

IMPLEMENTACIÓN DE LA ACADEMIA PARQUESOFT PASTO COMO CENTRO DE  
FORMACIÓN PARA EL TRABAJO Y DESARROLLO HUMANO

ROCIO ELISABETH JOSSA JOSA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES  
DEPARTAMENTO DE MATEMATICAS Y ESTADISTICA  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMATICA  
SAN JUAN DE PASTO

2014

IMPLEMENTACIÓN DE LA ACADEMIA PARQUESOFT PASTO COMO CENTRO DE  
FORMACIÓN PARA EL TRABAJO Y DESARROLLO HUMANO

Presentado por:

ROCIO ELISABETH JOSSA JOSA

Proyecto en la modalidad de Pasantía para optar al título de Licenciada en Informática

Asesor:

JOSE LUIS ROMO GUERRON

Magister en Educación

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES  
DEPARTAMENTO DE MATEMATICAS Y ESTADISTICA  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMATICA  
SAN JUAN DE PASTO

2014

## Nota de Responsabilidad

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado son responsabilidad exclusiva de sus autores”.

Artículo 1º. Del Acuerdo No 324 del 11 de Octubre de 1966 emanado por el Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación

---

---

---

---

---

JOSE LUIS ROMO GUERRON

Director

---

HOMERO PAREDES VALLEJO

Jurado

---

LUIS ALBERTO SARASTY

Jurado

San Juan de Pasto, Mayo 2015

## AGRADECIMIENTOS

A Dios y la Virgen María por acompañarme siempre e iluminar mi camino para conseguir con éxito este logro.

A mis padres por sus esfuerzos, sacrificios y desvelos, por permitir que este logro fuese posible y apoyarme en cada paso que doy. Gracias por compartir mis sueños y apoyarlos para que se hagan realidad.

A mi asesor José Luis Romo por su apoyo, comprensión y colaboración en el desarrollo de este proyecto.

A todos aquellos que compartieron conmigo durante estos años de formación profesional.

ROCIO ELISABETH JOSSA JOSA

## DEDICATORIA

A mi madre Yolanda Josa por ser mi amiga, compañera, mi ejemplo, por demostrarme su apoyo y amor incondicional en todo momento.

A mi padre Hermes Jossa por su apoyo, esfuerzo y cariño que hicieron posible este logro.

Al amor de mi vida, mi esposo por su gran amor, su tierna compañía e inagotable apoyo.

A mi hija Danna Sophia por ser el principal motor de mi vida y pintar mis días de alegría con cada una de sus sonrisas.

ROCIO ELISABETH JOSSA JOSA

## RESUMEN

Las instituciones de formación para el trabajo y desarrollo humano, con el fin de responder a los procesos de implementación ,certificación de programas y estar acorde con una educación que prepare técnicos por competencias, que hagan frente a la globalización y competitividad, han optado por elaborar planes de estudios flexibles y pertinentes al contexto social actual; teniendo en cuenta lo anterior, el trabajo de pasantía realizado el en Parque Tecnológico del software de Pasto, busca apoyar el proceso de implementación de la Academia Parquesoft Pasto como centro de formación para el trabajo y desarrollo humano, a través de la elaboración de un proyecto educativo institucional basado en el **modelo pedagógico por proyectos apoyado en las TIC**, así mismo y debido a la necesidad de procesos pertinentes de enseñanza a través del asesoramiento pedagógico a capacitadores con el fin de guiar los procesos de formación y brindar las herramientas TIC necesarias para el apoyo y la dinamización del aprendizaje a través de un proceso de evaluación de recursos digitales e implementación de los mismo como apoyo a los entrenamientos que ParqueSoft Pasto ofrece a la población del Departamento de Nariño.

Palabras Clave: asesoramiento, educativo, proyecto, recursos.

## ABSTRACT

Training institutions for work and human development have been designed flexible and relevant educational plans to current social context to respond to the processes of implementation and certification programs which are consistent with an education that prepares competent technicians who know how to deal with the phenomenon of globalization. Considering that, this project seeks to support the implementation process of the "Parquesoft Pasto Academy" which is a training center for work and human development. To do this, an institutional educational project based on the pedagogical model supported by TIC and pedagogical advices of relevant teaching processes are performed. This is done in order to guide the training process and provide the necessary technological tools to support and stimulate the learning process. It is also necessary to carry out a process of evaluation of digital resources and their implementation to support training that "ParqueSoft Pasto Academy" offers to the population of the Nariño Department.

Keywords: counseling, educational, project, resource.

## Tabla de contenido

Introducción .....	17
Problema de estudio.....	18
Descripción del Problema .....	18
Objetivos.....	20
Objetivo General .....	20
Objetivos Específicos:.....	20
Justificación .....	21
Marcos de Referencia .....	22
Antecedentes .....	22
Centros de Formación para el Trabajo y Desarrollo Humano.....	22
Marco Teórico.....	24
Concepciones sobre la formación para el trabajo y el desarrollo humano .....	24
La formación humana integral desde el proyecto ético de vida y el enfoque de las competencias .....	24
Educación para el trabajo bajo el enfoque de la educación permanente .....	27
Marco Conceptual.....	29
Proyecto Educativo Institucional.....	29
Plan de Estudios .....	29
Asesoramiento Pedagógico .....	29
Recursos Educativos Digitales .....	30
Evaluación de Recursos Educativos digitales .....	30
Marco Legal .....	31
Ley 115 de 1994 .....	31
Decreto 2082 de 1996.....	31
Decreto 1860 de 1994.....	31
Decreto 114 de 1996.....	31
Ley 1064 de 2006 .....	32

El Decreto 2020 de 2006.....	32
Decreto 4904 de 2009.....	32
Ley 1620 de 2013 .....	33
Decreto 367 de 2009.....	33
Marco Contextual .....	34
San Juan de Pasto.....	34
Parque Tecnológico del Software de Pasto.....	34
Misión-ParqueSoft.....	34
Visión-ParqueSoft. ....	35
Población a atender .....	35
Metodología.....	36
Fase 1: Revisión del marco legal .....	36
Fase 2: Identificación de necesidades contextuales del territorio y la población a atender.....	36
Fase 3: Determinación de los programas de formación .....	36
Fase 4: Elaboración permanente del Proyecto Educativo Institucional .....	36
Fase6: Organización Administrativa y Determinación de Recursos de los Programas.....	38
Organización administrativa.....	38
Recursos Específicos del Programa.....	38
Fase 7: Presentación del Proyecto a la Secretaria de Educación Municipal para revisión y ajustes de los programas establecidos .....	39
Resultados.....	40
Diseño del Proyecto educativo Institucional.....	40
Revisión Marco Legal .....	40
Elaboración Horizonte Institucional.....	40
Definición de los fundamentos Institucionales.....	41
Definición del Modelo Pedagógico a Ejecutar .....	42
Programas de Formación.....	43

Diseño de los planes de estudio para los programas de formación .....	43
Elaboración de los contenidos de las asignaturas del Plan de Estudios .....	45
Organización del Gobierno Escolar.....	47
Elaboración del Organigrama Institucional.....	47
Definición del Perfil del Grupo Docente.....	48
Definición de mecanismos de Admisión.....	49
Asesoramiento Pedagógico a Entrenadores .....	51
Sesión I:.....	51
Sesión II:.....	52
Registro fotográfico de las sesiones de Asesoramiento Pedagógico.....	53
Diario de Campo.....	57
Sesión II.....	59
Evaluación de un Recurso Educativo Digital.....	60
Herramienta LORI para la evaluación de OVA .....	65
Fase de Implementación.....	68
Conclusiones.....	69
Recomendaciones .....	70
Bibliografía.....	71

## Lista de tablas

Tabla 1 Dimensiones del Desarrollo Humano.....	26
Tabla 2 Entrenadores participantes del Asesoramiento pedagógico.....	52
Tabla 3 Pre categorización y análisis del diario de campo Sesión I .....	58
Tabla 4 Pre categorización y análisis del diario de campo Sesión II .....	59
Tabla 5 Grupo evaluador Objeto Virtual de Aprendizaje.....	64
Tabla 6 Resultados Individuales de la evaluación del OVA .....	66
Tabla 7 Resultados Totales de la evaluación del OVA .....	67

## Lista de Figuras

Figura 1 Plan de estudios Arte Digital .....	44
Figura 2 Plan de estudios Animación 3D.....	44
Figura 3 Organización de contenidos por asignatura .....	46
Figura 4 Organigrama Academia ParqueSoft Pasto.....	48
Figura 5 Asesoramiento pedagógico a entrenadores .....	53
Figura 6 Entrenadores compartiendo experiencias .....	53
Figura 7 Tomando apuntes de video resumen .....	54
Figura 8 Entrenadores formando grupos de trabajo .....	54
Figura 9 Dinámica sobre Discapacidad Visual.....	55
Figura 10 Entrega de refrigerios.....	55
Figura 11 Presentación video resumen final .....	56
Figura 12 Sesión final del Asesoramiento .....	56
Figura 13 Clasificación de Objetos de Aprendizaje .....	61
Figura 14 Los Vertebrados menú principal.....	62
Figura 15 Descripción de la temática sobre animales mamíferos .....	62
Figura 16 Actividad de refuerzo sobre animales mamíferos .....	63
Figura 17 Instrucciones actividad repaso .....	63
Figura 18 Puntuación Crucigrama .....	64
Figura 19 Interfaz Sitio Web del OVA.....	68
Figura 20 OVA los vertebrados publicado .....	69

## **Lista de Apéndices**

Apéndice 1 Convenio de Cooperación Interinstitucional suscrito entre ParqueSoft Pasto y la Universidad de Nariño .....	75
Apéndice 2 Resolución de aprobación proyecto de implementación de la academia ParqueSoft Pasto como centro de formación para el Trabajo y Desarrollo Humano .....	77
Apéndice 3 Proyecto Educativo Academia ParqueSoft Pasto .....	79
Apéndice 4 Diarios de campo .....	168
Apéndice 5 Instrumento de Validación .....	172

## **Glosario**

### **Clasificación Nacional de Ocupaciones:**

La Clasificación Nacional de Ocupaciones -CNO- es una organización sistemática de las ocupaciones que se encuentran presentes en el mercado laboral colombiano. Atiende principalmente a dos características: las áreas de desempeño ocupacional y los niveles de cualificación.

La CNO organiza sistemáticamente las ocupaciones por áreas de afinidad. Para establecer el área ocupacional, se identifica la intersección que se presenta entre el área de desempeño y el nivel de cualificación. (Ministerio de Educación Nacional, 2015)

### **Instrumento para la evaluación de objetos de aprendizaje-LORI:**

LORI es una herramienta que permite evaluar los objetos de aprendizaje en función de nueve variables.

Las variables se puntuarán utilizando una escala del 1 al 5. Si la variable no es relevante para la evaluación del objeto de aprendizaje o si el evaluador no se siente capacitado para juzgar una variable concreta, entonces puede marcar NA (No Aplica). Para más información sobre la fiabilidad de la herramienta LORI. (Vargo. Nesbit. Belfer y Archambault, 2003)

### **Norma de Competencia Laboral:**

Son estándares reconocidos por el sector productivo, que describen los resultados que un trabajador debe lograr en su desempeño; los contextos en que éste ocurre, los conocimientos que debe aplicar y las evidencias que debe presentar para demostrar su competencia. Las normas son la base fundamental para la modernización de la oferta educativa y para el desarrollo de los correspondientes programas de certificación. (SENA, Portal de Servicio Nacional de Aprendizaje , 2015).

### **Objeto Virtual de Aprendizaje-OVA:**

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), describe un OVA como "material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet. El objeto de aprendizaje debe contar además con una ficha de registro o

metadato, consistente en un listado de atributos que, además de describir el uso posible del objeto, permiten la catalogación y el intercambio del mismo”.

Internacionalmente se les llama simplemente Objetos de Aprendizaje , (Wiley, 2000) destaca los conceptos de granularidad, la cual consiste en concebir los OA como unidades que pueden ser adicionadas en modos diversos; y la reusabilidad, que consiste en la posibilidad de usarlo en diferentes contextos, y se considera intrínsecamente relacionada con la granularidad”.

**Mesa Sectorial:**

Las Mesas Sectoriales son instancias de concertación sectorial o transversal de carácter nacional, que contribuyen al mejoramiento de la cualificación del talento humano y la pertinencia de la formación para el trabajo y la competitividad de los sectores productivos. A 31 de octubre de 2012 operan 78 Mesas Sectoriales en todo el país Ver listado de Mesas Sectoriales

Las Mesas Sectoriales están conformadas por representantes del Gobierno, Sector Productivo y Sector Académico. (SENA, Servicio a empresarios., 2015)

## **Introducción**

El Parque Tecnológico del Software de Pasto, ParqueSoft Pasto es uno de los principales proveedores de soluciones de conocimiento y tecnologías de la información, líder en Colombia y América Latina, viene desarrollando soluciones tecnológicas para diferentes instituciones y empresas de la región, fortaleciendo el talento nariñense con el fin de diseñar productos de excelente calidad y así generar grandes ingresos para el desarrollo de proyectos de mejoramiento tecnológico y oportunidades sociales para el departamento de Nariño.

ParqueSoft Pasto, promueve el desarrollo de ideas de negocio productivas, proporcionando la infraestructura el apoyo y acompañamiento requerido para la puesta en marcha de nuevos proyectos, trabajando de la mano con la comunidad, especialmente con jóvenes emprendedores quienes hacen realidad sus ideas.

En este sentido se adelanta un proyecto con el cual se pretende convertir a ParqueSoft Pasto en una academia como Centro de Formación para el Trabajo y Desarrollo Humano, dicho proyecto busca formar integralmente a la población del departamento de Nariño y a aquellas comunidades en situación de vulnerabilidad, para lo cual se requiere instructores capacitados que atiendan adecuadamente cada una de las necesidades de la comunidad, de igual manera los recursos digitales que serán empelados en los procesos de formación deben evaluarse y los planes de estudio deben establecerse teniendo en cuenta las diferentes comunidades, a fin de brindarles mejores oportunidades a nivel social y laboral contribuyendo de igual manera al desarrollo del departamento de Nariño.

## **Problema de estudio**

### **Descripción del Problema**

ParqueSoft Pasto busca potenciar el talento regional diversificado formándolo permanentemente en lo personal, social y cultural con el fin de lograr su inclusión laboral y aportar al mejoramiento de su calidad de vida.

Debido a la gran acogida que ParqueSoft Pasto ha tenido a través de los diferentes cursos que ofrece en el Departamento de Nariño y frente a la inhabilidad de certificar a quienes participan de ellos, se busca implementar la Academia ParqueSoft Pasto como centro de formación para el trabajo y desarrollo humano buscando ser reconocidos ante la Secretaria de Educación Municipal y poder así coadyuvar al desarrollo social y laboral de personas con discapacidad, jóvenes en situación de vulnerabilidad, madres cabeza de hogar, jóvenes profesionales y demás población del departamento de Nariño que deseen capacitarse para la vida laboral.

Esta implementación requiere la vinculación de una persona con el perfil del Licenciado en informática, quien será el encargado de la elaboración de planes de estudio flexibles acordes a cada una de las comunidades anteriormente mencionadas, la construcción de estos planes de estudio, implica tener presente modelos pedagógicos y estrategias didácticas adecuadas a las necesidades particulares de cada comunidad; de igual manera el Licenciado brindará asesoramiento pedagógico a los capacitadores sobre los procesos de formación teniendo en cuenta las características especiales de la comunidad que tendrá a cargo y realizará la evaluación e implementación de recursos educativos digitales los cuales serán empleados en los procesos formativos.

En definitiva se apoyará la concreción de dicho proyecto a partir de una dedicación responsable y permanente, desempeñando funciones que son de gran importancia para su consecución. Se insiste en que la pasantía a realizar se inscribe en el proyecto de implementación de ParqueSoft Pasto como centro de formación para el trabajo y desarrollo humano; de ahí el título del presente documento como requerimiento de la Institución vinculante, tal como lo fundamenta el Apéndice número dos (2).

Para vincular al pasante al proyecto que adelanta ParqueSoft Pasto se suscribió un convenio de cooperación interinstitucional entre la Universidad de Nariño y ParqueSoft Pasto tal como se evidencia en el Apéndice número uno (1).

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Apoyar el proyecto de implementación de la Academia ParqueSoft Pasto como centro de formación para el trabajo y desarrollo humano.

### **Objetivos Específicos:**

- Elaborar el Proyecto Educativo Institucional, para la implementación de la Academia ParqueSoft Pasto.
- Brindar asesoramiento pedagógico para los capacitadores, directivos y entrenadores de los diferentes procesos de formación en diferentes tipos de poblaciones.
- Evaluar e implementar recursos educativos digitales para el fortalecimiento de los procesos educativos.

## **Justificación**

La pasantía se presenta como una importante opción para optar por el título de Licenciada en Informática, ya que permite aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en la formación académica por medio de ejercicios de carácter laboral y práctico. De igual forma la pasantía se constituye en un importante vínculo entre la Universidad y la Región a través de las actividades que sus egresados puedan desarrollar en beneficio de la misma.

El Parque Tecnológico del Software de Pasto, viene desarrollando diferentes programas y proyectos de emprendimiento con el fin de contribuir al desarrollo social, favorecer a diferentes tipos de comunidades, empresas y potenciar el talento regional a través de la formación y capacitación, es por esta razón que se adelanta un proyecto de implementación de la Academia Parquesoft Pasto como centro de formación para el trabajo y desarrollo humano, tal como lo sustenta el Apéndice número dos (2); dicho proyecto requiere de la vinculación de un pasante quien desempeñara un papel fundamental, pues debe colaborar activamente en el proyecto.

Para la vinculación del pasante a este proyecto se suscribió un convenio Interinstitucional entre la Universidad de Nariño y Parquesoft Pasto tal como se evidencia en el Apéndice número uno (1).

De igual manera con la vinculación a este proyecto el pasante logrará adquirir experiencia y afianzar el conocimiento en cuanto a la formulación del Proyecto Educativo Institucional, asesoramiento pedagógico en procesos de inclusión digital, implementación y evaluación de recursos educativos digitales; será una gran experiencia que aporte al crecimiento personal, profesional y laboral del pasante quien asumirá de manera responsable el proyecto y estará dedicado permanentemente a lograr la implementación de la Academia.

## **Marcos de Referencia**

### **Antecedentes**

#### **Centros de Formación para el Trabajo y Desarrollo Humano**

A nivel regional, en la Ciudad de San Juan de Pasto existen diferentes centros de formación para el trabajo y desarrollo humano que ofrecen diversos programas de formación en el área de tecnología e informática, sin embargo aunque su oferta académica está dirigida a la población en general, no centra sus esfuerzos formativos en personas en situación de vulnerabilidad por lo cual el servicio educativo para estas personas no es completo.

Ahora bien, en Colombia existen centros de formación para el trabajo y desarrollo humano los cuales ofrecen servicios educativos a comunidades vulnerables; a continuación se citan dos centros de formación que brindan atención a este tipo de comunidades, tal es el caso de la Fundación Carvajal en el Valle del Cauca, la cual es una organización sin ánimo de lucro, con el propósito de promover el mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades en condición de vulnerabilidad de Cali y la zona rural del Valle del Cauca (Fundacion Carvajal, 2014).

Esta fundación ofrece programas de formación orientados a niños, jóvenes, adultos, adultos mayores, con el fin de brindarles nuevas y mejores oportunidades a través de la generación de proyectos de impacto social, permitiendo la articulación de la población con el sector empresarial; así mismo ofrece programas de inclusión digital los cuales cuentan con el apoyo de Intel, uno de ellos se llama INTEL PARA APRENDER Y EDUCAR , en el cual se busca lograr el acceso democrático a las Tecnologías de la Información y la Comunicación para disminuir la brecha digital presente en las comunidades en condición de vulnerabilidad.

De la misma manera existe un centro de formación para el trabajo en la ciudad de Barranquilla llamado GENTE ESTRATÉGICA, el cual trabaja con un enfoque de inclusión y diversidad dirigida a población en situación de vulnerabilidad: Comunidades Afrocolombianas, Indígenas, Víctimas del Conflicto Armado y Discapacitados, a través de

convenios con importantes organizaciones de cooperación internacional (Gente Estratégica, 2014).

Este centro de formación busca brindar servicios educativos a aquellas personas que por sus limitaciones ya sean físicas, económicas o sociales buscan mejorar su calidad de vida, capacitándolos en diversas áreas incluyendo la tecnología e informática con el fin de lograr la vinculación de egresado al mercado laboral, y brindándole la posibilidad de romper sus limitaciones y aportar así al sector productivo.

## **Marco Teórico**

### **Concepciones sobre la formación para el trabajo y el desarrollo humano**

La integración de la formación en el contexto del trabajo y el desarrollo integral requiere de una revisión sobre los diferentes aportes que se han realizado en torno a estos temas:

Una de las concepciones es la de Bunk(1995), quien establece conexiones entre enseñanza y pedagogía del trabajo, aclarando la categoría trabajo puede ser objeto y forma de la educación, a lo que agrega que si el trabajo se toma como objeto de la educación, éste conducirá a un proceso de enseñanza-aprendizaje particular y el trabajo sería entonces una consecuencia de la modalidad de aprender a trabajar.

Así mismo Pineda (2002) aporta con su concepción sobre pedagogía laboral, la cual brinda lo necesario para que el hombre trabaje según sus aptitudes, y el esfuerzo laboral conceda un alto grado de satisfacción.

En consecuencia, la pedagogía laboral, es una orientación profesional de la educación que se define como una disciplina educativa relacionada con el mundo del trabajo; es decir, aprender a trabajar teniendo en cuenta todos los aspectos del ser humano que se van a desarrollar .

De acuerdo con los autores anteriormente mencionados la formación para el trabajo y desarrollo humano es la preparación o adquisición de conocimientos que capacitan o preparan al hombre para su desempeño en la vida laboral teniendo en cuenta las dimensiones que lo conforman, ofreciéndole una adecuada formación integral que le garantiza un mejor calidad de vida.

### **La formación humana integral desde el proyecto ético de vida y el enfoque de las competencias**

El desarrollo humano es un eje fundamental en el proceso formativo, ya que permite potenciar las dimensiones del ser humano, la autonomía y cultura, este debe ser integral, pues debe atender todas y cada una de las áreas del ser humano.

Por su parte Tobón (2006) explica que el desarrollo humano consiste en un conjunto de características psicosociales propias de toda persona que se pone en juego en la

búsqueda del pleno bienestar y la autorrealización, acorde con las posibilidades y limitaciones personales y del contexto en el cual se vive.

Para el autor, la comprensión del desarrollo humano requiere entender la complejidad del ser humano y su responsabilidad frente a sus sentimientos, pensamientos, emociones, los cuales se fortalecen a partir de una formación por competencias.

Tabla 1 Dimensiones del Desarrollo Humano

DIMENSIÓN	DEFINICIÓN	PROCESOS
Cognitiva	Es la manera como los seres humanos procesan la información	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de la inteligencia.</li> <li>• Estrategias cognitivas</li> </ul>
Corporal	Se refiere a la estructura física del ser humano y su significado en la cultura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo físico-motriz.</li> <li>• Experiencia lúdico-corporal e inteligencia espacial.</li> </ul>
Social	Es la interacción con los otros llevando acabo procesos de convivencia y trabajo colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costumbres sociales</li> <li>• Identidad cultural</li> <li>• Respeto a las diferencias culturales</li> </ul>
Comunicativa	El lenguaje es el vehículo por medio del cual se configura el universo simbólico y cultural de cada sujeto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesos de lenguaje.</li> <li>• Desarrollo del pensamiento.</li> </ul>
Ética	Es la capacidad tomar decisiones asumiendo la responsabilidad de los actos mediante la conciencia de las acciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo moral.</li> <li>• Construcción de las normas.</li> <li>• Formación de valores.</li> </ul>
Lúdica	Tendencia a sentir gusto, satisfacción e interés por vivir diferentes situaciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El proceso de juego.</li> <li>• Aprender por el juego.</li> </ul>
Laboral	Realización de actividades dirigidas a un fin externo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientación vocacional.</li> <li>• Preparación para el ejercicio laboral.</li> </ul>
Espiritual	Consiste en asumirse en contacto con el todo, con el fin de que la persona pueda comprender su ubicación en ese todo y el papel que le corresponde vivir.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trascendencia</li> <li>• Intimidad</li> <li>• Amor</li> <li>• Vinculación con la sociedad y el universo.</li> </ul>

Fuente: Tobón, Sergio. Formación basada en competencias. Ecoe, 2006 p. 52

En la Tabla 1 se muestran ocho (8) dimensiones humanas que deben desarrollarse armónicamente a fin de conseguir la formación integral del individuo, la cual se logra mediante la formación por competencias, posibilitando que las personas organicen y fortalezcan su proyecto ético de vida, y, al hacerlo, se proyectan mejorar al entorno social, laboral, económico, y cultural.

De esta forma, es muy claro que cuando las personas desarrollan sus competencias, contribuyen a tener una mejor sociedad, por medio de la articulación del saber ser con el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir.

### **Educación para el trabajo bajo el enfoque de la educación permanente**

Educación y trabajo forman una interesante combinación, es por esto que se debe tener en cuenta los avances tecnológicos, los cuales han modificado la estructura ocupacional, lo que a su vez ha generado nuevas demandas de educación y de formación en la organización del trabajo y en la forma de ejercerlo, se plantea además una nueva cultura del trabajo, que evoluciona con la sociedad, integrándose a la misma nuevas formas de aprender y enseñar, en donde el aprendizaje permanente de valores, capacidades, destrezas y competencias se están transformando en el eje articulador de la sociedad productiva.

Ahora bien, la educación al igual que el trabajo tiene un alto significado social, ya que a partir de la escuela los alumnos protagonizan un proceso dinámico, el cual implica que el individuo se comprometa con la construcción de un mundo más humano, solidario, crítico, es decir escuelas que eduquen para la vida y para la convivencia, que sean capaces de traducir esos valores en propuestas educativas desde todas las áreas y en todos los ámbitos de la sociedad.

El Autor Fernández (2004) se refiere a la formación para el trabajo, antes que para el empleo, para la flexibilidad antes que para la estabilidad laboral, para el trabajo en grupo antes que para la individualidad, el dominio de competencias básicas antes que para el aprendizaje de disciplinas científicas. Es decir que la nueva educación para el trabajo debe estar más centrada en los procesos de aprendizaje que en los contenidos, debe fortalecer en los estudiantes la capacidad para buscar, seleccionar e interpretar la información de manera

crítica, es decir, formar aprendices más autónomos, dotándolos de capacidades de aprendizaje y no sólo de conocimientos o saberes.

Se puede, entonces, considerar que el trabajo, desde su aspecto social, es un factor que impulsa la sociedad, ya que permite que el individuo se integre, identifique y desarrolle los conocimientos adquiridos en los procesos de formación con los cuales busca mejorar su calidad de vida y transformar su entorno.

## **Marco Conceptual**

### **Proyecto Educativo Institucional**

El Ministerio de Educación Nacional lo define como la carta de navegación de las escuelas y colegios, en donde se especifican entre otros aspectos los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes. (Ministerio de Educación Nacional, 2014)

### **Plan de Estudios**

Un plan de estudios es una organización estructurada de contenidos, actividades y recursos, que guían el camino hacia la meta de conocimiento, abarcando actividades que aportan conocimiento tanto dentro como fuera del aula de clases. La característica más importante del plan de estudios es la flexibilidad ya que permite un mejor aprovechamiento de los conocimientos y da la capacidad de decisión al estudiante y por lo tanto una mayor responsabilidad sobre su formación.

Para Kelly (1989), el plan de estudios es un área de estudio muy amplia. No sólo abarca el contenido, sino también los métodos de enseñanza y de aprendizaje. Asimismo, abarca las metas y objetivos que se propone alcanzar.

Es importante mencionar que el plan de estudios va más allá de las actividades realizadas en el aula y de las tareas establecidas por el docente. También incluye el contexto en el cual el aprendizaje se lleva a cabo.

### **Asesoramiento Pedagógico**

Un asesoramiento pedagógico busca aclarar cualquier tipo de duda, brindar actualización de conocimientos, creación de nuevas estrategias didácticas y formas de evaluación que ayuden a los docentes a satisfacer las necesidades del grupo y de esta manera facilitar a los estudiantes la adquisición de conocimiento.

El asesoramiento se realiza con el fin de contribuir positivamente al profesional asesorado brindándole herramientas que no solo favorecen su labor educativa sino también su relación social con su entorno de trabajo

Para Rodríguez (1996) este concepto puede entenderse como el proceso por el cual dos o más profesionales deciden establecer una relación con la finalidad de dar o recibir algún tipo de ayuda, apoyo o asistencia. Esta ayuda es proporcionada por personas que tienen un determinado grado de conocimientos y capacidades, y la relación se establece con el propósito de ayudar a los miembros de una misma organización a comprender más claramente sus objetivos.

### **Recursos Educativos Digitales**

El uso de recursos digitales en la educación aporta una gran dinamización en las actividades de aprendizaje, ya que contribuyen a la consecución de una meta de conocimiento.

Según Gonzales (2010) los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. El autor plantea que los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando tienen una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño aporta características didácticas para el aprendizaje. Están hechos para informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, favorecer el desarrollo de competencias y evaluar conocimientos.

### **Evaluación de Recursos Educativos digitales**

Todo recurso de aprendizaje que se utilice en el aula debe evaluarse constantemente así lo afirma el autor Sánchez Jaime (1999) con el fin de conocer las ventajas y desventajas que presenta su uso pedagógico y las fortalezas y debilidades en el aprender. Pero es importante tener en cuenta que no basta con aplicar los recursos educativos en las actividades de aprendizaje, sino que se requiere obtener una respuesta de los usuarios finales que utilizan estos recursos en sus actividades educativas cotidianas.

Los recursos educativos digitales se evalúan con el fin de facilitarle al docente la posibilidad de saber con exactitud el tipo de recurso a utilizar y de igual manera favorece los procesos de enseñanza aprendizaje pues dependiendo de las necesidades de los estudiantes o la temática a tratar se seleccionara el recurso adecuado.

## **Marco Legal**

Este proyecto se sustenta desde el ámbito legal teniendo en cuenta el siguiente grupo de normas y decretos:

### **Ley 115 de 1994**

La ley general de educación en el Capítulo II, establece la definición y finalidad de la educación no formal, así mismo la oferta de programas académicos en los centros de educación no formal los cuales deben ofrecer programas académicos y/o laborales de calidad.

Esta misma Ley en el Artículo 73, establece los aspectos que conforman el Proyecto Educativo Institucional, así mismo aclara que debe ser concreto, factible, evaluable y su aporte debe buscar la formación del estudiante y el desarrollo regional.

### **Decreto 2082 de 1996**

Es reglamentario de la Ley General de Educación, menciona que la atención de la población con discapacidad y con capacidades o talentos excepcionales es de carácter formal, no formal e informal y se debe ofrecer en instituciones educativas estatales y privadas de manera directa o mediante convenio.

### **Decreto 1860 de 1994**

Por el cual se en el artículo 3, regula el contenido del proyecto educativo institucional, la obligatoriedad y adopción del mismo por parte de la instituciones educativas y/o centros de formación.

Así mismo en el artículo 17 de este decreto se establece el manual de convivencia de los centros de formación e instituciones educativas como documento reglamentario y los aspectos que se deben tener en cuenta para la elaboración del mismo.

### **Decreto 114 de 1996**

Por el cual se reglamenta la creación, organización y funcionamiento de programas e instituciones de educación no formal, estableciendo la estructura del servicio de

educación no formal así como los costos y tarifas que estos centros establezcan para los programas.

### **Ley 1064 de 2006**

Por la cual se dictan normas para el apoyo y fortalecimiento de la educación para el trabajo y el desarrollo humano establecida como educación no formal en la Ley General de Educación.

De igual manera en el Artículo 2 de esta misma ley reconoce la Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano como factor esencial del proceso educativo de la persona y componente dinamizador en la formación de técnicos laborales y expertos en las artes y oficios así mismo como la certificación de las instituciones y de sus programas de formación.

### **El Decreto 2020 de 2006**

Por medio del cual se organiza el Sistema de Calidad de Formación para el Trabajo, definido como el conjunto de mecanismos de promoción y aseguramiento de la calidad, orientados a certificar la oferta de formación para el trabajo y establece la definición de formación para el trabajo, la certificación de calidad de las instituciones o centros y sus programas los cuales deben estar estructurados teniendo en cuenta las competencias laborales definidas por las mesas sectoriales que lidera el SENA.

### **Decreto 4904 de 2009**

Por el cual se reglamenta la organización, oferta y funcionamiento de la prestación del servicio educativo para el trabajo y el desarrollo humano, estableciendo los requisitos para la creación y funcionamiento de las instituciones y programas incluyendo la información general de la institución, denominación y justificación del programa, plan de estudios, autoevaluación, recursos y financiación de las instituciones o centros de formación para el trabajo y desarrollo humano.

**Ley 1620 de 2013**

Por la cual se crea el sistema nacional de convivencia escolar, así mismo en el artículo 21 se establece la importancia y funcionalidad del manual de convivencia, sus componentes y los agentes que deben participar en su elaboración.

**Decreto 367 de 2009**

Por el cual se fija el plazo para presentar solicitud de registro de los programas de educación para el trabajo y el desarrollo humano que actualmente ofrecen las instituciones formadoras, la secretaria de educación municipal será la encargada de avalar el proyecto y dar la aprobación.

## **Marco Contextual**

### **San Juan de Pasto**

San Juan de Pasto es la capital del departamento de Nariño, ubicado al sur de Colombia, es conocida como la “Ciudad Sorpresa de Colombia”; su nombre tiene origen en el nombre del pueblo indígena Pastos, **Pas** que significa gente y **to** que significa tierra, es decir gente de la tierra.

Fue fundada por Sebastián de Belalcázar en 1537, en el lugar que hoy es ocupado por la población de Yacuanquer; posteriormente fue trasladada al lugar que hoy ocupa, por el explorador y conquistador español Lorenzo de Aldana en 1539.

Pasto se caracteriza por sus paisajes, reservas naturales, grandes templos, talleres artesanales y centros culturales. Muestra de la cultura de la ciudad es el carnaval de negros y blanco, las finas artesanías de barniz de Pasto, la arquitectura religiosa de diferentes estilos, museos, bibliotecas y centros educativos. (Vive Nariño 2014)

### **Parque Tecnológico del Software de Pasto**

ParqueSoft Pasto inicia labores el 7 de julio de 2004 en la ciudad de San Juan de Pasto, con el apoyo de diferentes instituciones y empresas. Desde ese momento ParqueSoft Pasto viene desarrollando soluciones tecnológicas para diferentes instituciones y empresas de la región, evidenciando que el talento nariñense está capacitado para prestar servicios y desarrollar productos de excelente calidad.

ParqueSoft Pasto ha logrado excelentes resultados en los proyectos emprendidos durante estos años, lo que le ha permitido obtener reconocimiento profesional. (ParqueSoft Pasto, 2014)

### **Misión-ParqueSoft.**

“Potenciar el talento regional, para el fomento de empresas desarrolladoras de software, informática y de telecomunicaciones, generando para ello un ambiente de

acompañamiento para cada uno de los emprendedores, mediante entornos de responsabilidad social y mejoramiento regional”(ParqueSoft Pasto, 2014).

### **Visión-ParqueSoft.**

“En el 2015, en Nariño ser el motor de un nuevo y dinámico sector de la economía, articulados a la Red Nacional de Parques Tecnológicos ParqueSoft, participando exitosamente en el mercado global del software y las TICS” (Parquesoft Pasto, 2014).

### **Población a atender**

La Academia Parquesoft Pasto busca acoger a toda la población del departamento de Nariño que se encuentre interesada en capacitarse para la vida laboral tomando como herramienta principal las tecnologías de la información y comunicación a través de diferentes programas de formación dirigidos a madres cabeza de hogar que deseen prepararse y brindar así un mejor futuro a sus hijos, personas en condición de discapacidad que estén dispuestas a vencer las limitaciones y adquirir destrezas con el fin de vincularse a la vida laboral, jóvenes y adultos de escasos recursos que deseen prepararse con el fin de abrir paso a nuevas oportunidades y demás población que desee mejorar a su calidad de vida , todo esto con el propósito de alfabetizarlos en el uso de las TIC como herramienta de inclusión social y brindarles asesoramiento y apoyo para que sean gestores de nuevos proyectos de innovación tecnológica que contribuyan al desarrollo del departamento de Nariño.

## **Metodología**

El proyecto de implementación de la Academia ParqueSoft Pasto como centro para el trabajo y desarrollo humano, se realizara de la siguiente manera:

### **Fase 1: Revisión del marco legal**

Teniendo en cuenta que lo que se quiere es apoyar la implementar de la academia como centro de formación para el trabajo y desarrollo humano y para ello se debe elaborar el Proyecto Educativo Institucional, lo primero que se debe realizar es una revisión del marco legal que regula la elaboración del PEI, con el fin de tener claro los requisitos y/o componentes de este para formularlo de manera adecuada acorde a los parámetros que se establecen para la elaboración del plan de estudios de los diferentes programas.

### **Fase 2: Identificación de necesidades contextuales del territorio y la población a atender**

Es importante determinar las necesidades educativas en el área tecnológica, presentes en la población a formar, para ello se toma como referente algunos proyectos adelantados en la academia, los cuales van a permitir identificar en que se va a formar y cuáles serán los contenidos, teniendo en cuenta el campo tecnológico que mayor auge laboral y acogida tenga actualmente, así mismo se establecerá el rango de edades de admisión a cada programa de formación que el centro de formación va a ofrecer.

### **Fase 3: Determinación de los programas de formación**

En esta fase lo que se busca es determinar los programas de formación con los cuales el centro de formación da inicio y habilita inscripciones, los programas serán definidos teniendo en cuenta el contexto, las necesidades de la población diversificada y su impacto en el campo laboral.

### **Fase 4: Elaboración permanente del Proyecto Educativo Institucional**

Una vez se tenga claro los programas que va a ofrecer el centro de formación y como requisito para obtener la Licencia de funcionamiento y registro de los programas, se

debe elaborar un PEI, el cual contiene la Información General de la Institución, esta etapa comprende:

- Nombre de la Institución
- Naturaleza Jurídica (anexar documentos)
- Dirección de la Institución
- Datos de propietario o representante legal
- Datos del rector o director
- Principios Institucionales
- Número de estudiantes que proyecta atender
- Identificación de la planta física
- Licencia de construcción para uso educativo
- Certificado de libertad o contrato de arrendamiento
- Concepto sanitario
- Plan de prevención de emergencias y desastres
- Libros reglamentarios

Como se evidencia esta etapa involucra recolección de información y documentación que fundamente la creación del centro de formación; este proceso de elaboración del PEI es un proceso bastante complejo, siendo esta fase más larga la cual involucra las fases tres (3), cinco (5) y seis (6).

#### Fase 5: Elaboración de Planes de Estudio de los diferentes programas

En esta fase se establecen los objetivos, la descripción de competencias y justificación de cada uno de los programas de formación, se establece el perfil de salida del estudiante, lo que se va a lograr con el programa, que se va a dictar, que competencias va a desarrollar el estudiante, cual es la pertinencia del programa en el contexto y campo laboral.

La elaboración del plan de estudios implica el desarrollo de cada uno de los siguientes ítems:

- Duración y distribución del tiempo
- Número de estudiantes del programa
- Jornada del programa
- Metodología del programa (presencial, distancia, virtual)

- Definición del perfil del aspirante
- Definición del perfil del egresado
- Mecanismos de admisión
- Identificación de los contenidos básicos de formación
- Norma de competencia (módulo)
- Elemento de la competencia (Unidad de aprendizaje)
- Tabla de saberes
- Criterios de evaluación
- Evidencias de aprendizaje
- Estrategias metodológicas
- Medios educativos
- Instrumentos de evaluación
- Escenarios de aprendizaje

Aquí se establecen todos los aspectos que describen al programa de formación, además de realizar la evaluación de los recursos educativos digitales que serán empleados en el proceso de formación, de igual manera se realiza un asesoramiento pedagógico a los directivos, docentes y/o instructores, quienes necesitan una orientación sobre cómo desarrollar el proceso formativo y aplicar adecuadamente los instrumentos de evaluación, las estrategias metodológicas entre otros.

#### **Fase6: Organización Administrativa y Determinación de Recursos de los Programas**

Esta fase se va a realizar de la siguiente manera:

##### **Organización administrativa**

Se elabora el organigrama de la academia y se diseña el manual de convivencia, contando con la participación de los miembros de ParqueSoft Pasto y la respectiva aprobación del Director Ejecutivo.

##### **Recursos Específicos del Programa**

Aquí se determinaran los equipos y recursos que serán requeridos en cada programa, para ello se realizara la evaluación de los recursos educativos digitales a emplearse en los

procesos formativos, dicha evaluación debe realizarse por medio de un modelo evaluativo que permita determinar la pertinencia del software en cada proceso educativo, de igual manera se dejara establecido un modelo de evaluación de recursos para posteriores usos.

Finalmente se realiza un inventario del material con el que se cuenta, el número de equipos, estableciendo el número de estudiantes por equipo.

### **Fase 7: Presentación del Proyecto a la Secretaria de Educación Municipal para revisión y ajustes de los programas establecidos**

El proyecto es entregado a la secretaria de Educación Municipal para evaluarlo en un lapso de tiempo, de encontrar elementos incompletos o cualquier tipo de inconsistencia en el mismo se procederá a realizar los ajustes pertinentes.

Es importante aclarar que el tiempo que tome la revisión del proyecto por parte de la Secretaria de Educación Municipal, será empleado en la consecución de recursos y adecuación de la infraestructura.

## **Resultados**

### **Diseño del Proyecto educativo Institucional**

Si desea hacer una revisión completa del Proyecto Educativo Institucional de la Academia ParqueSoft Pasto remítase al Apéndice tres (3).

Como primer objetivo de la pasantía se elaboró el Proyecto Educativo Institucional de la Academia ParqueSoft Pasto para lo cual se realizaron las siguientes actividades:

#### **Revisión Marco Legal**

En primera instancia y como requisito indispensable se revisó el Decreto 4904 el cual regula la creación e implementación de los Centros de Formación para el Trabajo y Desarrollo Humano; teniendo en cuenta cada uno de los ítems que lo componen.

A partir de esta revisión se procedió a desarrollar paso a paso el componente pedagógico de la siguiente manera:

#### **Elaboración Horizonte Institucional**

Para toda institución, centro de formación o plantel educativo es primordial la elaboración de un Horizonte que guíe los procesos de formación y que encamine la acción educativa en pro del desarrollo integral del educando.

Teniendo en cuenta lo planteado en la Guía 34 del Ministerio de Educación Nacional (2008) el horizonte institucional debe responder a las siguientes preguntas:

¿Quiénes Somos?

¿Hacia dónde queremos llegar?

¿Qué estamos haciendo para cumplir nuestra Misión?

(Ministerio de Educación Nacional, Guía 34 - Guía para el Mejoramiento Institucional,, 2008,)

Teniendo en cuenta estas orientaciones se procedió a elaborar la misión, visión y objetivos institucionales de la Academia ParqueSoft Pasto como centro de formación para el trabajo y desarrollo humano encaminado a la formación de las poblaciones vulnerables del departamento de Nariño con el fin de lograr a través de procesos de formación y emprendimiento la inclusión laboral que tanto necesitan.

Así mismo se elabora una serie de principios y valores que guíen la acción humana en cuanto a los procesos de inclusión a realizar, en los cuales se busca fortalecer la cultura del emprendimiento, el respeto hacia el otro, la responsabilidad, autonomía, liderazgo y ante todo la dignidad humana.

### **Definición de los fundamentos Institucionales**

Además del horizonte institucional, se hace necesario el establecimiento de unos fundamentos que orientan el quehacer educativo, para el caso de la Academia ParqueSoft Pasto se elaboraron los siguientes fundamentos:

#### ***Fundamento Legal***

El cual está enmarcado en los principios y normas constitucionales que regulan el proceso educativo en los centros de formación para el trabajo y desarrollo humano, así como también los entes reguladores tales como el gobierno escolar, sistema de calidad y los manuales o estatutos que guíen las acciones de los actores del proceso formativo.

#### ***Fundamento Filosófico***

La filosofía que se adoptó fue: la cultura del emprendimiento, considerado como una de las características que determina el crecimiento, la transformación y el desarrollo de una región o un país, siendo el ser humano el principal pilar y buscando orientar los procesos formativos hacia la autonomía e innovación, con el fin de gestar proyectos con los que aporte a la transformación personal y regional.

#### ***Fundamento Sociológico***

Siendo la educación el principal motor de cambio social, se ha optado por fortalecer los procesos de formación, emprendimiento y sociedad con el fin de aportar al desarrollo del departamento de Nariño y contribuir al proceso de inclusión social que requieren los miembros de las comunidades vulnerables que harán parte de los procesos formativos que la Academia ParqueSoft Pasto ofrece.

### **Definición del Modelo Pedagógico a Ejecutar**

Para el diseño del proyecto Educativo Institucional de la Academia ParqueSoft Pasto se ha tomado como modelo pedagógico el de Aprendizaje Por Proyectos Haciendo uso de las TIC, planteado por (Moursund David, 1997,) como una estrategia educativa holística, que busca explorar las fortalezas de los estudiantes teniendo en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje, buscando la formación de los educandos no solo en contenidos académicos, sino por medio de la práctica de lo aprendido a través de la generación de nuevas ideas plasmadas en diferentes proyectos.

El aprendizaje por proyectos parte de un problema o una tarea a realizar, pero teniendo en cuenta siempre circunstancias reales y productivas, con el fin de resolver situaciones cotidianas llevadas a un contexto educativo, es por esta razón que en la actualidad el APP se ha apoyado de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación TIC, las cuales no solamente han contribuido a mejorar los procesos de aprendizaje sino han facilitado y permitido nuevas formas de interacción de los estudiantes con los contenidos planteados.

Este modelo de Aprendizaje Por Proyectos apoyado en las TIC, busca como objetivos primordiales.

- Brindar autonomía al estudiante en el proceso formativo: se trata de poner al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, visualizarlo de tal manera que el docente actúe como mediador y guía, además de presentar contenidos flexibles y acorde a sus necesidades de formación.
- Desarrollar Competencias: es decir, aumentar el conocimiento y habilidad del estudiante en determinada área o campo, lo cual se logra a través de la formulación y ejecución de un proyecto.
- Fomentar la participación y Trabajo en Grupo: Se busca que por medio de la formulación de proyectos, el conocimiento se convierta en un compartir de experiencias y a partir de estas se fortalezcan los procesos de aprendizaje de los estudiantes.
- Aprender y Afianzar el uso de las TIC: los estudiantes incrementan el conocimiento y habilidad que tiene en el uso de las TIC a medida que desarrollan el proyecto.

### **Programas de Formación**

Para establecer los programas de formación se debe tener en cuenta la Clasificación Nacional de Ocupaciones - C.N.O y entorno a esta realizar las adaptaciones y correlaciones correspondientes, así mismo por solicitud del Director General, se formularon los siguientes programas:

- Arte Digital
- Animación 3D

Los programas de formación que ofrece la Academia ParqueSoft Pasto tienen una duración de 120 horas distribuidas en 5 niveles de formación.

### **Diseño de los planes de estudio para los programas de formación**

Para la definición de los planes de estudio se deben tener en cuenta las Normas de Competencia laboral establecidas por las mesas sectoriales que lidera el Servicio Nacional de Aprendizaje – SENA.

Por regla general se han tomado las normas de competencia del nivel B de cualificación, cuya área ocupacional es Ocupaciones técnicas y especializadas en arte, cultura, esparcimiento.

La figura 1 que se muestra a continuación hace referencia al plan de estudios del programa técnico laboral en arte digital y la figura 2 muestra el plan de estudios del programa técnico en Animación3D

Figura 1 Plan de estudios Arte Digital

PLAN DE ESTUDIOS TECNICO LABORAL EN ARTE DIGITAL				
NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	NIVEL IV	NIVEL V
TEORIA DEL COLOR	COMUNICACION VISUAL	DISEÑO PUBLICITARIO	DISEÑO EDITORIAL	EDICION DE VIDEO DIGITAL
FUNDAMENTOS DE DISEÑO	INFOGRAFÍA	TIPOGRAFIA	METODOLOGIA DEL DISEÑO	APLICACIONES MOVILES
GESTION DE PROYECTOS DE ARTE DIGITAL.	PROGRAMACION I	PROGRAMACION II	APLICACIONES WEB	DISEÑO PAGINAS WEB HTML5
CREATIVIDAD E INNOVACION	SEMIOTICA DE LA IMAGEN	EDICION DE SONIDO DIGITAL	CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO I	CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO II
TEORIA DE LA PUBLICIDAD	ILUSTRACION DIGITAL	FOTOGRAFIA DIGITAL	EFEKTOS VISUALES	PRACTICA

Fuente: De este proyecto, 2015.

Figura 2 Plan de estudios Animación 3D

PLAN DE ESTUDIOS TECNICO LABORAL EN ANIMACION				
NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	NIVEL IV	NIVEL V
MATEMATICAS BASICAS	PROGRAMACION	GUION PARA ANIMACION	EFEKTOS ESPECIALES 2D	ETICA PROFESIONAL
HISTORIA DE LA ANIMACION	NARRATIVA AUDIOVISUAL	TALLER DE STOP MOTION	VIDEO DIGITAL	ANIMACION PARA VIDEOJUEGOS
TEORIA DE LA COMUNICACION	EDICION DE IMÁGENES	SONIDO PARA ANIMACION	PRINCIPIOS ANIMACION 3D	MODELADO 3D
TEORIA DE LA IMAGEN Y COLOR	METODOLOGIA DE PROYECTOS	ANIMACION 2D	CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO I	CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO II
SEMIOTICA DE LA IMAGEN	ILUSTRACION DIGITAL	COMPOSICION DIGITAL	CREATIVIDAD E INNOVACION.	PRÁCTICA

Fuente: De este proyecto, 2015.

### **Elaboración de los contenidos de las asignaturas del Plan de Estudios**

Para la formulación de contenidos se tuvieron en cuenta las temáticas propuestas por cada uno de los entrenadores vinculados a los procesos de formación de ParqueSoft Pasto del período comprendido entre el mes de agosto al mes de octubre del 2014, y las normas de competencia laboral establecidas por el Servicio Nacional de Aprendizaje, teniendo como objetos orientadores los planes de estudio que maneja el SENA para los programas: Técnico en animación 3D y Técnico en Diseño Gráfico, estos contenidos se deben estructurar de tal manera que sean flexibles y pertinentes a las áreas de formación considerando que la temática a tratar debe estar actualizada.

Para la organización de los contenidos por asignatura se elaboró un formato de presentación, el cual fue construido como propuesta propia tomando como referente el manual para diseñar estructuras curriculares y módulos de formación para el desarrollo de competencias propuesto por el SENA. (Grupo de Investigación y Desarrollo Técnico Pedagógico SENA, 2005)

Figura 3 Organización de contenidos por asignatura

 **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** **CONTENIDO TEMATICO**

---

**ASIGNATURA:**  
**MODALIDAD:**  
**INTENSIDAD HORARIA:**

**OBJETIVO GENERAL**

- 

**OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- 

**TABLA DE SABERES**

SABER	HACER	SER
•	•	•

> **METODOLOGIA**  
 Descripción del Proceso Metodológico

> **EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

- > **CONOCIMIENTO:**
- > **DESEMPEÑO:**
- > **PRODUCTO:**

> **TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION**

- > **TECNICA:**
- > **INSTRUMENTO:**

> **ESTRATEGIAS METODOLOGICAS**

- > **DOCENTE:**
- > **ESTUDIANTE:**

> **ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

- 

> **RECURSOS**

- 

**CONTENIDO**

Nombre Asignatura	
HORAS	CONTENIDOS

Fuente: De este proyecto, 2015.

### **Organización del Gobierno Escolar**

De acuerdo con el Decreto 1860 en el capítulo VI: Gobierno Escolar y Organización Institucional, todos los establecimientos educativos deberán organizar un gobierno para la participación democrática de todos los estamentos de la comunidad educativa, según lo dispone el artículo 142 de la Ley 115 de 1994. De acuerdo con lo anterior y como propuesta propia se elaboró la estructura del Gobierno Escolar de la Academia ParqueSoft Pasto el cual está constituido de la siguiente Manera:

- Presidente de la junta de socios
- El director académico
- El Coordinador Académico
- Un representante de los propietarios, dado el caso de que la ACADEMIA PARQUESOFT PASTO es de carácter privado.
- Dos representantes de los docentes, elegidos por ellos mismos.
- Un representante de los estudiantes elegidos por ellos mismos.

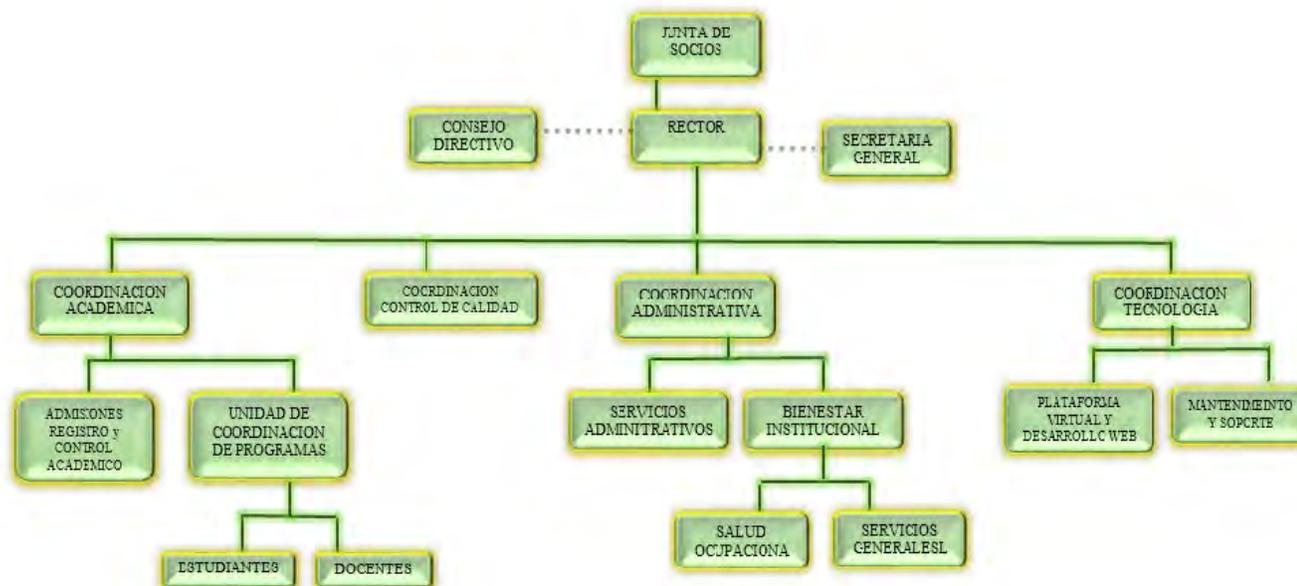
Cabe anotar que como representante de los estudiantes, la primera vez que la academia inicie sus actividades académicas deberá figurar el estudiante que mejor desempeño ha obtenido en los cursos que ParqueSoft Pasto ha ofrecido.

### **Elaboración del Organigrama Institucional**

La organización administrativa de un plantel se ha consignado en un organigrama el cual es un esquema que permite conocer fácilmente la estructura directiva y administrativa de la institución y de esta manera los canales de comunicación.

A continuación se presenta el organigrama el cual fue elaborado como propuesta propia teniendo en cuenta la Guía técnica para el desarrollo de organigramas para instituciones de carácter privado del departamento de planeación de Colombia. (Departamento de Planeación Nacional Colombia, 2007)

Figura 4 Organigrama Academia ParqueSoft Pasto



Fuente: De este proyecto, 2015.

### Definición del Perfil del Grupo Docente

Se estableció un perfil para el grupo de docentes que harán parte de la Academia Parquesoft Pasto con el fin de garantizar la calidad de los procesos formativos, para realizar este proceso se contó con la colaboración de la Psicóloga Ana Lucia Caicedo, Líder de Empoderamiento de Talento Humano de ParqueSoft Pasto quien por medio de su conocimiento, experiencia y profesionalismo aportó para la construcción de los siguientes aspectos:

#### *Competencias Profesionales*

Tener una formación pedagógica como tecnólogo o profesional relacionado con las áreas a impartir.

#### *Competencias Pedagógicas*

- Orientar responsable e integralmente el proceso de formación.
- Fomentar el aprendizaje teórico-práctico para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Retroalimentar el proceso formativo del estudiante permanentemente.

- Promover actitudes en la búsqueda de información y su uso práctico de manera responsable.
- Promover la participación activa del estudiante en la toma de decisiones de mejoramiento de su proceso formativo.
- Ser motor de motivación, superación y agente activo en el proceso de inclusión digital fortaleciendo además la cultura del emprendimiento.

### ***Competencias Actitudinales***

- Ser responsable, puntual y desempeñar su función docente de la mejor manera posible.
- Ser creativo, flexible, con espíritu de emprendimiento y mejora continua.
- Ser justo y escuchar abiertamente las sugerencias e inquietudes de su clase.
- Tener un alto grado de trabajo en equipo, cooperación y ayuda.

### ***Experiencia***

- Mínimo un año de experiencia docente universitaria o no formal.
- Mínimo un año de experiencia laboral en el área profesional.

### ***Perfil General de Ingreso***

El perfil general requerido para el ingreso de un docente a la Academia Parquesoft Pasto es el siguiente:

- Formación pedagógica obtenida en una Institución o entidad competente.
- Experiencia mínima de 1 año en el sector productivo real al que apunta el programa.
- Competencias pedagógicas y laborales requeridas para llevar a cabo el proceso formativo.

### **Definición de mecanismos de Admisión**

En esta etapa se definieron los procesos necesarios para la admisión de los estudiantes, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

### ***Información inicial***

La Academia Parquesoft Pasto se asegurará de que toda información relacionada con programas de formación, planes de estudio, requisitos de ingreso, horarios disponibles, costos, etc... sean puestos a disposición de los interesados de manera clara y oportuna para que estos puedan elegir un programa de formación.

Cuando se requiera el interesado podrá acercarse a la oficina de atención y solicitar claridad de la información recibida.

### ***Inscripción***

Las inscripciones se realizan en el mes de enero de manera personal en las instalaciones de la academia ParqueSoft Pasto, en la oficina de Coordinación Académica del programa.

El aspirante podrá inscribirse en cualquiera de los programas técnicos que ofrece la Academia, para ello debe cumplir con el requisito de ser bachiller.

La documentación de soporte que deberá presentar el aspirante al momento de realizar su inscripción es la siguiente:

- Fotocopia del documento de identidad, sea cedula de ciudadanía o tarjeta de identidad para los menores de edad.
- Diligenciar completamente el formulario de Inscripción.
- Fotocopia del diploma de Bachiller.
- Fotografía 3 x 4 fondo azul.

### ***Admisión***

El proceso de admisiones inicia con la revisión y verificación de la información o requisitos presentados por el estudiante ante la Oficina de Coordinación Académica, teniendo claridad en la documentación, se procede a remitir al estudiante al Jefe de Admisiones y Registros para que liquide los costos educativos al aspirante y efectúe el respectivo pago para poder legalizar la matrícula. Una vez que el estudiante cancela o abona el valor de la matrícula diligenciará la hoja de matrícula la cual debe estar firmada por el aspirante, cumplido con lo anterior se le da la bienvenida al estudiante quien hará parte de la Academia Parquesoft Pasto.

### ***Inducción***

En la primera clase el Director Académico instruirá a los nuevos estudiantes en cuanto a los aspectos académicos y administrativos más relevantes de la Academia, así mismo se realizará por cada programa una presentación del mismo con el fin de orientar al estudiante y aclarar sus dudas.

### **Asesoramiento Pedagógico a Entrenadores**

Para conocer los detalles del asesoramiento pedagógico remitirse a la sección de Apéndices, y revise el Apéndice cuatro (4).

Como segundo objetivo de la pasantía se realizó el asesoramiento pedagógico a los entrenadores de ParqueSoft Pasto, en esta fase se adelantó una reunión con la Líder de Apropiación de Conocimiento de Frontera de Parquesoft Pasto Evelyn Chalapud, quien estableció la temática y las sesiones en las cuales se iba a desarrollar el asesoramiento.

Se definió que las sesiones disponibles para realizar este proceso eran dos (2), distribuidas en los siguientes horarios:

<b>Sesión I:</b>	<b>Temática:</b>
Fecha: Abril 8 de 2015	Modelo Pedagógico Por Proyectos
Hora: 2:00 pm a 4:00 pm	Apoyado en las TIC
Lugar: Auditorio General ParqueSoft Pasto	
<b>Sesión II:</b>	<b>Temática:</b>
Fecha: Abril 9 de 2015	Educación Inclusiva
Hora: 8:00 am a 12:00 m	Problemas de Aprendizaje
Lugar: Aula de video - VIPRI	Discapacidad

El proceso de asesoramiento pedagógico se planifico de la siguiente manera:

#### **Sesión I:**

1. Presentación visual sobre modelo pedagógico

2. Dinámica de presentación
3. Participación del auditorio
4. Dinámica de aplicación del modelo a una clase
5. Video resumen de la temática

### **Sesión II:**

1. Presentación Visual de la temática
2. Dinámica por grupos sobre educación en discapacidad y modelo inclusivo
3. Participación del auditorio evaluador
4. Espacio para compartir experiencia con trabajo en discapacidad
5. Dinámica sobre dificultades de aprendizaje
6. Presentación de algunas herramientas TIC para la educación
7. Video de reflexión.

La población que participó de las sesiones de asesoramiento pedagógico fueron entrenadores de ParqueSoft Pasto vinculados a los procesos de entrenamientos gratuitos en el proyecto Computadores para Educar- CPE.

La muestra se encuentra constituida por los siguientes grupos así:

*Tabla 2* Entrenadores participantes del Asesoramiento pedagógico

<b>Profesión</b>	<b>Cantidad</b>
Comunicadores sociales	1
Comercio Internacional y Mercadeo	1
Diseñadores Gráficos	2
Economistas	1
Ingenieros de Sistemas	7
Licenciados en Informática	2
<b>MUESTRA</b>	<b>14</b>

Fuente: De este proyecto, 2015.

La tabla dos (2), describe el total de entrenadores participantes del asesoramiento pedagógico, teniendo en cuenta su profesión, con el fin de evidenciar la heterogeneidad del grupo.

## Registro fotográfico de las sesiones de Asesoramiento Pedagógico

Las siguientes imágenes son producto de esta investigación:

### Sesión I

Figura 5 Asesoramiento pedagógico a entrenadores



Figura 6 Entrenadores compartiendo experiencias



Figura 7 Tomando apuntes de video resumen



## *Sesión II*

Figura 8 Entrenadores formando grupos de trabajo



Figura 9 Dinámica sobre Discapacidad Visual



Figura 10 Entrega de refrigerios



Figura 11 Presentación video resumen final



Figura 12 Sesión final del Asesoramiento



### **Diario de Campo**

Para no olvidar lo observado durante las sesiones de Asesoramiento Pedagógico, usare un registro especial, la forma más común es el diario de campo. Ver Apéndice cuatro (4), casi generalmente es un cuaderno en donde se apunta todo, sin embargo para este caso manejare un formato que permita colocar datos necesarios y requisitos para cumplir las metas de un diario e campo:

1. Datos de Ubicación: Lugar, fecha,
2. Tipo de situación: Asesoramiento pedagógico
3. Hechos, acontecimientos observados (es la parte central y normalmente la más grande).

### ***Sesión I***

Se realiza la interpretación de la información consignada en el diario de campo sobre la Sesión I del asesoramiento pedagógico realizado en el Auditorio General de Parquesoft Pasto. Ver Apéndice cuatro (4).

Tabla 3 Pre categorización y análisis del diario de campo Sesión I

<b>PRECATEGORIZACION</b>	<b>Análisis</b>
<b>ACTITUD DE LOS ENTRENADORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expectantes, curiosos</li> <li>• Tímidos, reservados</li> <li>• Como no se conocen se mantienen distantes unos de otros.</li> <li>• A la espera de indicaciones para dar inicio al encuentro.</li> </ul>
<b>PROFESION DE CADA UNO DE LOS ASISTENTES</b>	<p>Se observa que el grupo es heterogéneo, y se comprueba esta afirmación con la dinámica de presentación, encontrando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Economista</li> <li>• Diseñadores gráficos</li> <li>• Comunicadores sociales</li> <li>• Ing. de sistemas</li> <li>• Lic. en informática, lo cual permitía que las experiencias compartidas sean lo más enriquecedoras posibles pues se podían abordar desde distintos puntos.</li> </ul>
<b>EDAD DE LOS ENTRENADORES PARTICIPANTES</b>	<p>A simple vista es fácil observar que existen diferencias notorias en la edad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La persona de menor edad tiene 24 años</li> <li>• Las demás personas oscilaban entre los 30 a 42 años.</li> <li>• El mayor de ellos tiene 48 años exactamente.</li> </ul> <p>Esta condición permito tener diferentes opiniones y puntos de vista al respecto, además de notarse también una diferencia en el nivel de aprendizaje.</p>

Fuente: De este proyecto, 2015.

## Sesión II

Se realiza la interpretación de la información consignada en el diario de campo sobre la Sesión II del Asesoramiento Pedagógico realizado en el aula de video de la VIPRI, Bloque de Lingüística e Idiomas segundo piso. Ver Apéndice cuatro (4).

Tabla 4 Pre categorización y análisis del diario de campo Sesión II

<b>PRECATEGORIZACION</b>	<b>Análisis</b>
<b>INSTALACIONES</b>	<p>Esta sesión de asesoramiento pedagógico se realizó en las instalaciones de la Universidad de Nariño sede VIPRI, en el Bloque de Lingüística e Idiomas, el cambio de escenario influyó mucho en</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con respecto al escenario anterior, este era mucho más acogedor</li> <li>• Un tanto pequeño pero con cómodos muebles.</li> </ul> <p>Lo cual permitió que los participantes se integraran de mejor manera y en buena disposición para el desarrollo de las temáticas.</p>
<b>DINÁMICAS</b>	<p>Se observa que por medio de las dinámicas de sensibilización con respecto a situación en discapacidad, el grupo se muestra participativo pues plantean:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dramatizaciones</li> <li>• Clases magistrales</li> <li>• Demostraciones</li> <li>• Cuentería</li> </ul> <p>Actividades que se realizan con el fin de atender las necesidades educativas de este tipo de población para lograr procesos educativos inclusivos y de calidad.</p>
<b>APORTE DE LAS SESIONES</b>	<p>Como reflexión los participantes dan a conocer sus puntos de vista de los cuales se rescatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuela Inclusiva como medio de atención a la diversidad.</li> <li>• Atención temprana y permanente a los problemas de aprendizaje: dislexia, disgrafía, discalculia.</li> <li>• Uso de herramientas TIC para la educación.</li> <li>• Puesta en práctica de un modelo de Aprendizaje por proyectos apoyado en las TIC.</li> </ul>

Fuente: De este proyecto, 2015.

### **Evaluación de un Recurso Educativo Digital**

Como tercer y último objetivo de la pasantía se realizó la evaluación de un objeto virtual de aprendizaje OVA creado para el área de ciencias naturales, desarrollado como apoyo para los entrenamientos de Parquesoft Pasto en el marco del desarrollo de los proyectos gratuitos que realiza el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicación –MinTIC.

Teniendo en cuenta la clasificación presentada por (ASTD & SmartForce 2002) se tienen los siguientes tipos de OVA:

- **Objetos de instrucción:** Son los objetos que tienen como objetivo apoyar al aprendizaje, donde el aprendiz juega un rol más bien pasivo.
- **Objetos de colaboración.** Son objetos desarrollados para la comunicación en ambientes de aprendizaje colaborativos.
- **Objetos de práctica:** Son objetos basados en el autoaprendizaje, con una alta interacción del aprendiz.
- **Objetos de evaluación:** Son los objetos que tienen como función hallar el nivel de conocimiento adquirido por el aprendiz.

Estas cuatro categorías se resumen como lo muestra la figura 13:

Figura 13 Clasificación de Objetos de Aprendizaje

Categoría de OA	Casos
Objetos de instrucción	Lección Work-shops Seminarios Artículos White-Papers Casos de Estudio
Objetos de colaboración	Monitores de ejercicios Chats Foros Reuniones on-line
Objetos de práctica	Simulaciones-Juegos de roles Simulación de software Simulación de Hardware Simulación de codificación Simulación Conceptual Simulación Modelo de negocios Laboratorios on-line Proyectos de investigación
Objetos de evaluación	Pre-evaluación Evaluación de proeficiencia Test de rendimiento Test de certificación

Fuente: ASTD & Smart force, A Field Guide to Learning Object (2002).

De acuerdo a la información presentada en la Imagen trece (13), el OVA titulado “Los vertebrados” se ubica dentro de la clasificación de objetos de práctica, ya que el objetivo de este, es permitir que el estudiante realice autoaprendizaje a través de actividades en las cuales él puede interactuar con la aplicación.

El OVA fue desarrollado con el fin de ser un ejemplo base para el desarrollo del curso “Objetos Virtuales de aprendizaje” dirigido a docentes de básica primaria del grado Quinto (5) de la Institución Educativa Municipal Nuestra Señora de Guadalupe ubicada en el Corregimiento de Catambuco; quienes decidieron vincularse a los entrenamientos que Parquesoft Pasto realiza.

A petición del Director Ejecutivo de Parquesoft Pasto se realizó el proceso de evaluación del OVA haciendo uso de una herramienta anteriormente utilizada en Parquesoft para la

evaluación de la usabilidad de OVA, se trata de la herramienta LORI cuyas siglas en inglés hacen referencia a Learning Object Review Instrument.

El OVA fue evaluado con el fin de establecer si la propuesta desarrollada por el entrenador quien estaba a cargo de dirigir el curso anteriormente mencionado, era viable para el desarrollo del mismo, y si expresaba claramente las características de un Objeto Virtual de Aprendizaje con el fin de mostrar a los participantes del entrenamiento la idea del producto a desarrollar.

Las figuras 14, 15, 16,17 y 18 son producto de esta investigación y muestran una sección del Objeto Virtual de Aprendizaje:

Figura 14 Los Vertebrados menú principal



Figura 16 Actividad de refuerzo sobre animales mamíferos



Figura 17 Instrucciones actividad repaso



Figura 18 Puntuación Crucigrama



Los evaluadores fueron seleccionados de tal manera que se tuvieran diversas miradas al material con el fin de que la evaluación fuera holística y ecuánime. Participaron en este proceso tres (3) personas seleccionadas por el Director Ejecutivo, quienes hacen parte del área de diseño y desarrollo de software de ParqueSoft Pasto.

El grupo evaluador esta descrito a continuación:

Tabla 5 Grupo evaluador Objeto Virtual de Aprendizaje

Área de diseño y desarrollo de software ParqueSoft Pasto	Cantidad
Ingenieros de Sistemas	1
Diseñadores Gráficos	1
Licenciados en Informática	1
<b>MUESTRA</b>	<b>3</b>

Fuente: De este proyecto, 2015.

La anterior tabla, muestra el grupo conformado por tres (3) evaluadores encargados de la valoración del OVA, categorizados de acuerdo a su profesión.

### **Herramienta LORI para la evaluación de OVA**

Se ha tomado la herramienta LORI como instrumento de evaluación, puesto que es la herramienta que ParqueSoft Pasto ha usado en procesos anteriores de evaluación de OVA, por tal razón se entregó a cada uno de los evaluadores el formato LORI. Ver Apéndice cinco (5).

La evaluación ayuda a los usuarios a seleccionar estos en función de su calidad y usabilidad. LORI y otras herramientas similares facilitan la comparación entre objetos a través de un formato estandarizado de análisis. (Vargo.J Nesbit.C. Belfer. K Archambault. A, 2003)

Esta herramienta, propone la revisión y medición de los siguientes aspectos del OVA:

1. Calidad de los contenidos: veracidad, precisión, presentación equilibrada de ideas y nivel de detalle adecuado.
2. Alineamiento de los objetivos de aprendizaje: coherencia entre los objetivos, actividades, evaluaciones y características de los estudiantes.
3. Retroalimentación y adaptabilidad: contenido adaptativo dirigido en función de la respuesta de cada alumno y su estilo de aprendizaje.
4. Motivación: Habilidad para motivar y crear interés en los aprendices.
5. Diseño y presentación: el diseño de la información audiovisual favorece el adecuado procesamiento de la información.
6. Usabilidad e interacción: facilidad de navegación, interfaz predictiva para el usuario y calidad de los recursos de ayuda de la interfaz.
7. Accesibilidad: el diseño y la presentación de la información están adaptadas para personas con algún tipo de discapacidad y para dispositivos móviles.
8. Reusabilidad: capacidad para usarse en distintos escenarios de aprendizaje y con alumnos de diversos contextos.
9. Cumplimiento de estándares: Coherencia con los estándares y especificaciones internacionales.

Cada aspecto es evaluado en una escala de cinco niveles, siendo uno (1) el nivel más bajo y cinco (5) el nivel más sobresaliente. Si algún ítem es irrelevante para el OVA en cuestión, o si el revisor no se siente calificado para juzgar algún ítem, éste puede ser señalado como No Aplicable. Ver Apéndice Seis (6).

Cabe destacar que ninguno de los ítems a evaluar fue excluido ya que se considera que el total de éstos apuntan a la correcta evaluación del material, sin embargo, se especificó a los evaluadores que el ítem de Accesibilidad se refiere solamente a la accesibilidad mediante dispositivos móviles y exceptúa la adaptabilidad al uso por parte de estudiantes con algún tipo de discapacidad, debido a que este aspecto no se encuentra considerado dentro del alcance del OVA, así mismo se aclaró que la parte de estándares internacionales, solo se evaluaría si cumple o no con la modalidad de Objeto Virtual de Aprendizaje.

Los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento, deben ser presentados como el promedio de la calificación de cada aspecto y posteriormente el promedio de los promedios de todos los ítems, es decir, resulta una única calificación del promedio de todas las calificaciones.

Los resultados obtenidos en la evaluación del OVA a través del instrumento LORI son los siguientes:

*Tabla 6* Resultados Individuales de la evaluación del OVA

Ítem	Evaluador 1	Evaluador 2	Evaluador 3
Calidad de Contenidos	5	5	4
Adecuación del OVA	5	4	4
Retroalimentación (Feedback)	5	5	4
Motivación	5	5	5
Diseño y Presentación	5	5	5
Usabilidad	5	5	5
Accesibilidad	5	4	4
Reusabilidad	5	5	5
Cumplimiento de estándares	5	5	5
<b>PUNTUACION INDIVIDUAL</b>	5	4.7	4.5

Fuente: De este proyecto, 2015.

La tabla seis (6), muestra de manera individual los resultados que los evaluadores asignaron a cada uno de los ítems que conforman la herramienta LORI.

A continuación se muestran los resultados totales obtenidos a través de la aplicación de la herramienta LORI:

*Tabla 7* Resultados Totales de la evaluación del OVA

<b>Ítem</b>	<b>Valoración</b>
Calidad de Contenidos	4.6
Adecuación del OVA	4.3
Retroalimentación (Feedback)	4.6
Motivación	5.0
Diseño y Presentación	5.0
Usabilidad	5.0
Accesibilidad	4.3
Reusabilidad	5.0
Cumplimiento de estándares	5.0
<b>PUNTAJE FINAL ESCALA LORI</b>	<b>4.8</b>

Fuente: De este proyecto, 2015.

Como se puede apreciar en la Tabla siete (7), la calificación total promedio del OVA fue de 4, 8 la cual corresponde a una valoración de Alto según la escala LORI. Esta valoración sirve como indicador de que el OVA evaluado cumple en gran medida con los objetivos planteados así como los estándares de calidad requeridos para este tipo de material.

Los aspectos mejor calificados fueron el de motivación, diseño y presentación, usabilidad, reusabilidad y cumplimiento de estándares, esto da cuenta de que la temática tratada fue efectivamente planteada mediante el OVA.

Por su parte los ítems de menor calificación fueron el de Accesibilidad y adecuación del OVA, esto debido a la falta de adecuación del material hacia una población con algún nivel de discapacidad.

## Fase de Implementación

El propósito de esta fase es la entrega eficaz y eficiente del OVA. Esta fase debe promover la comprensión del material por parte de los docentes que participan de los entrenamientos.

Para esto se toma la decisión de implementarlo en un Sitio Web creado en la plataforma para diseño de sitios web gratuitos WiX.

La implementación se realiza de esta manera teniendo en cuenta las condiciones de aprendizaje de los docentes participantes y con el fin de hacerlo más llamativo y dinámico, además de ser un medio de publicación bastante útil, pues para el acceso se realiza a través de una dirección web que permite visualizar el sitio completo y el OVA como tal.

El sitio Web fue desarrollado como herramienta de publicación del OVA, de tal manera que brindara mejor accesibilidad y motivara el conocimiento de los docentes hacia el diseño de estas herramientas educativas.

Para el proceso de implementación del OVA, se contó con supervisión del ingeniero de soporte en desarrollo web, con asesoría del diseñador gráfico encargado de la imagen del software y con el corrector de estilo encargado de asuntos de editorial de ParqueSoft Pasto.

Las figuras 19 y 20 que se muestran a continuación presentan un vistazo general del entono virtual en donde se implementó el OVA los vertebrados:

Figura 19 Interfaz Sitio Web del OVA



Figura 20 OVA los vertebrados publicado



## Conclusiones

Durante el desarrollo de la pasantía el acercamiento con los miembros de Parquesoft Pasto fue grato, pues compartieron su conocimiento y experiencia en el campo de la tecnología e informática y la educación, aportando además al crecimiento profesional y personal del pasante con las relaciones de amistad y compañerismo adquiridas dentro de la institución.

El trabajo desarrollado fue arduo, constantes reuniones, solicitudes, aprobaciones que se requerían para lograr la construcción del Proyecto Educativo de la Academia ParqueSoft Pasto, sin embargo la entrega y dedicación del pasante lograron el cumplimiento del objetivo planteado.

Pese a las limitaciones y dificultades en cuanto a la comunicación con los directivos de la institución, se logró construir caminos alternos y vías eficientes de información que permitieron agilizar y dinamizar estos procesos facilitando el desarrollo del proyecto de pasantía.

Las experiencias compartidas a través de las sesiones de asesoramiento pedagógico permitieron al pasante reconocerse como profesional de la educación y fortalecer así sus competencias y habilidades comunicativas.

El Recurso educativo digital evaluado e implementado fue herramienta fundamental para guiar los entrenamientos que ParqueSoft Pasto viene adelantando con la comunidad del departamento de Nariño y motivar el aprendizaje de los participantes en cuanto a herramientas TIC enfocadas a los procesos educativos.

Por decisión del Director Ejecutivo de ParqueSoft Pasto el envío del proyecto a la Secretaria de Educación ha sido postergado.

La modalidad de pasantía como opción para optar por el título profesional permito que el licenciado en informática aplicara los conocimientos adquiridos a lo largo de su formación académica, contribuyendo a su crecimiento profesional y personal.

### **Recomendaciones**

Fortalecer los conocimientos pedagógicos de los entrenadores vinculados a ParqueSoft Pasto en cuanto a la aplicación de modelos pedagógicos, estrategias y técnicas de evaluación, así como la formulación de competencias para los procesos de formativos.

Alfabetizar en el uso de herramientas TIC para la educación a los entrenadores con el fin de dotarlos de habilidades en el manejo recursos educativos digitales como estrategia de dinamización y motivación de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Mejorar los canales de comunicación en la institución con el fin de atender adecuadamente las necesidades de los miembros de manera oportuna.

Planificar dentro de la institución el desarrollo de proyectos de prácticas y pasantías con el fin de facilitar las herramientas y recursos necesarios para la ejecución y desarrollo de los mismos.

Desde el programa de Licenciatura en Informática se debe fomentar la actualización permanentemente de los contenidos y asignaturas de tal manera que sean pertinentes y adecuadas al contexto actual.

### **Bibliografía**

- ASTD & SmartForce 2002. (n.d.). *A Field Guide to Learning Object*. Retrieved from <http://www.slideshare.net/jairomurciavelasco/proyecto-diseo-1-jairo-murcia>
- Bunk Gerhard P. (1995). *Pedagogía del Trabajo*. Tübingen República Federal de Alemania: Educación volumen 51/52.
- Congreso de la Republica de Colombia. (n.d.). *Ley 1064 julio 26 de 2006*. Bogota D.C.,
- Departamento de Planeacion Nacional Colombia. (2007). *Guía Técnica Para la Elaboración de Organigramas de Instrucciones de Carácter Privado*. Bogotá DC.
- Fernández G. (2004). *Los nuevos retos de las Instituciones no formales: nuevas necesidades de formación*. . Madrid, Universidad Complutense.

- Fundacion Carvajal. (2014, octubre 16). *Abriendole Caminos a la Equidad*. Retrieved from <http://www.fundacioncarvajal.org.co/>
- Gente Estratégica. (2014, octubre 16). *Centro de formación para el trabajo* . Retrieved from <http://genteestrategica.com.co/>
- González, L. (2010). *Uso Pedagógico de los Recursos Educativos*. Mexico.
- Grupo de Investigacion y Desarrollo Técnico Pedagógico SENA. (2005). *Manual de Diseño Curricular para el Desarrollo de Competencias*. Bogotá DC.
- Kelly, A. V. (1989). *El currículo: Teoria y Practica*. Londres: Paul Chapman Publishing.
- Ministerio de Educacion Nacional . (2014, Agosto martes 26). Retrieved from Formacion para el trabajo y desarrollo humano: <http://www.mineduccion.gov.co/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2008,). *Guia 34 - Guia para el Mejoramiento Institucional*,. Bogotá DC,: Cargraphics.
- Ministerio de Educacion Nacional. (2014, Agosto Recuperado el día Miercoles 27). *Sistema de Formación para el Trabajo*. Retrieved from <http://www.mineduccion.gov.co/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2015, Abril 29). Retrieved from <http://www.mineduccion.gov.co/>
- Ministerio de Educación Nacional. (n.d.). *Decreto 114 enero 15 de 1996*. Bogota D.C.
- Ministerio de Educación Nacional. (n.d.). *Decreto 1860 agosto 3 de 1994* . Bogota D.C.
- Ministerio de Educación Nacional. (n.d.). *Decreto 2082 noviembre 18 de 1996* . Bogota D.C .
- Ministerio de Educacion Nacional. (n.d.). *Decreto 367 Febrero 9 de 2009*. Bogota D.C.,.
- Ministerio de Educacion Nacional. (n.d.). *Decreto 4904 Diciembre 16 de 2009*. Bogota D.C.
- Ministerio de Educacion Nacional. (n.d.). *Ley 115 febrero 8 de 1994*. Bogota. D.C.
- Ministerio de Educacion Nacional. (n.d.). *Ley 1620 marzo 15 de 2013*. Bogota D.C.
- Ministerio de Educaion Nacional. (2014, Agosto martes 26). Retrieved from PEI: <http://www.mineduccion.gov.co/>
- Ministerio de la Proteccion Social. (n.d.). *Decreto 2020 junio 16 de 2006*. Bogota D.C.,.
- Moursund David. (1997,). *Project based learning and information technologies*,. Washington DC,: Underwood.
- Parquesoft Pasto. (2014, Agosto martes 26). Retrieved from <http://www.parquesoftpasto.com>
- Pineda Herrero, P. (2002). *Qué es la pedagogía laboral*. Barcelona: Ariel.
- Rodriguez M. (1996). *Asesoramiento en Educación*. Málaga: Aljib.

- Sánchez Ilabaca Jaime. (1999). *Evaluacion de Software Educativo*. Chile.
- SENA. (2015, Abril 28). *Portal de Servicio Nacional de Aprendizaje* . Retrieved from <http://mgiportal.sena.edu.co/>
- SENA. (2015, Abril 27). *Servicio a empresarios*. Retrieved from <http://mgiportal.sena.edu.co/>
- Tobón, S. (2006). *Formación basada en competencias*. Ecoe.
- Vargo. Nesbit. Belfer y Archambault. (2003). *Instrumento para al evaluacion de objetos de aprendizaje LORI*. Canterbury: Rater.
- Vargo.J Nesbit.C. Belfer. K Archambault. A. (2003). *Learning Object Review Instrument*.
- Vive Nariño, V. (n.d.). *San Juan de Pasto*. Retrieved Septiembre Miercoles 3 , 2014, from <http://www.vivenarino.com/>
- Wiley, D. (2000). *Uso Instruccional de Objetos de Aprendizaje*. utah.EEUU: Adin.

# APÉNDICES



*Apéndice 1 Convenio de Cooperación Interinstitucional suscrito entre ParqueSoft Pasto y la Universidad de Nariño*



Universidad de Nariño



ParqueSoft® | Pasto

Parque Tecnológico del Software de Pasto  
Nit No. 814.006.611 - 0

**CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL  
SUSCRITO ENTRE PARQUESOFT PASTO  
Y LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO**

Entre los suscritos de una parte, Ingeniero GELBER MORÁN SILVA, mayor de edad, vecino de Pasto, portador de la C.C. No. 87.101.017 quien actúa en nombre y representación del Parque Tecnológico del Software de Pasto – ParqueSoft Pasto constituida mediante escritura pública número 10012 del 30 de diciembre del 2003, de la NOTARIA PRIMERA del Circuito de Pasto, inscrita en la Cámara de Comercio de Pasto el 31 de Diciembre de 2003, por acta No 0000001 del 30 de diciembre del 2003, otorgada en asamblea constitutiva, bajo el número: 10012 del libro 1 de las personas Jurídicas sin ánimo de lucro fue constituida la entidad denominada: Fundación Parque Tecnológico del Software de Pasto e identificada con el NIT No 814006611-0, a quien en el texto de este documento se denominará PARQUESOFT PASTO; y por otra parte CARLOS SOLARTE PORTILLA Rector de la Universidad de Nariño, mayor de edad, domiciliado en la ciudad de Pasto, identificado con cédula de ciudadanía N° 12.970.772 expedida en Pasto, quien actúa en su calidad de Representante Legal de la Universidad de Nariño, identificada con NIT No 800-118954-1 quien en adelante se denominará LA UNIVERSIDAD, hemos acordado la celebración del presente convenio Interinstitucional, para la realización del Proyecto de Grado denominado “IMPLEMENTACION DE LA ACADEMIA PARQUESOFT PASTO COMO UN CENTRO DE FORMACION PARA EL TRABAJO Y DESARROLLO HUMANO” previas las siguientes consideraciones 1). Que el Acuerdo Superior No. 045 de 2006, faculta a la UNIVERSIDAD para suscribir convenios de cooperación específicos de prácticas o pasantías académicas, previstas en los planes de estudio de las unidades académicas 2) Que la estudiante ROCIO ELISABETH JOSSA JOSA, mayor de edad, identificada con la cédula de ciudadanía No. 1.085.299.762, matriculada el Programa Licenciatura en Informática, de la Universidad de Nariño, ha presentado el proyecto para su trabajo de grado denominado “IMPLEMENTACION DE LA ACADEMIA PARQUESOFT PASTO COMO UN CENTRO DE FORMACION PARA EL TRABAJO Y DESARROLLO HUMANO” 3) Que de acuerdo con la naturaleza del convenio, se aclara que éste es de carácter eminentemente académico y por tanto, ninguna de las modalidades de vinculación establecidas generará algún tipo de relación laboral o solidaridad entre LA UNIVERSIDAD y PARQUESOFT PASTO. 4). La modalidad de vinculación del estudiante se define como CONVENIO DE PASANTÍA, por el cual éste realizarán sus labores bajo una regulación de carácter exclusivamente académico que no implica relación laboral ni contrato de prestación de servicios con PARQUESOFT PASTO. 5). En consideración a lo anterior las partes han acordado celebrar el presente convenio interinstitucional, que será regido por las siguientes cláusulas: **CLAUSULA PRIMERA.- OBJETO.-** Las partes convienen en desarrollar una labor de cooperación interinstitucional a través del Programa Licenciatura en Informática, con la realización del proyecto de grado denominado “IMPLEMENTACION DE LA ACADEMIA PARQUESOFT PASTO COMO UN CENTRO DE FORMACION PARA EL TRABAJO Y





ParqueSoft® | Pasto

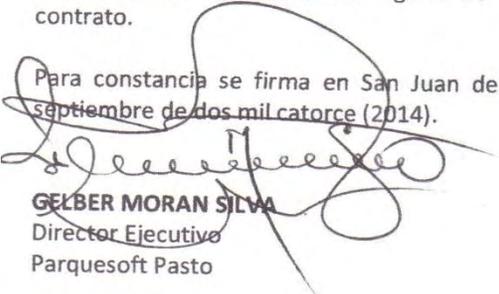
Universidad de Nariño

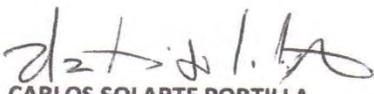
Parque Tecnológico del Software de Pasto

Nit No. 814.006.611 - 0

DESARROLLO HUMANO" bajo la responsabilidad de la estudiante ROCIO ELISABETH JOSSA JOSA, mayor de edad, identificada con la cédula de ciudadanía No. 1.085.299.762 expedida en Pasto, asesorada por el docente del Programa de Licenciatura en Informática JOSE LUIS ROMO GUERRON. **CLÁUSULA SEGUNDA.- OBLIGACIONES DE LAS PARTES:** A). DE PARQUESOFT PASTO: 1) Cumplir con las obligaciones consignadas en el presente convenio 2) Ejercer el control y vigilancia en el cumplimiento del objeto del convenio. 3) Brindar el acompañamiento y facilitar los medios de que dispone en la medida en que sean necesarios para el desarrollo del presente convenio; B) OBLIGACIONES DE LA UNIVERSIDAD: a través del estudiante citado en la Cláusula Primera se obliga a: 1) Apoyar el proceso de implementación de la academia PARQUESOFT PASTO como centro de formación para el trabajo y desarrollo humano. 2) Apoyar en la formulación del plan de estudios y currículo institucional 3) Realizar asesoramiento pedagógico para los capacitadores y entrenadores de los diferentes procesos de formación. 4) Apoyar la implementación y evaluación de objetos virtuales de aprendizaje y recursos digitales educativos. **CLÁUSULA TERCERA.- DURACION:** La pasantía tiene una duración de seis (6) meses, modalidad tiempo completo. Dara inicio el día lunes 6 de Octubre de 2014 y finalizara el día lunes 6 de Abril de 2015. **CLÁUSULA CUARTA.- INCOMPATIBILIDADES, INHABILIDADES Y PROHIBICIONES.-** Las partes manifiestan bajo la gravedad de juramento que se entiende prestado con la firma del presente convenio, que no se encuentran incursos en ninguna causal de inhabilidad, incompatibilidad o prohibición legalmente consagrada por la Constitución y la Ley, en especial las previstas en el Artículo 8 de la Ley 80 de 1993 y 18 de la Ley 1150 de 2007. **CLÁUSULA QUINTA.- CAUSALES DE TERMINACION:** son causales de terminación: a) mutuo acuerdo entre las partes, b) cumplimiento del convenio c) por incumplimiento de las obligaciones de cualquiera de las partes **CLÁUSULA SEXTA.- NORMATIVIDAD APLICABLE.-** El presente Convenio se regula por las disposiciones determinadas en la Ley 80 de 1993, la Ley 1150 de 2007 y Decreto 1510 de 2013. **CLÁUSULA SEPTIMA: PERFECCIONAMIENTO Y LEGALIZACION:** el presente Convenio se entiende perfeccionado con la correspondiente firma de las partes, y para su legalización y radicación se presentarán los siguientes documentos a la Oficina Jurídica a) Carta de aprobación de PARQUESOFT PASTO y Convenio entre PARQUESOFT PASTO y la UNIVERSIDAD DE NARIÑO. b) Fotocopia de la cédula de los representantes legales de las instituciones involucradas en el presente contrato.

Para constancia se firma en San Juan de Pasto, a los veintidós (22) días del mes de septiembre de dos mil catorce (2014).

  
**GELBER MORAN SILVA**  
 Director Ejecutivo  
 Parquesoft Pasto

  
**CARLOS SOLARTE PORTILLA**  
 Rector  
 Universidad de Nariño



*Apéndice 2 Resolución de aprobación proyecto de implementación de la academia ParqueSoft Pasto como centro de formación para el Trabajo y Desarrollo Humano*

**FUNDACION PARQUE TECNOLOGICO DEL SOFTWARE DE PASTO – PARQUESOFT  
PASTO**

**RESOLUCIÓN JUNTA DIRECTIVA No. 2014001**

**Ref. Aprobación del proyecto de “Implementación de la Academia ParqueSoft Pasto como Centro de Formación para el Trabajo y Desarrollo Humano” y vinculación de un pasante con el perfil de Licenciado en Informática.**

---

Teniendo en cuenta que es deber de la Junta Directiva de ParqueSoft Pasto, autorizar al Director Ejecutivo o Representante Legal para que pueda celebrar actos o contratos que sean beneficiosos para la entidad y una oportunidad para la región, se requiere de la emisión de la presente resolución para que se pueda ejecutar el proyecto de “Implementación de la Academia ParqueSoft Pasto como Centro de Formación para el Trabajo y Desarrollo Humano”.

Que en ejecución del presente proyecto se hace necesaria la vinculación de un Licenciado en Informática en la modalidad de pasantía quien desempeñara funciones de gran importancia para lograr la concreción del mismo, dichas funciones están establecidas en el párrafo cuarto (4).

**RESUELVE** a partir de la fecha de esta resolución:

**PRIMERO.-** Establecer que se aprueba la ejecución del proyecto de “Implementación de la Academia ParqueSoft Pasto como Centro de Formación para el Trabajo y Desarrollo Humano”.

**SEGUNDO.-** Aclarar que No somos una entidad Pública, si no que estamos abriendo la Academia como una estrategia de fortalecimiento e inclusión social, aportando al desarrollo del Departamento de Nariño.

**TERCERO.-** Aprobar la vinculación de un Licenciado en Informática en la modalidad de pasantía, la cual fue suscrita mediante convenio entre la Universidad de Nariño y ParqueSoft Pasto.

**CUARTO.-** Establecer las funciones que el Licenciado en Informática desempeñara durante la ejecución del proyecto:

Son funciones del Licenciado en Informática:

- I. Elaborar el Proyecto Educativo Institucional para la Academia ParqueSoft Pasto.
- II. Brindar asesoramiento pedagógico a directivos, docentes y/o entrenadores de los diferentes cursos que ofrece la Academia ParqueSoft Pasto.

III. Evaluar e implementar Software Educativo necesario en los procesos de formación.

**QUINTO.**- Notificar y entregar la presente resolución a todas las entidades que la necesitaran para poder legalizar la ejecución del proyecto.

Dado en San Juan de Pasto, el veintiocho (28) de octubre (10) del dos mil catorce (2014).

Esta acta es fiel copia del original

---

ING. GELBER MORAN SILVA.  
SECRETARIO JUNTA DIRECTIVA EXTRAORD.  
DIRECTOR EJECUTIVO  
PARQUESOFT PASTO

### *Apéndice 3 Proyecto Educativo Academia ParqueSoft Pasto*

A continuación se presenta el Proyecto Educativo Institucional de la Academia ParqueSoft Pasto cuyo fin principal es brindar una orientación sobre los procesos formativos que la Academia desarrolla como centro de Formación para el Trabajo y Desarrollo Humano, así mismo dar a conocer los programas de formación Técnico Laboral por competencias que la Academia ofrece a la comunidad del Departamento de Nariño.

# **PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL**

**ACADEMIA  
PARQUESOFT PASTO**



## CONTENIDO

PRESENTACION.....	86
COMPONENTE DE FUNDAMENTACIÓN .....	87
Información General de la Institución .....	87
Definición de la Institución .....	88
Fundamentos Institucionales .....	88
Misión.....	88
Visión.....	88
Principios y Valores Institucionales .....	88
Principios institucionales.....	89
Valores Institucionales .....	89
OBJETIVOS INSTITUCIONALES .....	91
Objetivo General .....	91
Objetivos Específicos.....	91
FUNDAMENTOS.....	92
Fundamento Legal.....	92
Fundamento filosófico .....	93
Fundamento Epistemológico.....	93
Fundamento Pedagógico y Curricular .....	94
Fundamento Sociológico .....	94
COMPONENTE PEDAGÓGICO .....	95
Modelo Pedagógico.....	95
Número de Estudiantes .....	96
Modalidad .....	96
Estructura curricular y planes de estudio .....	96
Oferta Académica.....	97
Estrategias Metodológicas .....	97
Proceso de Evaluación.....	98

MECANISMOS DE ADMISIÓN.....	99
Información inicial.....	99
Inscripción.....	99
Admisión.....	99
Inducción.....	100
PERFÍL DEL GRUPO DOCENTE.....	101
Competencias Profesionales.....	101
Competencias Pedagógicas.....	101
Competencias Actitudinales.....	101
Experiencia.....	101
Perfil General de Ingreso.....	102
COMPONENTE ADMINISTRATIVO.....	103
Gobierno Escolar.....	103
Funciones de consejo académico:.....	103
Organigrama.....	104
TECNICO LABORAL EN ARTE DIGITAL.....	106
Denominación del programa.....	106
Campo Ocupacional.....	107
Objetivos del programa.....	107
Objetivo General.....	107
Objetivos Específicos.....	107
Perfil del Aspirante.....	108
Perfil del Egresado.....	108
Duración y Distribución del tiempo.....	108
PLAN DE ESTUDIOS.....	110
TECNICO LABORAL EN ANIMACION 3D.....	111
Denominación del programa.....	112
Campo Ocupacional.....	112
Objetivos del programa.....	112
Objetivo General.....	113
Objetivos Específicos.....	113
Perfil del Aspirante.....	113
Perfil del Egresado.....	113

Duración y Distribución del tiempo .....	114
PLAN DE ESTUDIOS.....	115
Estatuto Estudiantil .....	117
Misión .....	117
Visión.....	118
Objetivos Institucionales .....	119
Objetivo General .....	119
Objetivos Específicos.....	119
ACUERDO 022014 .....	120
REGLAMENTO ESTUDIANTIL.....	121
TITULO I: PRINCIPIOS.....	121
Artículo 1: Objeto del Estatuto .....	121
Artículo 2: Ámbito de Aplicación .....	121
Artículo 3: Principios Generales.....	122
TITULO II: ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL.....	122
Artículo 4: Organización .....	122
TITULO III: GENERALIDADES .....	123
CAPITULO I: Mecanismos de Admisión e Inscripción.....	123
Artículo 5: Inscripción.....	123
Artículo 6: Admisión .....	123
CAPITULO II: Matricula .....	124
Artículo 7: Matricula.....	124
CAPITULO III: Reserva de cupo y Reingreso .....	124
Artículo 8: Reserva de Cupo .....	124
TITULO IV: EL ESTUDIANTE, SUS DERECHOS Y DEBERES.....	125
CAPITULO 1: DERECHOS .....	125
Artículo 10: La ACADEMIA PARQUESOFT PASTO .....	125
CAPITULO II: DEBERES .....	126
TITULO V: ASESORAMIENTO ACADEMICO.....	126
CAPITULO 1: Tutorías .....	126
TITULO VI: PARTICIPACION DEMOCRATICA.....	126
TITULO VII: EVALUACION ACADEMICA .....	127
TITULO VIII: BECAS E INCENTIVOS .....	129

TITULO IX: REGIMEN DICIPLINARIO .....	131
TITULO X: PLAN DE ESTUDIOS .....	133
TITULO XI TITULACION .....	133
ESTATUTO DOCENTE ACADEMIA PARQUESOFT PASTO.....	136
Misión .....	136
Visión.....	137
Objetivos Institucionales .....	138
Objetivo General .....	138
Objetivos Específicos .....	138
ACUERDO 012015 .....	139
TITULO I: OBJETIVOS .....	139
TITULO II: DE LOS DOCENTES.....	139
TITULO III: PERFIL .....	140
TITULO IV: ADMISIONES .....	141
TITULO V: CLASIFICACION .....	142
TITULO V: RETIRO .....	143
TITULO VI: CAPACITACION.....	143
TITULO VII: REMUNERACION.....	143
TITULO VIII: EVALUACION .....	144
TITULO IX: REGIMEN DICIPLINARIO .....	145
TITULO X: DEMOCRACIA.....	147
TITULO XI: DISTINCIONES .....	147
MANUAL DE CONVIVENCIA ACADEMIA PARQUESOFT PASTO.....	150
Misión .....	151
Visión.....	151
Objetivos Institucionales .....	152
Objetivo General .....	152
Objetivos Específicos .....	152
TITULO I: SIMBOLOS ISNTITUCIONALES.....	153
TITULO II: VALORES ISNTITUCIONALES.....	153
TITULO III: PRINCIPIOS.....	153
TITULO IV: GENERALIDADES.....	154
TITULO V: ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL .....	156

TITULO V: EL ESTUDIANTE, SUS DERECHOS Y DEBERES .....	157
TITULO VI: ASESORAMIENTO ACADEMICO .....	158
TITULO VII: PARTICIPACION DEMOCRATICA .....	158
TITULO VIII: EVALUACION ACADEMICA .....	159
TITULO IX: BECAS E INCENTIVOS .....	160
TITULO X: LEGÍTIMA DEFENSA.....	162
TITULO XI: SEGURIDAD E INTEGRIDAD .....	162
TITULO XII: EL ESTUDIANTE Y SUS DEBERES .....	163
TITULO XIII: REGIMEN DICIPLINARIO .....	163
TITULO XIV: PLAN DE ESTUDIOS .....	165
TITULO XV TITULACION .....	166

## PRESENTACION

El mundo experimenta cambios permanentes y acelerados en todos los ámbitos, en lo social, económico, cultural, tecnológico, llevándonos a una sociedad de conocimiento e información la cual nos obliga a detenernos y analizar la incidencia de las tecnologías de la información y la comunicación en la construcción del conocimiento, innovación de contenidos y saberes en la sociedad contemporánea y la inclusión social sustentada en la apropiación de las TIC, las cuales han puesto a disposición del individuo grandes flujos de datos e información, a partir de los cuales se inician nuevas búsquedas de conocimiento, y diversos modos de asimilación e interpretación de la información recibida.

Es aquí donde surge el reto de dar respuestas pertinentes y adecuadas a las necesidades formativas del futuro digital, un mundo tecnológicamente desarrollado que requiere de procesos formativos pertinentes, integrales y de calidad, en donde la diferencia no radica en las limitaciones que tenga el individuo sino en la capacidad de adaptarse a él buscando nuevas oportunidades y alternativas de formación para adquirir nuevo y mejor conocimiento.

Con el fin de lograr la formación integral de los estudiantes, aportar al desarrollo regional y su adaptación a la era digital, se ha construido el Proyecto Educativo Institucional de la Academia ParqueSoft Pasto, que responde a las necesidades educativas de la región y bajo la concepción de inclusión social busca dar oportunidades a aquellas personas que por limitación física, condición socioeconómica o algún otro factor se encuentran en situación de vulnerabilidad con el propósito de desarrollar en ellos habilidades y destrezas en el manejo de TIC para ser gestores de emprendimiento y lograr así su vinculación al campo laboral.

**COMPONENTE DE FUNDAMENTACIÓN****Información General de la Institución**

**NOMBRE:** ACADEMIA PARQUESOFT PASTO

**CARÁCTER:** Privado

**NATURALEZA:** Educación para el trabajo y desarrollo humano

**POBLACION:** Mixta

**DEPARTAMENTO:** Nariño

**CIUDAD:** San Juan de Pasto

**DIRECCION:** Carrera 30 No. 17 – 00

**TELEFONO:** 731 06 18

**JORNADAS:** Diurna, Nocturna y Vespertina

**DIRECTOR:** Gelber Orlando Morán Silva

## **Definición de la Institución**

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** es un centro de formación para el trabajo y desarrollo humano de carácter privado, orientado hacia la formación de la población del Departamento de Nariño, busca disminuir la brecha digital bajo una perspectiva de inclusión social cuyo objetivo es capacitar a poblaciones en condición de vulnerabilidad y demás ciudadanía en cuanto al uso y apropiación de las Tecnologías de la Información y Comunicación encaminadas a abrir paso a las oportunidades en el campo laboral.

Su origen está definido por la inhabilidad del Parque Tecnológico del Software de Pasto de certificar a los jóvenes y demás población que asiste a los diferentes cursos que este ofrece, es por esta razón que se gestó un proyecto de implementación de la Academia ParqueSoft Pasto como centro de formación para el trabajo y desarrollo humano, buscando ser reconocidos ante la Secretaria de Educación Municipal.

## **Fundamentos Institucionales**

### **Misión**

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** es una institución comprometida con la formación para el trabajo y desarrollo humano, como centro de formación y emprendimiento, busca capacitar el talento humano del departamento de Nariño, mediante el desarrollo de competencias en el uso y apropiación de las TIC como herramientas básicas para su desempeño profesional y su vinculación al mercado laboral, bajo un enfoque de inclusión social basado en la valoración de la diversidad como elemento enriquecedor del proceso de enseñanza aprendizaje.

Nuestro compromiso es ofrecer una educación integral a personas particulares o grupos poblacionales vulnerables que se caracterice no solo por la calidad, el personal altamente calificado y el permanente mejoramiento de nuestros procesos sino por la calidez y acogida con que se entregan.

### **Visión**

En el 2020, ser pioneros en alfabetización y apropiación de Tecnologías de la Información y Comunicación en el departamento de Nariño y posicionarnos a nivel local y global, como uno de los centros de emprendimiento y formación para el trabajo y desarrollo humano de mayor impacto social.

## **Principios y Valores Institucionales**

Los principios y valores sobre los que está basado este proyecto educativo, buscan lograr la formación de personas con espíritu emprendedor para una sociedad nueva.

### **Principios institucionales**

*Formación integral del Estudiante:* Concebimos la formación integral como un proceso permanente y participativo que busca desarrollar armónicamente todas y cada una de las dimensiones del ser humano para su plena realización en la sociedad, esto se logra por medio de la implementación de talleres que buscan el fortalecimiento de habilidades para el trabajo, innovación, emprendimiento e inclusión social.

*Dignidad del ser Humano:* Reconocemos el valor de la persona con todos sus atributos, respetando su integridad, concebimos a cada persona como un ser singular en el que se reconocen sus cualidades independientemente de su condición física o discapacidad. Por esta razón fomentamos e interiorizamos valores, contribuimos a romper paradigmas, formando personas con calidad humana y un alto grado de autonomía.

*Formación para la vida y el trabajo:* Concebimos que el trabajo es uno de los motores en la vida del hombre, generador de cambio, que le permite desarrollarse y crecer en el mundo, es por esto que al formar para el trabajo permitimos al estudiante transformar su vida y abrir camino a nuevas oportunidades haciendo uso de las TIC para la generación de nuevos proyectos de innovación que se encuentren a la vanguardia tecnológica.

*Inclusión Social:* Buscamos garantizar la igualdad de oportunidades para aquellas personas en situación de vulnerabilidad y discapacidad, a través del desarrollo de nuestros programas de formación, buscando que sean flexibles y se adapten a las necesidades de los estudiantes permitiendo adquirir habilidades y desarrollar destrezas para su adecuado desempeño en el campo laboral.

### **Valores Institucionales**

*Autonomía:* La entendemos como la capacidad de las personas para realizar una actividad de manera independiente y por motivación propia, dejando de lado cualquier tipo de limitación, discapacidad e inconveniente.

*Respeto:* Es la base de toda convivencia social, lo consideramos como uno de los valores fundamentales que parte de la comprensión de las diferencias e individualidades, para permitir la valoración propia, la valoración a los demás y al entorno.

*Responsabilidad:* Concebimos este valor como la capacidad individual de asumir compromisos consigo mismo y con los demás; por esta razón nos sentimos altamente

comprometidos y responsables en suministrar procesos que permitan no solo el desarrollo académico sino integral del estudiante.

*Actitud de Emprendimiento:* Reconocemos la capacidad del ser humano para comenzar nuevos proyectos, por tal razón a través de los procesos desarrollados fortalecemos esta capacidad brindando las herramientas necesarias para la generación de nuevos emprendimientos y otras alternativas laborales que promuevan el desarrollo individual y regional.

## OBJETIVOS INSTITUCIONALES

### Objetivo General

Brindar un servicio educativo de calidad mediante la formación integral del estudiante y el desarrollo de técnicas y habilidades en el uso de las TIC dirigido a toda la población del departamento de Nariño, sin exclusión alguna, con el fin de que sean gestores de nuevos proyectos y puedan desempeñarse adecuadamente en el campo profesional y laboral.

### Objetivos Específicos

- Fortalecer los procesos de apropiación de las TIC, mediante el entrenamiento a través de sesiones de Coaching Management a fin de desarrollar en los estudiantes competencias para su vinculación al mercado laboral.
- Contribuir al desarrollo sostenible de la región por medio de procesos pertinentes de educación técnica laboral mediante la adquisición de habilidades para el trabajo a través de un aprendizaje basado en proyectos que permita la vinculación del egresado al sector productivo.
- Formar talento humano con gran sentido de competitividad, responsabilidad social, y adaptabilidad a las condiciones y exigencias del mercado regional, nacional e internacional.
- Promover la capacidad de emprendimiento en los estudiantes, con el fin de que vean en las TIC una puerta abierta hacia el desarrollo empresarial, la innovación y el cambio social.

## FUNDAMENTOS

### Fundamento Legal

Entre las principales normas y decretos que sustentan nuestra acción institucional tenemos:

- **Ley 115 de 1994** por la cual se expide la ley general de educación, la cual establece la definición y finalidad de la educación no formal, así mismo la oferta de programas académicos en los centros de educación no formal los cuales deben ofrecer programas académicos y/o laborales de calidad.
- **Decreto 2082 de 1996** es reglamentario de la Ley General de Educación, menciona que la atención de la población con discapacidad y con capacidades o talentos excepcionales es de carácter formal, no formal e informal y se debe ofrecer en instituciones educativas estatales y privadas de manera directa o mediante convenio
- **Decreto 1860 de 1994** por el cual se regula el contenido del proyecto educativo institucional, la obligatoriedad y adopción del mismo por parte de las instituciones educativas y/o centros de formación; así establece el manual de convivencia de los centros de formación e instituciones educativas.
- **Decreto 114 de 1996** por el cual se reglamenta la creación, organización y funcionamiento de programas e instituciones de educación no formal, estableciendo la estructura del servicio de educación no formal así como los costos y tarifas que estos centros establezcan para los programas.
- **Ley 1064 de 2006** por la cual se reglamenta la educación para el trabajo y el desarrollo humano y se dictan normas para el apoyo y fortalecimiento de la educación para el trabajo y el desarrollo humano establecida como educación no formal en la Ley General de Educación.
- **Decreto 4904 de 2009** por el cual se reglamenta la organización, oferta y funcionamiento de la prestación del servicio educativo para el trabajo y desarrollo humano y se dictan otras disposiciones.

- **Decreto 2020 de 2006** por el cual se establece el sistema de gestión de calidad de formación para el trabajo.

### **Fundamento filosófico**

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** orienta su filosofía hacia la cultura del emprendimiento.

En este sentido la palabra "emprendimiento" se deriva del término francés entrepreneur, que significa estar listo a tomar decisiones o a iniciar algo y es la evolución histórica del término emprendedor que muestra cómo a partir de los siglos XVII y XVIII se calificaba de emprendedor al arquitecto y al maestro de obra los cuales eran personas que emprendían la construcción de grandes proyectos.

El emprendimiento es una de las características que determina el crecimiento, la transformación y el desarrollo de una región o un país, siendo el ser humano el principal pilar.

Es por esta razón que la academia quiere formar estudiantes autónomos e incentivar en ellos la cultura del emprendimiento a fin de que sean gestores de nuevos proyectos con los se aporte a la transformación personal y regional.

### **Fundamento Epistemológico**

El fundamento Epistemológico de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**, se entiende a partir de un aprendizaje práctico, aplicado a situaciones reales que le permitan al estudiante resolver problemas de su cotidianidad a través de la puesta en práctica de los conocimientos aprendidos en el aula de clase.

La fundamentación epistemológica de los programas tiene que ver con las formas de aproximarse al conocimiento y fundamentalmente se sustenta en el aprendizaje significativo adquirido a través de la conformación de grupos de trabajo, en los cuales se comparten experiencias de conocimiento para lograr el desarrollo de una idea plasmada en un proyecto.

A través de la apropiación de conocimiento por medio del desarrollo de proyectos colaborativos, el estudiante tendrá la posibilidad de comprender la realidad y participar de su transformación; así le permite al estudiante llevar a la práctica sus conocimientos, brindándole autonomía para que sea el quien tome las riendas de su proceso formativo y transforme su realidad de acuerdo a sus conocimientos e intereses, siendo la autonomía y el emprendimiento características que distinguen a nuestros egresados.

## **Fundamento Pedagógico y Curricular**

Entendido como un proceso integral y permanente dirigido a la creación de condiciones de aprendizaje adecuadas para que nuestros estudiantes puedan desarrollarse a través del fortalecimiento de sus potencialidades y la adquisición de nuevas habilidades y destrezas por medio del aprender a ser, hacer y convivir.

El quehacer educativo de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** se centra en la formación integral de los estudiantes por medio de una perspectiva de inclusión social y el fortalecimiento de una cultura de emprendimiento y autonomía para el desarrollo de grandes proyectos.

## **Fundamento Sociológico**

Como fundamento Sociológico se ha tomado la estrecha relación que existe entre emprendimiento, educación y sociedad.

En primer lugar es de gran importancia reconocer la diferencia que existe entre un emprendedor y un individuo común, esta radica en su actitud ya que el emprendedor es una persona creativa, capaz de llevar adelante sus ideas, de generar productos y de asumir riesgos al enfrentar problemas. Es un individuo que además de mirar las oportunidades que le ofrece su entorno, descubre las oportunidades que en él están ocultas. es autónomo y crea un espacio adecuado para emprender su proyecto, y comienza a realizar su tarea sin dejarse llevar por temores.

Para nadie es un secreto que educación y sociedad tienen un lazo muy estrecho, pues la educación permite a la sociedad el progreso y por ende mejorar la calidad de vida de sus habitantes lo cual conlleva a un desarrollo social.

El hombre por medio de la educación transforma hábitos, valores, creencias que se deben reestructurar en la sociedad, buscando que esta sea más equitativa, en donde la educación y el trabajo conducen al camino de las oportunidades y la meta es conseguir el éxito.

De igual manera es importante y a la vez necesario que los centros de formación fomenten en los educandos proyectos de acción emprendedora, reconociendo sus expectativas, habilidades y limitaciones personales así como las limitaciones del entorno.

Finalmente cabe mencionar que la educación debe mover la fibra del emprendimiento presente en cada estudiante, ya que es esta la que posibilita generar innovación y a través de esta transformar la sociedad mejorando las condiciones de vida de sus miembros.

## COMPONENTE PEDAGÓGICO

### Modelo Pedagógico

El mantener a los estudiantes comprometidos y motivados por aprender constituye un reto muy grande para los docentes, lo cual implica dejar de lado la enseñanza tradicional y memorística para enfocarse en un trabajo más práctico e interactivo; es por esto que la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** adopta el modelo de *Aprendizaje Por Proyectos Haciendo uso de las TIC*, planteado por **David Moursund** (1997), como una estrategia educativa holística, que busca explorar las fortalezas de los estudiantes teniendo en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje, buscando la formación de los educandos no solo en contenidos académicos, sino por medio de la práctica de lo aprendido a través de la generación de nuevas ideas plasmadas en diferentes proyectos.

En el Aprendizaje pro Proyectos, la interdisciplinariedad es su principal característica, lo cual motiva a los alumnos al desarrollo de proyectos que generen aprendizajes significativos por medio de pequeños grupos de trabajo en los cuales comparten experiencias.

Incorporar proyectos como parte del currículo no es un concepto nuevo y los docentes lo hacen con frecuencia en sus planes de clase. Pero la enseñanza basada en proyectos es diferente ya que despierta la motivación en los estudiantes y permite aplicar los conocimientos aprendidos en situaciones reales de la vida cotidiana, de igual manera favorece la autoestima la cual se ve beneficiada ante la capacidad de poder producir algo sin importar su grado de limitación o vulnerabilidad, estimulando el crecimiento emocional, intelectual y personal.

La principal ventaja del APP es que el alumno está constantemente frente a una situación problemática real, favoreciendo así un aprendizaje más vinculado con el mundo fuera de la escuela, que le permite adquirir el conocimiento de manera significativa.

Como centro de formación pretendemos aplicar el APP en el que las TIC juegan un papel importante en la construcción de proyectos de aprendizaje, siendo un medio ideal para que los estudiantes adquieran conocimiento y desarrollen las habilidades para resolver problemas complejos en la sociedad de la información.

Por lo anterior y buscando formar estudiantes con alto grado de autonomía independientemente de su situación o condición y con un alto espíritu de emprendimiento se busca que su formación se logre a través de proyectos que serán desarrollados no solo para

ingresar al mercado laboral, sino incursionar en el sector empresarial con el fin de mejorar sus vidas y obtener así mejores oportunidades.

### **Número de Estudiantes**

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** realizara procesos de formación en tres jornadas: diurna, nocturna, vespertina y teniendo en cuenta las aulas de clases con las que la academia cuenta, se está en capacidad de 15 estudiantes por programa, cada programa pretende brindar una atención adecuada a aquellas personas que presenten limitaciones o discapacidades; entre nuestros estudiantes encontramos personas en situación de vulnerabilidad que buscan alternativas de inclusión social y demás población que poseen grandes deseos de superación.

### **Modalidad**

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** ofrece programas de formación laboral, los cuales serán desarrollados de manera presencial, para lo cual se dispone de tres jornadas académicas: diurna, nocturna, vespertina.

### **Estructura curricular y planes de estudio**

La estructura curricular de los programas de formación ofrecidos por la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**, están diseñadas teniendo en cuenta el perfil del egreso de cada programa, según la clasificación nacional de ocupaciones y las normas de competencia laboral específicas definidas por las mesas sectoriales que lidera el SENA, así como los demás parámetros establecidos en el decreto 4904 de diciembre del 2009.

La estructura curricular de las temáticas a impartir es por medio de módulos de formación estableciendo para cada uno desempeños y competencias que deben evidenciarse en el desarrollo del proyecto, estableciendo para ello estrategias metodológicas y recursos.

Dentro de la estructura curricular encontramos el *plan de estudios*, el cual está formado por:

- Módulos de formación: para los cuales se ha planteado la elaboración de proyectos permanentes con el fin de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.

- Horas Teórico-prácticas: definidas para cada módulo y así como las horas totales de cada programa.

## **Oferta Académica**

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** ofrece a la población del departamento de Nariño 2 programas técnicos laborales:

1. *Arte Digital*
2. *Animación 3D*

## **Estrategias Metodológicas**

Las clases tradicionales en las cuales el maestro era el centro del proceso de formación quedaron atrás, hoy en día se toma al estudiante como centro del proceso formativo el cual exige la adquisición de saberes a través de diferentes estrategias y herramientas metodológicas.

Los autores Blank (1997) y Harwell (1997), establecen que el aprendizaje por proyectos constituye un modelo auténtico en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase, es por esta razón que se debe trabajar con actividades interdisciplinarias de largo plazo y centradas en el estudiante, por medio de la generación de proyectos divertidos, motivadores y retadores en donde los estudiantes desempeñen un papel activo tanto en la elección de la temática como en todo el proceso de planeación y desarrollo.

Es por esta razón que nos basamos en un aprendizaje práctico y colaborativo con el fin de facilitarle al estudiante la adquisición de conocimiento por medio del desarrollo de proyectos de innovación; la práctica es nuestra gran aliada en este proceso, pues acerca al estudiante a la realidad y lo prepara para ella.

Las tecnologías de información y comunicación ofrecen al Aprendizaje Basado en Proyectos, herramientas tales como sitios Web, foros de trabajo, videoconferencias, y correo electrónico, estas herramientas permiten a los grupos de trabajo desarrollar con mayor facilidad sus proyectos.

Cabe resaltar que la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** hace uso de diversas estrategias orientadas al mejoramiento continuo y el alcance de los objetivos propuestos, empleando las TIC como herramientas que permiten fortalecer los conocimientos que adquieren

los estudiantes a lo largo de su proceso de formación, así también les permite adquirir habilidades necesarias para desempeñarse adecuadamente en la sociedad de la información.

## **Proceso de Evaluación**

La evaluación por competencias implica un desafío para docentes, convirtiendo así en un proceso de valoración, acompañamiento permanente de los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula y en la cotidianidad, teniendo en cuenta las capacidades, habilidades, destrezas, actitudes y valores del alumno; en este sentido la evaluación por competencias valora el ser y el hacer del estudiante en un contexto sociocultural.

La evaluación debe ser real e integral, es una valoración del desempeño y conocimiento que tiene el alumno de ese contenido. Los estudiantes comprenden claramente las reglas de la evaluación, la cual está orientada y dirigida hacia las evidencias de aprendizaje desarrolladas durante el proyecto y son ellos quienes ayudan a establecer algunos de los objetivos en los que van a ser evaluados; así mismo los estudiantes aprenden a autoevaluarse y a evaluar a sus compañeros brindando una retroalimentación efectiva y constructiva.

Así mismo en la evaluación se tiene en cuenta el trabajo del alumno, en la cual se espera que los estudiantes resuelvan problemas complejos. De la misma forma el contenido curricular es auténtico y del mundo real, la evaluación se convierte en una valoración directa del desempeño y conocimiento que tiene el alumno de ese contenido.

En la evaluación por competencias es importante considerar el espacio y tiempo para la distribución de contenidos, los cuales deben propiciar la formación de individuos autónomos, responsables de su proceso de aprendizaje.

En el Aprendizaje por proyectos, el producto o la presentación, con frecuencia se convierten en parte del portafolio del estudiante, es importante tener en cuenta que para la evaluación de los proyectos se necesita atender aspectos como: evaluación del proceso y evaluación del producto, teniendo en cuenta los procesos de la evaluación por competencias auto, hetero y co evaluación.

La evaluación del proceso incluye las reuniones de trabajo en equipo, las sesiones de tutoría, las sesiones presenciales, los progresos, etc. los conocimientos que van adquiriendo.

La evaluación del producto que en este caso, son las entregas que han ido haciendo los estudiantes a lo largo de la elaboración del proyecto y el proyecto como tal. El docente utilizará criterios de evaluación claros y coherentes con los objetivos previstos.

Sin dejar de lado nuestros principios institucionales es importante resaltar que la convivencia, puntualidad, asistencia a clases y presentación oportuna de las actividades serán ítems que se tendrán en cuenta en el proceso de evaluación, así mismo las habilidades y destrezas alcanzadas por los estudiantes se podrán evidenciar en la práctica aplicada a la elaboración del proyecto.

## **MECANISMOS DE ADMISIÓN**

### **Información inicial**

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** se asegurará de que toda información relacionada con programas de formación, planes de estudio, requisitos de ingreso, horarios disponibles, costos, etc... sean puestos a disposición de los interesados de manera clara y oportuna para que estos puedan elegir un programa de formación.

Cuando se requiera el interesado podrá acercarse a la oficina de atención y solicitar claridad de la información recibida.

### **Inscripción**

Las inscripciones se realizaran en el mes de enero de manera personal en las instalaciones de la academia ParqueSoft Pasto, en la oficina de Coordinación Académica del programa.

El aspirante podrá inscribirse en cualquiera de los programas técnicos que ofrece la Academia, para ello debe cumplir con el requisito de ser bachiller.

La documentación de soporte que deberá presentar el aspirante al momento de realizar su inscripción es la siguiente:

- Fotocopia del documento de identidad, sea cedula de ciudadanía o tarjeta de identidad para los menores de edad.
- Diligenciar completamente el formulario de Inscripción.
- Fotocopia del diploma de Bachiller.
- Fotografía 3 x 4 fondo azul.

### **Admisión**

El proceso de admisiones inicia con la revisión y verificación de la información o requisitos presentados por el estudiante ante la Oficina de Coordinación Académica, teniendo claridad en la documentación, se procede a remitir al estudiante al Jefe de Admisiones y Registros para que liquide los costos educativos al aspirante y efectúe el respectivo pago para poder legalizar la matrícula. Una vez que el estudiante cancela o abona el valor de la matrícula diligenciará la hoja de matrícula la cual debe estar firmada por el aspirante, cumplido con lo anterior se le da la bienvenida al estudiante quien hará parte de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**.

### **Inducción**

En la primera clase el Director Académico instruirá a los nuevos estudiantes en cuanto a los aspectos académicos y administrativos más relevantes de la Academia, así mismo se realizará por cada programa una presentación del mismo con el fin de orientar al estudiante y aclarar sus dudas.

## PERFÍL DEL GRUPO DOCENTE

### Competencias Profesionales

Tener una formación pedagógica como tecnólogo o profesional relacionado con las áreas a impartir.

### Competencias Pedagógicas

- Orientar responsable e integralmente el proceso de formación.
- Fomentar el aprendizaje teórico-práctico para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Retroalimentar el proceso formativo del estudiante permanentemente.
- Promover actitudes en la búsqueda de información y su uso práctico de manera responsable.
- Promover la participación activa del estudiante en la toma de decisiones de mejoramiento de su proceso formativo.
- Ser motor de motivación, superación y agente activo en el proceso de inclusión digital fortaleciendo además la cultura del emprendimiento.

### Competencias Actitudinales

- Ser responsable, puntual y desempeñar su función docente de la mejor manera posible.
- Ser creativo, flexible, con espíritu de emprendimiento y mejora continua.
- Ser justo y escuchar abiertamente las sugerencias e inquietudes de su clase.
- Tener un alto grado de trabajo en equipo, cooperación y ayuda.

### Experiencia

- Mínimo un año de experiencia docente universitaria o no formal.
- Mínimo un año de experiencia laboral en el área profesional.

**Perfil General de Ingreso**

El perfil general requerido para el ingreso de un docente a la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** es el siguiente:

- Formación pedagógica obtenida en una Institución o entidad competente.
- Experiencia mínima de 1 año en el sector productivo real al que apunta el programa.
- Competencias pedagógicas y laborales requeridas para llevar a cabo el proceso formativo.

## COMPONENTE ADMINISTRATIVO

### Gobierno Escolar

Fundamentalmente, el Gobierno Institucional está constituido por el *consejo de dirección*, y de acuerdo con el MEN y lo planteado en el artículo 19 del decreto 114 de 1996, establece que toda institución de educación para el trabajo y desarrollo humano deberá organizar un consejo académico el cual está integrado por:

- Presidente de la junta de socios
- El director académico
- El Coordinador Académico
- Un representante de los propietarios, dado el caso de que la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** es de carácter privado.
- Dos representantes de los docentes, elegidos por ellos mismos.
- Un representante de los estudiantes elegidos por ellos mismos.

Cabe anotar que como representante de los estudiantes, la primera vez que la academia inicie sus actividades académicas deberá figurar el estudiante que mejor desempeño ha obtenido en los cursos que ParqueSoft Pasto ha ofrecido.

### Funciones de consejo académico:

De acuerdo al artículo 21 del decreto 114 de 1996, al consejo de dirección le corresponde las siguientes funciones:

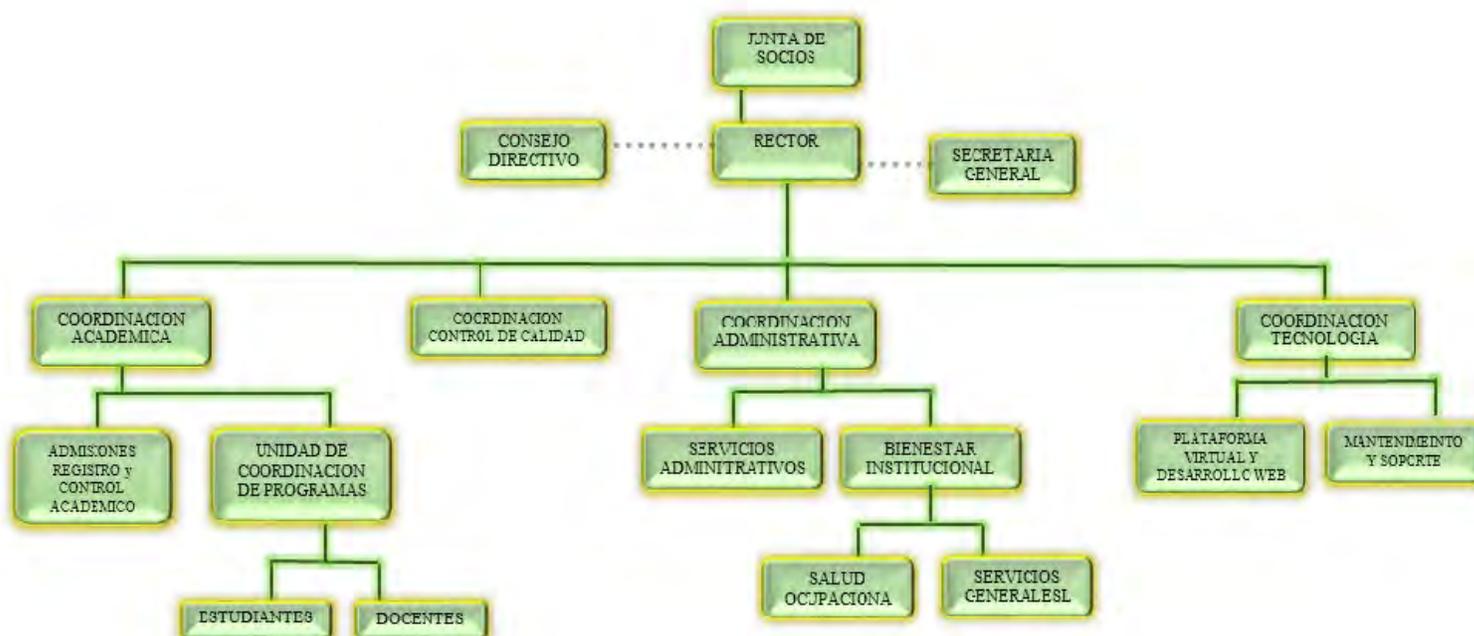
- Tomar las decisiones que afecten la organización pedagógica de la institución.
- Adoptar los reglamentos para la organización y el funcionamiento de la institución en especial el reglamento pedagógico.
- Definir los costos educativos y adoptar las tarifas educativas correspondientes.
- Ejecutar la evaluación de satisfacción institucional a los estudiantes y programas, de acuerdo con lo definido en el reglamento pedagógico.
- Recomendar criterios de participación de la institución en actividades comunitarias, culturales, deportivas y recreativas.
- Darse su propio reglamento.

## Organigrama

La organización administrativa de un plantel se ha consignado en un organigrama el cual es un esquema que permite conocer fácilmente la estructura directiva y administrativa de la institución y de esta manera los canales de comunicación.

A continuación se presenta el organigrama de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**:

### Organigrama Academia ParqueSoft Pasto



Como se muestra en el organigrama de la ACADEMIA PARQUESOFT PASTO, la *junta de socios* es el órgano consultor, encargado de tomar decisiones sobre la vigencia y proyección de la Academia, a través de su representante.

**El Rector** es el representante legal y la primera autoridad ejecutiva de la Academia de el dependen directamente el **Consejo Directivo** que es el mayor ente regulador, administrador y de apoyo con el que cuenta la Academia y **la Secretaria General** depende del Rector y le corresponde dirigir las actividades relacionadas con las actas del consejo directivo, autorizar la expedición de los títulos técnicos.

Así mismo es del rector de quien desprende **La Coordinación Académica** que es el organismo encargado de los procesos Académico – pedagógicos de la Academia, de esta se deriva el organismo de **Admisiones Registro y Control Académico** la cual es la oficina encargada de desarrollar los procesos de inscripción, admisión y matrícula de nuevos alumnos, transferencias y reingresos y la **Unidad de coordinación de Programas** la cual es el ente encargado de supervisar, coordinar y evaluar las actividades y la oferta académica de los programas., esta unidad está conformada a su vez por **Docentes** quienes desempeñan el papel de guía y orientadores y los **Estudiantes** quienes son los ejes centrales del proceso de formación.

**La coordinación de Control de Calidad** es el ente encargado de velar por los procesos que favorecen la política de gestión de calidad de la Academia con miras a un mejoramiento permanente.

**La coordinación Administrativa** es el órgano encargado de coordinar y supervisar la adecuada administración de los recursos de la Academia de esta se derivan el departamento de **Servicios Administrativos**, el cual es el encargado de coordinar procesos de contabilidad, administración de presupuestos y recursos humanos, y el **Bienestar Institucional** el cual es un ente encargado de promover y realizar estrategias orientadas a la formación humana integral de los estudiantes a través de programas y proyectos de inclusión social y cultura del emprendimiento , de este se derivan el departamento de **Salud Ocupacional** la cual tiene como objetivo contribuir a la solución de los problemas de salud de las personas que trabajan en la Academia y el departamento de **Servicios Generales** el cual se encarga de proporcionar oportuna y eficientemente, los servicios que requiera el centro en materia de correspondencia, aseo, mantenimiento de la planta física.

Finalmente encontramos la **coordinación de Tecnología** la cual se encarga de velar por el adecuado funcionamiento de los recursos tecnológicos de la Academia, de esta se derivan la **Plataforma Virtual y Desarrollo Web** el cual tiene como función el manejo de la plataforma usada para la publicación de contenidos, talleres y el desarrollo y actualización de la página web de la Academia y el área de **Soporte y Mantenimiento** el cual es el encargado de velar por el adecuado funcionamiento y actualización de los equipos de cómputo y herramientas tecnológicas con las que cuenta la Academia.

## TECNICO LABORAL EN ARTE DIGITAL

En la sociedad de la información y el conocimiento, el avance tecnológico abarca todas las esferas sociales, económicas, culturales, educativas y es precisamente el ámbito educativo el que se ve beneficiado con el desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación – TIC, las cuales aportan infinidad de beneficios tanto en la comunicación como en el campo laboral.

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**, busca ser pionera e innovadora en la oferta académica que ofrece a la población nariñense, es por esta razón que pone a disposición de la población del departamento de Nariño el programa *Técnico Laboral en Arte Digital*, con el fin de contribuir al proceso de inclusión social de poblaciones en condición de vulnerabilidad mejorando así su calidad de vida.

El programa *Técnico Laboral en Arte Digital* fue impulsado debido al auge de la publicidad, el mercado, las marcas y el consumo; teniendo claro que la clave para vender un producto es saber llegar al público consumidor a través de una buena imagen tanto en el envasado como en la publicidad del mismo, las marcas, la fotografía y caricatura digital son tendencia en este momento.

Hoy en día las empresa, instituciones, organizaciones buscan presentarse o presentar sus productos a través de la red tomando como medio de publicidad las paginas o portales web los cuales son interactivos y le permiten al usuario obtener información fácilmente, desde cual tipo de dispositivo electrónico; es decir el diseño web es una gran oportunidad de trabajo para aquel que esté capacitado para hacerlo.

Así mismo el lenguaje visual genera gran impacto en el público receptor, esta es una técnica muy usada por las agencias para hacer publicidad sobre eventos, estrenos, conciertos, conferencias y demás, sin lugar a duda es una oportunidad laboral que no se debe desaprovechar.

Conscientes del talento que el departamento de Nariño posee, la amplia gama de productos, empresas, marcas y buscando nuevas e innovadoras formas de vinculación laboral queremos lograr que el egresado pueda si él lo desea iniciar sus propios proyectos o vincularse al mercado de la publicidad y el diseño.

### Denominación del programa

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** pone a disposición de la población nariñense el programa de formación laboral por competencias en **ARTE DIGITAL**, el cual apunta al área de desempeño arte cultura, esparcimiento y deporte, de acuerdo con lo planteado por la Clasificación Nacional de Ocupaciones se encuentra en nivel de cualificación B, cuya área ocupacional es Ocupaciones técnicas y especializadas en arte, cultura, esparcimiento.

El estudiante que desee cursar este programa obtendrá el título de **TÉCNICO LABORAL EN ARTE DIGITAL**.

### **Campo Ocupacional**

Sectores donde aplica:

- Empresas de diseño gráfico y publicidad
- Sector editorial
- Impresión digital
- Departamentos creativos
- Agencias publicidad
- Talleres gráficos y multimedia
- Empresas desarrolladoras de multimedia y web

Ocupaciones que puede desempeñar:

- Ilustrador análogo
- Ilustrador digital
- Ilustrador especializado
- Preparador para la salida de imágenes
- Ilustrador para piezas multimedia y proyectos web

### **Objetivos del programa**

#### **Objetivo General**

Formar Técnicos capaces de crear una excelente obra visual empleando medios digitales que comuniquen e inviten a la experiencia estética, haciendo uso adecuado de las TIC como herramientas de expresión visual aplicadas al arte, multimedia y diseño.

#### **Objetivos Específicos**

- Dotar de conocimientos técnicos precisos en el uso de herramientas digitales para la producción de arte visual innovador.

- Adquirir destrezas y habilidades en el diseño publicitario digital para la promoción de diferentes marcas, eventos, productos e identidades corporativas.
- Usar la diversidad de plataformas digitales, como herramienta para la creación de imágenes relacionadas con la cultura digital.
- Brindar conocimientos técnicos y digitales para el diseño visual de un producto.

### **Perfil del Aspirante**

El aspirante a ingresar a este programa de formación debe ser una persona, creativa, innovadora con un gran sentido de emprendimiento, debe ser un buen observador, un apasionado por el diseño gráfico digital, la caricatura, la imagen y fotografía ,debe poseer las habilidades básicas en el manejo del computador y tener facilidad de trabajo en equipo.

### **Perfil del Egresado**

El **TECNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN ARTE DIGITAL** es un profesional creativo que hace uso de sus conocimientos para crear contenidos innovadores en ambientes digitales tales como páginas web, publicidad, identidades corporativas, caricatura, fotografía digital y gestores de contenido entre otros.

Sus habilidades de desarrollo y liderazgo le permiten emprender proyectos de comunicación visual través de la implementación de estrategias de difusión digital de la información para diferentes empresas, marcas, productos y demás.

El Técnico en Arte Digital está en capacidad de:

- Diseñar y desarrollar páginas web responsive.
- Diseñar identidades corporativas tales como logotipos, marcas
- Diseñar caricatura digital y afiches
- Elaborar envolturas y presentación de productos.
- Realizar retoques y montajes fotográficos.
- Diseñar portadas publicitarias para revistas, periódicos, folletos, vallas entre otros.
- Manejo de gestores de contenido y plataformas web.

### **Duración y Distribución del tiempo**

El programa de formación técnico laboral en arte digital tiene una duración de 5 niveles trimestrales y una intensidad horaria de 120 horas por nivel; el programa se desarrollará en jornada diurna, vespertina y fines de semana con una modalidad presencial importante para su adecuado desarrollo.

## PLAN DE ESTUDIOS

### PLAN DE ESTUDIOS TECNICO LABORAL EN ARTE DIGITAL

NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	NIVEL IV	NIVEL V
TEORÍA DEL COLOR	COMUNICACION VISUAL	DISEÑO PUBLICITARIO	DISEÑO EDITORIAL	EDICION DE VIDEO DIGITAL
FUNDAMENTOS DE DISEÑO	INFOGRAFÍA	TIPOGRAFÍA	METODOLOGÍA DEL DISEÑO	APLICACIONES MOVILES
GESTION DE PROYECTOS DE ARTE DIGITAL	PROGRAMACION I	PROGRAMACION II	APLICACIONES WEB	DISEÑO PAGINAS WEB HTML5
CREATIVIDAD E INNOVACION	SEMIOTICA DE LA IMAGEN	EDICION DE SONIDO DIGITAL	CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO I	CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO II
TEORIA DE LA PUBLICIDAD	ILUSTRACION DIGITAL	FOTOGRAFIA DIGITAL	EFECTOS VISUALES	PRÁCTICA

## TECNICO LABORAL EN ANIMACION 3D

El campo de la animación está actualmente conglomerando numerosos proyectos empresariales siendo un sector de gran crecimiento a nivel internacional. Los contenidos de animación en 3D agrupan gran parte de la diversión y esparcimiento de nuestra sociedad y se incorporan a gran velocidad en los ámbitos profesionales, informativos, recreativos y hasta educativos, es por ello que el sector audiovisual y del desarrollo de videojuegos es el que más profesionales acoge cada año y de igual manera, la demanda de diseñadores y desarrolladores sigue creciendo año tras año.

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**, busca ser pionera e innovadora en la oferta académica que presenta a los nariñenses, es por esta razón que pone a disposición de la población del departamento de Nariño el programa *Técnico Laboral en Animación*, con el fin de contribuir al proceso de inclusión social de poblaciones en condición de vulnerabilidad apostando al desarrollo regional.

El programa *Técnico Laboral en Animación* fue creado debido a la necesidad de comunicarse de manera creativa pero eficaz, buscando expresar por medio de la creación de personajes con movimiento un mensaje preciso.

A través de la animación se puede recrear información de diversos tipos, haciendo uso de diversas técnicas que permitirán que el mensaje sea más atractivo al público, el auge de hoy en día es la creación de nuevas formas y expresiones de comunicación con un alto grado de creatividad visual con el fin de salir de la monótona información que empalaga y ofrecer una información que atrae, información llamativa, lúdica.

Así mismo la animación le apuesta a la educación a través del desarrollo de juegos lúdicos o educativos, al desarrollo de ambientes agradables con un significado claro, es una nueva y novedosa forma de aprender jugando, pero no solo la educación se beneficia de los procesos de animación, el área de salud, matemáticas, música, deporte, cultura se ven beneficiadas en un alto grado.

Como centro de formación somos conscientes del talento que el departamento de Nariño posee y buscando nuevas e innovadoras formas de comunicación visual y vinculación laboral queremos lograr que el egresado desarrolle proyectos de animación, con el fin de vincularse al mercado de la publicidad y el diseño de videojuegos, sin dejar de lado su actitud autónoma e innovadora.

## **Denominación del programa**

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** pone a disposición de la población nariñense el programa de formación laboral por competencias en **ANIMACION 3D**, el cual apunta al área de desempeño arte cultura, esparcimiento y deporte, de acuerdo con lo planteado por la Clasificación Nacional de Ocupaciones, se encuentra en nivel de cualificación B, cuya área ocupacional es Ocupaciones técnicas y especializadas en arte, cultura, esparcimiento.

El estudiante que desee cursar este programa obtendrá el título de **TÉCNICO LABORAL EN ANIMACION 3D**.

## **Campo Ocupacional**

Sectores donde aplica:

- Animación comercial
- Dibujos animados, ilustración, arte y cultura.
- Televisión, cine, publicidad
- Video producción
- Ambientación, escenografías
- Empresas de diseño gráfico y publicidad
- Sector audiovisual y cinematográfico.
- Empresas desarrolladoras de multimedia y web
- Industria de diseño de videojuegos.

Ocupaciones que puede desempeñar:

- Animador en 2D y 3D.
- Diseñador multimedia.
- Diseñador de videojuegos.
- Ilustrador

## **Objetivos del programa**

## **Objetivo General**

Formar de manera integral expertos en Animación 3D con la preparación teórica, metodológica y tecnológica avanzada, capaces de dar solución a problemas de comunicación gráfica con creatividad, ética profesional y calidad.

## **Objetivos Específicos**

- Dotar de conocimientos técnicos en el desarrollo de animaciones en 2D y 3D aplicadas al diseño de videojuegos.
- Adquirir destrezas y habilidades en el diseño y desarrollo de animaciones y videojuegos.
- Aprovechar las herramientas digitales para la creación de videojuegos y animaciones de alta calidad.
- Preparar al alumno para la producción de material visual en la industria de la animación y los videojuegos.

## **Perfil del Aspirante**

El aspirante a ingresar a este programa de formación debe ser una persona, con un alto sentido de creatividad, innovación y emprendimiento, debe tener conocimientos previos sobre el uso de herramientas básicas de animación digital, debe ser un apasionado por el diseño y desarrollo de videojuegos y aplicaciones móviles. De igual manera debe poseer las habilidades básicas en el manejo del computador y tener facilidad de trabajo en grupo.

## **Perfil del Egresado**

El **TECNICO LABORAL EN ANIMACION 3D** es un profesional innovador, creativo emprendedor, visionario, con un amplio conocimiento de las herramientas para animación avanzadas y sensible a las necesidades sociales de comunicación en la educación, cultura, publicidad y videojuegos, permitiéndole transmitir ideas a través del lenguaje visual dando respuestas a necesidades de comunicación.

Posee habilidades de democracia y liderazgo las cuales le permiten emprender proyectos de comunicación visual, cine, televisión y esparcimiento a través del desarrollo de animaciones y videojuegos a nivel educativo y comercial.

El Técnico en Animación 3D está en capacidad de:

- Planear proyectos integrales de Animación 3D.
- Emplear la producción, edición y postproducción de la Animación 3D para la elaboración de proyectos audiovisuales.
- Dominar la producción, edición y postproducción de la animación 3D, considerando la rentabilidad que ofrece esta disciplina en el campo laboral.
- Crear proyectos animados en 3D cubriendo todas las etapas del proceso de producción, logrando así transmitir ideas de manera creativa e innovadora, obteniendo mayores oportunidades para su desarrollo profesional.

### **Duración y Distribución del tiempo**

El programa de formación técnico laboral en Animación tiene una duración de 5 niveles trimestrales y una intensidad horaria de 120 horas por nivel; el programa se desarrollará en jornada diurna, vespertina y fines de semana con una modalidad presencial importante para su adecuado desarrollo.

## PLAN DE ESTUDIOS

### PLAN DE ESTUDIOS TECNICO LABORAL EN ANIMACION

NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	NIVEL IV	NIVEL V
MATEMATICAS BASICAS	PROGRAMACION	GUION PARA ANIMACION	EFFECTOS ESPECIALES 2D	ETICA PROFESIONAL
HISTORIA DE LA ANIMACION	NARRATIVA AUDIOVISUAL	TALLER DE STOP MOTION	VIDEO DIGITAL	ANIMACION PARA VIDEOJUEGOS
TEORIA DE LA COMUNICACION	EDICION DE IMÁGENES	SONIDO PARA ANIMACION	PRINCIPIOS ANIMACION 3D	MODELADO 3D
TEORIA DE LA IMAGEN Y COLOR	METODOLOGIA DE PROYECTOS	ANIMACION 2D	CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO I	CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO II
SEMIOTICA DE LA IMAGEN	ILUSTRACIÓN DIGITAL	COMPOSICION DIGITAL	CREATIVIDAD E INNOVACION.	PRÁCTICA

# **ESTATUTO ESTUDIANTIL**

**ACADEMIA**

**PARQUESOFT PASTO**



## **Estatuto Estudiantil**

### **Misión**

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** es una institución comprometida con la formación para el trabajo y desarrollo humano, como centro de formación y emprendimiento, busca capacitar el talento humano del departamento de Nariño, mediante el desarrollo de competencias en el uso y apropiación de las TIC como herramientas básicas para su desempeño profesional y su vinculación al mercado laboral, bajo un enfoque de inclusión social basado en la valoración de la diversidad como elemento enriquecedor del proceso de enseñanza aprendizaje.

Nuestro compromiso es ofrecer una educación integral a personas particulares o grupos poblacionales vulnerables que se caracterice no solo por la calidad, el personal altamente calificado y el permanente mejoramiento de nuestros procesos sino por la calidez y acogida con que se entregan.

**Visión**

En el 2020, ser pioneros en alfabetización y apropiación de Tecnologías de la Información y Comunicación en el departamento de Nariño y posicionarnos a nivel local y global, como uno de los centros de emprendimiento y formación para el trabajo y desarrollo humano de mayor impacto social.

## **Objetivos Institucionales**

### **Objetivo General**

Brindar un servicio educativo de calidad mediante la formación integral del estudiante y el desarrollo de técnicas y habilidades en el uso de las TIC dirigido a toda la población del departamento de Nariño, sin exclusión alguna, con el fin de que sean gestores de nuevos proyectos y puedan desempeñarse adecuadamente en el campo profesional y laboral.

### **Objetivos Específicos**

- Fortalecer los procesos de apropiación de las TIC mediante el entrenamiento a través de sesiones de Coaching Management a fin de desarrollar en los estudiantes competencias para su vinculación al mercado laboral.
- Contribuir al desarrollo sostenible de la región por medio de procesos pertinentes de educación técnica laboral mediante la adquisición de habilidades para el trabajo a través de un aprendizaje basado en proyectos que permita la vinculación del egresado al sector productivo.
- Formar talento humano con gran sentido de competitividad, responsabilidad social, y adaptabilidad a las condiciones y exigencias del mercado regional, nacional e internacional.
- Promover la capacidad de emprendimiento en los estudiantes, con el fin de que vean en las TIC una puerta abierta hacia el desarrollo empresarial, la innovación y el cambio social.

**ACADEMIA PARQUESOFT PASTO****ACUERDO 022014**

Por el cual se expide el estatuto estudiantil

**EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA ACADEMIA PARQUESOFT PASTO, en uso de sus atribuciones estatutarias**

**Y**

**CONSIDERANDO:**

Que es fundamental para toda institución y como parte esencial del proyecto educativo institucional, la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**, mediante el ACUERDO 022014, crea un reglamento que es de conocimiento de toda la comunidad educativa.

La puesta en vigencia de este reglamento implica para los estudiantes y la comunidad educativa tomar conciencia de sus responsabilidades en el proceso formativo, los artículos que aquí se mencionan comprenden normas de conducta, derechos y deberes para una adecuada convivencia en la Academia.

**POR LO ANTERIOR ACUERDA:**

Elaborar un Estatuto Estudiantil, basado en los siguientes artículos:

## **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**

### **REGLAMENTO ESTUDIANTIL**

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** es un centro de formación para el trabajo y desarrollo humano de carácter privado, orientado hacia la formación de la población del Departamento de Nariño, busca disminuir la brecha digital bajo una perspectiva de inclusión social cuyo objetivo es capacitar a poblaciones en condición de vulnerabilidad y demás ciudadanía en cuanto al uso y apropiación de las Tecnologías de la Información y Comunicación encaminadas a abrir paso a las oportunidades en el campo laboral.

Su origen está definido por la inhabilidad del Parque Tecnológico del Software de Pasto de certificar a los jóvenes y demás población que asiste a los diferentes cursos que este ofrece, es por esta razón que se gestó un proyecto de implementación de la Academia ParqueSoft Pasto como centro de formación para el trabajo y desarrollo humano, buscando ser reconocidos ante la Secretaria de Educación Municipal.

El estudiante al ingresar a la Academia, adquiere una serie de compromisos y responsabilidades las cuales se rigen de acuerdo a unas normas que se contemplan en este estatuto basado en el respeto, tolerancia, vida y los derechos fundamentales orientados a preservar los fines de la Academia.

## **TITULO I: PRINCIPIOS**

### **Artículo 1: Objeto del Estatuto**

Este estatuto contempla los derechos y deberes que se le reconocen al estudiante que hace parte de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** y demás normas que rigen a la comunidad Educativa.

### **Artículo 2: Ámbito de Aplicación**

Para efectos de este estatuto se entiende por estudiante, toda aquella persona que se encuentre matriculada en cualquier programa de formación ofrecido por la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**.

### **Artículo 3: Principios Generales**

1. Todos los estudiantes tendrán igualdad de derechos y deberes sin ningún tipo de preferencias.
2. La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** brinda una formación integral buscando el adecuado desarrollo de las capacidades y habilidades de los estudiantes en cuanto al uso de las TIC como herramientas de inclusión social para aquellas personas que se encuentran en condición de vulnerabilidad.
3. Los programas de formación tienen un plan de estudios flexible, que se adapta a las necesidades y condiciones de los estudiantes.
4. El presente estatuto se basa en el desarrollo de valores y la adquisición de sentido de pertenencia institucional con el fin de estimular y fomentar la participación del estudiante y lograr despertar en él un sentido de emprendimiento que le permita un adecuado crecimiento personal y profesional.

## **TITULO II: ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL**

### **Artículo 4: Organización**

La estructura administrativa de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** está organizada de la siguiente manera:

- A. **Junta de Socios:** Está formada por socios los cuales son elegidos por un periodo de tiempo determinado.
- B. **Consejo Directivo:** el cual está integrado por

Presidente de la junta de socios

El director académico

El Coordinador Académico

Un representante de los propietarios, dado el caso de que la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** es de carácter privado.

Dos representantes de los docentes, elegidos por ellos mismos.

Un representante de los estudiantes elegidos por ellos mismos.

- C. **Director.**

- D. **Secretaria General.**

- E. Coordinación Académica.**
- F. Coordinación de control de Calidad**
- G. Coordinación Administrativa.**
- H. Coordinación de Tecnologías.**

### **TITULO III: GENERALIDADES**

#### **CAPITULO I: Mecanismos de Admisión e Inscripción**

##### **Artículo 5: Inscripción**

El aspirante interesado en formarse en la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** podrá inscribirse en cualquiera de los programas técnicos que ofrece la Academia, para ello debe tramitar el proceso de inscripción y cumplir con los siguientes requisitos:

- Fotocopia del documento de identidad, sea cedula de ciudadanía o tarjeta de identidad para los menores de edad.
- Diligenciar completamente el formulario de Inscripción.
- Fotocopia del diploma de Bachiller.
- Fotografía 3 x 4 fondo azul.

El interesado debe verificar si cumple con los requisitos establecidos para su inscripción

El aspirante debe inscribirse en la **SECRETARIA GENERAL** o por otro medio establecido por la institución haciendo uso del formulario asignado para este proceso.

**PARAGRAFO 1:** El valor cancelado por concepto de inscripción no será devuelto en ningún caso.

**PARAGRAFO 2:** la forma de admisión puede ser modificada por el Consejo directivo.

##### **Artículo 6: Admisión**

El proceso de admisión se inicia con la aplicación de una Entrevista Psicológica Pre matrícula, con el fin de determinar el Perfil de Entrada del Estudiante y orientarlo en su elección del programa de formación. Una vez aprobada la entrevista, se procede a remitir al estudiante al Jefe de Admisiones y Registros para que liquide los costos educativos al aspirante y efectúe el respectivo pago para poder legalizar la matrícula. Una vez que el

estudiante cancela o abona el valor de la matrícula diligenciará la hoja de matrícula la cual debe estar firmada por el aspirante, cumplido con lo anterior se le da la bienvenida al estudiante quien hará parte de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**.

**PARAGRAFO 1:** se garantiza al estudiante la posibilidad de ingresar a la Academia en igualdad de condiciones.

## **CAPITULO II: Matricula**

### **Artículo 7: Matricula**

Es el acto por el cual una persona adquiere la calidad de estudiante hasta la finalización del periodo determinado, después del cual debe renovarse y se legaliza con la firma del estudiante con la cual se compromete a cumplir y acoger las normas y reglamentos de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**.

Para realizar el proceso de matrícula debe tenerse en cuenta lo siguiente:

- A. El estudiante debe cancelar el valor de la matrícula en el banco asignado por la institución, dentro de las fechas establecidas para este proceso, caso contrario cuenta con 3 días hábiles dentro de los deberá solicitar una nueva liquidación por concepto de matrícula.
- B. Para renovar semestralmente su matrícula, el estudiante debe estar a paz y salvo con las dependencias de la Academia.

**PARAGRAFO 1:** El valor de la matricula será reintegrado únicamente en el caso de que el estudiante sea acreedor a matrícula de honor, en ningún otro caso se hará devolución del dinero cancelado por concepto de matrícula.

## **CAPITULO III: Reserva de cupo y Reingreso**

### **Artículo 8: Reserva de Cupo**

La ACADEMIA PARQUESOFT PASTO garantiza la reserva de cupo en casos especiales tales como:

- A. Cuando el estudiante deba resolver su situación militar y sea requerido para prestar el servicio militar.
- B. Cuando existan riesgos en la salud del estudiante y sea debidamente comprobados.

### **Artículo 9: Reingreso**

El estudiante que desee reintegrarse al programa que se ha matriculado deberá hacer una solicitud y justificación por escrito y presentarla a la coordinación académica para efectuar el respectivo reingreso.

**PARAGRAFO 1:** El reingreso se hace efectivo una vez la coordinación académica estudie la justificación del caso.

**PARAGRAFO 2:** El estudiante cuya solicitud de reingreso sea aceptada deberá acogerse al plan de estudios vigente cursando las materias que este estipule, así ya estén aprobadas debido al cambio de contenidos realizado.

## **TITULO IV: EL ESTUDIANTE, SUS DERECHOS Y DEBERES**

### **CAPITULO 1: DERECHOS**

**Artículo 10:** La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** garantiza al estudiante una formación integral basado en principios y valores que le permiten crecer a nivel personal y laboral, de igual manera se pretende lograr un proceso de enseñanza aprendizaje exitoso, para lo cual se cuenta con profesionales en educación competentes y en permanente actualización de conocimiento.

Se vela por una educación inclusiva que brinde oportunidades laborales y sociales a aquellos que por algún factor se encuentran en condición de vulnerabilidad y se despierta en ellos un sentido de emprendimiento para que sean gestores de ideas y de oportunidades.

Son derechos del estudiante los siguientes:

- a) Hacer uso adecuado de los recursos que la Academia cuneta y emplearlos en las actividades de su proceso de formación.
- b) Ser identificado como estudiante de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** portando su respectivo carnet.
- c) Recibir eficientemente todos los servicios que Bienestar Institucional ofrezca.
- d) Participar activamente en el proceso de elección de algunos directivos y representantes de la comunidad estudiantil.
- e) Expresar sus dudas e inquietudes ante los docentes y ser atendido de manera pertinente por ellos.
- f) Presentar reclamos, quejas o sugerencias ante los estamentos institucionales.
- g) Mantenerse informado sobre los procesos desarrollados en la Academia.
- h) Participar de la evaluación docente.

- i) Demás derechos fundamentales contemplados en los estatutos y la Constitución Política de Colombia.

## **CAPITULO II: DEBERES**

Así como se garantizan los derechos de los estudiantes, a su vez deben cumplir una serie de deberes, los cuales se nombran a continuación.

Son deberes de los estudiantes los siguientes:

- A. Cumplir cabalmente con lo consagrado en la Constitución política de Colombia y los demás estatutos de la Academia.
- B. Asistir a sus clases teórico prácticas, pruebas y talleres programados a lo largo de su periodo de formación.
- C. Hacer uso adecuado de los recursos e instalaciones que la Academia pone a su disposición.
- D. Respetar la libre expresión para un asan convivencia en la Academia.
- E. Estar a paz y salvo con las diferentes instancias de al Academia.
- F. Responder por los daños causados a los recursos y planta física o elementos que sean prestados y se hayan perdido.
- G. Participar de las actividades programadas pro al Academia.
- H. Demás deberes que se deriven en el ejerció de su formación.

## **TITULO V: ASESORAMIENTO ACADEMICO**

### **CAPITULO 1: Tutorías**

**Artículo 11:** Se reconoce el derecho que tiene el estudiante de aclarar dudas e inquietudes por medio de tutorías o asesoramiento académico el cual puede ser brindado por un docente de tiempo completo o por estudiantes distinguidos y vinculados a las tutorías académicas.

## **TITULO VI: PARTICIPACION DEMOCRATICA**

### **CAPITULO I: Órganos de Gobierno**

**Artículo 12:** Delegados y representante estudiantil

El estudiante tiene el derecho de participar activamente del Gobierno escolar eligiendo a sus representantes, para lo cual se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Serán elegibles todos los estudiantes matriculados en un determinado programa de la Academia.
- La elección de los representantes de los estudiantes se realizara por votación, determinado así quienes harán parte de los órganos de gobierno.

**Artículo 13: Funciones y Derechos** Son funciones las siguientes:

- A. El representante y delegados de los estudiantes deben ser mediadores y gestores de proyectos y propuestas que favorezcan a la comunidad estudiantil a la cual representan.
- B. Así mismo deben participar activamente de las reuniones programas pro los órganos de gobierno de la Academia.

Son derechos los siguientes:

- A. Los delegados y representantes de los estudiantes tienen el derecho de participar en la toma de decisiones de los órganos de gobierno al cual pertenecen.
- B. De igual manera debe informárseles sobre cualquier actualización o reforma a los estatutos y demás reglamentación.
- C. Fundamentalmente se garantizara la libre expresión sin juzgamiento alguno, siempre que estén dentro del marco del respeto personal e institucional.

**Artículo 14: Obligaciones**

Son obligaciones de los Representantes y Delegados de los estudiantes las siguientes:

- A. Asumir con responsabilidad el acto de representar activamente a la comunidad estudiantil que los ha elegido.
- B. Hacer cumplir y velar por los derechos de la comunidad estudiantil.
- C. Manejar la información suministrada con prudencia y confidencialidad.
- D. Mantener informada a la comunidad educativa sobre los procesos que se adelantan en la Academia.

## **TITULO VII: EVALUACION ACADEMICA**

### **CAPITULO IV: Evaluación con Justicia y Objetividad**

**Artículo 15:** Todo estudiante debe ser evaluado bajo los principios de justicia y objetividad teniendo en cuenta su conocimiento, convivencia y desempeño académico.

**PARAGRAFO 1:** si un estudiante se muestra inconforme frente a la nota obtenida, debe solicitar por escrito con respectiva justificación ante la Coordinación Academia una reevaluación, el caso será analizado y posteriormente reevaluado si así lo dispone el órgano competente.

**Artículo 16:** Exámenes

Todo estudiante deberá ser evaluado durante su proceso de formación, para realizar este proceso se debe:

- A. Informar con anterioridad al estudiante la aplicación de una prueba.
- B. Acordar de común acuerdo entre docentes y estudiantes la fecha establecida para aplicar la prueba.
- C. Informar los ítems a tener en cuenta en el proceso de evaluación, así como las estrategias y porcentajes asignados a la prueba.
- D. Informar el tiempo con el que se cuenta para el desarrollo de la prueba.
- E. Retroalimentar al estudiante en cuanto a su nota si este así lo desea.
- F. La nota deberá ser entregada durante los 10 días siguientes a la realización de la prueba.

**PARAGRAFO 1:** la duración máxima de una prueba o examen deberá ser de 2 horas, en caso de ser necesario un tiempo adicional a este se deberá informar a la Coordinación Académica quien decidirá sobre el caso.

**PARAGRAFO 2:** La nota mínima aprobatoria es de 3.0 en una escala 0 a 5.

**Artículo 17: Talleres y Exposiciones**

Otra forma de evaluación son los talleres sean grupales o individuales:

- A. La fecha de entrega de cada taller será concertada en caso de que así se requiera y deberá definirse en el momento en el cual se plantea el taller.
- B. Para la evaluación de estos se informará sobre los ítems a tener en cuenta y el porcentaje asignado a cada uno.
- C. Se definirá la forma de entrega de los talleres el mismo día de su vigencia.

- D. Las notas deberán ser entregadas durante los 10 días siguientes a la presentación del taller.
- E. La fecha de las exposiciones eran concertadas si así lo requiere el caso, la asignación de grupos y temas se realizaran de acuerdo a la metodología que aplique el docente.
- F. La nota de la exposición deberá ser entregada el mismo día, a menos de que requiera de revisión de material adicional por parte del docente al nota se entregara durante 10 días después de realizada al exposición.

**PARAGRAFO 1:** la nota mínima aprobatoria es de 3.0 en una escala de 0 a 5.

## **TITULO VIII: BECAS E INCENTIVOS**

### **CAPITULO I: INCENTIVOS Y AYUDAS ACDEMICAS**

**LA ACDEMIA PARQUESOFT PASTO** comprometida con la formación de la población Nariñense y buscando el fácil acceso a la educación y reconociendo el esfuerzo del estudiante propone ayudas académicas como apoyo a sus estudiantes y reconocimientos al buen rendimiento académico:

#### **Artículo 18: Becas**

El estudiante puede acceder a una beca total cuando su promedio académico de 0 a 5 sea igual o superior a 4.85 en el programa al cual está adscrito.

#### **Artículo 19: Matrículas de Honor**

Los estudiantes que tendrán reconocimiento de matrícula de honor y serán exonerados del pago de su matrícula son aquellos cuyo promedio entre 0 a 5 sea de 4.85 en el periodo académico en curso.

**PARAGRAFO 1:** El estudiante que obtenga el mejor promedio de notas dentro de su grupo, la Academia le concederá la Matrícula de Honor exonerándolo del pago del de la matricula financiera para el periodo siguiente. Al estudiante que obtenga el segundo mejor

promedio de notas dentro de su grupo, la Academia le concederá la exoneración del 50% del pago del valor de la Matrícula financiera para el periodo académico siguiente.

**PARAGRAFO 2:** Los estudiantes deben estar correctamente matriculados y sin antecedentes disciplinarios.

**PARAGRAFO 3:** Los estudiantes no deben ser repitentes ni haber perdido un periodo académico ni haber habilitado asignaturas.

**PARAGRAFO 4:** se concederá matrícula de honor a los dos mejores promedios; en caso de empate en el primer puesto, se procederá a calcular el promedio de notas con sus respectivos decimales, si persiste el empate, se repartirá una beca y media entre los estudiantes interesados, además cabe anotar que en este caso no existirá segundo puesto.

#### **Artículo 20. Monitorias**

Aquellos estudiantes que se destaquen por su rendimiento académico podrán participar de las convocatorias vigentes para tutores o monitores.

**PARAGRAFO 1:** se abrirán convocatorias como se requieran para monitores y/o tutores, las reglas de la convocatoria serán definidas por el ente que ofrece la vacante.

**PARAGRAFO 2:** Los estudiantes que participaran de la convocatoria deberán estar correctamente matriculados, cumplir con los requisitos de la convocatoria y no tener faltas disciplinarias.

#### **Artículo 21: Mención de Honor**

Se concederá reconocimiento público en la ceremonia de grado según lo designe el Consejo Directivo y se consignaran el acta de grado y hoja de vida del estudiante.

**PARAGRAFO 1:** se realizara mención de honor como reconocimiento a la labor académica realizada por el estudiante para lo cual debe haber finalizado exitosamente sus estudios con un promedio acumulado final igual o superior a 4.5 ,de igual manera no debe tener sanción disciplinaria ni haber cursado por segunda vez asignaturas.

## **TITULO IX: REGIMEN DICIPLINARIO**

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** con el fin de lograr un proceso de formación exitosa y sin contratiempos mayores, establece un régimen disciplinario que debe ser acatado por el estudiante matriculado a la Academia.

### **CAPITULO 1: FALTAS DICIPLINARIAS**

**Artículo 22:** Para este estatuto las faltas se clasifican en: graves, muy graves y leves.

Son faltas leves aquellas que afecten el normal desarrollo de las labores académicas además del incumplimiento de los deberes consignados en el presente estatuto.

Son faltas graves son aquellas conductas que perjudiquen el buen nombre y la integridad de la comunidad de la Academia.

Son faltas muy graves las que la ley define como delitos exceptuando los culposos y políticos.

**PARAGARFO 1:** dentro de las faltas leves se encuentra: fraude, copia o plagio, en pruebas, talleres y demás ,mala conducta dentro y fuera del aula de clases, incumplir con sus deberes contemplados en el estatuto y demás faltas consideradas leves por las autoridades de la academia,

**PARAGARFO 2:** son faltas graves: atentar física y verbalmente contra un compañero estudiante, docente o administrativo y demás miembros de la Academia, expender o comercializar cualquier tipo de droga o estupefaciente que altere el comportamiento de los estudiantes dentro de la Academia, presentar documentación falsa, hacer uso de elementos de la institución para fines diferentes a los académicos, la cometer repetitivamente faltas leves.

**PARAGRAFO 3:** son faltas muy graves: porte ilegal de armas, hurto de material de la institución o de la comunidad educativa, actos que atenten contra la vida, salud mental y sexual de la comunidad educativa, repetición de faltas graves.

### **CAPITULO 2: SANCIONES**

**Artículo 23:** la sanción se realizar teniendo en cuenta el grado de la falta cometida:

Las faltas leves se sancionan de la siguiente manera:

- A. Llamado de atención.
- B. Retiro del aula de clases si el docente desea que sea el alumno quien abandone la clase o es el mismo docente quien no continúa con el normal desarrollo de su clase.
- C. Amonestación verbal o escrita
- D. Anulación del trabajo o evaluación.

Las faltas graves son sancionadas así:

- A. Suspensión del estudiante en un periodo de 7 a 30 días calendario dependiendo del daño.
- B. Cancelación de la matricula por un periodo académico o detención del título por un año.
- C. Inhabilidad para ejercer cargos dentro de la institución hasta por 2 meses.

Las faltas graves se sancionan así:

- A. Cancelación de la matricula por un año.
- B. Expulsión de la Academia de manera permanente.

### **CAPITULO 3: PROCESO DICIPLINARIO**

#### **Artículo 24: Competencia de sanciones**

Dependiendo del grado de la falta se faculta a los órganos de la Academia para imponer la sanción respectiva.

Las faltas leves serán sancionadas por el profesor, director de grupo y/o coordinación académica.

Las faltas graves y muy graves serán sancionadas en primera instancia por el consejo académico y como segunda instancia está el consejo directivo.

#### **Artículo 25: Notificación**

Si después de haber analizado los hechos el consejo directivo considera que se ha cometido una falta muy grave se procederá a notificar por escrito de la siguiente manera:

- A. Fecha, nombre del implicado y descripción de los hechos.
- B. Adjuntar pruebas o evidencias que corroboren lo sucedido.
- C. Sanción aplicable a la falta cometida
- D. Notificar que cuenta con 5 días hábiles para interponer su defensa.

**PARAGRAFO 1:** Si el estudiante en el tiempo establecido no responde en su defensa, se entenderá que asume los cargos y la sanción aplicada y por tanto se hará por escrito la observación de que el estudiante no respondió a su defensa.

**PARAGRAFO 2:** la apelación deberá presentar firmada por el estudiante de manera escrita ante el consejo académico.

**PARAGRAFO 3:** la decisión final será tomada en un plazo de 10 días en los cuales se analizara la apelación del estudiante si esta existe, la resolución final deberá ser firmada por el estudiante y el representante del órgano competente.

## **TITULO X: PLAN DE ESTUDIOS**

### **CAPITULO I: Créditos Académicos**

#### **Artículo 26.**

### **CAPITULO II: Plan Curricular**

**Artículo 27:** los planes de estudio de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**, deben ser flexibles y actualizados de tal manera que se adapten a las necesidades de la población a formar.

#### **Artículo 28: Actividades**

Los planes de estudio especifican los talleres, proyectos, parciales, practicas, exposiciones y demás actividades que se realizarán y desarrollaran durante el periodo académico, además deben dar claridad sobre la intensidad horaria destinada para cada una de las anteriores.

### **CAPITULO III: Cursos y Refuerzos**

#### **Artículo 29: Cursos Especiales**

Un curso especial es aquel que no está contemplado dentro del plan de estudios y busca formar, preparar o capacitar para una determinada prueba.

**PARAGRAFO 1:** el Consejo Académico asignará un docente encargado de dictar el curso y este puede programarse en cualquier momento de tal manera que no interfiera en el desarrollo normal del plan de estudios.

#### **Artículo 30: Refuerzo**

Un curso de refuerzo busca nivelar avanzar o habilitar un conocimiento, estos son programados en vacaciones con un contenido y evaluación un tanto similar a las asignaturas regulares del plan de estudios.

**PARAGRAFO 1:** Es una obligación y deber del estudiante asumir el valor del curso, así mismo deberá asistir al 90% de la duración del curso y aprobarlo satisfactoriamente pues solo podrá cursarlo una vez después de haber perdido la asignatura del plan de estudios.

**PARAGRAFO 2:** Los cursos de refuerzo deben solicitarse por escrito ante el consejo académico pro solicitud de los interesados recopilando las respectivas firmas.

## **TITULO XI TITULACION**

**Artículo 31:** La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** está habilitada para otorgar títulos en los siguientes programas:

- Técnico Laboral en Arte Digital
- Técnico Laboral en Animación

Los grados se efectuarán trimestralmente teniendo en cuenta los requisitos y normas necesarios para graduarse.

**Artículo 32: Requisitos para optar por el título**

Los estudiantes que deseen optar por el título deberán cumplir los siguientes requisitos:

- A. Haber presentado como requisito parcial para optar por el título un trabajo de grado.
- B. Entregar informe final y haber sustentado el trabajo de grado.
- C. Estar a paz y salvo con las dependencias de la academia.
- D. Estar a paz y salvo académicamente.

**COMUNIQUESE Y CUMPLASE**

Dado en San Juan de Pasto a los 5 días del mes de diciembre de 2014

**GELBER ORLANDO MORAN SILVA**

Director

# **ESTATUTO DOCENTE**

## **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**



## **ESTATUTO DOCENTE ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**

### **Misión**

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** es una institución comprometida con la formación para el trabajo y desarrollo humano, como centro de formación y emprendimiento, busca capacitar el talento humano del departamento de Nariño, mediante el desarrollo de competencias en el uso y apropiación de las TIC como herramientas básicas para su desempeño profesional y su vinculación al mercado laboral, bajo un enfoque de inclusión social basado en la valoración de la diversidad como elemento enriquecedor del proceso de enseñanza aprendizaje.

Nuestro compromiso es ofrecer una educación integral a personas particulares o grupos poblacionales vulnerables que se caracterice no solo por la calidad, el personal altamente calificado y el permanente mejoramiento de nuestros procesos sino por la calidez y acogida con que se entregan.

**Visión**

En el 2020, ser pioneros en alfabetización y apropiación de Tecnologías de la Información y Comunicación en el departamento de Nariño y posicionarnos a nivel local y global, como uno de los centros de emprendimiento y formación para el trabajo y desarrollo humano de mayor impacto social.

## **Objetivos Institucionales**

### **Objetivo General**

Brindar un servicio educativo de calidad mediante la formación integral del estudiante y el desarrollo de técnicas y habilidades en el uso de las TIC dirigido a toda la población del departamento de Nariño, sin exclusión alguna, con el fin de que sean gestores de nuevos proyectos y puedan desempeñarse adecuadamente en el campo profesional y laboral.

### **Objetivos Específicos**

- Fortalecer los procesos de apropiación de las TIC, mediante el entrenamiento a través de sesiones de Coaching Management a fin de desarrollar en los estudiantes competencias para su vinculación al mercado laboral.
- Contribuir al desarrollo sostenible de la región por medio de procesos pertinentes de educación técnica laboral mediante la adquisición de habilidades para el trabajo a través de un aprendizaje basado en proyectos que permita la vinculación del egresado al sector productivo.
- Formar talento humano con gran sentido de competitividad, responsabilidad social, y adaptabilidad a las condiciones y exigencias del mercado regional, nacional e internacional.
- Promover la capacidad de emprendimiento en los estudiantes, con el fin de que vean en las TIC una puerta abierta hacia el desarrollo empresarial, la innovación y el cambio social.

**ACADEMIA PARQUESOFT PASTO****ACUERDO 012015**

Por el cual se expide el estatuto Docente

**EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA ACADEMIA PARQUESOFT PASTO, en uso de sus atribuciones legales**

**ACUERDA:****TITULO I: OBJETIVOS**

Son objetivos de este estatuto los siguientes:

- A. Definir las funciones del personal docente en su actividad educativa en la Academia ParqueSoft Pasto.
- B. Orientar las labores del personal docente.
- C. Definir los derechos y deberes de los docentes así como el perfil de cada uno de ellos.

**TITULO II: DE LOS DOCENTES****CAPITULO I: DERECHOS Y DEBERES****Artículo 1: Derechos**

Los derechos de los docentes son los siguientes:

1. Ejercer sus actividades académicas en armonía y bajo el principio de libertad de cátedra.
2. Ser tratados con respeto teniendo en cuenta su papel de orientadores y catedráticos.
3. Participar activamente de las actividades y/o programas que ofrezca la Academia.
4. Exponer libremente sus ideas e inquietudes promoviendo nuevas propuestas y en pro del mejoramiento constante.
5. Hacer uso de las herramientas que ofrece a la institución para el adecuado desarrollo de sus clases.

6. Recibir remuneración adecuada acorde a su trabajo de manera puntual.
7. Elegir y ser elegido en la participación democrática de los órganos de la Academia.

### **Artículo 2: Deberes**

Son deberes del personal docente:

1. Desempeñar responsable y eficiente mente su labor.
2. Cumplir cabalmente con su jornada de trabajo y asistir a la Academia.
3. Asistir a las reuniones que el consejo directivo y demás entes convoquen para el adecuado funcionamiento de la Academia.
4. Ejercer su papel académico con objetividad y justicia.
5. Prevaler su ética profesional en todo momento.
6. Contribuir con el uso adecuado y responsable de los elementos con los que cuenta la Academia.
7. Ser puntual al momento de iniciar su labor docente.
8. Respetar diferentes puntos de vista, opiniones y credos.
9. Preparar responsablemente la temática de clase así como las herramientas necesarias para su desarrollo.
10. Entregar oportunamente los reportes de notas y evaluaciones de los estudiantes.

## **TITULO III: PERFIL**

### **CAPITULO II: PERFIL DOCENTE**

**Artículo 3:** El docente de la Academia ParqueSoft Pasto deberá:

1. Estar comprometido con la actualización permanente de sus conocimientos con el fin de ofrecer una educación de calidad.
2. Conocer el horizonte institucional de la Academia ParqueSoft Pasto y velar para que estos se cumplan.
3. Tener ética profesional, responsabilidad y una actitud crítica para el cambio.
4. Motivar la cultura del emprendimiento y comprometerse profundamente con los procesos de inclusión social y alfabetización digital.

## **TITULO IV: ADMISIONES**

### **CAPITULO III: SELECCION**

**Artículo 4:** la selección de los docentes requeridos para un determinado cargo se realizara de la siguiente manera:

1. Coordinación académica deberá dar a conocer al director de la Academia la existencia de una vacante y la solicitud de vincular un nuevo docente.
2. Una vez aprobada la solicitud el coordinador académico realizara un concurso interno con el fin de aplicar una prueba para medir los conocimientos en el área y la experiencia de los aspirantes.
3. Una vez aprobada la prueba se pondrá en conocimiento del director de la Academia.
4. Una vez se compruebe que el aspirante ganador cumple con todos los requisitos del cargo a ejercer podrá ser nombrado por el director de la Academia.

**PARAGRAFO 1:** en caso de que el personal docente no reúne los requisitos para optar por el cargo se deberá hacer una convocatoria externa para suplir al vacante.

**Artículo 5:** La selección de un docente externo se debe realizar de la siguiente manera:

1. Se realizara una convocatoria externa la cual deberá ser anunciada en cualquier medio publicitario.
2. Se recibirán hojas de vida de los aspirantes y se preseleccionaran teniendo en cuenta los aspectos requeridos para la asignatura o cargo a suplir.
3. Las personas preseleccionadas deberán pasar por una entrevista con el coordinador de talento humano y el director de la Academia.
4. El director de al academia realizara el nombramiento, acto seguido se realizara al firma del contrato y actualización de datos para la respectiva nómina.

**PARAGRAFO 2:** El aspirante debe tener como mínimo un título profesional y experiencia de un año en el campo a desempeñar.

## **CAPITULO IV: VINCULACION**

**Artículo 6:** los profesores eran vinculados teniendo en cuenta dos tipos de contrato respecto al que le corresponda a cada uno.

1. contrato a término fijo.
2. Contrato a término indefinido.

La modificación de los contratos será aprobada por el director teniendo en cuenta el desempeño y la evaluación docente.

**Artículo 7:** Los docentes hora cátedra serán nombrados por el director.

**Artículo 8:** Los docentes tiempo completo podrán tener contratos adicionales como hora cátedra cuando el director así lo considere necesario.

**Artículo 9:** Los docentes temporales tendrán contrato por el tiempo que sean requeridos en la academia.

## **TITULO V: CLASIFICACION**

### **CAPITULO IV: TIPOS DE DOCENTES**

**Artículo 10:** los docentes se clasifican en:

1. Docente tiempo completo o de planta
2. Docente hora cátedra
3. Docente temporal

**Artículo 11:** los docentes de planta son aquellos que deben trabajar 48 semanas al año, de las cuales las horas deberán distribuirse en dictar clase, resolver dudas de los estudiantes, preparar clases, revisión de evaluaciones, participación de actividades de la academia y tutorías.

**Artículo 12:** Los docente hora cátedra deberán dictar hasta 18 horas de clase a la semana, dentro de estas horas no serán tenidas en cuenta las horas que el docente invierta en

preparar su clase, material, dudas e inquietudes, pero estos ítems serán tenidos en cuenta al momento de su remuneración.

**Artículo 13:** Los docentes temporales son aquellos cuyos servicios son requeridos por un determinado periodo de tiempo y sus contratos serán celebrados teniendo en cuenta el tiempo que se lo requiera en la academia.

## **TITULO V: RETIRO**

### **CAPITULO VI: FINALIZACION DEL CONTRATO O JUBILACION**

**Artículo 14:** Se considera causal de retiro de la Academia cuando un docente ha terminado con un determinado contrato o su tiempo en el ejercicio de la profesión ha terminado.

**PARAGRAFO 1:** El retiro de un docente temporal se hará cuando la prestación del servicio para el cual fue contratado ha llegado a fin término.

**PARAGRAFO 2:** El retiro de un docente hora cátedra se hará efectivo cuando su contrato lo determine de acuerdo a la duración de labor que realizo.

## **TITULO VI: CAPACITACION**

### **CAPITULO VII: INDUCCION**

**Artículo 15:** El encargado de dar la bienvenida a los docentes es el coordinador académico quien hará entrega del estatuto, dará a conocer el horizonte institucional y hará entrega del carnet que lo identifica como docente.

**Artículo 16:** el coordinador académico hará entrega de la carga académica asignada a cada profesor, sus horarios, número de estudiantes y materias a su cargo.

## **TITULO VII: REMUNERACION**

## **CAPITULO VIII: SALARIO**

**Artículo 17:** la remuneración de los profesores tiempo completo, hora catedra y temporales será determinada por el Director anualmente, de acuerdo con la normatividad legal vigente.

**Artículo 18:** La remuneración de las directivas académicas será fijada anualmente por el Director bajo los parámetros que indique el Consejo Directivo y las normas legales.

**Artículo 19:** La remuneración de los docentes se hará teniendo en cuenta el título académico alcanzado por el docente, su experiencia académica, su experiencia laboral y el tipo de contrato que tenga.

## **TITULO VIII: EVALUACION**

**Artículo 20:** La Academia evaluara al personal docente al finalizar cada trimestre con el fin de garantizar educación de calidad y aportar al mejoramiento constate.

**Artículo 21:** Los siguientes son los aspectos que se tendrán en cuenta al momento de evaluar al docente:

1. Conocimiento en la materia que desempeña.
2. Cumplimiento adecuado de su deber
3. Objetividad y justicia al evaluar
4. Ética profesional
5. Desempeño adecuado en el desarrollo de la clase.
6. Participación de las actividades programadas en la Academia.

**Artículo 22:** la evaluación docente se realizara por medio de cuestionario virtual aplicado a los estudiantes al finalizar cada trimestre.

**Artículo 23:** los resultados de las evaluaciones eran evaluados por el director, el consejo académico.

**PARAGRAFO 1:** la calificación será de carácter cualitativa en una escala correspondiente a excelente, bueno, malo, muy malo.

## **TITULO IX: REGIMEN DICIPLINARIO**

### **CAPITULO IX: FALTAS**

**Artículo 24:** Se considera que un docente ha cometido una falta cuando ha incumplido, violado o pasado por alto su deber o lo estipulado por la Academia.

**Artículo 25:** Son faltas muy graves:

1. Acciones consideradas como delitos que atenten contra la integridad de los miembros de la Academia y de su buen nombre.
2. Cometer fraude en la calificación de un examen o valoración de cualquier tipo.
3. Alterar información de su hoja de vida.
4. Hurto de los bienes o recursos que la Academia pone a su servicio.
5. Llegar en estado inadecuado al ejercicio de su profesión (ebrio o haber consumido alucinógenos).
6. Mantener una relación fuera de lo académico profesional con algún alumno o alumna.
7. No asistir a una clase programada.
8. Faltar al respeto a las directivas, estudiantes, compañeros de trabajo.
9. Incumplir con el contrato firmado con la Academia.
10. Causar daño intencional al establecimiento al que pertenece.
11. Demás actos y comportamientos que en su momento se consideren faltas muy graves.
12. Vulnerar la integridad de las personas con discapacidad.

**Artículo 26:** Son faltas graves

1. Desempeño inadecuado
2. Impuntualidad al momento de dictar su clase.
3. No preparación del contenido o temática a trabajar así como exámenes y trabajos.
4. No asistir y/o participar de las actividades y reuniones programas en al Academia.
5. No haber conseguido los objetivos esperados al iniciar el programa.

## **CAPITULO X: SANCIONES**

**Artículo 27:** los docentes que cometan cualquier tipo de faltas serán sancionados de la siguiente manera:

Las faltas muy graves son causales de despido lo cual implica la cancelación inmediata del contrato.

Las faltas graves serán amonestadas con resolución por escrito la cual será anexada a su hoja de vida, en caso de reincidir en la falta se procederá a la cancelación del contrato y su despido por causa justificada.

**Artículo 28:** El consejo directivo podrá decidir sobre la permanencia de los docentes en la Academia a pero contando con las observaciones del consejo académico.

**Artículo 29:** El consejo directivo notificara al docente sancionado de manera escrita, teniendo en cuenta los siguientes ítems:

1. Fecha y hora de la notificación.
2. Nombre e identificación del docente sancionado.
3. Especificación de la falta cometida.
4. Descripción de las normas infringidas y/o violadas por el docente.
5. Se anexaran las pruebas de la falta cometida.
6. Aclaración de que dispone de 5 días hábiles para interponer su defensa ante el consejo directivo de manera escrita anexando pruebas que justifiquen o expliquen dicha conducta irregular.

**PARAGRAFO 1:** Se disponen de 7 días hábiles para tomar la decisión correspondiente al caso y sancionar de la forma debida, se realizar constancia por escrito y se firmara por el docente en mención.

**PARAGRAFO 2:** Si durante los 5 días hábiles el docente no presenta su apelación se entenderá que acepta los cargos y se procederá a sancionar por escrito y debidamente firmado tomando las medidas que el caso amerite.

**PARAGRAFO 3:** El docente que enfrente un caso de régimen disciplinario y este en proceso de sanción deberá abandonar su cargo temporalmente hasta resolver su situación y será reemplazado por otro.

## **TITULO X: DEMOCRACIA**

### **CAPITULO XI: PARTICIPACION**

**Artículo 30:** Los docentes pueden elegir y ser elegidos como representantes del consejo directivo.

**Artículo 31:** Los docentes a postularse a ser elegidos mediante votación deben cumplir con los siguientes requisitos:

1. Ser docente con un contrato activo y vinculado a la Academia.
2. Ser un docente modalidad tiempo completo u hora catedra.
3. No haber enfrentado procesos disciplinarios ni anotaciones de ningún tipo en u hoja de vida.
4. Tener espíritu de liderazgo, justicia ay responsabilidad.
5. Haber acumulado la mayoría de los votos.

## **TITULO XI: DISTINCIONES**

### **CAPITULO XII: RECONOCIMIENTOS**

**Artículo 30:** Teniendo en cuenta los resultados que los docentes obtengan en sus pruebas se harán acreedores a los siguientes estímulos:

1. Exaltar su labor docente en reunión de los órganos de la Academia.
2. Copia del reconocimiento la cual se anexara a su hoja de vida.
3. Financiación a cursos o seminarios de actualización de conocimientos.

**PARAGRAFO 1:** como requisito obligatorio para acceder a la financiación de seminarios o cursos de actualización el docente debe tener un contrato fijo y una permanencia de 5

años en la academia, deberá presentar una solicitud ante el consejo académico especificando el tema, la intensidad horaria y el costo.

**PARAGRAFO 2:** El consejo académico nominara a los profesores y de acuerdo a su desempeño y resultado serán acreedores a incentivos.

**PARAGRAFO 3:** El consejo académico es el encargado de destinar anualmente fondos para incentivos y reconocimientos.

### **COMUNIQUESE Y CÚMPLASE**

Dado en san juan de pasto a los 15 días del mes de enero de 2015

**GELBER ORLANDO MORAN SILVA**  
Rector

# **MANUAL DE CONVIVENCIA**

**ACADEMIA**

**PARQUESOFT PASTO**



**MANUAL DE CONVIVENCIA ACADEMIA PARQUESOFT PASTO  
ACUERDO 022015**

**EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA ACADEMIA PARQUESOFT PASTO, en uso de sus atribuciones estatutarias y legales**

**ACUERDA:**

Expedir el Manual de Convivencia para la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** como parte fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje y parte del proyecto educativo institucional de la academia, el cual permite a los estudiantes y demás miembros de la comunidad educativa de la Academia conocer los símbolos que representan a la institución y tener claridad sobre aspectos de relevancia institucional.

**Misión**

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** es una institución comprometida con la formación para el trabajo y desarrollo humano, como centro de formación y emprendimiento, busca capacitar el talento humano del departamento de Nariño, mediante el desarrollo de competencias en el uso y apropiación de las TIC como herramientas básicas para su desempeño profesional y su vinculación al mercado laboral, bajo un enfoque de inclusión social basado en la valoración de la diversidad como elemento enriquecedor del proceso de enseñanza aprendizaje.

**Visión**

En el 2020, ser pioneros en alfabetización y apropiación de Tecnologías de la Información y Comunicación en el departamento de Nariño y posicionarnos a nivel local y global, como uno de los centros de emprendimiento y formación para el trabajo y desarrollo humano de mayor impacto social.

## **Objetivos Institucionales**

### **Objetivo General**

Brindar un servicio educativo de calidad mediante la formación integral del estudiante y el desarrollo de técnicas y habilidades en el uso de las TIC dirigido a toda la población del departamento de Nariño, sin exclusión alguna, con el fin de que sean gestores de nuevos proyectos y puedan desempeñarse adecuadamente en el campo profesional y laboral.

### **Objetivos Específicos**

- Fortalecer los procesos de apropiación de las TIC, mediante el entrenamiento a través de sesiones de Coaching Management a fin de desarrollar en los estudiantes competencias para su vinculación al mercado laboral.
- Contribuir al desarrollo sostenible de la región por medio de procesos pertinentes de educación técnica laboral mediante la adquisición de habilidades para el trabajo a través de un aprendizaje basado en proyectos que permita la vinculación del egresado al sector productivo.
- Formar talento humano con gran sentido de competitividad, responsabilidad social, y adaptabilidad a las condiciones y exigencias del mercado regional, nacional e internacional.
- Promover la capacidad de emprendimiento en los estudiantes, con el fin de que vean en las TIC una puerta abierta hacia el desarrollo empresarial, la innovación y el cambio social.

## **TITULO I: SIMBOLOS ISNTITUCIONALES**

### **CAPITULO I: BANDERA Y ESCUDO**

## **TITULO II: VALORES ISNTITUCIONALES**

- **Autonomía:** La entendemos como la capacidad de las personas para realizar una actividad de manera independiente y por motivación propia, dejando de lado cualquier tipo de limitación, discapacidad e inconveniente.
  
- **Respeto:** Es la base de toda convivencia social, lo consideramos como uno de los valores fundamentales que parte de la comprensión de las diferencias e individualidades, para permitir la valoración propia, la valoración a los demás y al entorno.
  
- **Responsabilidad:** Concebimos este valor como la capacidad individual de asumir compromisos consigo mismo y con los demás; por esta razón nos sentimos altamente comprometidos y responsables en suministrar procesos que permitan no solo el desarrollo académico sino integral del estudiante.
  
- **Actitud de Emprendimiento:** Reconocemos la capacidad del ser humano para comenzar nuevos proyectos, por tal razón a través de los procesos desarrollados fortalecemos esta capacidad brindando las herramientas necesarias para la generación de nuevos emprendimientos y otras alternativas laborales que promuevan el desarrollo individual y regional.

## **TITULO III: PRINCIPIOS**

### **Artículo 1: Objeto**

El manual de Convivencia contempla los derechos y deberes que se le reconocen al estudiante que hace parte de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** y demás normas que rigen a la comunidad Educativa.

### **Artículo 2: Ámbito de Aplicación**

Para efectos de este estatuto se entiende por estudiante, toda aquella persona que se encuentre matriculada en cualquier programa de formación ofrecido por la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**.

### **Artículo 3: Principios Generales**

1. Todos los estudiantes tendrán igualdad de derechos y deberes sin ningún tipo de preferencias.
2. La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** brinda una formación integral buscando el adecuado desarrollo de las capacidades y habilidades de los estudiantes en cuanto al uso de las TIC como herramientas de inclusión social para aquellas personas que se encuentran en condición de vulnerabilidad.
3. Los programas de formación tienen un plan de estudios flexible, que se adapta a las necesidades y condiciones de los estudiantes.
4. El presente estatuto se basa en el desarrollo de valores y la adquisición de sentido de pertenencia institucional con el fin de estimular y fomentar la participación del estudiante y lograr despertar en él un sentido de emprendimiento que le permita un adecuado crecimiento personal y profesional.

## **TITULO IV: GENERALIDADES**

### **CAPITULO 2: Mecanismos de Admisión e Inscripción**

#### **Artículo 4: Inscripción**

El aspirante interesado en formarse en la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** podrá inscribirse en cualquiera de los programas técnicos que ofrece la Academia, para ello debe tramitar el proceso de inscripción y cumplir con los siguientes requisitos:

- Fotocopia del documento de identidad, sea cedula de ciudadanía o tarjeta de identidad para los menores de edad.
- Diligenciar completamente el formulario de Inscripción.
- Fotocopia del diploma de Bachiller.
- Fotografía 3 x 4 fondo azul.

El interesado debe verificar si cumple con los requisitos establecidos para su inscripción

El aspirante debe inscribirse en la SECRETARIA GENERAL o por otro medio establecido por la institución haciendo uso del formulario asignado para este proceso.

**PARAGRAFO 1:** El valor cancelado por concepto de inscripción no será devuelto en ningún caso.

**PARAGRAFO 2:** la forma de admisión puede ser modificada por el Consejo directivo.

### **Artículo 5: Admisión**

El proceso de admisión se inicia con la aplicación de una Entrevista Psicológica Pre matrícula, con el fin de determinar el Perfil de Entrada del Estudiante y orientarlo en su elección del programa de formación. Una vez aprobada la entrevista, se procede a remitir al estudiante al Jefe de Admisiones y Registros para que liquide los costos educativos al aspirante y efectúe el respectivo pago para poder legalizar la matrícula. Una vez que el estudiante cancela o abona el valor de la matrícula diligenciará la hoja de matrícula la cual debe estar firmada por el aspirante, cumplido con lo anterior se le da la bienvenida al estudiante quien hará parte de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**.

**PARAGRAFO 1:** se garantiza al estudiante la posibilidad de ingresar a la Academia en igualdad de condiciones.

## **CAPITULO 3: Matricula**

### **Artículo 6: Matricula**

Es el acto por el cual una persona adquiere la calidad de estudiante hasta la finalización del periodo determinado, después del cual debe renovarse y se legaliza con la firma del estudiante con la cual se compromete a cumplir y acoger las normas y reglamentos de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**.

Para realizar el proceso de matrícula debe tenerse en cuenta lo siguiente:

- C. El estudiante debe cancelar el valor de la matrícula en el banco asignado por la institución, dentro de las fechas establecidas para este proceso, caso contrario cuenta con 3 días hábiles dentro de los deberá solicitar una nueva liquidación por concepto de matrícula.
- D. Para renovar semestralmente su matrícula, el estudiante debe estar a paz y salvo con las dependencias de la Academia.

**PARAGRAFO 1:** El valor de la matricula será reintegrado únicamente en el caso de que el estudiante sea acreedor a matrícula de honor, en ningún otro caso se hará devolución del dinero cancelado por concepto de matrícula.

## **CAPITULO 4: Reserva de cupo y Reingreso**

### **Artículo 7: Reserva de Cupo**

La ACADEMIA PARQUESOFT PASTO garantiza la reserva de cupo en casos especiales tales como:

- C. Cuando el estudiante deba resolver su situación militar y sea requerido para prestar el servicio militar.
- D. Cuando existan riesgos en la salud del estudiante y sea debidamente comprobados.

### **Artículo 8: Reingreso**

El estudiante que desee reintegrarse al programa que se ha matriculado deberá hacer una solicitud y justificación por escrito y presentarla a la coordinación académica para efectuar el respectivo reingreso.

**PARAGRAFO 1:** El reingreso se hace efectivo una vez la coordinación académica estudie la justificación del caso.

**PARAGRAFO 2:** El estudiante cuya solicitud de reingreso sea aceptada deberá acogerse al plan de estudios vigente cursando las materias que este estipule, así ya estén aprobadas debido al cambio de contenidos realizado.

## **TITULO V: ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL**

### **Artículo 9: Organización**

La estructura administrativa de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** está organizada de la siguiente manera:

- A. **Junta de Socios:** Está formada por socios los cuales son elegidos por un periodo de tiempo determinado.
- B. **Consejo Directivo:** el cual está integrado por

Presidente de la junta de socios

El director académico

El Coordinador Académico

Un representante de los propietarios, dado el caso de que la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** es de carácter privado.

Dos representantes de los docentes, elegidos por ellos mismos.

Un representante de los estudiantes elegidos por ellos mismos.

**C. Director.**

**D. Secretaria General.**

**E. Coordinación Académica.**

**F. Coordinación de control de Calidad**

**G. Coordinación Administrativa.**

**H. Coordinación de Tecnologías.**

## **TITULO V: EL ESTUDIANTE, SUS DERECHOS Y DEBERES**

### **CAPITULO 5: DERECHOS**

**Artículo 10:** La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** garantiza al estudiante una formación integral basado en principios y valores que le permiten crecer a nivel personal y laboral, de igual manera se pretende lograr un proceso de enseñanza aprendizaje exitoso, para lo cual se cuenta con profesionales en educación competentes y en permanente actualización de conocimiento.

- a) Se vela por una educación inclusiva que brinde oportunidades laborales y sociales a aquellos que por algún factor se encuentran en condición de vulnerabilidad y se despierta en ellos un sentido de emprendimiento para que sean gestores de ideas y de oportunidades.

Son derechos del estudiante los siguientes:

- A) Hacer uso adecuado de los recursos que la Academia cuenta y emplearlos en las actividades de su proceso de formación.
- B) Ser identificado como estudiante de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** portando su respectivo carnet.
- C) Recibir eficientemente todos los servicios que Bienestar Institucional ofrezca.
- D) Participar activamente en el proceso de elección de algunos directivos y representantes de la comunidad estudiantil.

- E) Expresar sus dudas e inquietudes ante los docentes y ser atendido de manera pertinente por ellos.
- F) Presentar reclamos, quejas o sugerencias ante los estamentos institucionales.
- G) Mantenerse informado sobre los procesos desarrollados en la Academia.
- H) Participar de la evaluación docente.
- I) Demás derechos fundamentales contemplados en los estatutos y la Constitución Política de Colombia.

## **TITULO VI: ASESORAMIENTO ACADEMICO**

### **CAPITULO 6: Tutorías**

**Artículo 11:** Se reconoce el derecho que tiene el estudiante de aclarar dudas e inquietudes por medio de tutorías o asesoramiento académico el cual puede ser brindado por un docente de tiempo completo o por estudiantes distinguidos y vinculados a las tutorías académicas.

## **TITULO VII: PARTICIPACION DEMOCRATICA**

### **CAPITULO 7: Órganos de Gobierno**

#### **Artículo 12: Delegados y representante estudiantil**

El estudiante tiene el derecho de participar activamente del Gobierno escolar eligiendo a sus representantes, para lo cual se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Serán elegibles todos los estudiantes matriculados en un determinado programa de la Academia.
- La elección de los representantes de los estudiantes se realizara por votación, determinado así quienes harán parte de los órganos de gobierno.

#### **Artículo 13: Funciones y Derechos** Son funciones las siguientes:

- C. El representante y delegados de los estudiantes deben ser mediadores y gestores de proyectos y propuestas que favorezcan a la comunidad estudiantil a la cual representan.
- D. Así mismo deben participar activamente de las reuniones programas pro los órganos de gobierno de la Academia.

Son derechos los siguientes:

- D. Los delegados y representantes de los estudiantes tienen el derecho de participar en la toma de decisiones de los órganos de gobierno al cual pertenecen.
- E. De igual manera debe informárseles sobre cualquier actualización o reforma a los estatutos y demás reglamentación.
- F. Fundamentalmente se garantizara la libre expresión sin juzgamiento alguno, siempre que estén dentro del marco del respeto personal e institucional.

#### **Artículo 14: Obligaciones**

Son obligaciones de los Representantes y Delegados de los estudiantes las siguientes:

- E. Asumir con responsabilidad el acto de representar activamente a la comunidad estudiantil que los ha elegido.
- F. Hacer cumplir y velar por los derechos de la comunidad estudiantil.
- G. Manejar la información suministrada con prudencia y confidencialidad.
- H. Mantener informada a la comunidad educativa sobre los procesos que se adelantan en la Academia.

### **TITULO VIII: EVALUACION ACADEMICA**

#### **CAPITULO 8: Evaluación con Justicia y Objetividad**

**Artículo 15:** Todo estudiante debe ser evaluado bajo los principios de justicia y objetividad teniendo en cuenta su conocimiento, convivencia y desempeño académico.

**PARAGRAFO 1:** si un estudiante se muestra inconforme frente a la nota obtenida, debe solicitar por escrito con respectiva justificación ante la Coordinación Academia una reevaluación, el caso será analizado y posteriormente reevaluado si así lo dispone el órgano competente.

#### **Artículo 16:** Exámenes

Todo estudiante deberá ser evaluado durante su proceso de formación, para realizar este proceso se debe:

- A) Informar con anterioridad al estudiante la aplicación de una prueba.
- B) Acordar de común acuerdo entre docentes y estudiantes la fecha establecida para aplicar la prueba.

- C) Informar los ítems a tener en cuenta en el proceso de evaluación, así como las estrategias y porcentajes asignados a la prueba.
- D) Informar el tiempo con el que se cuenta para el desarrollo de la prueba.
- E) Retroalimentar al estudiante en cuanto a su nota si este así lo desea.
- F) La nota deberá ser entregada durante los 10 días siguientes a la realización de la prueba.

**PARAGRAFO 1:** la duración máxima de una prueba o examen deberá ser de 2 horas, en caso de ser necesario un tiempo adicional a este se deberá informar a la Coordinación Académica quien decidirá sobre el caso.

**PARAGRAFO 2:** La nota mínima aprobatoria es de 3.0 en una escala 0 a 5.

### **Artículo 17: Talleres y Exposiciones**

Otra forma de evaluación son los talleres sean grupales o individuales:

- G. La fecha de entrega de cada taller será concertada en caso de que así se requiera y deberá definirse en el momento en el cual se plantea el taller.
- H. Para la evaluación de estos se informará sobre los ítems a tener en cuenta y el porcentaje asignado a cada uno.
- I. Se definirá la forma de entrega de los talleres el mismo día de su vigencia.
- J. Las notas deberán ser entregadas durante los 10 días siguientes a la presentación del taller.
- K. La fecha de las exposiciones eran concertadas si así lo requiere el caso, la asignación de grupos y temas se realizaran de acuerdo a la metodología que aplique el docente.
- L. La nota de la exposición deberá ser entregada el mismo día, a menos de que requiera de revisión de material adicional por parte del docente al nota se entregara durante 10 días después de realizada al exposición.

**PARAGRAFO 1:** la nota mínima aprobatoria es de 3.0 en una escala de 0 a 5.

## **TITULO IX: BECAS E INCENTIVOS**

## **CAPITULO 9: INCENTIVOS Y AYUDAS ACDEMICAS**

**LA ACDEMIA PARQUESOFT PASTO** comprometida con la formación de la población Nariñense y buscando el fácil acceso a la educación y reconociendo el esfuerzo del estudiante propone ayudas académicas como apoyo a sus estudiantes y reconocimientos al buen rendimiento académico:

### **Artículo 18: Becas**

El estudiante puede acceder a una beca total cuando su promedio académico de 0 a 5 sea igual o superior a 4.85 en el programa al cual está adscrito.

### **Artículo 19: Matrículas de Honor**

Los estudiantes que tendrán reconocimiento de matrícula de honor y serán exonerados del pago de su matrícula son aquellos cuyo promedio entre 0 a 5 sea de 4.85 en el periodo académico en curso.

**PARAGRAFO 1:** El estudiante que obtenga el mejor promedio de notas dentro de su grupo, la Academia le concederá la Matrícula de Honor exonerándolo del pago del de la matrícula financiera para el periodo siguiente. Al estudiante que obtenga el segundo mejor promedio de notas dentro de su grupo, la Academia le concederá la exoneración del 50% del pago del valor de la Matricula financiera para el periodo académico siguiente.

**PARAGRAFO 2:** Los estudiantes deben estar correctamente matriculados y sin antecedentes disciplinarios.

**PARAGRAFO 3:** Los estudiantes no deben ser repitentes ni haber perdido un periodo académico ni haber habilitado asignaturas.

**PARAGRAFO 4:** se concederá matrícula de honor a los dos mejores promedios; en caso de empate en el primer puesto, se procederá a calcular el promedio de notas con sus respectivos decimales, si persiste el empate, se repartirá una beca y media entre los estudiantes interesados, además cabe anotar que en este caso no existirá segundo puesto.

### **Artículo 20. Monitorias**

Aquellos estudiantes que se destaquen por su rendimiento académico podrán participar de las convocatorias vigentes para tutores o monitores.

**PARAGRAFO 1:** se abrirán convocatorias como se requieran para monitores y/o tutores, las reglas de la convocatoria serán definidas por el ente que ofrece la vacante.

**PARAGRAFO 2:** Los estudiantes que participaran de la convocatoria deberán estar correctamente matriculados, cumplir con los requisitos de la convocatoria y no tener faltas disciplinarias.

### **Artículo 21: Mención de Honor**

Se concederá reconocimiento público en la ceremonia de grado según lo designe el Consejo Directivo y se consignaran el acta de grado y hoja de vida del estudiante.

**PARAGRAFO 1:** se realizara mención de honor como reconocimiento a la labor académica realizada por el estudiante para lo cual debe haber finalizado exitosamente sus estudios con un promedio acumulado final igual o superior a 4.5 ,de igual manera no debe tener sanción disciplinaria ni haber cursado por segunda vez asignaturas.

## **TITULO X: LEGÍTIMA DEFENSA**

### **CAPITULO 10: RECLAMACION**

**Artículo 22:** Los estudiantes de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** podrán hacer sus peticiones, reclamos y en casos que se requiera interponer su defensa de manera escrita ante el órgano correspondiente para cada caso, siempre teniendo en cuenta el plazo máximo para hacerlo, fundamentando, justificando y/o anexando pruebas si el caso lo requiere.

## **TITULO XI: SEGURIDAD E INTEGRIDAD**

## **CAPITULO 11: SEGURO ESCOLAR**

**Artículo 23:** Todo estudiante tiene derecho a su bienestar y protección a través de un seguro escolar de acuerdo a las disposiciones generales que establece la ley y la Academia.

## **TITULO XII: EL ESTUDIANTE Y SUS DEBERES**

### **CAPITULO 12: DEBERES**

**Artículo 24:** Así como se garantizan los derechos de los estudiantes, a su vez deben cumplir una serie de deberes, los cuales se nombran a continuación.

Son deberes de los estudiantes los siguientes:

- A) Cumplir cabalmente con lo consagrado en la Constitución política de Colombia y los demás estatutos de la Academia.
- B) Asistir a sus clases teórico prácticas, pruebas y talleres programados a lo largo de su periodo de formación.
- C) Hacer uso adecuado de los recursos e instalaciones que la Academia pone a su disposición.
- D) Respetar la libre expresión para un asan convivencia en la Academia.
- E) Estar a paz y salvo con las diferentes instancias de al Academia.
- F) Responder por los daños causados a los recursos y planta física o elementos que sean prestados y se hayan perdido.
- G) Participar de las actividades programadas pro al Academia.
- H) Demás deberes que se deriven en el ejerció de su formación.

## **TITULO XIII: REGIMEN DICIPLINARIO**

La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** con el fin de lograr un proceso de formación exitosa y sin contratiempos mayores, establece un régimen disciplinario que debe ser acatado por el estudiante matriculado a la Academia.

### **CAPITULO 12: FALTAS DICIPLINARIAS**

**Artículo 25:** Para este estatuto las faltas se clasifican en: graves, muy graves y leves.

Son faltas leves aquellas que afecten el normal desarrollo de las labores académicas además del incumplimiento de los deberes consignados en el presente estatuto.

Son faltas graves son aquellas conductas que perjudiquen el buen nombre y la integridad de la comunidad de la Academia.

Son faltas muy graves las que la ley define como delitos exceptuando los culposos y políticos.

**PARAGARFO 1:** dentro de las faltas leves se encuentra: fraude, copia o plagio, en pruebas, talleres y demás ,mala conducta dentro y fuera del aula de clases, incumplir con sus deberes contemplados en el estatuto y demás faltas consideradas leves por las autoridades de la academia,

**PARAGARFO 2:** son faltas graves: atentar física y verbalmente contra un compañero estudiante, docente o administrativo y demás miembros de la Academia, expender o comercializar cualquier tipo de droga o estupefaciente que altere el comportamiento de los estudiantes dentro de la Academia, presentar documentación falsa, hacer uso de elementos de la institución para fines diferentes a los académicos, la cometer repetitivamente faltas leves.

**PARAGRAFO 3:** son faltas muy graves: porte ilegal de armas, hurto de material de la institución o de la comunidad educativa, actos que atenten contra la vida, salud mental y sexual de la comunidad educativa, repetición de faltas graves.

### **CAPITULO 13: SANCIONES**

**Artículo 26:** la sanción se realizar teniendo en cuenta el grado de la falta cometida:

Las faltas leves se sancionan de la siguiente manera:

- E. Llamado de atención.
- F. Retiro del aula de clases si el docente desea que sea el alumno quien abandone la clase o es el mismo docente quien no continúa con el normal desarrollo de su clase.
- G. Amonestación verbal o escrita
- H. Anulación del trabajo o evaluación.

Las faltas graves son sancionadas así:

- D. Suspensión del estudiante en un periodo de 7 a 30 días calendario dependiendo del daño.
- E. Cancelación de la matricula por un periodo académico o detención del título por un año.
- F. Inhabilidad para ejercer cargos dentro de la institución hasta por 2 meses.

Las faltas graves se sancionan así:

- C. Cancelación de la matricula por un año.
- D. Expulsión de la Academia de manera permanente.

## **CAPITULO 14: PROCESO DICIPLINARIO**

### **Artículo 27: Competencia de sanciones**

Dependiendo del grado de la falta se faculta a los órganos de la Academia para imponer la sanción respectiva.

Las faltas leves serán sancionadas por el profesor, director de grupo y/o coordinación académica.

Las faltas graves y muy graves serán sancionadas en primera instancia por el consejo académico y como segunda instancia está el consejo directivo.

### **Artículo 28: Notificación**

Si después de haber analizado los hechos el consejo directivo considera que se ha cometido una falta muy grave se procederá a notificar por escrito de la siguiente manera:

- E. Fecha, nombre del implicado y descripción de los hechos.
- F. Adjuntar pruebas o evidencias que corroboren lo sucedido.
- G. Sanción aplicable a la falta cometida
- H. Notificar que cuenta con 5 días hábiles para interponer su defensa.

**PARAGRAFO 1:** Si el estudiante en el tiempo establecido no responde en su defensa, se entenderá que asume los cargos y la sanción aplicada y por tanto se hará por escrito la observación de que el estudiante no respondió a su defensa.

**PARAGRAFO 2:** la apelación deberá presentar firmada por el estudiante de manera escrita ante el consejo académico.

**PARAGRAFO 3:** la decisión final será tomada en un plazo de 10 días en los cuales se analizara la apelación del estudiante si esta existe, la resolución final deberá ser firmada por el estudiante y el representante del órgano competente.

## **TITULO XIV: PLAN DE ESTUDIOS**

### **CAPITULO 15: Créditos Académicos**

#### **Artículo 29.**

### **CAPITULO 16: Plan Curricular**

**Artículo 30:** los planes de estudio de la **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO**, deben ser flexibles y actualizados de tal manera que se adapten a las necesidades de la población a formar.

#### **Artículo 31: Actividades**

Los planes de estudio especifican los talleres, proyectos, parciales, practicas, exposiciones y demás actividades que se realizarán y desarrollaran durante el periodo académico, además deben dar claridad sobre la intensidad horaria destinada para cada una de las anteriores.

## **CAPITULO 17: Cursos y Refuerzos**

### **Artículo 32: Cursos Especiales**

Un curso especial es aquel que no está contemplado dentro del plan de estudios y busca formar, preparar o capacitar para una determinada prueba.

**PARAGRAFO 1:** el Consejo Académico asignará un docente encargado de dictar el curso y este puede programarse en cualquier momento de tal manera que no interfiera en el desarrollo normal del plan de estudios.

### **Artículo 33: Refuerzo**

Un curso de refuerzo busca nivelar avanzar o habilitar un conocimiento, estos son programados en vacaciones con un contenido y evaluación un tanto similar a las asignaturas regulares del plan de estudios.

**PARAGRAFO 1:** Es una obligación y deber del estudiante asumir el valor del curso, así mismo deberá asistir al 90% de la duración del curso y aprobarlo satisfactoriamente pues solo podrá cursarlo una vez después de haber perdido la asignatura del plan de estudios.

**PARAGRAFO 2:** Los cursos de refuerzo deben solicitarse por escrito ante el consejo académico pro solicitud de los interesados recopilando las respectivas firmas.

## **TITULO XV TITULACION**

**Artículo 34:** La **ACADEMIA PARQUESOFT PASTO** está habilitada para otorgar títulos en los siguientes programas:

- Técnico Laboral en Arte Digital
- Técnico Laboral en Animación

Los grados se efectuarán trimestralmente teniendo en cuenta los requisitos y normas necesarios para graduarse.

### **Artículo 35: Requisitos para optar por el título**

Los estudiantes que deseen optar por el título deberán cumplir los siguientes requisitos:

- A) Haber presentado como requisito parcial para optar por el título un trabajo de grado.
- B) Entregar informe final y haber sustentado el trabajo de grado.
- C) Estar a paz y salvo con las dependencias de la academia.

D) Estar a paz y salvo académicamente.

**COMUNIQUESE Y CUMPLASE**

Dado en San Juan de Pasto a los 20 días del mes de Enero de 2015

**GELBER ORLANDO MORÁN SILVA**  
Rector

*Apéndice 4 Diarios de campo*

**Asesoramiento Pedagógico Sesión I**

FECHA: abril 8 de 2015

HORA: 2.00 pm a 4:00 pm

LUGAR: Auditorio ParqueSoft Pasto

**SESION I**

Los entrenadores de Parquesoft llegan uno a uno, y se dirigen al auditorio General para dar inicio a las sesiones de asesoramiento pedagógico, el auditorio es bastante grande para el reducido número de participantes, se ubican en los asientos de adelante con el fin de observar claramente la presentación visual que se ha preparado para afianzar los conocimientos; ocupan tan solo las 3 primeras hileras de asientos del lado derecho del auditorio.

Sus caras demuestran curiosidad, asombro, observan con detalle el lugar, los equipos y por su puesto observan de arriba abajo a la persona que va a dirigir esta sesión, desde el primer momento se puede evidenciar la heterogeneidad del grupo, a simple vista cada uno refleja su profesión; el economista un tanto serio, el diseñador gráfico y la comunicadora social siempre sonrientes y con ánimo jocoso, las licenciadas en informática un tanto reservadas y con una actitud seria, los ingenieros de sistemas alejados del grupo y su sobriedad ante todo, como la actitud que demuestran es bastante obvia, no se conocen pues es la primera vez que están reunidos; con el fin de romper el hielo, se realiza una dinámica de presentación, se muestran un tanto difíciles y nerviosos, poco quieren decir de cada uno, se limitan a su nombre y profesión, mientras uno de los fotógrafos encargados de recopilar evidencias se dedica a tomar innumerables fotografías en todos los ángulos al auditorio participante.

Terminada la dinámica se procede a tratar la temática y expresarla de la mejor manera posible, pues además de las heterogeneidad en cuanto a profesiones el rango de edades es bastante amplio, el menor de los participantes tiene 24 años y el mayor de ellos tiene alrededor de 48 años, a medida que se va compartiendo la temática, experiencias y entre risa y chanza, se siente que el grupo ya entro en confianza y se procede entonces a formular un ejercicio de participación, en el cual obviamente toma la iniciativa el diseñador gráfico, quien decide improvisar una clase en su área para demostrar su estilo docente, al parecer tiene gran experiencia en el campo y demuestra gran facilidad verbal y de expresión corporal, seguido de él, participa una de las ingenieras de sistemas la cual por medio de su ejemplo pone a reflexionar al grupo en cuanto a los recursos y a la adaptabilidad docente, pues ha trabajado en zonas vulnerables afectadas por el conflicto armado en Tumaco.

Así sucesivamente participan uno a uno, unos con mayor facilidad verbal que otros, con mayor dominio del público y facilidad para sintetizar y expresar ideas, posterior a esta dinámica se continúa con la explicación de la temática con el fin de aclarar dudas e interrogantes y resumir aspectos importantes del tema.

Una vez expresadas las ideas y como elemento de complemento, se realiza la presentación de un video resumen el cual al finalizar es interpretado por la mayoría de los asistentes quienes se turnan para expresar su punto de vista respecto a la temática tratada.

Una vez realizada la reflexión se procede a firmar las listas de asistencia, a agradecer al público participante y a brindar las orientaciones necesarias para continuar con la Sesión II al día siguiente.

Terminadas las recomendaciones y orientaciones los participantes salen en y se dirigen a la salida, en la cual se aglomeran y realizan comentarios sobre la importancia de la temática y comparten entre ellos experiencias que por pena no fueron contadas en la sesión, otros de los entrenadores salen apresurados y abandonan el lugar.

Una vez retirado el personal asistente el Director Ejecutivo de Parquesoft revisa que todos los elementos facilitados para el asesoramiento queden en buenas condiciones y cierra la puerta del auditorio principal, dando por terminada esta sesión.

## Asesoramiento Pedagógico Sesión II

FECHA: abril 9 de 2015

HORA: 8:00 am a 12:00 m

LUGAR: Aula de Video VIPRI -bloque lingüista e idiomas

### SESION II

Para esta sesión los entrenadores llegaban un tanto desorientados, buscando el bloque de Lingüística e idiomas tal como se les había informado, se mezclaban entre la multitud de estudiantes quienes se dirigían a sus salones de clase.

Una vez ubicado el bloque de Lingüista e idiomas, los entrenadores que llegaron tan puntuales como de costumbre, se sentaban en las gradas de la entrada a esperar a que llegaran más compañeros y así entonces armar un grupo un tanto numeroso para subir al aula asignada ubicada en el segundo o piso.

Pasados 15 minutos de la hora prevista, los estudiantes ya completos llegaron al aula de video, se ubicaron tal como ellos quisieron, los pupitres que estaban organizaos en hileras fueron arrasados y desplazados a lo largo del salón pro los entrenadores, quienes buscaron el mejor lugar y la mejor compañía para dar inicio a esta sesión.

Una vez ubicados todos, ya con una actitud diferente a la de la primera sesión, con más confianza entre ellos y sobre todo con mucha más confianza hacia la persona encargada de dirigir la sesión, se comenzó a explicar al temática, a dar participación a cada uno de los entrenadores quienes querían expresar y comentar sus experiencias con respecto al tema, dar aportes y resolver sus dudas frente a algunos contenidos, envista de al gran participación del auditorio se planteó una dinámica la cual consistía en ponerse en el lugar de una personas con discapacidad y buscar la manera de poder contribuir a su adecuado proceso formativo desde el aula de clases, los resultados de la dinámica fueron interesantes, se organizaron en grupos de tal manera que el número de participante este bien distribuido, así mismo empezaron por su iniciativa a mostrar lo que habían reparado en público, dramatizaciones, clases magistrales, historietas, etc..

La dinámica fue de gran n acogida pues motivo la participación de todos, así mismo aportaron respecto a las nuevas herramientas TIC brindando su conocimiento desde sus áreas de formación, los ingenieros de sistemas aportaron en cuanto a tecnología adaptable a situaciones de discapacidad, el economista compartió un modelo de inclusión puesto en marcha en el sector educativo, la comunicadora social dio a conocer sus experiencias en cuanto a trabajo con comunidades vulnerables y así cada uno compartió lo que sabía sobre las temáticas tratadas.

En la mitad de la jornada y teniendo en cuenta que aún faltaban temáticas por cubrir, la señora Edilma Cuastumal quien se desempeña como personal de servicios generales de

ParqueSoft Pasto, tocó a la puerta e ingresó en los refrigerios enviados desde la sede principal para los participantes del asesoramiento.

En esta jornada de descanso quedaron alrededor de 15 minutos, los participantes comentaban sobre la temática tratada y sus experiencias vividas al respecto, una vez terminado el refrigerio y recuperado el orden en el salón, se procede entonces a presentar un video resumen respecto a las temáticas tratadas, el cual fue interpretado por varios asistentes, además como antesala final, se dio una demostración de algunas herramientas que podían emplearse en los procesos formativos, tal vez esta parte fue al que más cautivo su atención, pues de inmediato querían interactuar con las herramientas de autor y demás recursos TIC para la educación.

Unos interactuaron con software de autor, otros con las plataformas para cursos virtuales, otros con plantillas para páginas web, presentadores de ideas, blogs, wikis entre otros, como el tiempo de finalización estaba cerca y debíamos abandonar el aula, cada uno se dispuso a dejar los asientos tal como los encontraron al inicio y así mismo se preocuparon por el aseo del salón.

Antes de finalizar la sesión se pasó la lista de asistencia la cual fue firmada por todos, se tomaron las evidencias fotográficas pertinentes y se agradeció al público por su tiempo y participación, uno a uno abandonó el aula y salieron del lugar, dando por finalizado la sesión II del asesoramiento.

## Apéndice 5 Instrumento de Validación

### Hoja de puntuación

Objeto de aprendizaje \_\_\_\_\_ Evaluador/a \_\_\_\_\_

Anotaciones generales:
------------------------

★ ★ ★ ★ ★  
 ★ ★ ★ ★ ★  
 ★ ★ ★ ★ ★  
 ★ ★ ★ ★ ★  
 ★ ★ ★ ★ ★

Bajo → Alto

	1	2	3	4	5	NA
1. <b>Calidad de los contenidos:</b> veracidad, exactitud, presentación equilibrada de ideas, y nivel adecuado de detalle.						
2. <b>Adecuación de los objetivos de aprendizaje:</b> coherencia entre los objetivos, actividades, evaluaciones, y perfil del alumnado.						
3. <b>Feedback (retroalimentación) y adaptabilidad:</b> contenido adaptativo o feedback dirigido en función de la respuesta de cada alumno/a y su estilo de aprendizaje.						
4. <b>Motivación:</b> capacidad de motivar y generar interés en un grupo concreto de alumno/as.						
5. <b>Diseño y presentación:</b> el diseño de la información audiovisual favorece el adecuado procesamiento de la información.						
6. <b>Usabilidad:</b> facilidad de navegación, interfaz predictiva para el usuario y calidad de los recursos de ayuda de la interfaz.						
7. <b>Accesibilidad:</b> el diseño de los controles y la presentación de la información está adaptada para discapacitados y dispositivos móviles.						
8. <b>Reusabilidad:</b> capacidad para usarse en distintos escenarios de aprendizaje y con alumno/as de distintos bagajes.						
9. <b>Cumplimiento de estándares:</b> adecuación a los estándares y especificaciones internacionales.						