

PROYECTO DE DESARROLLO WEB CONSTRUYENDO SABERES

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto institucional de programación "Construyendo Saberes", impulsado desde el área de Tecnología e Informática del Colegio Técnico Benjamín Herrera IED, ubicado en la localidad de Puente Aranda, tiene como objetivo capacitar a los estudiantes en desarrollo web, multimedia y programación. A través de este proyecto, se busca que los estudiantes diseñen y creen productos digitales que respondan a las necesidades de la comunidad educativa, permitiendo la publicación digital del trabajo de las diferentes áreas y de los proyectos propuestos por los propios estudiantes y de la misma comunidad. Además, el proyecto busca generar espacios de integración entre distintas áreas del conocimiento, con el propósito de fomentar una transformación educativa adaptada a los desafíos actuales del entorno, adicionalmente se trabajará en las sedes tres sedes y jornadas La emisora escolar presencial "Radio Joven CTBH" y la emisora virtual Benjamín al aire , con estudiantes de grado preescolar a grado Once, la cual es una herramienta poderosa para el desarrollo académico y la cohesión social dentro de la comunidad educativa, todas estas iniciativas tendran redes de publicación como: Youtube, Instagram, Twiter, Facebook y Whatsapp.

TEMÁTICA QUE SE ESPERA ABORDAR EN 2025 PARA SEGUIR DESARROLLANDO INNOVACIÓN EDUCATIVA DESDE MEDIOS ESCOLARES

Eje de interes (marcar con un X al frente de la opción que aplique)		Referencia general del tópico o aspecto que se quiere abordar según el eje seleccionado (dos o tres palabras claves que resuma la idea general)
Ciudadanía y convivencia	X	Motivación, oportunidad
Problemas o situaciones que se presentan en el entorno escolar o la localidad	X	Comunicación asertiva
Derechos Humanos	X	Delitos escolares e infancia y adolescencia
Ciencia y Tecnología	X	Estudiantes propositivos
Educación Ambiental	X	Cuidado de la vida
Educación sexual	X	Cuidado del cuerpo
Temáticas relacionadas con áreas básicas del conocimiento	X	Tecnologías actuales aplicadas
Otro	X	Temas que surjan dentro del período escolar y de las edades de los grupos de trabajo

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar en los estudiantes las competencias básicas en programación mediante proyectos grupales colaborativos, en donde se trabaje la creación de contenido web utilizando HTML, CSS y JavaScript, emisora radial, emisora virtual, con la integración de recursos educativos adicionales de multimedia, para que sean capaces de crear contenidos digitales y audiovisuales que respondan a las necesidades del colegio y a los temas de investigación de las diferentes asignaturas, presentando propuestas en varios idiomas, especialmente, español e Inglés.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las necesidades de la institución educativa en cuanto a desarrollo web, programación, emisora escolar, recursos audiovisuales asociados con trabajo colaborativo en general, con el fin de diseñar, programar y crear recursos a medida que respondan eficazmente a las demandas y objetivos del colegio.
- Desarrollar contenido audiovisual como herramienta pedagógica que facilite la consulta, organización y publicación de información relevante para toda la comunidad educativa y su entorno, promoviendo el acceso a recursos útiles e información actualizada.
- Implementar el proyecto con estudiantes de grado preescolar a grado once, de las jornadas mañana y tarde del Colegio Técnico Benjamín Herrera (IED), fomentando el aprendizaje en el desarrollo y difusión de contenido audio-visual, que sea de utilidad para la comunidad educativa, potenciando sus habilidades tecnológicas, y el trabajo colaborativo.
- Evaluar el impacto de aprendizaje que permita ajustes continuos del proyecto para poner a disposición de la comunidad educativa, asegurando su acceso, consulta y retroalimentación, con el fin de fortalecer la comunicación y la sostenibilidad del mismo.

3 RECURSOS Y TALENTOS

3.1. Talento humano

Docente: Nidia Parra Cañón, Wilmar Latorre Castro, Gloria Camargo, Laura Tatiana Sánchez Gamba, docentes necesarios de otras asignaturas que puedan apoyar el proyecto con temáticas nuevas, dar charlas, motivar y potencializar algunos conocimientos necesarios, al igual que personal externo.

3.2 Recursos técnicos

Hardware: Computadoras de la sala de informática. micrófonos, tablet, cámara fotográfica, cámara de video, computador portátil

Software: Bloc de notas, notepad ++, Ardora etc, visual studio code, Sublime text, figma, clipchamp, Internet, audacity y emisora escolar, facebook, twiter, Instagram, whatsapp, Youtube, tiktok.

¿COMO LO ARTICULA AL PEI?

La intencionalidad pedagógica de este proyecto se alinea con el Proyecto Educativo Institucional (PEI), enfocado en la educación e innovación para la trascendencia y la transformación. Se busca que los estudiantes se sientan protagonistas y constructores de su entorno, fomentando en ellos un pensamiento crítico, valores sólidos, y la adquisición de saberes pertinentes orientados hacia la excelencia. Además, promueve la participación activa, el respeto por la diversidad y los principios fundamentales establecidos en nuestro PEI.

Este proyecto también se articula con el enfoque pedagógico de la institución, "Enseñanza para la Comprensión", ya que busca desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias para comprender el mundo, resolver problemas y comunicarse de manera efectiva. Según Perkins (1999), este enfoque les permite adquirir conceptos profundos que les ayudarán a vivir en una sociedad global y compleja, facilitando la construcción de aprendizajes significativos y duraderos.

CRONOGRAMA DE TRABAJO (integrar grandes hitos, evidencias y productos que se esperan desarrollar por mes para poder soportar el avance progresivo)

CONSTRUYENDO SABERES

Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio-Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre
CONVOCATORIA FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO Se inicia convocatoria e inscripción del proyecto con el fin de consolidar grupos para estudiantes de dos aulas para el proyecto de programación.	Estudiantes nuevos: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y PRÁCTICA, PROPUESTAS DE MAQUETACIÓN. Estudiantes antiguos: INICIA CON JAVA SCRIPT.	Estudiantes nuevos: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y PRACTICA DESARROLLO WEB. Investigación fundamentación y construcción de código, pruebas. Estudiantes antiguos: Arrays, funciones, objetos.	Estudiantes nuevos: Investigación fundamentación y construcción de código, pruebas. Estudiantes antiguos: Arrays, funciones, objetos.	Estudiantes nuevos: Investigación fundamentación y construcción de código, pruebas. Estudiantes antiguos: FuncionesCallback y fecha. Palabra clave This.	Estudiantes nuevos: Investigación fundamentación y construcción de código, pruebas. Estudiantes antiguos: FuncionesCallback y fecha. Palabra clave This. Prototipos y clases.	Estudiantes nuevos: Investigación fundamentación y construcción de código, pruebas. Estudiantes antiguos: DOM, eventos modulación de código, Almacenamiento Web.	Estudiantes nuevos: Presentar al gestor de calidad de páginas web para su evaluación, gestión para publicación. Estudiantes antiguos: Temporizadores de tiempo promesas.	Estudiantes nuevos: Publicación de la página en un hosting con su respectivo dominio. Se dará a conocer a toda la comunidad educativa y se evaluará el proyecto. Estudiantes antiguos: Solicitudes HTTP, Paginación, CRUD.

EMISORA RADIO JOVEN CTBH - EMISORA DIGITAL BENJAMIN AL AIRE

Para el proyecto de emisora escolar se iniciará con convocatoria para cada uno de los roles. Se concretarán horarios de emisión, métrica y selección del grupo objetivo. Definición de parrilla de programación.	Capacitaciones, organización de trabajo y distribución de roles para emisora escolar. Clasificación de información. Elaboración de guiones y primeros programas. Transmisión de programas seleccionados y frecuencia. Actualización de redes.	Transmisión de programas en los horarios y plataformas establecidas. según las temáticas seleccionadas por los estudiantes, inmersas a las necesidades de conocimiento requeridos para la institución educativa. Actualización de redes	Transmisión de programas en los horarios y plataformas establecidas. según las temáticas seleccionadas por los estudiantes, inmersas a las necesidades de conocimiento requeridos para la institución educativa. Actualización de redes	Transmisión de programas en los horarios y plataformas establecidas. según las temáticas seleccionadas por los estudiantes, inmersas a las necesidades de conocimiento requeridos para la institución educativa. Actualización de redes	Transmisión de programas en los horarios y plataformas establecidas. según las temáticas seleccionadas por los estudiantes, inmersas a las necesidades de conocimiento requeridos para la institución educativa. Actualización de redes	Transmisión de programas en los horarios y plataformas establecidas. según las temáticas seleccionadas por los estudiantes, inmersas a las necesidades de conocimiento requeridos para la institución educativa. Actualización de redes	Transmisión de programas en los horarios y plataformas establecidas. según las temáticas seleccionadas por los estudiantes, inmersas a las necesidades de conocimiento requeridos para la institución educativa. Actualización de redes	Evaluación y cierre de procesos
--	---	--	--	--	--	--	--	---------------------------------