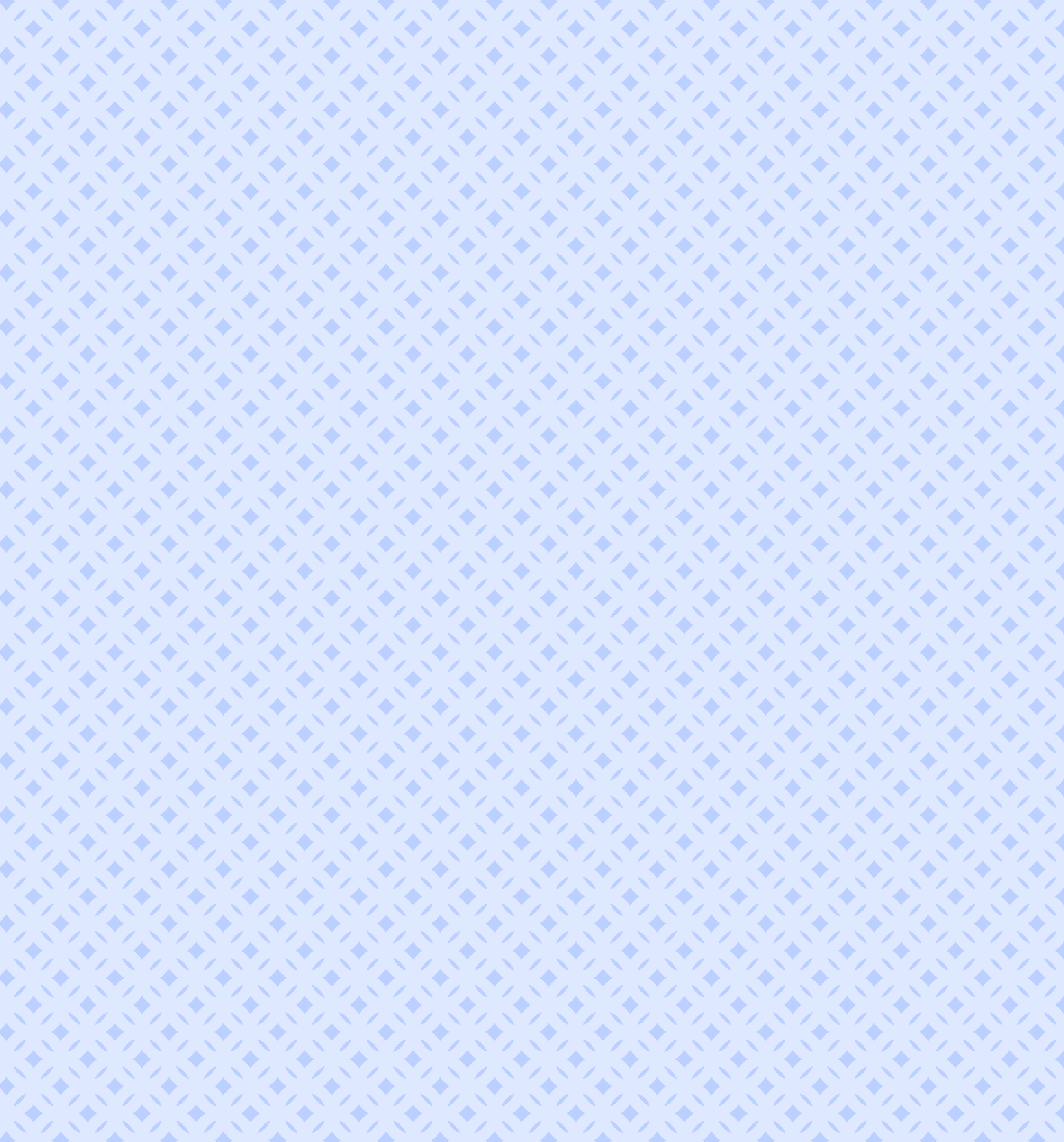




La educación
es de todos

Mineducación

DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
DE COLOMBIA**

María Victoria Angulo González
Ministra de Educación Nacional

Constanza Liliana Alarcón Párraga
**Viceministra de Educación Preescolar,
Básica y Media**

Jaime Rafael Vizcaíno Pulido
Director de Primera Infancia

Javier Augusto Medina Parra
**Director de Fortalecimiento a la Gestión
Territorial**

Danit María Torres Fuentes
**Directora de Calidad para la Educación
Preescolar, Básica y Media**

Sol Indira Quiceno Forero
Directora de Cobertura y Equidad

Equipo técnico

Olga Lucía Sánchez
**Asesora Viceministerio de Preescolar,
Básica y Media**

Liliana González Díaz
Paola Monsalve Ramón
Ana María Ortegón Álvarez

**FUNDACIÓN INTERNACIONAL DE PEDAGOGÍA
CONCEPTUAL ALBERTO MERANI**

Juan Sebastián De Zubiría Ragó
Director General

Patricia Parra Sarmiento
Directora de Unidad

Patricia Vega García
Directora Pedagógica

Camilo Caraballo Prado
Director de Proyectos

Sandra Patricia Algarra Rodríguez
Directora de Proyecto

William Eduardo Gutiérrez Zambrano
Coordinador Pedagógico

Sandra Patricia Sánchez Olaya
Coordinadora de Comunicaciones

Bepsi Yadira Mina Zapata
Sandra Patricia Vargas
Patricia Pérez
Autores

Efraim Esteban González Lozano
Diseño y diagramación

Gisela Arroyo Andrade
Corrección de Estilo

Contenido

Justificación	6
1. Armonización con el PEI	11
2. Objetivos de la formación: generales y específicos	16
2.1. Objetivos generales de la propuesta.	17
2.2. Objetivos generales propuestos para cada dimensión	17
2.3. Objetivos específicos asociados al Turismo, Emprendimiento y la formación en Segunda Lengua.	18
2.4. Objetivos de formación docente	20
2.5. Objetivos de formación institucional.	20
3. Competencias básicas, específicas y Socio Emocionales a desarrollar	21
3.1. Competencias básicas	23
3.2. Eje Turismo – Competencias específicas	38
3.3. Eje de Emprendimiento	43
3.4. Eje de Segunda Lengua	45
3.5. Competencias Socio Emocionales	46
4. Perfil del egresado	48
5. Plan de estudios	50
6. Estrategias pedagógicas	60
7. Evaluación	64
8. Planeación de clase	75
Referencias	83

Listado de figuras

Figura 1. Distribución académica	12
Figura 2. Área optativa	13
Figura 3. Componentes Socio Emocional y Socio Ocupacional	13
Figura 4. Lineamientos pedagógicos	14
Figura 5. Estructura Pedagógica	14

Justificación



Las dinámicas del mundo moderno, los avances científicos y tecnológicos, las problemáticas sociales y ambientales, los cambios culturales y el reconocimiento de los derechos de todos y todas han conllevado a que la educación dé un giro total con el fin de responder a las demandas actuales.

El gran reto de la educación es educar a los niños, niñas y jóvenes para el mundo que no existe.

Analicemos... hoy implementamos con los niños del ciclo I estrategias pedagógicas para solidificar los procesos lecto-escritores y las bases matemáticas que les permitirán ser exitosos en aproximadamente diez años cuando deban resolver problemáticas en múltiples ámbitos y tengan que enfrentar decisiones significativas como ¿qué voy a estudiar? ¿en dónde? o ¿cuáles son mis potenciales académicos? Hoy los estamos formando para un mundo que dentro de una década ninguno de nosotros puede calcular con precisión cómo va a ser. Conforme nuestros niños y niñas avanzan en los ciclos educativos se van acercando al mundo que van a enfrentar, de tal manera

que con los estudiantes de Educación Media ya podemos tener un 90 % de certeza de las condiciones actuales a nivel de formación posmedia y en el mundo laboral: se conocen las carreras de auge, las necesidades del sector productivo, los avances en ingeniería y las nuevas concepciones empresariales.

Actualmente la educación exige que tanto docentes como estudiantes desarrollen nuevas habilidades, destrezas, capacidades y competencias, ya que la innovación es la columna vertebral en todos los ámbitos educativos. La medicina piensa en cómo desarrollar tratamientos más asertivos para la cura de enfermedades complejas, la arquitectura y la ingeniería de la construcción avanzan en el diseño de infraestructuras inteligentes y sismorresistentes que puedan proteger al máximo la vida en caso de un sismo o un terremoto, la psicología cada día se preocupa más por la salud mental de las personas y la educación debe responder a estos y otros megarretos. Es por esto que los currículos institucionales se deben hacer más eficientes e integradores, ahora pensamos cómo brindar a nuestros jóvenes programas que articulen varios procesos a la vez.

Así nace la idea de responder a varias necesidades sociales: *el turismo, el emprendimiento y la apropiación de la segunda lengua (inglés)*. Es un desafío educativo proyectarnos hacia la diversificación curricular pensando cómo articular tres ejes que confluyan en una sola área, aunque ya existen experiencias exitosas direccionadas desde el programa Colegios Amigos del Turismo. (Turismo, 2019)

La Organización Mundial del Turismo define esta actividad como un fenómeno social, cultural y económico relacionado con el movimiento de las personas a lugares que se encuentran fuera de su lugar de residencia habitual por motivos personales o de negocios/profesionales. Estas personas se denominan visitantes y el turismo tiene que ver con sus actividades, de las cuales algunas implican un gasto turístico (Entorno Turístico - Hablemos de Turismo, a. s.f.)

El turismo es altamente relevante en nuestro país y a nivel mundial y genera impacto a nivel económico debido a que se hacen inversiones en nuevas infraestructuras, se construyen hoteles, aeropuertos, parques, sitios de descanso, se adaptan los espacios, se modernizan los lugares o se invierte en su conservación —en caso de ser patrimonio cultural—, se mejoran las vías, los medios de transporte y de comunicación. Es un alto generador de empleo y los turistas hacen inversiones que producen un número importante de divisas.

A nivel cultural y social se conservan las tradiciones: danza, música, lenguaje, vestuario, platos típicos, artesanías, tejidos, pinturas, mitos, leyendas; se conoce nuestra historia a través de la transmisión de generación en generación; se valora el patrimonio cultural permitiendo el intercambio de ideas, saberes y el encuentro con otras culturas; es el mejor espacio para entender la diversidad.

Desde lo ambiental, el turismo nos ha conllevado a conservar nuestros ecosistemas, la fauna, la flora, los parques naturales, a empezar a tener un profundo respeto por la naturaleza y a entender y conocer la vida silvestre para admirar y conservar sus enigmas.

El turismo trae consigo otras actividades que involucran: la transformación o modernización de las agencias de viaje, la atención al cliente, el diseño de planes turísticos, la gastronomía, la hotelería, el transporte, que, sin duda, amplían significativamente las oportunidades académicas y laborales de nuestros jóvenes.

Por el crecimiento tan importante que ha tenido el turismo en nuestro país, es un sector que permite y requiere generar proyectos emprendedores para atender las expectativas y necesidades de los turistas. La Universidad de Barcelona define el emprendimiento como la capacidad de partir de cero para crear un proyecto, una iniciativa o un negocio. Esto implica ser creativo, tener espíritu empresarial, ser colaborador, tomar riesgos y tener la capacidad de convertir los pensamientos e ideas en realidad, identificar un problema y tener diferentes formas de resolverlo, ser innovador y autosuficiente (School, s.f.). El sector turístico trae consigo la llegada de extranjeros al país interesados en

conocer nuestra diversidad cultural y natural. El manejo de una segunda lengua —inglés— garantiza una buena atención a los viajeros, rompe las barreras comunicativas, permite el intercambio de información, mejora significativamente la hospitalidad, en otras palabras, nos acercamos al turista.

Manejar el inglés genera mejores opciones laborales, fortalece la capacidad intelectual, abre opciones de negocios a nivel empresarial, le da un plus a la hoja de vida, permite el fortalecimiento de las habilidades comunicativas y mejora la expresión oral y la fluidez verbal.

Con todas las bondades que genera el turismo, el emprendimiento y el manejo de una segunda lengua, el sector educativo sigue buscando estrategias para lograr formar a los estudiantes de 10° y 11° en procesos que les transformen significativamente la vida, les abran las puertas al futuro y les permitan analizar varias opciones al elegir su carrera, ya sea profesional, tecnológica o técnica.

Ahora la tarea es pensar cómo entregamos a la sociedad unos jóvenes con una formación direccionada a sus fortalezas, que les permita ampliar el abanico de posibilidades cuando llegue el momento de tomar decisiones a nivel de formación académica y del mundo laboral. Pensamos en un joven con un perfil para acceder a tres importantes líneas en la formación posmedia.

Desde las lenguas modernas carreras como Licenciatura en Idioma Extranjero- inglés; Licenciatura en Lenguas Modernas con énfasis en inglés y francés; Lengua y Cultura; Licenciatura en Lenguas Extranjeras inglés-portugués, entre otras (Orientación Universia, s.f.), les da a los jóvenes la posibilidad de desempeñarse como **docentes de idiomas** online o presencial en cualquiera de los niveles educativos, trabajar como **intérpretes** en interpretación simultánea que se hace en tiempo real o como intérpretes consecutivos, donde la persona habla y se traduce en la pausa (Experiences, 2017) o también se pueden desempeñar como **traductores freelance** realizando traducciones de textos sencillos, artículos o escritos profesionales a través de páginas web.

Desde el turismo podrán orientarse hacia la formación como Guías Turísticos, en Marketing Turístico, Administración Turística, Administración Hotelera,

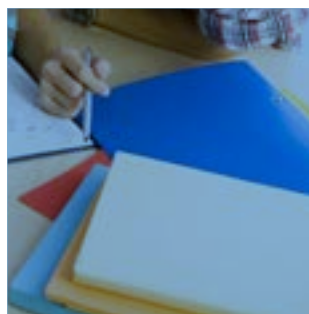
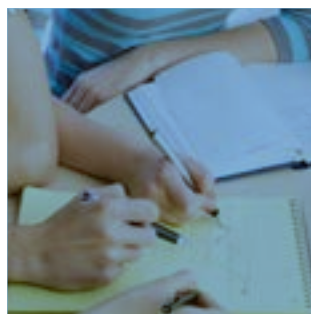
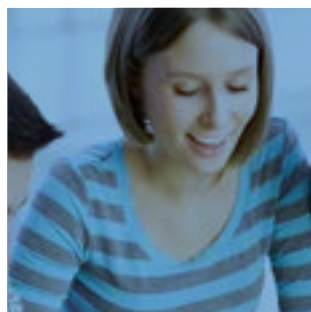
Licenciatura en Administración de Empresas Turísticas, Administración Turística y del Patrimonio, Hotelería y Turismo, Auxiliar en Servicios Aéreos o Agente Logístico Aeroportuario. En nuestro país las Instituciones de Educación Superior (IES) y la Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano (ETDH) ofrecen un promedio de 58 carreras a nivel técnico laboral, tecnológico y profesional que giran en torno a la Hotelería y el Turismo (Educaedu Colombia, s.f.) . Imaginemos ahora las bondades de nuestros jóvenes si, aparte de formarse en la línea turística, son bilingües: las posibilidades que les estamos brindando para ejercer de manera exitosa una profesión, de viajar y de comunicarse con el mundo, pues todos sabemos que el inglés es un idioma universal

Desde el emprendimiento, los jóvenes se pueden direccionar hacia la Administración de Empresas, las Finanzas, la Contaduría Pública, la Economía, el Marketing, las Relaciones Internacionales y los Negocios Internacionales. El inglés es el idioma de los negocios, permite ampliar la relación entre la empresa, los clientes y los proveedores; facilita las negociaciones; permite entender la cultura y el contexto del cliente internacional y adaptar estrategias para poder suplir sus necesidades (Solutions, s.f.).

Pensamos ahora en perfiles de salida con un amplio espectro de formación. Le apostamos al turismo porque es una excelente fuente laboral, permite el diseño y la implementación de múltiples proyectos de emprendimiento y poner en uso en un contexto real los aprendizajes de la segunda lengua. Es una apuesta al progreso de nuestro país.

CAPÍTULO 1

*Armonización
con el PEI*



El artículo 34 del Decreto 1860 del 3 de agosto de 1994 y el artículo 77 de la Ley General de Educación enuncian:

Áreas: en el plan de estudios se incluirán las áreas del conocimiento definidas como obligatorias y fundamentales en los nueve grupos enumerados en el artículo 23 de la ley 115 de 1994. Además, incluirá grupos de áreas o asignaturas que adicionalmente podrá seleccionar el establecimiento educativo para lograr los objetivos del Proyecto Educativo Institucional, sin sobrepasar el 20 % de las áreas establecidas en el plan de estudios. Las áreas pueden concursarse por asignaturas y proyectos pedagógicos en períodos lectivos anuales, semestrales o trimestrales. Estas se distribuirán en uno o varios grados.

Las áreas obligatorias y fundamentales de la Educación Media están reguladas por el artículo 31 de la Ley General de Educación.

Nuestra normatividad nos permite distribuir el tiempo académico de la siguiente manera:

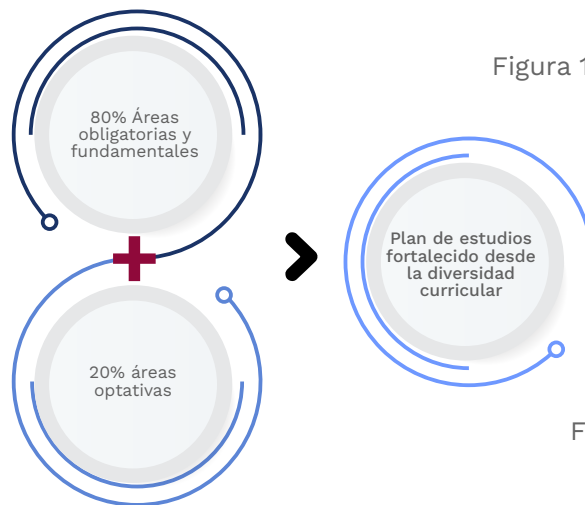


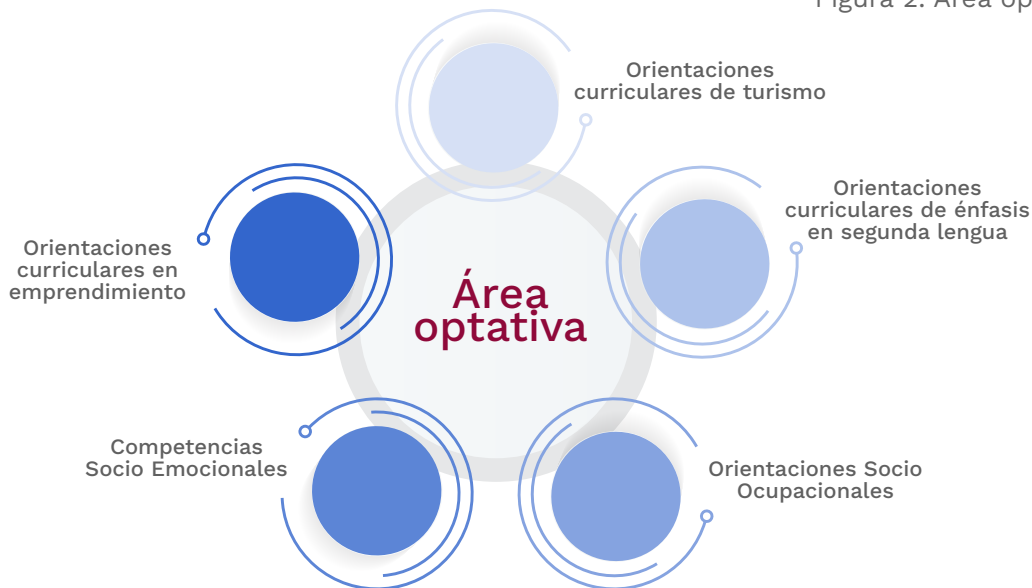
Figura 1. Distribución académica.

Fuente: elaboración propia

La intención es la creación de un área optativa en la que confluyan tres ejes: el primero direccionado al **turismo**, el segundo al **emprendimiento** y el tercero al fortalecimiento de una **segunda lengua**, en este caso, inglés.

El área optativa se estructura de la siguiente manera:

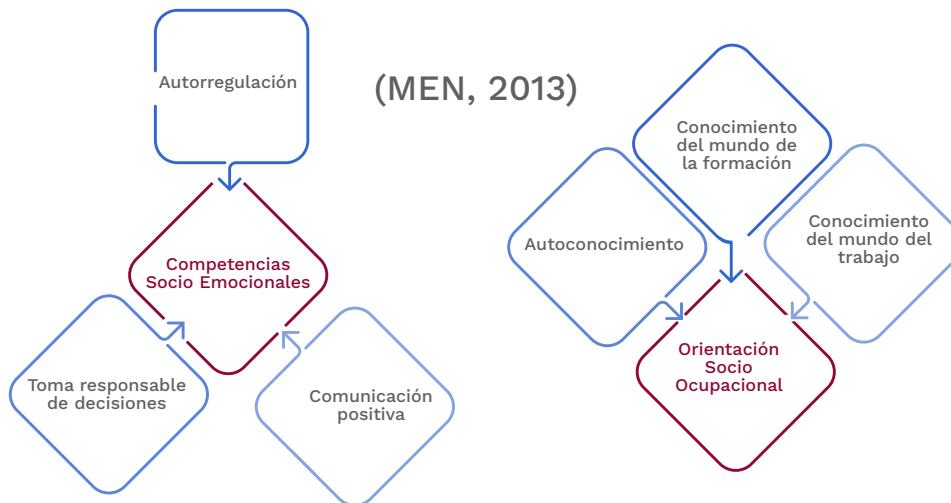
Figura 2. Área optativa.



Fuente: elaboración propia

El componente Socio Emocional y el Socio Ocupacional fortalecen en los estudiantes:

Figura 3. Componentes Socio Emocional y Socio Ocupacional.



La estructura curricular responde a los siguientes lineamientos pedagógicos:

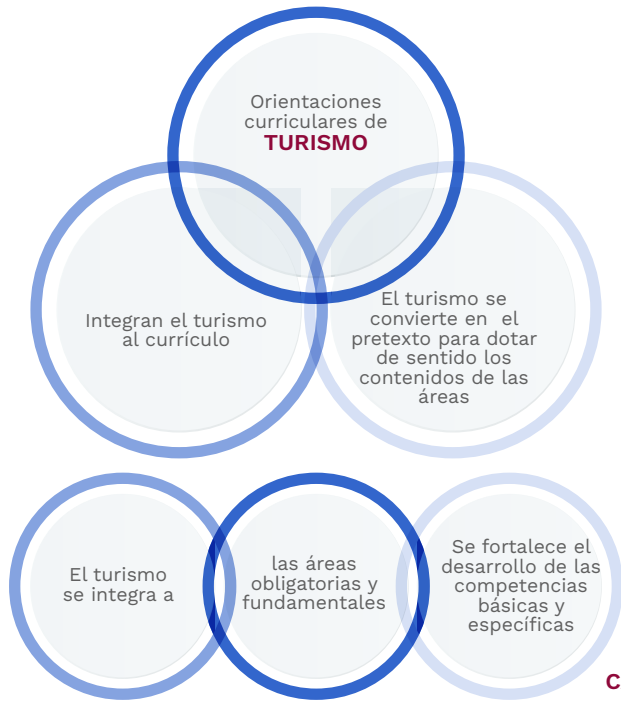
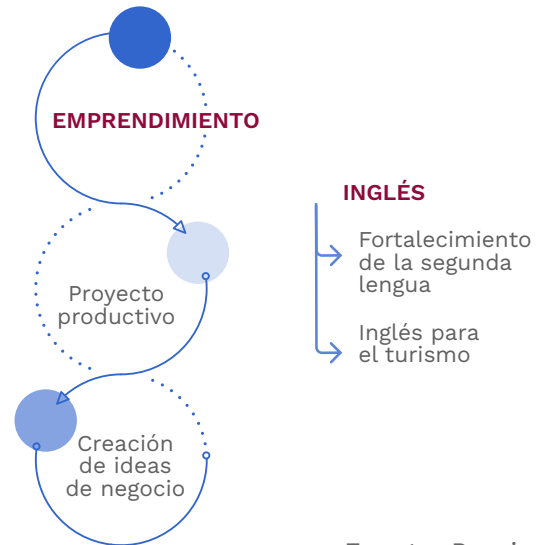


Figura 4. Lineamientos pedagógicos.



Fuente: Propia

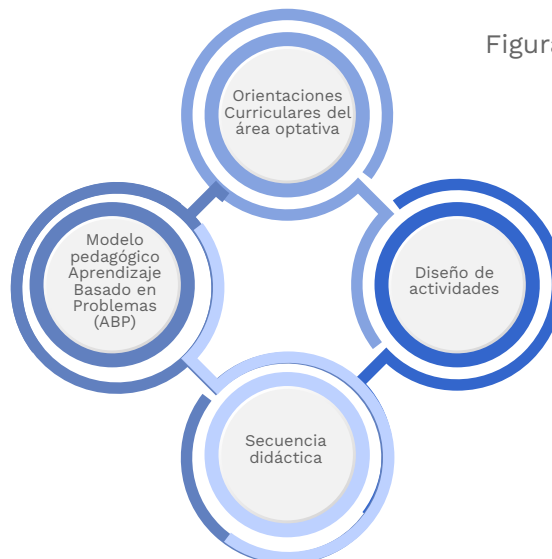


Figura 5. Estructura Pedagógica.

Fuente: Propia

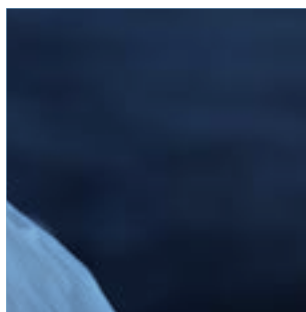
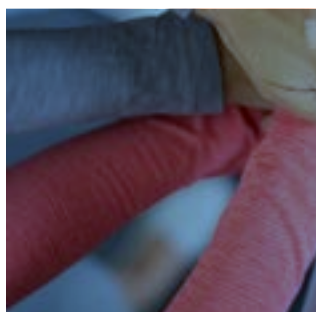
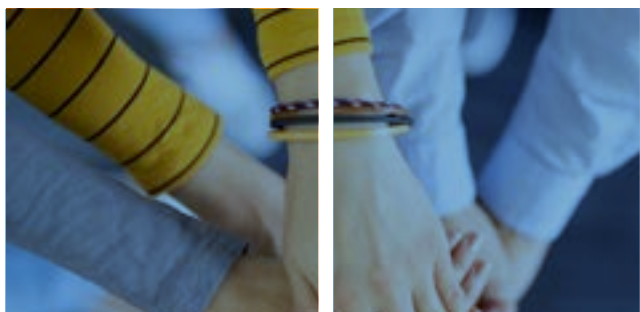
En el diseño de la propuesta de diversidad curricular se articulan los siguientes elementos con el Proyecto Educativo Institucional:

- 1. Planes de estudios:** las orientaciones curriculares de turismo, emprendimiento y fortalecimiento de la segunda lengua atraviesan el currículo desde una dimensión transdisciplinar (Fundación Universitaria los Libertadores, 2015)
- 2. Competencias:** la integración curricular fortalece el desarrollo de las competencias básicas y específicas. Las competencias Socio Emocionales transversalizan todos los módulos.
- 3. Dimensiones:** el área optativa se trabaja desde la dimensión cognitiva (áreas obligatorias y fundamentales), los aprendizajes de turismo, emprendimiento y segunda lengua, las competencias Socio Emocionales y los componentes Socio Ocupacionales.
- 4. Perfil del egresado:** cada elemento descrito aporta habilidades, destrezas, capacidades y competencias generando un nuevo perfil en los estudiantes que egresan de la institución educativa. Por lo anterior, el horizonte institucional se enriquece y el colegio transforma sus procesos académicos.

La invitación es a que las instituciones educativas convoquen a los entes del gobierno escolar a revisar, analizar y discutir el Proyecto Educativo Institucional impactando los planes de estudio; redefiniendo estrategias pedagógicas, metodologías y didácticas; fortaleciendo el desarrollo de las competencias básicas, específicas y Socio Emocionales; replanteando las formas de evaluación; ampliando el horizonte institucional y fortaleciendo la misión, la visión y los pilares institucionales con la intención de robustecer el perfil del egresado, acercando la formación académica y el mundo laboral al colegio

CAPÍTULO **2**

*Objetivos de
la formación:
generales y
específicos*



2.1. Objetivos generales de la propuesta

1.	Diseñar orientaciones curriculares que les permitan a las instituciones educativas crear un área optativa que conlleve a los estudiantes a conocer y profundizar sus conocimientos en torno al turismo y emprendimiento con énfasis en segunda lengua para que asuman y manejen tres ejes que están en continuo cambio y evolución y que son claves en el desarrollo económico, cultural y social del país.
2.	Desarrollar en los estudiantes un pensamiento emprendedor que les permita analizar desde varias ópticas las problemáticas empresariales, identificando en ellas nuevas oportunidades de negocio y generando ideas innovadoras que les permitan diseñar, planificar e implementar novedosas soluciones
3.	Brindar las herramientas que requieren los estudiantes en el desarrollo de las habilidades comunicativas para que puedan sostener una comunicación oral o escrita en nivel básico o intermedio con un turista internacional.

2.2. Objetivos generales propuestos para cada dimensión

Cognitiva	Transversalizar en los planes de estudio de las áreas obligatorias y fundamentales los contextos turísticos para ser analizados desde diversas perspectivas que den significado a los aprendizajes y conlleven a los estudiantes a un desarrollo eficaz de sus competencias y habilidades de pensamiento.
Turismo	Conocer el desarrollo de la actividad turística local, fomentando sensibilidad por el respeto y conservación del patrimonio cultural y natural de su región.
Emprendimiento	Aplicar los conocimientos adquiridos en la resolución de problemas turísticos en entornos que son nuevos o poco conocidos por los estudiantes, proponiendo soluciones creativas y asertivas a las problemáticas encontradas.

<p>Segunda lengua</p>	<p>Desarrollar en los estudiantes las habilidades comunicativas para que puedan acercarse a otras culturas en una relación recíproca que permita la atención del turista, el intercambio de saberes y el desarrollo de prácticas comunicativas reales.</p>
<p>Socio Emocional</p>	<p>Orientar a los estudiantes en el conocimiento de sí mismos para que construyan una identidad personal, regulen y comprendan sus emociones, logren establecer relaciones positivas, tomen decisiones éticas y responsables y aprendan a manejar situaciones retadoras que los conlleven al éxito personal, académico y laboral.</p>
<p>Socio Ocupacional</p>	<p>Familiarizar a los estudiantes con metodologías y didácticas implementadas en la formación posmedia para que fortalezcan su autonomía, utilicen adecuadamente el tiempo libre y continúen interactuando con nuevos procesos de aprendizaje. Ampliar en los estudiantes el espectro para que comprendan las múltiples posibilidades de ingreso a la formación posmedia y al mundo laboral al hacer parte de un programa de diversificación curricular.</p>

2.3. Objetivos específicos asociados al Turismo, Emprendimiento y la formación en Segunda lengua

<p>Turismo</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brindar a los estudiantes los conocimientos necesarios para conocer y entender la actividad turística de la región donde viven. 2. Reconocer la importancia y trascendencia del turismo cultural, religioso, rural, de aventura y del ecoturismo en el progreso económico, social y cultural de la región donde habitan. 3. Entender la tipología de las festividades diferenciando las características entre las fiestas, los festivales y las ferias, y explicando cómo se clasifican y el objetivo que persigue cada una en el sector turístico. 4. Utilizar los conocimientos adquiridos en las áreas obligatorias y fundamentales para resolver situaciones problema en contextos turísticos. 5. Conocer los sitios de la región que han sido declarados patrimonio cultural y el valor que aportan a la cultura, a la transmisión de valores y a la conservación de las tradiciones. 6. Identificar las características del turismo de naturaleza, cultural, rural y de aventura, reconociendo los sitios turísticos de la región en los que se pueden practicar y las normas o protocolos que se deben poner en práctica para garantizar la seguridad del turista.
-----------------------	---

<p>Turismo</p>	<ol style="list-style-type: none"> 7. Reconocer las condiciones ambientales de los sitios turísticos destinados al ecoturismo, distinguiendo sus ecosistemas, fauna, flora y las actividades que pueden realizar los visitantes. 8. Ubicar geográficamente los sitios turísticos de la región describiendo su hidrografía, clima, accidentes geográficos y las comunidades que habitan en ellos. 9. Sensibilizar a los estudiantes en el cuidado, conservación, protección y respeto por los sitios turísticos y la biodiversidad de cada región, conservando las culturas ancestrales en las generaciones venideras. 10. Adquirir herramientas que les permitan tomar decisiones más asertivas al definir la línea de su formación posmedia y el espacio laboral en el que pueden prestar sus servicios.
<p>Emprendimiento</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar la tipología de los turistas para generar nuevos planes, paquetes o proyectos que respondan a sus gustos y expectativas. 2. Evaluar las situaciones problema presentes en los diversos lugares turísticos para proponer soluciones creativas que permitan la generación de ideas de negocio. 3. Proponer nuevas actividades en el marco del desarrollo de las festividades que mejoren su impacto y generen mayor atracción de turistas. 4. Aprender a proyectar la creación de empresas eficientes con sana cultura empresarial. 5. Proyectar posibles alianzas estratégicas que permitan la optimización de procesos y generen mejores resultados con poca inversión y en poco tiempo. 6. Diseñar, construir, ejecutar y evaluar proyectos productivos que permitan intercambiar ideas de negocio, mejorarlas y fortalecerlas.
<p>Segunda lengua</p>	<p>Aprender el inglés en el contexto turístico le permitirá:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar en contextos reales las habilidades comunicativas, en especial hablar y escuchar. 2. Garantizar buenos niveles de comunicación con los turistas para que se sientan mejor atendidos, puedan disfrutar del entorno y de los servicios ofrecidos. 3. Ampliar las oportunidades laborales. 4. Aumentar los nexos culturales.

2.4. Objetivos de formación docente

1. Desarrollar procesos de autocapacitación docente para comprender la estrategia pedagógica que se debe analizar e implementar en la institución educativa con el fin de poner en marcha el proyecto de diversidad curricular direccionado al turismo y emprendimiento con énfasis en segunda lengua.
2. Comprender la estructura del pñsum académico, de las mallas curriculares y del plan de estudios para armonizar el proceso académico con la institución que decida articularse al plantel educativo.
3. Articular el desarrollo del plan de estudios del área a contextos turísticos y emprendedores para fortalecer el programa de diversificación curricular.
4. Proponer en la planeación de clase actividades que permitan el desarrollo de las habilidades de pensamiento y de las competencias propuestas en cada módulo.
5. Evaluar y replantear las estrategias pedagógicas y metodológicas que se deben implementar en la institución educativa para lograr el proceso de certificación, homologación o reconocimiento de créditos.
6. Implementar estrategias pedagógicas que permitan fortalecer a los estudiantes en la autorregulación (postergación de la gratificación), la comunicación positiva (asertividad y manejo de conflictos interpersonales) y en la toma responsable de decisiones (responsabilidad), competencias claves en la interacción con grupos turísticos o en el desarrollo de ideas de negocio.

2.5. Objetivos de formación institucional

1. Revisar y ajustar los documentos institucionales que dan soporte legal a los procesos académicos y a la implementación del programa de diversidad curricular (Proyecto Educativo Institucional, planes de estudio, Sistema Institucional de Evaluación).
2. Diseñar estrategias pedagógicas que permitan la divulgación del programa a toda la comunidad educativa y los haga partícipes de las transformaciones institucionales.
3. Realizar los procesos pedagógicos, administrativos y legales a los que haya lugar para lograr la implementación exitosa del programa en la institución educativa.

CAPÍTULO

3

***Competencias
básicas,
específicas y Socio
Emocionales a
desarrollar***



El Ministerio de Educación Nacional redefine y amplía el concepto de **competencia** como un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, socioafectivas y psicomotoras apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores. Esta noción supera la más usual y restringida que describe la competencia como saber hacer en contexto en tareas y situaciones distintas de aquellas a las cuales se aprendió a responder en el aula de clase (MEN, Estándares Básicos de Competencias en Matemáticas)

El concepto anterior nos invita a pensar que ser competente implica:

1. Tener conocimiento (saber). Sin el conocimiento es complejo el desarrollo de las habilidades de pensamiento; el conocimiento es la base para hacer buenos análisis, para argumentar, inferir, concluir, relatar, contraargumentar, validar, evaluar...
2. El desarrollo de las habilidades de pensamiento.
3. El manejo de buenas actitudes, comportamientos y procedimientos.
4. Aprender a comprender y entender las situaciones
5. Tener disposición cognitiva, o sea, usar las habilidades en el momento adecuado para resolver una situación.
6. Manejar asertivamente el mundo emocional interno conmigo mismo, con otros y con el entorno.
7. Realizar la secuencia correcta de los movimientos (ergonomía).
8. Usar lo que sabemos en contextos nuevos y retadores como en la formación posmedia y en el mundo laboral.

Para lograr lo anteriormente descrito debemos fortalecer en los estudiantes **las competencias básicas, específicas y Socio Emocionales.**

COMPETENCIAS	¿EN QUÉ CONSISTE?	RESPONSABLES DE SU DESARROLLO
Competencias Básicas	Son la integración del conocimiento, con el procedimiento y la actitud. Tienen por objetivo la formación integral: el Ser y el Saber	Docentes de las áreas obligatorias y fundamentales
Competencias específicas	Son aquellas que están direccionadas al desarrollo de las competencias laborales. Permiten la especialización del conocimiento, desarrollando un perfil específico con desempeños flexibles, eficaces y con sentido	Docentes del componente técnico: - Turismo. - Emprendimiento. - Idioma extranjero (inglés).
Competencias Socio emocionales	Están direccionadas a aprender la forma adecuada en la que se regulan las emociones y su inmenso valor a la hora de tomar decisiones conmigo mismo, con los demás y con el entorno.	- Los docentes de las áreas obligatorias y fundamentales. - Los docentes del componente técnico. - El departamento de psicología, orientación y equipo interdisciplinario.

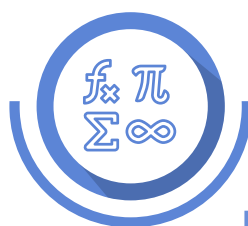
3.1 Competencias básicas

La Ley General de Educación en su artículo 31 determina las áreas obligatorias y fundamentales para la Educación Media y cada una de ellas tiene por objetivo el desarrollo de competencias que son fundamentales en la formación de cualquier ser humano, sin importar la profesión que va a ejercer.

Por ejemplo, todas las personas debemos tener competencias comunicativas, estar en la capacidad de entablar diálogos constructivos, escuchar atentamente, comprender argumentos ajenos independientemente de si los compartimos o

no, tomar decisiones y posiciones. Todos debemos pensar matemáticamente, realizar cálculos mentales, analizar costos, precios, porcentajes de descuento, entender gráficas estadísticas. También es necesario comprender la interacción con la naturaleza, ser responsables con nuestra vida y con la de los demás, entender que no arrojar un papel al piso sí hace la diferencia, los límites entre nosotros y los demás seres vivos.

Para ello revisemos las competencias que se deben fortalecer desde cada área y que están asociadas al eje de **identidad territorial** (ver la malla curricular).



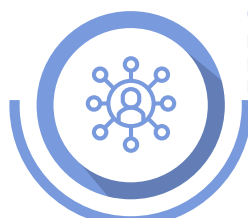
Matemáticas

Interpretación y representación.
Formulación y ejecución.
Argumentación.



Humanidades Lenguaje

Lenguaje: Competencia Comunicativa.
Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.
Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle sentido.
Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido.



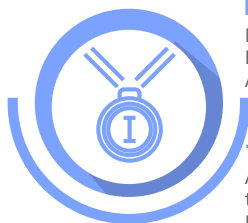
Ciencias Sociales

Pensamiento social.
Interpretación y análisis de perspectivas.
Pensamiento reflexivo y sistémico.



Ciencias Naturales y Educación Ambiental

Uso comprensivo del conocimiento científico.
Explicación de fenómenos.
Indagación.



Educación Física Recreación y Deporte

Motriz.
Expresiva corporal.
Axiológica corporal.

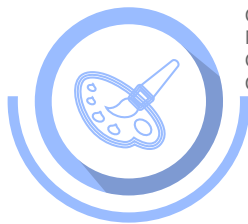


Tecnología e Informática

Análisis y valoración crítica de los componentes y evolución de los tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.

Identificar principios de funcionamiento y criterios de selección para eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos del entorno.

Resolver problemas tecnológicos y evaluar las soluciones teniendo en cuenta condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado. Reconocer las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las tecnologías del mundo en que vive, y actuar responsablemente.



Educación Artística

Comunicativas.
Matemáticas.
Científicas.
Competencias ciudadanas.

Nota aclaratoria: no se especifican competencias para el área de Educación Religiosa, Filosofía, Ciencias Políticas y Económicas porque desde la guía Prueba Saber 11° los contextos sociales involucran análisis desde lo ético, lo económico, lo cultural y lo político. El área de Ciencias Sociales involucra estas áreas.

Ahora revisemos qué habilidades de pensamiento y capacidades se desarrollan desde las competencias anteriores en las áreas obligatorias y fundamentales para hacer compatible el turismo y el emprendimiento con el proceso de formación.

MATEMÁTICAS

COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
Interpretación y representación.	Comprender y transformar	Comprender y transformar la información presentada en formatos como tablas, gráficas, diagramas, esquemas
	Utilizar	Utilizar la información transformada para extraer información relevante estableciendo las respectivas relaciones matemáticas
	Comunicar	Comunicar el significado de palabras, gráficas y símbolos
	Razonar	Dar explicaciones coherentes. Proponer interpretaciones. Aceptar o rechazar respuestas con argumentos o razones. Plantear hipótesis.
Formulación y ejecución.	Plantear / Diseñar	Plantear y diseñar estrategias para solucionar problemas matemáticos o de la vida cotidiana
	Construir / Ejecutar	Construcción y ejecución segura y rápida de procedimientos mecánicos o de rutina
	Seleccionar / Verificar	Seleccionar y verificar la pertinencia de soluciones propuestas a determinados problemas
	Proponer /Seguir estrategias / Resolver	Proponer rutas posibles para la solución de problemas. Seguir estrategias para encontrar soluciones. Resolver situaciones.

COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
Argumentación	Validar / Refutar	<p>Validar o refutar conclusiones, estrategias, soluciones, interpretaciones y representaciones en diversas situaciones, justificando el por qué o el cómo se llegó a estas. Señalar o indicar inconsistencias presentes.</p> <p>Verbalizar procedimientos matemáticos.</p>

Fuente: (ICFES, 2019)

LENGUAJE

COMPETENCIA COMUNICATIVA		
COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto	Comprender	<p>Comprender el significado de palabras, expresiones y frases.</p> <p>Comprender las relaciones semánticas que existen entre los diferentes elementos que constituyen una frase.</p> <p>Identificar los eventos narrados y los personajes involucrados en diferentes tipos de texto.</p>
Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle sentido global	Comprender / Identificar	<p>Comprender cómo se relacionan formal y semánticamente los elementos locales de un texto a nivel de párrafo, sección, capítulo.</p> <p>Comprender la estructura del texto y la función de sus partes.</p> <p>Identificar las voces o situaciones presentes en el texto.</p> <p>Identificar las ideas principales o afirmaciones en un texto informativo.</p> <p>Comprender textos continuos y discontinuos.</p>

COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido	Evaluar / Analizar / Argumentar / Plantear / Contextualizar	<p>Evaluar la validez del argumento. Advertir supuestos. Derivar implicaciones.</p> <p>Reconocer argumentos, validarlos o contraargumentarlos. Analizar la posición del autor.</p> <p>Plantear hipótesis. Elaborar conclusiones. Establecer relaciones entre un texto y otros textos.</p> <p>Contextualizar adecuadamente un texto.</p>

Fuente: (ICFES, 2019)

CIENCIAS SOCIALES

COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
Pensamiento social	Usar	<p>Usar conceptos básicos de las ciencias sociales para comprender problemáticas, fenómenos sociales, políticos, económicos, culturales y geográficos. Relacionar sucesos o procesos con contextos.</p>
	Comprender / Aplicar	<p>Comprender y aplicar los principios básicos de la Constitución Política. Comprender las dimensiones temporales y espaciales de eventos y prácticas sociales.</p>
	Interpretar	<p>Interpretar la estructura y el funcionamiento del sistema político colombiano</p>

COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
Pensamiento social	<p>Analizar / Relacionar / Conectar / Identificar</p>	<p>Analizar situaciones sociales a través de conceptos básicos. Relacionar sucesos o procesos con contextos geográficos y sus características. Conectar eventos. Identificar razones que justifiquen las conexiones (causas - consecuencias).</p>
	<p>Evaluar / Conocer / Reconocer</p>	<p>Evaluar los fundamentos del modelo de Estado social de derecho y sus particularidades en nuestro país. Conocer los derechos y deberes de los ciudadanos consignados en la Constitución Política. Reconocer la organización del Estado, sus funciones y el alcance de las diferentes ramas del poder y los organismos de control. Reconocer el marco legal que fundamenta la participación ciudadana en Colombia.</p>
<p>Interpretación y análisis de perspectivas</p>	<p>Analizar / Identificar Comprender Evaluar / Corroborar / Valorar</p>	<p>Analizar la información que circula sobre asuntos políticos, económicos y culturales valorando sus argumentos. Identificar diversos intereses, opiniones, posturas y perspectivas de personas y grupos sociales frente a una situación determinada. Analizar críticamente las problemáticas y fenómenos sociales.</p>

COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
<p>Interpretación y análisis de perspectivas</p>	<p>Analizar / Identificar</p> <p>Comprender Evaluar / Corroborar / Valorar</p>	<p>Comprender un conflicto a partir de su origen, coincidencias, diferencias y valorar la reacción de aceptación o rechazo.</p> <p>Analizar las propuestas de solución que se proponen ante determinada situación.</p> <p>Evaluar fuentes primarias y secundarias.</p> <p>Corroborar y contextualizar la información suministrada. Valorar la pertinencia y solidez de los enunciados o argumentos.</p> <p>Evaluar las razones aducidas para apoyar una conclusión presentada en una fuente.</p> <p>Analizar problemáticas sociales o económicas a través de la lectura crítica de la editorial de un periódico de relevancia nacional.</p>
<p>Pensamiento reflexivo y sistémico</p>	<p>Comprender / Identificar / Analizar / Entender / Valorar</p>	<p>Comprender la realidad social desde diversas perspectivas.</p> <p>Identificar las características propias de un modelo, sus principios, valorar decisiones como coherentes o incoherentes desde los objetivos del modelo.</p> <p>Analizar los posibles efectos que tendría una medida o intervención desde el ámbito social, económico, ambiental y político.</p> <p>Entender una situación problemática desde su contexto reconociendo los diferentes valores o ideas que se privilegian en un momento dado.</p> <p>Valorar fuentes para determinar si respaldan o contradicen la información que la fuente inicial presenta.</p>

Fuente: (ICFES, 2019)

CIENCIAS NATURALES

COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
Uso comprensivo del conocimiento científico	Comprender / Relacionar	<p>Comprender y utilizar conceptos, teorías de las ciencias naturales en la solución de problemas.</p> <p>Establecer relaciones entre conceptos, conocimientos y fenómenos cotidianos.</p>
Explicación de fenómenos	<p>Construir explicaciones / Comprender argumentos / Validar</p>	<p>Construir explicaciones de los fenómenos naturales.</p> <p>Comprender argumentos que dan razón de los fenómenos naturales.</p> <p>Establecer la validez o coherencia de una afirmación o argumento relacionado con un fenómeno o problema científico.</p>
Indagación	<p>Ampliar / Modificar / Comprender</p> <p>Formular preguntas / Observar / Predecir / Sustentar</p>	<p>Ampliar y modificar el conocimiento científico.</p> <p>Comprender que a través de la investigación científica se construyen explicaciones sobre el mundo natural.</p> <p>Generar más preguntas desde el análisis de un fenómeno intentando dar respuestas a las mismas.</p> <p>Observar detalladamente la situación planteada.</p> <p>Hacer predicciones.</p> <p>Sustentar información desde libros u otras fuentes</p>

Fuente: (ICFES, 2019)

EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
Motriz	Desarrollar	<p>Desarrollo de habilidades motrices, capacidades físicas y técnicas de movimiento.</p> <p>Utilizar técnicas respiratorias y de relajación en la actividad física.</p> <p>Aplicar técnicas de movimiento para mejorar las posturas corporales.</p> <p>Asumir con autonomía y compromiso las funciones que me son entregadas.</p>
Expresiva corporal	Canalizar / Manejar	<p>Canalizar la emocionalidad (liberar tensiones, superar miedos, aceptar su cuerpo).</p> <p>Manejo del lenguaje no verbal: gestos, posturas, manejo de espacio.</p>
Axiológica corporal	Reconocer / Construir	<p>Reconocer y colocar en práctica el conjunto de valores, conocimientos y técnicas adquiridos a través de la actividad física.</p> <p>Construir un estilo de vida orientado al cuidado para la comprensión de los valores sociales y el respeto por el medio ambiente.</p> <p>Organizar planes de actividad física</p> <p>Cultivar hábitos de higiene postural.</p> <p>Conocer y aplicar las recomendaciones ergonómicas para el cuidado corporal.</p>

Fuente: (MEN, Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte, 2010)

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

COMPONENTE	COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
Naturaleza y evolución de la tecnología	Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo	Relacionar	Relacionar el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas.
Apropiación y uso de la tecnología	Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno	Consultar / Utilizar / Actuar / Utilizar	<p>Consultar y documentar algunos procesos de producción y manufacturas de productos.</p> <p>Utilizar adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.</p> <p>Actuar teniendo en cuenta normas de seguridad industrial y utilizar elementos de protección en ambientes de trabajo y de producción.</p> <p>Utilizar e interpretar manuales, instrucciones, diagramas y esquemas para el montaje de algunos artefactos, dispositivos y sistemas tecnológicos.</p> <p>Utilizar herramientas y equipos en la construcción de modelos, maquetas o prototipos, aplicando normas de seguridad.</p>

COMPONENTE	COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
<p>Solución de problemas con tecnología</p>	<p>Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado</p>	<p>Evaluar / Identificar / Proponer / Identificar / Proponer / Interpretar</p>	<p>Evaluar y seleccionar con argumentos propuestas y decisiones en torno a un diseño. Identificar las condiciones, especificaciones y restricciones de diseño utilizadas en la solución tecnológica y verificar su cumplimiento. Proponer, analizar y comparar diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades. Identificar aspectos relacionados con la antropometría, la ergonomía, la seguridad, el medioambiente y el contexto cultural y socioeconómico al momento de solucionar problemas con tecnología. Proponer y evaluar el uso de tecnología para mejorar la productividad en la pequeña empresa. Interpretar y representar ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas.</p>

COMPONENTE	COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
<p>Tecnología y sociedad</p>	<p>Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente</p>	<p>Participar / Analizar / Tomar decisiones / Diseñar</p>	<p>Participar en discusiones relacionadas con las aplicaciones e innovaciones tecnológicas sobre la salud, tomar postura y argumentar las intervenciones. Analizar el potencial de los recursos naturales y de los nuevos materiales utilizados en la producción tecnológica en diferentes contextos. Tomar decisiones relacionadas con las implicaciones sociales y ambientales de la tecnología y comunicar los criterios básicos utilizados o las razones que condujeron a tomarlas. Diseñar y desarrollar estrategias de trabajo en equipo que contribuyan a la protección de los derechos propios y de la comunidad (campañas de promoción y divulgación de derechos humanos o de la juventud).</p>

Fuente: (MEN, Guía No 30. Orientaciones generales para la educación en tecnología., 2008)

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
<p>Comunicativas</p>	<p>Analizar / Entender / Elaborar / Desarrollar / Comprensión y producción textual / Interpretar</p>	<p>Analizar las manifestaciones culturales (literatura, música, danza, pintura, vestuario, lengua, arquitectura, diseño, manifestaciones religiosas y espirituales). Entender el funcionamiento semiótico y comunicativo de las expresiones artísticas (danza, carnavales, pintura, arquitectura). Elaboración de productos artísticos como sistemas simbólicos portadores de sentido. Desarrollar la sensibilidad, la apreciación estética y comunicación de los sistemas simbólicos no verbales. Elevar el nivel de lectura y escritura para mejorar la comprensión, la interpretación y el análisis textual. Interpretar creadores (autores) y creaciones (obras) de las distintas producciones y expresiones simbólicas presentes en la cultura</p>

COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
Matemáticas	Observar / Reconocer / Pensamiento espacial y geométrico	<p>Observar las relaciones espaciales y geométricas presentes en la composición y la construcción de las obras plásticas, al igual que en la construcción interna de acciones que se ejecutan en la danza y en el teatro.</p> <p>Reconocer las distintas maneras de observar, relacionar y distribuir los objetos, comparando distancias, proporciones y escalas. Fortalecer el pensamiento espacial y geométrico.</p>
Científicas y Sociales	Observar / Construir / Crear Transformar / Controvertir Criticar / Experimentar / Plantear problemas y preguntas	<p>Aprender a observar examinando cuidadosamente el modelo a partir del cual están trabajando.</p> <p>Construir su propia percepción de los fenómenos naturales.</p> <p>Aprender a expandirse y a explorar desarrollando la creatividad para transformar, controvertir, criticar y reproducir un conocimiento dado.</p> <p>Experimentar, aprender de los errores y encontrar en los accidentes o fracasos oportunidades de aprendizaje.</p> <p>Aprender a plantear problemas y reflexionar.</p> <p>Plantear preguntas.</p>
Competencias Ciudadanas		Conocer al otro desde las manifestaciones cognitivas, corporales, afectivas, espirituales

Fuente: (MEN, Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media, 2010)

Ahora que hemos revisado lo que cada estudiante debe ser capaz de hacer en cada área, el reto es diseñar y ejecutar actividades en la planeación de clase que apunten al desarrollo de las capacidades, involucrando los contextos turísticos y emprendedores para dotar de sentido los aprendizajes.

La malla curricular de Turismo y Emprendimiento con énfasis en Segunda Lengua involucra todas las áreas y desde ella se fortalece el desarrollo de las competencias básicas y específicas.

3.2 Eje Turismo – Competencias específicas

Las competencias específicas se abordan desde los ejes transversales que son: *Identidad territorial y Turismo*. Estos ejes se enlazan con los ejes del turismo que responden a cada área fundamental (ver malla curricular del área optativa).

<i>EJE TRANSVERSAL</i>	<i>EJE DE ASIGNATURA ARTICULADO AL TURISMO</i>	<i>COMPETENCIA</i>	<i>ÁREA OBLIGATORIA O FUNDAMENTAL</i>
IDENTIDAD TERRITORIAL	Geografía Turística	Manejar una visión integrada del espacio territorial. Proyectar los principios de sostenibilidad turística aplicables en cada territorio	Ciencias Sociales
TURISMO	Producto Turístico	Evaluar el potencial turístico de cada región	Ciencias Sociales
TURISMO	Sociología del turismo	Trazar el perfil de los turistas y los dispositivos que regulan sus emociones y sensaciones	Filosofía

<i>EJE TRANSVERSAL</i>	<i>EJE DE ASIGNATURA ARTICULADO AL TURISMO</i>	<i>COMPETENCIA</i>	<i>ÁREA OBLIGATORIA O FUNDAMENTAL</i>
TURISMO	Marketing Turístico	Definir estrategias publicitarias para potenciar los destinos turísticos Planificar estrategias de marketing para promover los sitios turísticos de la región	Ciencias Económicas
TURISMO	Normatividad y calidad turística	Poner en práctica las principales leyes que rigen el sector turístico. Transformar y mejorar el concepto de calidad en la prestación del servicio turístico	Ciencias Políticas
TURISMO	Turismo de naturaleza	Reconocer, valorar y preservar el patrimonio natural y cultural de cada región Diseñar novedosas ofertas ecoturísticas adaptadas a las nuevas expectativas de los viajeros Poner en práctica recursos turísticos para potenciar el turismo de naturaleza	Ciencias Naturales - Biología

<i>EJE TRANSVERSAL</i>	<i>EJE DE ASIGNATURA ARTICULADO AL TURISMO</i>	<i>COMPETENCIA</i>	<i>ÁREA OBLIGATORIA O FUNDAMENTAL</i>
TURISMO	Sostenibilidad Turística	<p>Gestionar propuestas que minimicen los impactos ambientales de la actividad turística.</p> <p>Gestionar recursos para empoderar la educación ambiental en turistas y habitantes de la región.</p> <p>Diseñar propuestas de turismo responsable y sostenible que aumenten la satisfacción de los turistas y elevan la calidad de vida de los habitantes.</p>	Ciencias Naturales - Biología
TURISMO	Turismo de naturaleza	<p>Manejar las técnicas de cada deporte de aventura.</p> <p>Comprender la normatividad que garantiza la seguridad en el turismo de aventura</p>	Educación Física Recreación y Deporte
IDENTIDAD TERRITORIAL	Aprovechamiento del tiempo libre	Desarrollar estrategias para el buen uso del tiempo libre	Educación Física Recreación y Deporte

<i>EJE TRANSVERSAL</i>	<i>EJE DE ASIGNATURA ARTICULADO AL TURISMO</i>	<i>COMPETENCIA</i>	<i>ÁREA OBLIGATORIA O FUNDAMENTAL</i>
TURISMO	Habilidades comunicativas	<p>Manejar buenos niveles de expresión oral.</p> <p>Producir e interpretar textos en contextos turísticos.</p> <p>Transmitir y conservar el Patrimonio Cultural.</p> <p>Tener elementos diferenciadores en la atención al cliente.</p>	Humanidades Lenguaje
TURISMO	Patrimonio cultural	Adquirir y transmitir el conocimiento que guarda el patrimonio cultural de la región.	Humanidades Lenguaje
IDENTIDAD TERRITORIAL	Patrimonio, arte y cultura	Comunicar el valor del patrimonio Inmaterial de la región.	Educación Artística

<i>EJE TRANSVERSAL</i>	<i>EJE DE ASIGNATURA ARTICULADO AL TURISMO</i>	<i>COMPETENCIA</i>	<i>ÁREA OBLIGATORIA O FUNDAMENTAL</i>
TURISMO	Sostenibilidad Turística	<p>Gestionar propuestas que minimicen los impactos ambientales de la actividad turística.</p> <p>Gestionar recursos para empoderar la educación ambiental en turistas y habitantes de la región.</p> <p>Diseñar propuestas de turismo responsable y sostenible que aumenten la satisfacción de los turistas y elevan la calidad de vida de los habitantes.</p>	Educación Ética y en Valores Humanos
TURISMO	Matemáticas aplicadas al turismo	<p>Construir explicaciones matemáticas desde contextos turísticos.</p> <p>Plantear y resolver problemas del sector turístico.</p> <p>Proyectar o prever situaciones que se puedan presentar desde diversos servicios turísticos.</p>	Matemáticas

<i>EJE TRANSVERSAL</i>	<i>EJE DE ASIGNATURA ARTICULADO AL TURISMO</i>	<i>COMPETENCIA</i>	<i>ÁREA OBLIGATORIA O FUNDAMENTAL</i>
IDENTIDAD TERRITORIAL TURISMO	Patrimonio Cultural (Turismo religioso)	Adquirir y transmitir el conocimiento que guarda el patrimonio cultural de la región	Educación Religiosa
IDENTIDAD TERRITORIAL TURISMO	Marketing Turístico	Manejar programas tecnológicos para el diseño de campañas publicitarias. Crear estrategias de marketing usando diversas herramientas tecnológicas.	Tecnología e Informática

En el desarrollo de las competencias específicas aparecen articuladas las áreas de Ciencias Naturales con la asignatura de Biología y Ciencias Sociales para 10° y 11°. El sustento lo da la Ley General de Educación en el artículo 31: “Para el logro de los objetivos de la Educación Media académica **serán obligatorias y fundamentales las mismas áreas de la educación básica** en un nivel más avanzado, además de las Ciencias Económicas, Ciencias Políticas y Filosofía”.

Por lo anterior, el área de Ciencias Sociales (Geografía, Historia y Constitución Política) y la asignatura de Biología deben hacer parte del plan de estudios de 10° y 11°.

3.3 Eje de emprendimiento

Desde la guía 39 la cultura del Emprendimiento en los establecimientos educativos se propone el desarrollo de las siguientes actitudes emprendedoras:

<i>ACTITUD EMPRENDEDORA</i>	<i>CAPACIDADES</i>
Pensamiento flexible	Apertura al cambio de manera crítica, razonada y reflexiva
Creatividad	Creatividad Capacidad de transformar e innovar utilizando los recursos disponibles
Autoaprendizaje	Gestión del conocimiento, uso y manejo responsable de la ciencia y la tecnología
Identificación de oportunidades y recursos en el entorno	Reconocimiento y uso estratégico de los recursos
Innovación	Creación de algo nuevo o dar un uso diferente a algo ya existente para, de esa manera, generar un impacto en su propia vida y en la de su comunidad
Materialización de ideas en proyectos	Llevar la realidad a nuevas ideas, comunicarlas y desarrollarlas de manera individual o colectiva
Capacidad para asumir riesgos	Identificación de aquellos inconvenientes que pueden afectar el desarrollo de sus actividades y actuación oportuna para poder controlarlos y reducirlos
Comportamiento autorregulado	Autonomía, responsabilidad por las acciones y decisiones propias
Visión de futuro	Estructuración de un proyecto de vida acorde con las necesidades, las expectativas personales, las oportunidades y las posibilidades del entorno

Fuente: (MEN, Guía 39. La cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos, 2014)

3.4 Eje de Segunda Lengua

Las competencias definidas para este eje son:

COMPETENCIA - COMUNICATIVA		
COMPETENCIAS	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	CAPACIDADES
Lingüística	Formular	<p>Formular mensajes bien formados y significativos, poniendo en uso el conocimiento, las destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y ortográficas.</p> <p>Manejo teórico de conceptos gramaticales, ortográficos y semánticos y su correcta aplicación.</p> <p>Hacer asociaciones.</p> <p>Usar el vocabulario conocido en otro contexto.</p> <p>Aplicar las reglas gramaticales aprendidas en la construcción de nuevos mensajes.</p>
Pragmática	Competencia discursiva	Capacidad de organizar oraciones en secuencia para producir fragmentos textuales
	Competencia funcional	Conocer las formas lingüísticas y sus funciones y el modo cómo se encadenan en situaciones comunicativas reales

<i>COMPETENCIA – COMUNICATIVA</i>		
<i>COMPETENCIAS</i>	<i>HABILIDADES DE PENSAMIENTO</i>	<i>CAPACIDADES</i>
Sociolingüística	Usar	<p>Conocimiento de las condiciones sociales y culturales que están implícitas en el uso de la lengua.</p> <p>Manejo de normas de cortesía.</p> <p>Conocer las reglas que ordenan las relaciones entre generaciones, géneros, clases y grupos sociales.</p> <p>Manejo de expresiones de sabiduría popular o con diferencias de registro, de dialecto y de acento.</p> <p>Producir y entender expresiones lingüísticas en diversos contextos.</p>

Fuente: (MEN, Guía N° 22. Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés., 2006))

3.5 Competencias socioemocionales

Las competencias Socio Emocionales que se requieren fortalecer en el programa de Turismo y Emprendimiento con énfasis en Segunda Lengua para que los estudiantes puedan adquirir las herramientas que les permitan saber cuáles son sus prioridades, trabajar arduamente para alcanzar las metas trazadas, relacionarse adecuadamente con los demás, tener actitud de escucha, aprender a resolver las situaciones que se presentan a diario en el campo laboral y ser capaces de dimensionar los pro y los contra a la hora de tomar una decisión, son:

<i>EJES</i>	<i>COMPETENCIAS</i>	<i>HABILIDADES RELACIONADAS</i>
Conmigo mismo	Autorregulación	Postergación de la gratificación
Con los demás	Comunicación positiva	Asertividad. Manejo de conflictos interpersonales
Con el entorno	Toma responsable de decisiones	Responsabilidad

Fuente: (MEN,2013)



CAPÍTULO

4

*Perfil del
egresado*

¿Quién será?

El egresado de Turismo y Emprendimiento con énfasis en segunda lengua es una persona que denota buenos niveles de comunicación, respeto y comportamientos éticos consigo mismo, con los demás y con su entorno.

¿Qué sabrá?

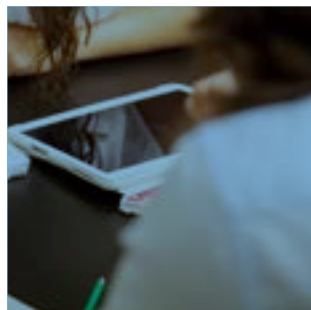
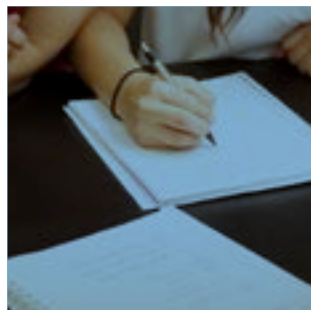
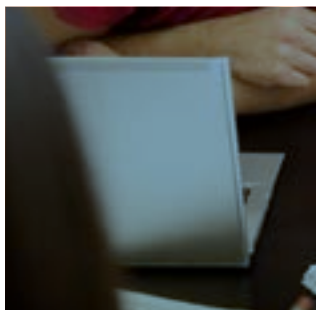
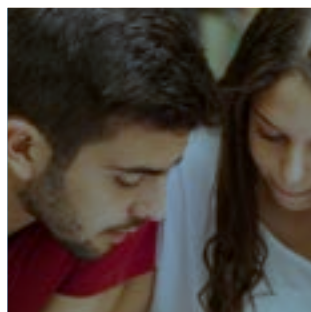
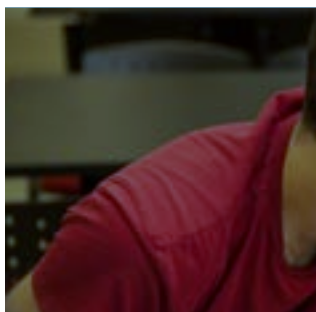
Está formado en turismo de naturaleza, turismo cultural y patrimonio cultural, por tanto, es capaz de ofrecer información propia de la región; apoyar el desarrollo de actividades ecoturísticas, rurales y deportes de aventura y ofrecer conocimientos a los turistas sobre el Patrimonio Cultural, transmitiendo los valores de la región

¿Qué podrá hacer?

Está en la capacidad de sostener una conversación en nivel básico o medio con un turista internacional; de realizar la atención en destino; de organizar exposiciones, hacer reservas, proponer y planificar recorridos; informar de atractivos, ferias y fiestas; ofrecer actividades al turista atendiendo a su perfil sociológico; incentivar su permanencia; resolver inquietudes y utilizar herramientas tecnológicas para la atención del cliente.



Se podrá vincular al mundo laboral como:

<i>Informador Turístico</i>	<i>Operador turismo de naturaleza</i>	<i>Gestor del turismo cultural</i>
-----------------------------	---------------------------------------	------------------------------------



CAPÍTULO **5**
Plan de estudios

La malla curricular consta de la siguiente estructura:

ESTRUCTURA DE LA MALLA CURRICULAR	EJEMPLO DEL ÍCONO QUE LO REPRESENTA
1. Nombre del área obligatoria y fundamental.	 Ciencias Naturales y Educación Ambiental
2. Asignaturas que conforman el área	 Biología
3. Ejes transversales	 Turismo
4. Ejes por asignatura	 Turismo de naturaleza  Sostenibilidad turística
5. Módulos distribuidos por ejes, áreas y asignaturas	 Ecoturismo 1
6. Estructura de Emprendimiento propuesta como ejercicio didáctico	 Módulo 1 Idea de negocio
7. Énfasis Segunda Lengua	 Módulo 1 Viajes
8. Competencias Socioemocionales	 Postergación de la gratificación. Asertividad. Manejo de conflictos interpersonales.
9. Competencias asociadas a los ejes	 Competencia específica

Las mallas curriculares tienen por objetivo articular los conocimientos propios de las áreas obligatorias y fundamentales en contextos del turismo, del emprendimiento y de la segunda lengua (inglés).

Se proponen las mallas curriculares de las siguientes áreas articuladas a los ejes de turismo: Ciencias Sociales; Filosofía; Ciencias Económicas; Ciencias Políticas; Ciencias Naturales y Educación Ambiental (Biología); Educación Física, Recreación y Deporte; Humanidades (Lenguaje); Educación Artística; Educación Ética y en Valores Humanos; Matemáticas; Educación Religiosa y Tecnología e Informática.

El eje de **emprendimiento**, se fortalece a través de un diseño de un proyecto productivo, a partir de una idea de negocio que debe nacer del análisis de una problemática turística real. Esta actividad se desarrolla a través de ocho (8) módulos y al finalizar, el estudiante debe entregar una empresa turística completamente conformada realizando la sustentación de su trabajo.

Se sugiere que la institución educativa evalúe las propuestas emprendedoras a través de un jurado conformado por docentes del colegio, docentes de la institución con la que realizaron el proceso de articulación y líderes invitados de las empresas del sector turístico para que ellos se hagan partícipes de los análisis y aportes que hacen los estudiantes. Este es un espacio valioso para dar a conocer el programa, acercar los contextos laborales a la institución, generar interés en los proyectos de los estudiantes y posesionar el perfil del egresado.

El eje de énfasis en **segunda lengua** – inglés también se desarrolla a través de ocho (8) módulos que tienen por objetivo fortalecer las habilidades comunicativas en contextos turísticos reales para que el estudiante pueda entablar una conversación básica con viajeros internacionales

Las competencias Socio Emocionales son transversales a todas las áreas y asignaturas y deben estar involucradas en el proceso de evaluación formativa. Se sugiere que al inicio de cada módulo el docente acuerde con los estudiantes

los criterios que se van a tener en cuenta para ver los progresos en el desarrollo de estas competencias. Dichos progresos se miden en términos de actitudes, en otras palabras, qué actitudes permiten ir reflejando el alcance de la competencia. Un ejemplo es:

<i>EJES</i>	<i>COMPETENCIAS</i>	<i>HABILIDADES RELACIONADAS</i>	<i>ACTITUDES</i>
Conmigo mismo	Autorregulación	Postergación de la gratificación	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Trabajo por alcanzar las metas propuestas en mi proyecto de vida. ◆ Distribuyo adecuadamente el tiempo..
Con los demás	Comunicación positiva	Asertividad.	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Soy capaz de decir no cuando es necesario. ◆ Utilizo el “yo” adecuadamente.
Con los demás	Comunicación positiva	Manejo de conflictos interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Mi tono de voz es adecuado al manifestar un inconformismo o molestia. ◆ Respeto la opinión ajena.
Con el entorno	Toma responsable de decisiones	Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Entrego oportunamente mis compromisos académicos. ◆ Asumo las consecuencias de las decisiones que tomo.

Acogiéndonos a la autonomía institucional que otorga el artículo 77 de la Ley General de Educación, los planteles educativos pueden organizar las mallas curriculares de acuerdo con sus necesidades institucionales.

[Descargue la malla curricular aquí.](#) 

Criterios para la implementación de la malla curricular

1. La malla curricular está organizada por módulos que se desarrollan en el transcurso de los grados 10° y 11°.
2. Si el colegio cuenta con treinta (30) horas académicas semanales, se calcula el 80% que corresponden a veinticuatro (24) horas y ese es el tiempo para el desarrollo del plan de estudios de la institución y el 20% corresponde a seis (6) horas para el desarrollo del área optativa.
(si el colegio cuenta con más horas académicas se hace la respectiva conversión).
3. 6 horas semanales x 40 semanas anuales
240 horas x 2 años = 480 horas.
Este es el tiempo para trabajar la malla curricular del área optativa.
4. En la malla curricular se indican las horas que requiere la institución educativa para el desarrollo de cada módulo.

[Descargue aquí la malla curricular con la I.H. de cada módulo](#) ✨

5. Los módulos del área de matemáticas aplicadas al turismo y los de habilidades comunicativas se deben programar de forma continua a lo largo de los dos años, con una intensidad de una (1) hora semanal cada una. Estos módulos deben estar asociados con el trabajo académico que desarrolla el docente, de tal manera que el estudiante no las perciba como asignaturas independientes sino como espacios en los que se contextualiza el conocimiento desde situaciones turísticas.
6. El eje de emprendimiento y el énfasis de segunda lengua también se deben programar en el transcurso de los dos años y se propone una intensidad horaria semanal de una (1) para cada una.

7. Cada asignatura tiene asociados sus ejes. Cuando una asignatura tiene dos ejes, estos se identifican entre paréntesis con el número 1 y 2, por ejemplo:

ÁREA	ASIGNATURA	EJES	MÓDULOS
Humanidades	Lenguaje	Eje No 1 Habilidades Comunicativas	Estrategias comunicativas para el turismo (1)
			Producción de textos y medios turísticos (1)
			Cultura del servicio (1)
		Eje No 2 Patrimonio Cultural	Análisis de obras artísticas (2)

Lo anterior significa que el módulo de Estrategias comunicativas para el turismo, pertenece al eje (1) - Habilidades comunicativas y que el módulo de análisis de obras turísticas pertenece al eje (2) Patrimonio Cultural.

8. Los ejes de Turismo de naturaleza y Aprovechamiento del tiempo libre del área de Educación Física Recreación y Deporte y el eje de Patrimonio, Arte y Cultura del área de Educación Artística están propuestos para desarrollarse dentro del plan de estudios de la Institución Educativa. (80%).
9. Los módulos se desarrollan en el orden que se programaron en la malla curricular, eso indica que en el área de Educación Ética y Valores Humanos del eje Sostenibilidad Turística se programa primero *Código ético mundial para el turismo*, le sigue *Sostenibilidad económica* y se finaliza con *Sostenibilidad sociocultural*.

Lo anterior no indica que los módulos deben ser consecutivos, esto es lo ideal, pero un módulo de 10 horas se puede programar para 5 semanas con

2 horas semanales, y el siguiente módulo se puede programar el próximo semestre. Lo que se sugiere es que no se altere el orden de los módulos, ya que se afectaría la linealidad del proceso.

10. Prerrequisitos:

Los dos primeros módulos que se deben desarrollar son:

ÁREA	FILOSOFÍA	ÁREA	CIENCIAS SOCIALES
Eje	Sociología del turismo	Eje	Geografía turística
Módulo Turismo y sociedad		Módulo Generalidades de la geografía	

Los dos módulos anteriores son prerrequisito para poder ver:

ÁREA	Ciencias Económicas	ÁREA	Tecnología e Informática
Eje	Marketing Turístico	Eje	Marketing turístico
Módulo Plan de Marketing		Módulo Campañas publicitarias	
		Diseño publicitarios	

Los módulos de

ÁREA	Ciencias naturales (Biología)	<i>Son prerrequisito para ver</i>	ÁREA	Educación Física Recreación y Deporte
Eje	Turismo de naturaleza		Eje	Turismo de naturaleza
Módulo <i>Ecoturismo</i>			Módulo <i>Turismo de aventura</i>	
<i>Educación ambiental</i>			<i>Camping</i>	

Para el desarrollo de los demás módulos la institución educativa es autónoma en su implementación.

11. Las instituciones educativas están invitadas a atender las disposiciones emanadas en la ley 1014 de 2006. En el artículo 2 se establece el objeto de la ley, el cual pretende, entre otros:
 - e) Crear un vínculo entre el sistema educativo y el sistema productivo nacional mediante la formación en competencias básicas, competencias laborales, competencias ciudadanas y competencias empresariales a través de una cátedra transversal de emprendimiento; entendiéndose como tal la acción formativa desarrollada en la totalidad de los programas de una institución educativa en los niveles de educación preescolar, educación básica, educación básica primaria, educación básica secundaria y la Educación Media, a fin de desarrollar la cultura de emprendimiento.

Una vez la institución educativa haya definido la metodología para la

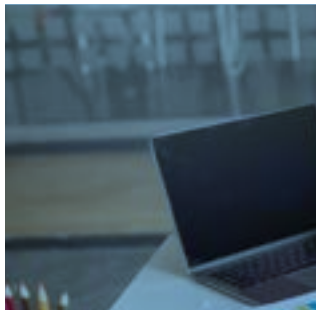
- implementación de la presente norma, o si ya la tiene institucionalizada, en la intensidad horaria que defina o haya definido para tal fin, se debe desarrollar el proyecto productivo para los grados 10 y 11.
12. La institución educativa debe asignar a cada módulo el número de horas que considera se requiere para el desarrollo del trabajo autónomo. Estas horas son adicionales a las horas presenciales y es el tiempo que utiliza el estudiante para adelantar el trabajo extraclase, el cual es fundamental para el desarrollo de habilidades de pensamiento, de competencias y de hábitos.
 13. Se sugiere al colegio incorporar estrategias pedagógicas utilizadas en la formación posmedia como seminarios, módulos semipresenciales, parciales, conferencias, entre otros.
 14. En el área optativa es importante el desarrollo de salidas pedagógicas, visitas a museos, parques naturales, hoteles, agencias de viaje, aeropuertos, iglesias, simulación de carnavales, fiestas religiosas, ferias... El contacto directo con estos espacios le permitirá al estudiante acercarse a la realidad de los contextos turísticos.
Es por esto por lo que la evaluación debe trascender de lo sumativo a lo formativo. El desarrollo de una competencia no se determina con la suma numérica de unos datos, se verifica desde el incremento de unas habilidades que con el tiempo dan destreza al estudiante, posteriormente lo hacen capaz y, finalmente, competente. Por ende, la evaluación lo que debe registrar es la evolución que va teniendo y los compromisos adquiridos para alcanzar los desempeños propuestos.
 15. Los módulos de inglés se planificaron para fortalecer el desarrollo de los contextos turísticos y de emprendimiento, por tanto, el colegio tiene la autonomía para organizar el desarrollo de los módulos de fortalecimiento en segunda lengua en el orden que consideren pertinente, ya que estos son adaptables a la forma en la que la institución organice su malla curricular. Los módulos de inglés deben coincidir con los aprendizajes que se estén trabajando en el eje de turismo.

Plan de estudios por asignatura.

El plan de estudios es el desarrollo de la malla curricular y posee la siguiente estructura:

1. Competencias básicas y específicas.
2. Habilidades de pensamiento.
3. Capacidades.
4. Diversificación curricular (aprendizajes).
5. Desempeños.
6. Actividades.

Plan de estudios de Ciencias Sociales del eje Geografía turística y Producto turístico
Plan de estudios de filosofía del eje Sociología del turismo
Plan de estudios de Ciencias Económicas del eje Marketing turístico
Plan de estudios de Ciencias Políticas del eje normatividad y Calidad Turística
Plan de estudios de Ciencias Naturales y Educación Ambiental (Biología) del eje Turismo de naturaleza y sostenibilidad turística
Plan de estudios de Educación Física Recreación y Deporte del eje Turismo de naturaleza y Aprovechamiento del Tiempo libre
Plan de estudios de Humanidades (Lenguaje) del eje Habilidades comunicativas y Patrimonio Cultural
Plan de estudios de Educación Artística del eje Patrimonio Arte y Cultura
Plan de estudios de Educación Ética y Valores Humanos del eje Sostenibilidad Turística
Plan de estudios de matemáticas del eje Matemáticas aplicadas al turismo
Plan de estudios de Educación Religiosa del eje Patrimonio y Cultura
Plan de estudios de Tecnología e Informática del eje Marketing Turístico
Plan de estudios de Emprendimiento como ejercicio didáctico
Plan de estudios de énfasis en segunda lengua inglés



CAPÍTULO

6

*Estrategias
Pedagógicas*

Las estrategias pedagógicas “componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación” (Gamboa, 2013) .

Modelo Pedagógico

La implementación del área optativa de Turismo y Emprendimiento con énfasis en Segunda Lengua nos conlleva a pensar en un modelo pedagógico innovador, en el que se planteen problemas **complejos reales con el objetivo de que los estudiantes apropien nuevos aprendizajes** (Rioja, 2020).

Aprendizaje Basado en problemas

Es un método que permite que los estudiantes tengan un papel activo en su proceso de enseñanza y aprendizaje, es motivante, invita a los estudiantes a aprender. Parte del planteamiento de un problema a partir del cual se debe llegar a una solución (Miniland, 2018).

Ventajas

1. Los estudiantes relacionan información.
2. Aprenden a juzgar y decidir si un conocimiento es pertinente o no.
3. Desarrolla la autonomía y la responsabilidad, la toma de decisiones y la resolución de problemas.
4. Se basa en el autoaprendizaje.
5. Desarrolla habilidades de pensamiento como la curiosidad, el análisis, la creatividad, el razonamiento, y el pensamiento crítico.
6. Potencia la comunicación y el respeto.
7. Permite integrar nuevas tecnologías (Miniland, 2018).
8. Fortalece el desarrollo de competencias como el análisis, la argumentación, la reflexión, la síntesis, la evaluación de situaciones, la explicación de hechos, la toma de decisiones y posiciones.

Metodología: Aprendizaje inductivo

El aprendizaje inductivo se basa en la idea de que, en general, una persona está mucho más motivada por aprender un nuevo conocimiento si percibe claramente la necesidad de adquirirlo. De esta manera, el proceso de aprendizaje no inicia con la exposición o explicación de algún concepto, principio o teoría ni finaliza con la ejemplificación o aplicación de esos principios.

Se basa en cuatro procesos: la observación, la interpretación de datos, el análisis de casos y la resolución del problema (García, 2017).

Metodología de las actividades: trabajo cooperativo.

“El aprendizaje colaborativo [...] consiste en que dos o más estudiantes trabajen juntos y compartan equitativamente la carga de trabajo mientras progresan hacia resultados de aprendizaje previsto” (Gutiérrez de Moral, 2009).

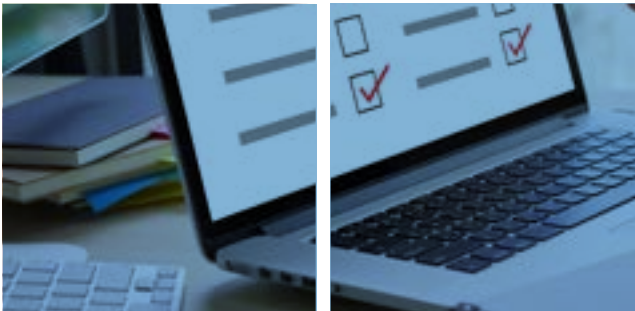
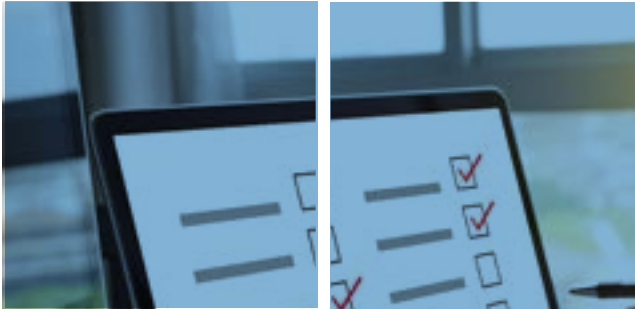
Ventajas:

1. Refuerza el desarrollo de las siguientes competencias:
 - EL Desarrollo de habilidades comunicativa.s
 - El pensamiento crítico.
 - El pensamiento lógico.
 - El razonamiento, la argumentación.
 - El planteamiento y resolución de problemas.
 - La búsqueda, selección, jerarquización, organización y validación de información.
 - El planteamiento de soluciones.

Desde el componente socioemocional se fortalece:

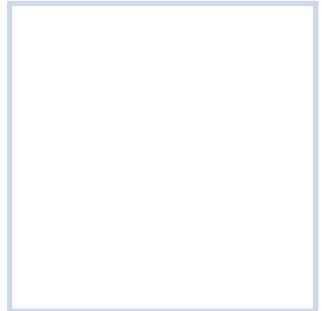
- El trabajo en equipo.
- La responsabilidad y honestidad.
- La iniciativa.
- Participación activa.

- El establecer acuerdos.
- Los comportamientos éticos.
- El uso asertivo del tiempo.
- El respeto por la diferencia.
- La empatía.



CAPÍTULO 7

Evaluación



“La evaluación se constituye en un indicador que posibilita determinar la efectividad y el grado de avance de los procesos de enseñanza, aprendizaje y formación de los estudiantes, a la vez que le permite al docente valorar su propia labor y reflexionar en torno a ella para reorientarla y corregirla, de manera que contribuya significativamente a mejorar los procesos de enseñanza en el aula para promover un mejor aprendizaje”

(Córdoba, 2006)

La evaluación brinda a los estudiantes información sobre sus desempeños, fortalezas y oportunidades de mejoramiento, permitiéndoles revisar, ajustar y corregir errores o mejorar procesos para fortalecer la apropiación del conocimiento.

La evaluación debe servir para:

- ◆ Desarrollar procesos de autoevaluación y coevaluación.
- ◆ Verificar el desarrollo de las habilidades de pensamiento.
- ◆ Monitorear el progreso de los estudiantes.
- ◆ Revisar la apropiación de los aprendizajes.
- ◆ Analizar la efectividad del proceso enseñanza aprendizaje.
- ◆ Identificar el desarrollo de competencias básicas, específicas y socioemocionales.
- ◆ Reconocer las fortalezas y los aspectos a fortalecer.

“La evaluación entendida de esta manera debe cumplir con la función pedagógica de acompañar, orientar, proponer y ofrecer la participación, la comprensión y la mejora para decidir y actuar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje. La evaluación, entendida con carácter formativo, busca determinar el grado de adquisición de los conocimientos, habilidades y valores de los estudiantes para autogestionar su proceso de formación”

(Córdoba, 2006).

La evaluación formativa

La evaluación formativa, también conocida como evaluación de progreso o para aprender, está orientada a favorecer el proceso de aprendizaje, permite la retroalimentación y la rectificación de lo que se hace y se aprende, valorando dónde se está, dónde se quiere llegar y proponiendo estrategias para alcanzar las metas.

La evaluación formativa se hace en tiempo real a través de la observación e interpretación de lo que sucede, analizando el potencial de aprendizaje de cada estudiante, el empeño, los intentos, la capacidad de superar las dificultades y el análisis de sus logros, entre otros (Fernández, 2017).

La evaluación formativa es:

Dinámica: se pretende una evaluación que supere la medición de lo que se ha conseguido para valorar sistemáticamente lo que se puede conseguir.

Auténtica: es realista, relevante, evalúa el “saber hacer” en situaciones, reales o simuladas, para las que se prepara.

Continua: requiere la atención constante y sistemática de todo el proceso de aprendizaje.

Constructiva: permite construir significados para darle sentido a todo lo que se aprende.

Diagnóstica: nace de los conocimientos que el estudiante posee, de los presaberes, y a partir de estos se construyen nuevos aprendizajes.

Cognitiva: implica la interacción social, el desarrollo lingüístico y las habilidades de pensamiento.

Socio Emocional: tiene en cuenta la forma de ser, hacer, aprender y de superar obstáculos.

Motivante: desarrolla el deseo de avanzar, la autoestima, la capacidad de asumir riesgos y de alcanzar las metas previstas.

Consensuada: se concierta con los estudiantes para valorar si se ha conseguido lo que se pretendía, así como para analizar al final, conjuntamente, los resultados y pasos dados.

Reflexiva: permite retroalimentar la producción del estudiante, sus interrogantes, inquietudes o dudas: se le explica en qué está muy bien, en qué debe mejorar y qué le falta. Este proceso debe ser positivo y orientador.

La evaluación formativa se apoya en unos criterios y descriptores claros que muestran qué se evalúa y en qué nivel se encuentra el estudiante; estos descriptores se diseñan desde lo cognitivo, la autoevaluación y la coevaluación. La intención es que tanto el docente como los estudiantes y los compañeros registren en cada clase la información pertinente para que en realidad sea un proceso continuo (Fernández, 2017).

Los estudiantes deben tener claros los elementos que les serán evaluados y con qué criterios. Por ejemplo:

1. Cuadernos: el cuaderno es la memoria de clase, es el apoyo para reforzar conocimientos fuera del aula.

En él se puede evaluar:

- La calidad de la información registrada.
- Las explicaciones del docente.
- Los aportes de los compañeros.
- La evidencia de mis producciones personales
- La elaboración de las actividades asignadas
- El manejo del glosario.
- La presentación

2. Guías

En ellas se puede evaluar:

- La calidad de las actividades y de las respuestas dadas.
- La búsqueda bibliográfica.
- El nivel de profundidad con qué maneja el conocimiento.
- El uso de tablas, gráficas, datos, infografías, esquemas mentales, imágenes, mapas...
- La realización completa del trabajo.
- La asociación de información.

El Plan de Mejoramiento Continuo.

Cuando el estudiante, el compañero o el docente reconoce un error, el estudiante lo debe registrar en su portafolio y debe corregirlo dando la explicación pertinente, sustentada en teorías y explicada por el docente con el fin de que logre comprender dónde está su equivocación.

A partir de este se puede evaluar si:

- Maneja adecuadamente el portafolio.
- Reconoce cuál fue el error cometido y la forma de corregirlo.
- Los errores están bien sustentados.
- Se evidencia apropiación del nuevo concepto.
- Utiliza el error como una forma de aprendizaje.

Lista de actividades

Cada estudiante debe llevar un control de las actividades asignadas, entregadas y la calidad de estas. Por ejemplo:

Fecha	Actividad asignada	La entregué completa e incompleta	Que me falta	Por qué	Dificultades	Reporte del docente

Se resalta que la intención no es evaluar si lo hizo o no lo hizo sino la calidad con la que lo hizo.

La evaluación formativa en el aula de clase articulada con el Aprendizaje Basado en Problemas

1. Se debe indagar a los estudiantes frente a este proceso de evaluación, si no lo han utilizado se debe realizar un proceso de capacitación ya adaptación hasta que apropien su manejo
2. La ficha de evaluación se debe concertar y analizar con los estudiantes.
3. Los parámetros de evaluación deben quedar claros.
4. Se debe definir el intervalo para el proceso de evaluación.
5. La valoración final depende de los desempeños obtenidos a lo largo del proceso.
6. Se deben acordar qué ítems se evalúan en cada proceso.

7. El docente recoge los datos, los analiza y obtiene información valiosa, por ejemplo: ¿qué aprendizajes no quedaron claros en los estudiantes?, ¿qué se les dificulta?, ¿cuál es el estado real de las actividades asignadas, ¿cuáles son los aprendizajes que lograron afianzar?
8. Deben definir en qué ocasiones la coevaluación la hacen los compañeros y en qué momento el docente.

Plantilla propuesta para el proceso de evaluación formativa

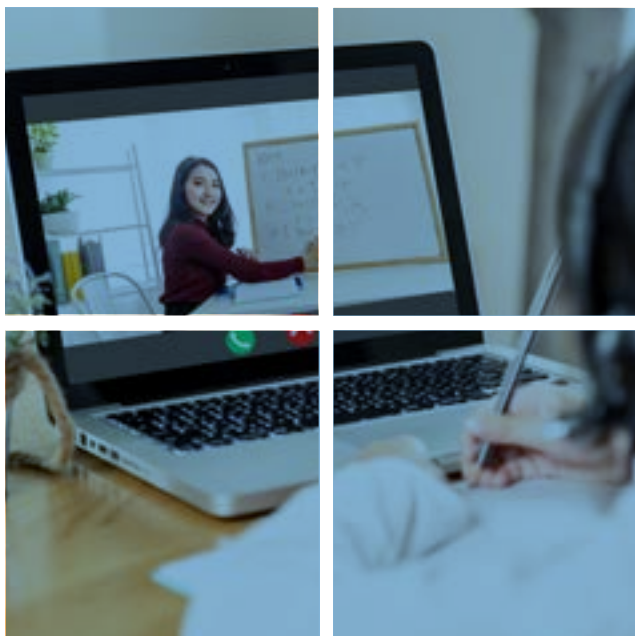
Criterios de evaluación cognitivos	Niveles de desempeño: 4. Muy bien 3. Entiendo 2. Debo repasar 1. Debo iniciar nuevamente			
	1	2	3	4
Fecha:				
Entiende bien el problema				
Reconoce las problemáticas a analizar				
Conoce y maneja el significado de nuevas palabras				
Maneja preconceptos claros del tema a tratar				
Analiza la pregunta, identifica lo que genera contradicción				
Tiene claro lo que debe solucionar				
Razona la situación problema				
Identifica los conocimientos que debe comprender para solucionar el problema				
Busca información valiosa para resolver la situación problema				
Analiza bien la información encontrada				

Fecha:	1	2	3	4
Se prepara responsablemente para hacer sus intervenciones o manifestar sus opiniones				
Aporta información valiosa al grupo				
Argumenta bien sus opiniones				
Controvierte con razones de peso las opiniones de sus compañeros				
Maneja bien los nuevos aprendizajes				
Presta atención a los aportes del docente				
Realiza preguntas				
Manifiesta inquietudes, dudas o información que no le ha sido comprensible.				
Plantea hipótesis				
Resuelve situaciones				
Analiza y controvierte resultados				
Saca conclusiones				
Análisis mis aprendizajes				
Aspectos a analizar	Resultados obtenidos			
¿Qué he aprendido en el transcurso de la semana?				
¿Qué debo reforzar?				
¿Qué no he entendido?				

¿Qué errores debo corregir?				
¿Me gustan los aprendizajes propuestos?				
¿Qué actividades sugiero realizar?				
¿Qué vocabulario he aprendido?				
¿Qué actividades debo entregar?				
¿Cuáles son mis compromisos?				
¿El desempeño en mis pruebas escritas es...?				
Autoevaluación	Niveles de desempeño: Siendo 4 el nivel más alto y 1 el nivel más bajo			
	4	3	2	1
Soy responsable con mis cuadernos, guías, portafolio de errores, lista de actividades				
En qué nivel he alcanzado las metas propuestas				
Dedico fuera de clase tiempo al desarrollo de mis actividades				
Me esfuerzo por presentar actividades de calidad				
Cumplo con mis compromisos académicos				
Hago buenos aportes en clase				
Supero adecuadamente mis dificultades				
Mis niveles de aprendizaje son				

Comprendo y cumpla con las normas institucionales.				
Mis comportamientos denotan que tengo claro mis prioridades.				
Mi comunicación es positiva				
Soy puntual en clase				
Justifico mis inasistencias				
Respeto a mis compañeros y me gusta que me respeten				
Resuelvo bien las diferencias que se me presentan con mis compañeros				
Manifiesto adecuadamente mi posición cuando no estoy de acuerdo con algo				
Coevaluación	Niveles de desempeño: Siendo 4 el nivel más alto y 1 el nivel más bajo			
	4	3	2	1
Maneja bien los preconceptos para entender un tema nuevo				
Su presencia enriquece la clase				
Demuestra desarrollo de su autonomía				
Es dedicado con su trabajo				
Cumple con las actividades asignadas				
Participa en clase dando aportes valiosos				

Ejerce un buen papel con su grupo o pareja de trabajo				
Denota progreso en sus dificultades				
Sus errores frecuentes son				
Desarrolla sus actividades en forma grupal y personal				
Trabaja en equipo				
Firma del estudiante	Firma del docente coevaluador:			
	Firma del par coevaluador:			



CAPÍTULO 8

*Planeación
de clase*



Planeación de clase desde el Aprendizaje Basado en Problemas consolidando el trabajo colaborativo

Los siguientes son los pasos para tener en cuenta al planear una clase desde el Aprendizaje Basado en Problemas:

Al iniciar la planeación de clase

- Se planifica la organización de los grupos: en unos casos deben ser libres, en otros el docente indica cómo se deben conformar.

1. Planteamiento del problema:

- Se proponer problemas interesantes, retadores, que despierten el interés de los jóvenes, que puedan ser analizados desde varias perspectivas y que estimulen el aprendizaje.
- Las preguntas deben ser abiertas para que no limiten la respuesta y si son cerradas se deben utilizar contextos amplios que conlleven al estudiante a analizar gráficas, tablas, datos, discutir textos, argumentar las posiciones del autor, validarlas, invalidarlas, explicar cómo ocurre un fenómeno, entre otras acciones.
- Las preguntas deben generar contradicción de tal forma que abran espacio a la discusión, al debate, al intercambio de conocimientos, a expresar lo que piensan siendo este el espacio para corregir conceptos o apreciaciones erróneas.
- Los enunciados deben ser claros, deben evitar confusiones o conllevar a una mala interpretación del problema.
- Los problemas deben involucrar contextos turísticos y emprendedores.

2. Discusión del problema:

- Es un intercambio de ideas, preconceptos y creencias frente a lo que se pregunta, es el espacio que permite saber si los estudiantes tienen claro en torno a qué gira la situación problema.

3. Aclaración de términos:

- Se definen el mayor número de palabras desconocidas posible, se debe hacer desde el contexto para fortalecer los procesos de inferencia o deducción.
- Se amplía el vocabulario.

4. Definir el problema:

- Se identifican las condiciones iniciales del problema: ¿Qué pregunta la pregunta?, ¿qué es lo que debemos solucionar?, ¿qué genera contradicción?, ¿cuál es el conflicto?...

5. Realizar “Lluvia de ideas”

- Se proponen diversos puntos de vista desde los presaberes que se tienen en torno al problema. La intención es mejorar más y tener mejores ideas.
- Se razona el problema.
- Se identifican los conocimientos que deben aprender y que necesitan para abordar el problema.

6. El estudio individual de los materiales necesarios.

- Desde los conocimientos que cada uno identificó que necesita aprender, inician la búsqueda de información que les permitirá resolver el problema. Cada estudiante se prepara de manera individual.

7. Comparten la información en grupo.

- Una vez se han informado, comparten el conocimiento adquirido. Esta etapa es clave para determinar si todos los conceptos manejados están claros.

8. Trabajan con el docente para resolver el problema

- El docente indaga con los estudiantes, contraargumenta, los lleva a otro tipo de análisis, proporciona la información faltante, aclara dudas y los induce a la resolución del problema.

9. Los estudiantes presentan y discuten la solución

- Se presentan las posibles opciones para resolver el problema. Se aceptan o se rechazan las soluciones propuestas por los otros grupos con argumentos, y al momento de llegar a un consenso se generan conclusiones.

10. Evaluación

- Desarrollo de la evaluación formativa.
- Se revisa lo aprendido.

En el desarrollo del paso a paso se van involucrando las actividades propuestas en el plan de estudios para fortalecer el desarrollo de las competencias y de las habilidades de pensamiento.

Es clave el uso de material pedagógico para la comprensión del problema.

Rol del docente

1. Planear la clase.
2. Diseñar las actividades.
3. Conformación de los grupos.
4. Determinar competencias, habilidades de pensamiento, desempeños a evaluar.
5. Coordinador, moderador, animador, orientador.
6. Reparto de tareas entre los estudiantes que conforman el grupo.
7. Orientar a los estudiantes cómo actuar, reorientar y redirigir en caso necesario.

8. Moderar la discusión de ser necesario.
9. El profesor no debe convertirse en uno más del grupo, sino que debe saber delegar gran parte del control.

Ejemplo de planeación de clase.

COLEGIO	PROGRAMACIÓN DE CLASE Aprendizaje Basado en Problema Trabajo colaborativo	Área:
		Asignatura:
		Eje:
Semana del: Grado: Curso:	Nombre del docente:	Eje de asignatura:
		Nombre del módulo:
Competencia básica:	Competencia específica:	
Habilidades de pensamiento:		
Temas:		
Competencias Socioemocionales:		
Tiempo de ejecución del tema:		
Desempeño:		
Actividades a realizar		

1. Planteamiento del problema desde contextos turísticos o emprendedores.

2. Discusión del problema:

¿Qué debe hacer el estudiante para comprender la información?

El problema se debe contextualizar con videos, lecturas, gráficas, datos, podcast, imágenes, infografías, mapas mentales.

Rol del estudiante

Rol del docente

3. Aclaración de términos

Palabras desconocidas

Definición.

Rol del estudiante

Rol del docente

4. Definir el problema

Condiciones iniciales del problema

Rol del estudiante

Rol del docente

5. Lluvia de ideas

¿Qué opina cada estudiante del problema?

Análisis desde lo económico, cultural, social, político, físico, cultural.

Cómo impacta el problema otros contenidos y otras áreas del conocimiento.

Se identifican los conocimientos que necesita aprender para abordar el problema

Recurso de refuerzo:

Rol del estudiante

Rol del docente.

6. El estudio individual de los materiales necesarios

¿Qué bibliografía se va a aportar a los estudiantes?

¿Qué aspectos debe aprender?

Recurso de profundización.

Rol del estudiante.

Rol del docente.

7. Comparten la información en grupo

¿Qué elementos no pueden dejar de discutir?

Aspectos a profundizar en la discusión

Rol del docente

Rol del estudiante

8. Trabajo con el docente para resolver la situación.

Aspectos que va a reforzar el docente

Preguntas para los estudiantes

Nuevos conocimientos

Posible solución al problema

Rol del estudiante

Rol del docente

9. Los estudiantes presentan y discuten la situación

Solución del problema
 Comprenden lo aprendido
 Se aceptan o rechazan otras soluciones
 Se hacen correcciones.
 Rol del estudiante
 Rol del docente

10. Evaluación

Se revisa lo aprendido
 Desarrollo de la evaluación formativa y sumativa
 Rol del estudiante
 Rol del docente

11. Recursos pedagógicos para fortalecer el proceso con la población en Discapacidad, Capacidad y Talentos (DCT)

COMPROMISO (S):

OBSERVACIONES:

FIRMA DOCENTE:

**FIRMA JEFE DE ÁREA O
 COORDINADOR ACADÉMICO:**

Referencias

- Cordoba, G. F. (s.f.). La evaluación de los estudiantes: una discusión abierta. Revista Iberoamericana de Educación, 1, Enero 2006 .
- Educaedu Colombia. (s.f.). Obtenido de https://www.educaedu-colombia.com/carreras-universitarias/turismo_2
- Experiences, N. L. (18 de 09 de 2017). 4 profesiones ideales para personas que hablan inglés. Obtenido de <https://cenathalie.com/4-profesiones-ideales-personas-hablan-ingles/>
- Fernández, S. (Enero - Junio 2017). Evaluación y aprendizaje. marco ELE revista didáctica ELE N° 24, 4,.
- Fundacion Universitaria los Libertadores, A. M. (2015). Pedagogía y didácticas para la transformación turística en la escuela. Bogotá D.C., Colombia: Centro de Producción editorial.
- Gamboa, M. M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. Revista de investigaciones UNAD, 103.
- García, M. J. (2017). Aprendizaje basado en proyectos: método para el diseño de actividades. 39-40.
- Gutiérrez de Moral, M. J. (2009). El trabajo cooperativo, su diseño y su evaluación. Dificultades y propuestas. 3,4.
- ICFES, I. C. (Noviembre de 2019). Guía de Orientación Saber 11. 2020-1. Bogotá, Colombia.
- MEN, M. d. (Octubre de 2006). Guía N° 22. Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer. Bogotá D.C., Colombia.

- MEN, M. d. (2008). Guía No 30. Orientaciones generales para la educación en tecnología. Ser competente en tecnología: ¿una necesidad para el desarrollo! Bogotá, Colombia.
- MEN, M. d. (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte. Bogotá, Colombia.
- MEN, M. d. (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Documento No 16. Bogotá, Colombia.
- MEN, M. d. (2013). Rutas de vida. Manual de acompañamiento en Orientación Socio Ocupacional. Obtenido de https://cms.mineducacion.gov.co/static/cache/binaries/articles-356514_recurso.pdf?binary_rand=4110
- MEN, M. d. (Febrero de 2014). Guía 39. La cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos. Guía 39. La cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos - Orientaciones generales. Bogotá D.C., Colombia.
- MEN, M. d. (s.f.). Estándares Básicos de Competencias en Matemáticas. Potenciar el pensamiento matemático: ¿un reto escolar! Bogotá, Colombia.
- MEN, M. d. (s.f.). Orientaciones Pedagógicas para a. Documento No 16.
- Miniland. (15 de Octubre de 2018). ¿Qué es el aprendizaje basado en problemas? Obtenido de <https://spain.minilandeducational.com/school/que-es-aprendizaje-basado-en-problemas-abp>
- Orientación Universia. (s.f.). Obtenido de <https://orientacion.universia.net.co/buscar2/donde-estudiar/lenguas-modernas-y-afines-en-bogota/25/2.html>
- Rioja, U. I. (2020). ¿Qué es el aprendizaje basado en problemas? UNIR REVISTA.
- Solutions, C. T. (s.f.). 3 importantes ventajas que aporta el inglés en los negocios.

Obtenido de <https://capman.es/es/blog/3-importantes-ventajas-que-aporta-el-ingles-en-los-negocios>

Turismo, I. D. (2019). Colegios Amigos del Turismo, la iniciativa que acerca los jóvenes al turismo. Obtenido de <http://www.bogotaturismo.gov.co/noticias/colegios-amigos-del-turismo-la-iniciativa-que-acerca-los-j-venes-al-turismo>

Referencias

Ministerio de Educación Nacional. (1994a). Decreto 1869 del 3 de agosto de 1994. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-86240_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (1994b). Ley 115 de 1994 por la cual se expide la ley general de educación. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2013). Rutas de vida. Manual de acompañamiento en Orientación Socio Ocupacional. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-342444_Manual_rutas_de_vida.pdf

La figura N° 4 se llama: Lineamientos pedagógicos

La figura N° 5 se llama: Estructura pedagógica

Nota

En la página No 10, en la figura No 4, lineamientos pedagógicos, la imagen es producción propia, la información es tomada de la referencia Fundación Universitaria los Libertadores, pero solo la primera, la segunda y la tercera son producción propia

@Mineduccion 

@mineduccioncol 

@Mineduccion 

Ministerio de Educación Nacional 

WWW.MINEDUCACION.GOV.CO