminación, donde todos los individuos puedan ser ellos mismos sin temor a ser juzgados o excluidos. Esta concientización no solo beneficia a los estudiantes que se identifican como LGBTIQ+, sino también a aquellos que no lo hacen. Al comprender y respetar la diversidad sexual y de género, se fomenta una mentalidad abierta y empática, lo que ayuda a crear una sociedad más inclusiva y justa para todos.

La educación sobre la comunidad LGBTIQ+ en los estudiantes también puede ayudar a prevenir el acoso y la discriminación basada en la orientación sexual o la identidad de género. Al proporcionar información precisa y desmitificar estereotipos, se promueve el respeto mutuo y se reducen los prejuicios y las actitudes negativas.

METODOLOGÍA

El proyecto se basa en un alcance de investigación donde realizamos un tipo de investigación mixta. En el proyecto escolar combina elementos de investigación cualitativa y cuantitativa para abordar una pregunta o problema de investigación de manera más completa.

Se llevaron a cabo encuestas cuantitativas para recopilar datos cuantitativos sobre el conocimiento, actitudes y percepciones de los estudiantes y también Encuestas Cualitativas con un subconjunto de estudiantes para obtener información más detallada y comprensiva sobre sus experiencias, opiniones y cambios en actitudes.

CONCLUSIONES

El proyecto tuvo un impacto positivo al generar interés y conciencia en los estudiantes sobre la importancia de respetar los gustos y diferencias de los demás, así como la prevención del bullying. Se observaron comportamientos negativos como burlas y críticas, probablemente influenciados por el entorno familiar, pero se logró promover un ambiente de apertura y respeto.

Los estudiantes comprendieron la finalidad de las actividades, aprendieron a no juzgar ni presionar a los demás, y se les recordó la importancia de denunciar casos graves de acoso o maltrato físico. Además, a través de las encuestas se constató el bajo conocimiento previo en el tema, que era un tema delicado para algunos padres y estudiantes. A pesar de no abordar el tema en profundidad, se enfatizó la diversidad de gustos y cualidades que una persona puede tener, promoviendo así la no discriminación ni el juicio. Se espera que el proyecto haya ampliado el conocimiento de los estudiantes en esta área.



Para continuar leyendo el artículo escanee el código QR.



AÑO 2022

Ciencias de la computacion - Jornada Mañana

Articulo de proyecto
"CONTACTO"



Articulo de proyecto
"MAESTROS DE LA
PROGRAMACION"



Articulo de proyecto
"ENERTIVE"



Articulo de proyecto
"ENFERMEDADES
PREVALENTES"



Articulo de proyecto
"GUARDIÁN CLAVER"



Articulo de proyecto
"POR UN BUEN CAMINO"



Tecnologia para la sostenibilidad - Jornada Tarde

Articulo de proyecto
"ESTRATEGIA DE
INFORMACIÓN PARA
ENFERMEDADES
BÁSICAS"



Articulo de proyecto
"GALEARTE"



Articulo de proyecto
"DESARROLLO DE
HABILIDADES
INTERPERSONALES
PARTIR DEL JUEGO"



Articulo de proyecto
"SUPPORT FOR CYCLE II
STUDENTS IN BASIC
SUBJECTS "



Articulo de proyecto
"S.P.C. BREATHE
SPORT"



AÑO 2021

Artículo de proyecto
"JOVENES EN SINTONIA-
VALGAMER"



Artículo de proyecto
"EDUCATIONAL
RESEARCH
INNOVATIONS"



Artículo de proyecto "PET
ECOLOGY"



Artículo de proyecto
"ESPACIOS PUBLICOS y
CÓDIGO DE TRANSITO"



Artículo de proyecto
"FIRNESS- DEPORTE,
SALUD FÍSICA Y
MENTAL"



Artículo de proyecto
"GENIUS OF
MARKETING"



Artículo de proyecto
"ESTRATEGIA
COMUNICATIVA PARA EL
CUIDADO DE LOS
HUMEDALES "



Artículo de proyecto
"PREVENCIÓN DE
BULLYING Y
CIBERBULLYING A
TRAVÉS DE UNA RED
SOCIAL



Artículo de proyecto
"EDUCASTEM"



Artículo de proyecto
"BIOCULTURA"



Artículo de proyecto
"SEXUALITY"



Artículo de proyecto
"XENOFOBIA SOMOS
IGUALES"



Artículo de proyecto "HIT-
HUERTO DE
INNOVACION
TECNOLOGICO "



Artículo de proyecto
"HIDROAHORRO "



Artículo de proyecto
"CCAM"



Artículo de proyecto
"ECOQUA"



Artículo de proyecto
"SISTEMA DE
INOVACIÓN
TECNOLOGICO NEVERA
ANDROMEDA"



Artículo de proyecto
"FILTRAR Y RECICLAR
EL AGUA EN LOS
HOGARES DE LOS
ESTUDIANTES DEL
COLEGIO"



Artículo de proyecto
"PROGRAMA DE
FORMACIÓN PARA
MADRES CABEZA DE
HOGAR"



Artículo de proyecto
"ANIMATIONS BOOKS"



AÑO 2020

Artículo de proyecto
"A TRAVES DE TI"



Artículo de proyecto
"MARCADOR DIGITAL
DEPORTIVO"



Artículo de proyecto
"REALIDAD AUMENTADA
PRINCIPIOS DE LA
ASTROMIA"



Artículo de proyecto
"MISION EN BUSCA DE
HEROES"



Artículo de proyecto
"OPEN YOUR MINE"



Artículo de proyecto
"SOWLIFE"



Artículo de proyecto
"JESS"



Artículo de proyecto
"TECNOLOGIAS
MEJORADAS PARA UN
FUTURO SOSTENIBLE
DE AGUA"



PROGRAMA DE
FORMACIÓN PARA
MADRES CABEZA DE
HOGAR



ANIMATION BOOKS



AÑO 2019

Artículo de proyecto
"ANARA"



Artículo de proyecto
"ARTE DEL
RECUERDO"



Artículo de proyecto
"SUNTOYS"



Artículo de proyecto
"VELO LLUMINE"



Artículo de proyecto "YO
ME PREPARO"



CHILDBOOK



SISTEMA DE
INNOVACIÓN
TECNOLOGICO NEVERA
ANDROMEDA



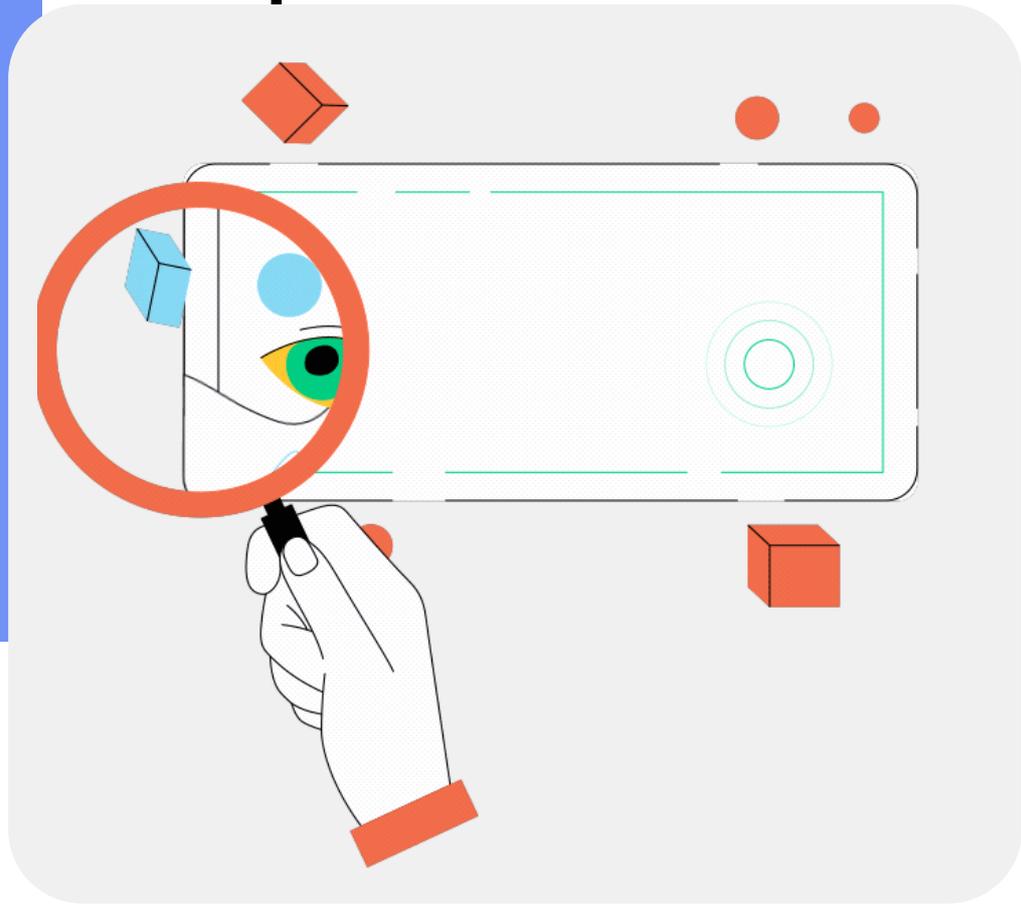
ACTIVIDADES DE CAMPO GRADO 11

Estas actividades fueron llevadas a cabo por los estudiantes del grado 11 durante el año 2023, con la valiosa colaboración de los estudiantes de primaria y la invaluable asistencia de los profesores, quienes contribuyeron significativamente a hacer realidad las actividades de socialización.



ACTIVIDADES DE CAMPO GRADO 11





IDEAS DE INVESTIGACIÓN 2023

Los semilleros ayudan a la apropiación de una cultura académica e institucional de procesos formativos y científicos; además, en ellos se puede dar una academia crítica y forjar verdaderas líneas y grupos de investigación.

JORNADA MAÑANA

CIENCIAS DE LA
COMPUTACIÓN

Angela Paola Rincón



GOLDENTECH

Navegando la tecnología juntos

El Futuro ya está aquí

Problemática

A partir de que la sociedad avanza muy rápido con nuevas tecnologías, que están siendo utilizadas para enviar todo tipo de documentos, información, noticias, etc. nos damos cuenta que hay personas de la tercera edad que quieren también conocer este mundo, pero les resulta muy complicado aprender sin ayuda por lo tanto nos preguntamos ¿Cómo ayudar a las personas de la tercera edad a aprender esta tecnología de hoy en día?



Solución

La solución es orientarlos mediante encuentros o clases de tecnología es así como los abuelos no tendrán que depender de alguien para realizar sus cosas en cambio ellos por su cuenta puedan realizar sus actividades tecnológicas, brindándoles nuestro conocimiento y paciencia.

Obj General

Orientar el uso de la tecnología moderna a partir de charlas o encuentros presenciales a personas de la tercera edad de 60 a 74 años, reduciendo la brecha digital a través de la educación y la información tecnológica



Obj Específicos

- Demostrar características específicas de los servicios de Windows como: Excel, Word, PowerPoint para hacer cartas, cálculos y hasta libros
- Enseñar el manejo de teclas para más accesibilidad en los caracteres de escritura
- Explicar cosas básicas de Google como el correo y los servicios incluidos en la cuenta... para el ingreso de aplicaciones



Producto final

El producto final nos 30 clases divididas en 3 niveles

- Básico
- Intermedio
- Avanzado



Alison Peña, Laura Charry, Camilo Casallas, Ezequiel Gil

STOP MOTION

Adrian Mesa

Daniel Chivata

Valentina Heredia

Alexander Hernandez

01.

IDEA

Desarrollar un cortometraje con la técnica de "Stop motion" con el fin de incentivar a las personas (jóvenes, niños) sobre la importancia de esta gran técnica, cambiando su manera de aprovechar mejor el tiempo.



02.

¿CUÁL ES EL PROBLEMA?

Niños y jóvenes tienen poco interés en el stop motion debido a su preferencia por las tecnologías digitales. Como resultado, hay una participación limitada y poca motivación para aprender y utilizar esta técnica.

03.

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL PROYECTO?

Es importante ya que no solo aborda la utilización constructiva del tiempo de los niños y jóvenes, sino que también promueve su desarrollo creativo, habilidades técnicas, confianza en sí mismos y una comprensión más profunda de los medios de comunicación.



04.

¿QUÉ SE HARÁ Y PARA QUIENES SE VA HACER EL PROYECTO

Se realizarán talleres a niños de grado quinto donde les vamos a enseñar cosas básicas de la animación con técnicas de stop motion con el fin de descubrir cosas nuevas en sus vidas

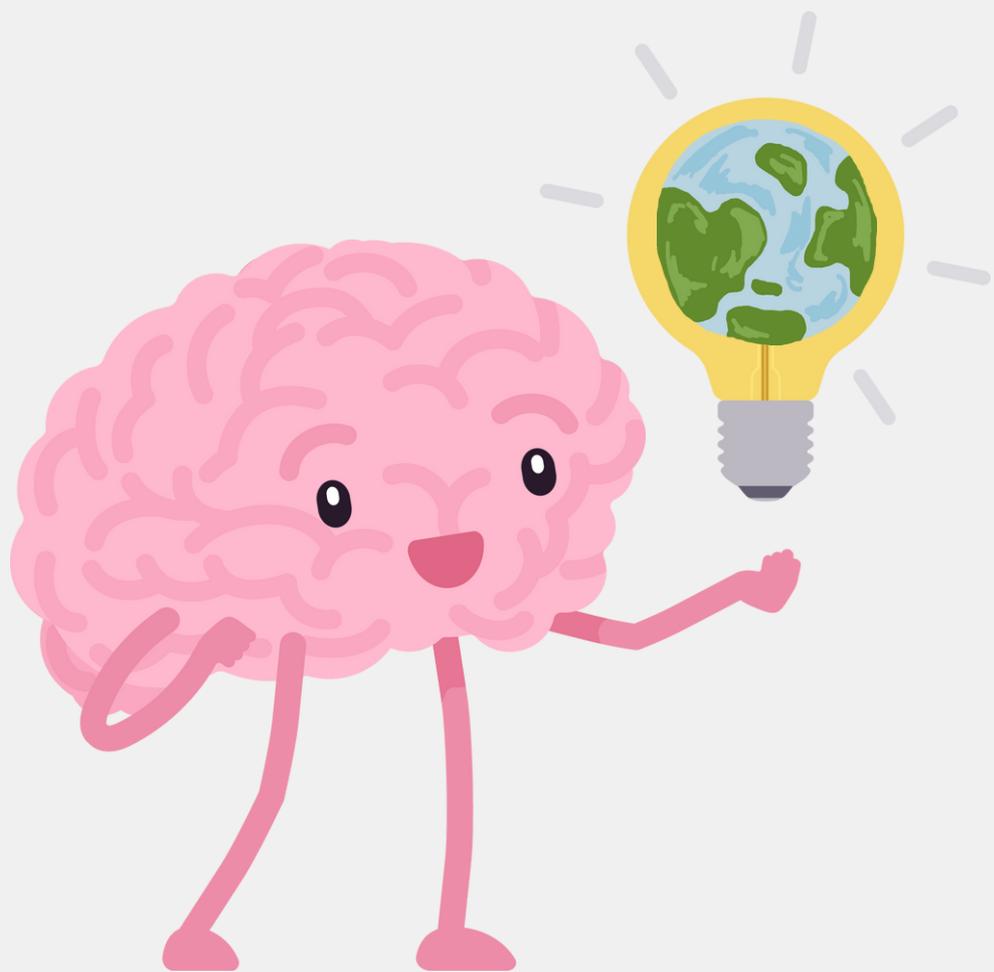
Está proyectado hacia los niños del grado 5, de la jornada mañana del colegio San Pedro Claver. Se optó por este grupo debido a que desde grado empiezan a tener más conocimiento sobre estos aspectos de la animación.



JORNADA MAÑANA

TECNOLOGIAS PARA
LA SOSTENIBILIDAD

Diana Baquero



TRAINING ROUTINE

Objetivo General
Implementar un programa de rutinas diarias de entrenamiento para bajar de peso que ayude a los usuarios a alcanzar su peso ideal y mejorar su salud y bienestar.

Integrantes:
Sergio Daniel Martinez
Yair Andres Ortegón
Johan Esteban Bello
Juan Camilo Fuentes

Problema

El problema de investigación que se abordará en este proyecto es determinar la efectividad de un programa de rutinas de entrenamiento personalizadas y herramientas de seguimiento y registro de progreso, así como de las recomendaciones nutricionales y de estilo de vida saludable, en la pérdida de peso y la mejora de la condición física de los usuarios.



Propuesta De Solución

Proponemos una aplicación para brindar guía nutricional y ejercicios a usuarios con un programa personalizado de entrenamiento, seguimiento de progreso, recomendaciones nutricionales para un estilo de vida saludable y bienestar.

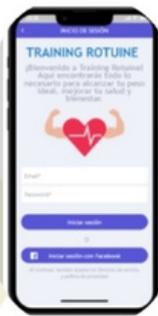
Población Dirigida

La población seleccionada corresponde a estudiantes de grado 8º y 9º del colegio San Pedro Claver de la localidad de Kennedy, del barrio Estados Unidos. Las muestras serían para más o menos 144 estudiantes, de los grados 8º y 9º.

Producto Final



Primero comenzamos con la bienvenida a la app, saludándolo y diciéndole que nos ayude diciendo como le gustaria su plan de entrenamiento y etc.



En la segunda interfaz le diríamos que se registre a la aplicación, bien sea con el E-mail o con el Facebook.



Por último quedaria la parte de opciones donde tiene que ir eligiendo, si es mujer o hombre y eligiendo específicamente que quiere trabajar de su cuerpo, bien sea los brazos piernas etc.

CLICKSOLUTIONS

OBJETIVO GENERAL

DESARROLLAR UN ANÁLISIS DE LAS EMPRESAS PEQUEÑAS GENERANDO UN PLAN DE MARKETING DIGITAL PARA EL AUMENTO DE VENTAS Y VISIBILIDAD EN EL MERCADO, GENERAR UNA IMAGEN DE MARCA. INCLUYENDO TAMBIÉN LA SATISFACCIÓN DE TODAS LAS NECESIDADES DEL PÚBLICO OBJETIVO.

PROBLEMATICA

La falta de capacitación y conocimiento, por parte de las pequeñas empresas de Colombia, de la comunidad Sanpedrina, lo que limita su capacidad al aprovechar al máximo las oportunidades en línea y llegar a un público más amplio.

MARCO DE REFERENCIA



PRODUCTO FINAL

- Llevar a cabo 7 capacitaciones sobre el tema para potencializar su empresa.
- Registrar un proceso de cada empresa.
- Analizar los factores débiles de cada empresa y trabajar en ellos.
- Crear campañas publicitarias en redes sociales, sitios web optimizados, estrategias de marketing o informes de análisis de datos.



Integrantes
Erik Sánchez
Nicolás León
Brighth Bogotá
Alejandro Urrea

**EMPRENDIMIENTO
MARKETING DIGITAL**



ESTABILIDAD EMOCIONAL CUIDANDO TU SALUD MENTAL

INTRODUCCION

Mental Health es un proyecto que busca promover la salud mental en estudiantes de grados 4, 5, 6 y 7, a través de talleres, actividades al aire libre y charlas con profesionales, acerca de como podemos manejar nuestras emociones y cuidar nuestra salud mental por esa razon se busca mitigar el impacto negativo de la vida cotidiana en la salud mental de los estudiantes.

OBJETIVO GENERAL

Promover cuáles son los riesgos de la salud mental en el colegio por medio de talleres actividades educativas, dónde se enfatice el manejo de emociones en el colegio San Pedro Claver con los estudiantes, demostrando la importancia que tiene está para todos nosotros

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- 1) Elaborar actividades lúdicas con el acompañamiento de un profesional para promover el conocimiento y la comprensión de los riesgos asociados al manejo inadecuado de las emociones en la población de los grados cuarto hasta séptimo.
- 2) Organizar charlas orientadas sobre la importancia de la salud mental e identificar como podemos manejarlas y prevenir riesgos.
- 3) Realizar encuestas para identificar la problemática y evaluar el nivel de conocimiento sobre el manejo de las emociones en la población de los grados cuarto hasta séptimo, con el objetivo de diseñar intervenciones educativas adecuadas.

PROBLEMÁTICA

- Ausencia en el conocimiento y manejo adecuado de las emociones, que permitan generar bienestar en la salud mental de los estudiantes.

SOLUCIÓN

- Talleres informativos, encuestas, charlas y desarrollo de actividades dinámicas, y un Blog informativo acerca de la salud mental.

LOS ODS QUE SE VAN A TRABAJAR SON

ODS 3 ya que se busca prevención de enfermedades mentales el autocuidado y el de sarrollo de habilidades emocionales y sociales.

ODS 4 permite el el aprendizaje y adquirir conocimiento y desarrollar habilidades necesarias para comprender y manejarlas.

PRODUCTO FINAL

- Se creará un blog donde se busca informar a cerca de la salud mental sobre el manejo de emociones de los estudiantes, donde se llevará acabo actividades que se rezaran con esta población en la institución educativa



salvando patitas

Introducción

En un mundo donde los animales callejeros luchan por sobrevivir en condiciones desfavorables, es nuestro deber como seres humanos brindarles una mano amiga y rescatarlos de su triste realidad.

Problemática

La situación de abandono y maltrato en la que se encuentran muchos animales callejeros, lo que les impide tener acceso a una vida digna y saludable.

OBJETIVOS

GENERAL: Rescatar y brindar una segunda oportunidad a los animales callejeros, mejorando su bienestar y promoviendo la conciencia sobre la importancia de la adopción responsable.

ESPECIFICOS: Identificar y localizar áreas con alta población de animales callejeros.

- Establecer alianzas con organizaciones y voluntarios dedicados al rescate animal.
- Proporcionar atención veterinaria, alimentación adecuada y refugio temporal a los animales rescatados.

METODOLOGÍA

- Identificar las zonas donde se encuentren más población de animales callejeros.
- Buscar fundaciones con las que podamos hacer alianzas.
- Crear un sitio web donde nos permita ver que fundaciones existen en la localidad para la adopción canina

PRODUCTO FINAL

Crear una página web que muestre un mapa interactivo de las zonas con mayor población de animales callejeros, además de listar las fundaciones y refugios disponibles en cada localidad para facilitar la adopción canina.



mente cívica inexplorada

1

PROBLEMATICA

La problemática que encontramos con base en nuestro proyecto es la falta de conciencia cívica y la baja participación ciudadana en la institución.

SOLUCION DEL PROBLEMA

La solución a la problemática de la falta de conciencia cívica y la baja participación ciudadana en la educación puede ser abordada mediante un enfoque integral que involucre a estudiantes, educadores y la comunidad en general. A continuación, se presentan algunas estrategias para abordar esta problemática

2



3

OBJETIVO GENERAL

Promover la ciudadanía activa y fomentar la conciencia cívica en la comunidad con el propósito de mejorar la participación de los estudiantes en actividades sociales culturales que contribuyan al desarrollo sostenible y al bienestar colectivo

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Concientizar sobre la importancia de la participación ciudadana
- Promover ciudadanía activa, interés en actividades cívicas y conocimientos de sus deberes
- Capacitar a los estudiantes en sus derechos y deberes como miembros activos del colegio

4



5

ODS 4

El ODS 4 es fundamental para el desarrollo sostenible, ya que una educación de calidad no solo empodera a las personas, sino que también contribuye a la erradicación de la pobreza, la igualdad de género, la salud, la paz y otros objetivos.

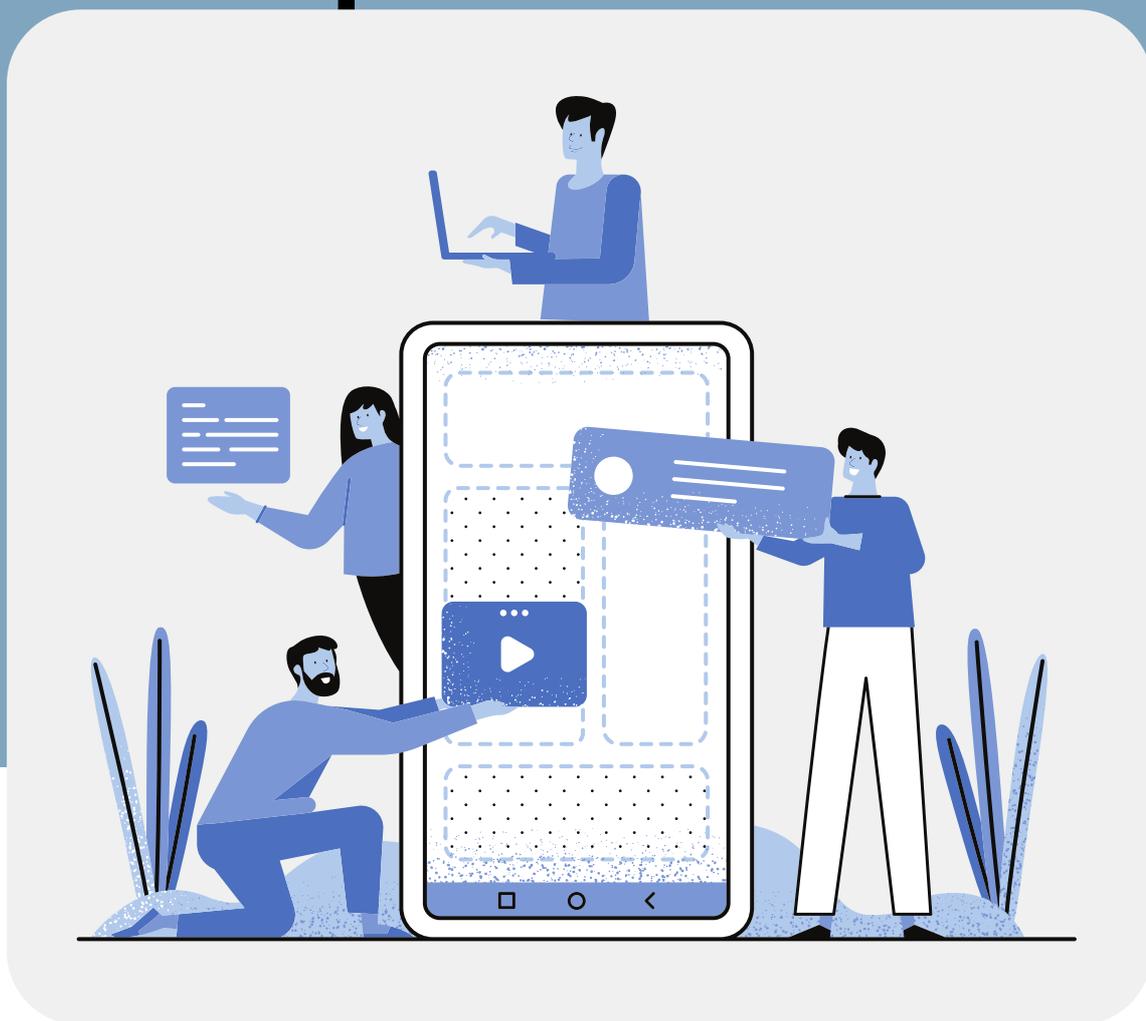


PRODUCTO

crea una cartilla con los cursos de 4 y 5 que explique nuestro proyecto y lo que a paso desde el inicio del proyecto hasta el final que sea muy amigable para que ellos lleven su creatividad, pongan una parte de ellos en nuestro diseño de cartilla

6

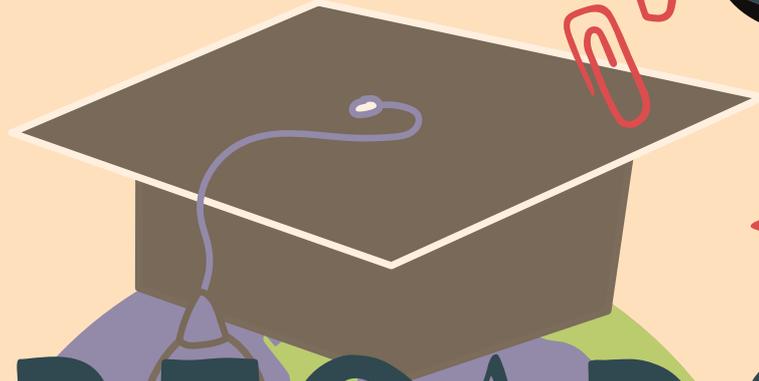




JORNADA TARDE

CIENCIAS DE LA
COMPUTACIÓN

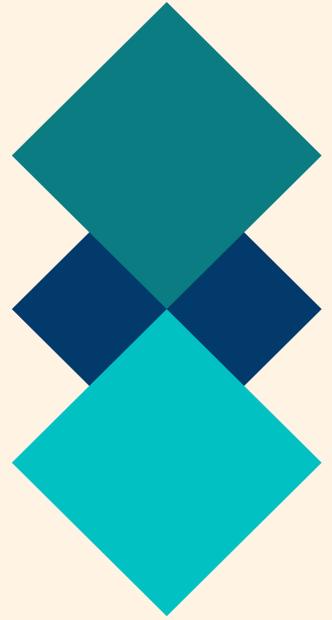
Neyla Parra



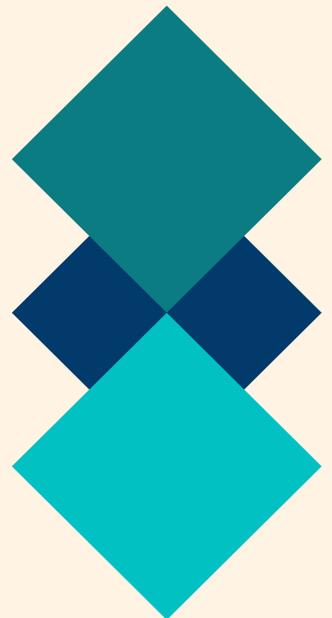
EGRESADOS



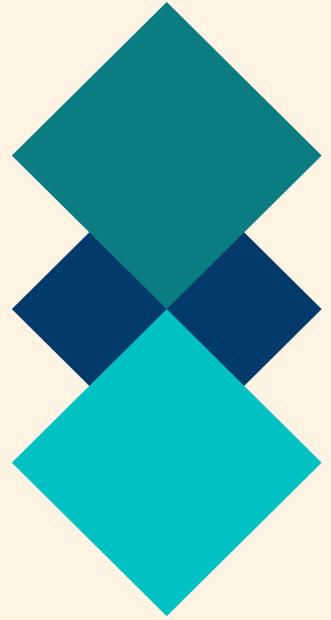
MARIA JOSE CONTRERAS



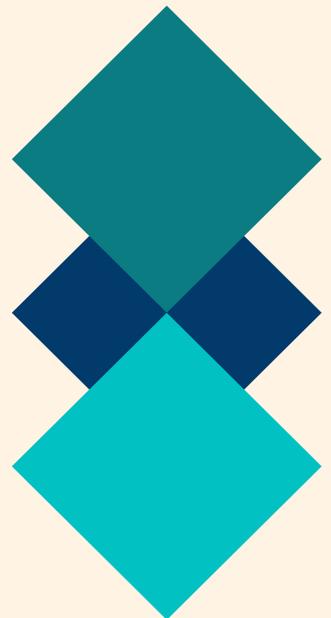
JUAN DAVID FORERO



LUIS CARLOS VILLEGAS



LAURA BALLESTEROS





EDUCATIONAL RESEARCH
INNOVATIONS
I.E.D San Pedro Claver
2023

**EDICIÓN
#03**