TERCERA VERSION DE LA FERIA DE INNOVACION NORMALISTA

BAÑOS PABA JOSÉ GREGORIO

PRESENTADO A:

Dr. FRANCISCO ADONIS AMARIS LARA

RECTOR

PROYECTO TRANSVERESAL

INSTITUCION EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR DE MOMPOX

SANTA CRUZ DE MOMPOX

FEBRERO DE 2026

1. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Aspecto	*Descripción*
Institución Educativa	Escuela Normal Superior de Mompós
DANE	113468000015
ICFES	004614
NIT	806011709-4
Municipio	Mompós
Departamento	Bolívar
Rector	Doctor Francisco Adonis Amaris
Proyecto	III Feria de Innovación Normalista 2026
Lema	*Investigar, crear, innovar y transformar nuestro territorio*
Tipo	Proyecto pedagógico institucional, interdisciplinario y transversal
Población	Estudiantes de los diferentes niveles educativos de la institución
Articulación	PEI – MENDHI – SII – CLEER – PFC – SIEE – proyectos transversales
Vigencia	Año lectivo 2026
Evento central	III Feria de Innovación Normalista 2026

2. PRESENTACIÓN

La III Feria de Innovación Normalista 2026 se concibe como una estrategia pedagógica institucional orientada al fortalecimiento de la investigación escolar, la creatividad, la innovación, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la capacidad de los estudiantes para proponer alternativas de transformación de su realidad.

La Feria se desarrolla en coherencia con el Proyecto Educativo Institucional 2026 de la Escuela Normal Superior de Mompós, particularmente con el Modelo Educativo Normalista para el Desarrollo Humano y la Innovación – MENDHI, cuyo enfoque institucional es problémico, investigativo e intercultural. El PEI concibe al estudiante como sujeto activo que construye conocimiento mediante la problematización de su realidad, el trabajo colaborativo y la investigación en el aula y el territorio.

En consecuencia, la Feria no se entenderá como una actividad aislada de exposición de trabajos, sino como el escenario de culminación y socialización de procesos pedagógicos desarrollados en el aula, en los cuales los estudiantes identifican necesidades, intereses o problemas; formulan preguntas; investigan; diseñan; experimentan; construyen; validan; mejoran y comunican soluciones.

La propuesta integra diferentes modalidades de innovación, entre ellas:

- ✓ Experimentación científica
- ✓ Construcción de prototipos
- ✓ Innovación tecnológica
- ✓ Innovación ambiental
- ✓ Moda y diseño sostenible
- ✓ Innovación matemática

Vigilada:
Secretaría de Educación y Cultura de Bolívar
Ministerio de Educación Nacional

- ✓ Innovación pedagógica
- ✓ Innovación artística y cultural
- ✓ Patrimonio e identidad territorial
- ✓ Innovación social y comunitaria.

De esta manera, la Feria reconoce que **innovar no significa únicamente utilizar tecnología**, sino encontrar nuevas maneras de comprender, crear, resolver, comunicar y transforma

3. ANTECEDENTES

La III Feria de Innovación Normalista 2026 se fundamenta en una trayectoria institucional que ha permitido avanzar progresivamente desde experiencias de exploración y experimentación hacia procesos de creación, prototipado e innovación.

3.1. Experiencias desarrolladas durante 2024

Durante 2024 se desarrollaron diferentes proyectos interdisciplinarios relacionados con ciencia, tecnología, matemáticas, ambiente, diseño y creatividad.

Entre las experiencias se encuentran:

- ✓ Construyendo mi hogar: un viaje por el diseño y la sostenibilidad.
- ✓ Energía sostenible: el molino eólico que ilumina nuestro hogar.
- ✓ Globos de aire: ascendiendo nuestra creatividad.
- ✓ MiniEcoMovil.
- ✓ Cohete a propulsión de agua: aventura acuática, lanzando sueños.

Estas experiencias permitieron integrar conocimientos científicos y matemáticos con procesos de diseño, construcción, experimentación, reutilización de materiales y solución de problemas.

El proyecto **MiniEcoMovil**, por ejemplo, articuló reciclaje, ecología, física, tecnología, electrónica, matemáticas y diseño mediante la construcción de un producto tecnológico con materiales reutilizables.

De igual manera, el proyecto del **cohete de propulsión de agua** permitió trabajar conceptos de presión, movimiento, propulsión, medición, volumen, diseño y análisis de resultados.

Balance de 2024

La experiencia institucional de este periodo puede sintetizarse en: **2024 - Explorar y Experimentar**

4. CONTINUIDAD DE LA EXPERIENCIA 2025

Durante 2025 la institución avanzó hacia experiencias centradas en la creación, la experimentación y la conciencia ambiental, fortaleciendo particularmente el aprovechamiento de materiales y la elaboración de productos.

La experiencia **Inventores Verdes** constituye un antecedente importante para la propuesta de 2026, debido a que introduce una relación más evidente entre creatividad, sostenibilidad, reutilización e innovación.

5. PROYECCIÓN 2026

La III Feria de Innovación Normalista representa un nuevo momento en esta trayectoria.

La institución pretende avanzar de: **Explorar - Crear - Innovar - Transformar**

Por tanto: 2024 exploración y experimentación

2025 creación y prototipado

2026 investigación, innovación y transformación

Esta progresión permitirá que la Feria 2026 no sea simplemente una repetición de las experiencias anteriores, sino una evolución institucional de la cultura de innovación.

6. JUSTIFICACIÓN

La Escuela Normal Superior de Mompós desarrolla su propuesta pedagógica desde una perspectiva humanista, investigativa, intercultural y territorial. El PEI establece que la investigación pedagógica constituye un eje estructurante del currículo y que la innovación educativa debe desarrollarse mediante el uso crítico y creativo de las tecnologías.

Asimismo, la propuesta pedagógica institucional contempla la articulación entre teoría y práctica pedagógica investigativa, el desarrollo de proyectos problémicos e interdisciplinarios, la integración de saberes locales, ancestrales y académicos, la sostenibilidad y la inclusión.

En este contexto, la III Feria de Innovación Normalista se justifica como una estrategia para convertir el aula en un espacio de:

pregunta + investigación + experimentación + creación + reflexión + transformación.

La propuesta también responde a la necesidad de fortalecer aprendizajes significativos y contextualizados. Mompós ofrece un territorio con amplias posibilidades pedagógicas relacionadas con: patrimonio histórico; arquitectura; cultura; tradiciones; río y recursos hídricos; biodiversidad; ambiente; gastronomía; artesanía; música; movilidad; tecnología; actividades económicas; problemáticas sociales y ambientales.

Por ello, el territorio no será únicamente el lugar donde se encuentra la institución, sino un escenario pedagógico para investigar y aprender.

7. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación contemporánea plantea el desafío de formar estudiantes capaces de utilizar los conocimientos adquiridos para interpretar situaciones reales, formular preguntas, analizar problemas, construir alternativas y participar activamente en la transformación de su entorno.

Aunque la institución ha desarrollado experiencias de experimentación, creatividad, construcción y aprovechamiento de materiales, se hace necesario consolidar estas iniciativas dentro de una estrategia institucional que permita: articular las experiencias de diferentes grados; integrar diversas áreas; fortalecer la investigación escolar; documentar los procesos; evaluar tanto el aprendizaje como los productos; vincular al PFC; articular los proyectos transversales; generar evidencias institucionales; sistematizar las experiencias; garantizar continuidad.

En consecuencia, el desafío no consiste únicamente en que los estudiantes elaboren un producto, sino en que sean capaces de explicar por qué lo construyeron, qué problema intentan resolver, qué investigaron, qué conocimientos utilizaron, qué dificultades enfrentaron, qué modificaron y qué aprendieron.

8. PREGUNTA PROBLEMATIZADORA INSTITUCIONAL

¿Cómo fortalecer la investigación, la creatividad y la innovación de los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Mompós mediante proyectos pedagógicos interdisciplinarios que permitan identificar problemas, necesidades e intereses del contexto, diseñar y desarrollar soluciones y contribuir a la transformación educativa, ambiental, cultural, tecnológica y social del territorio?

9. PREGUNTAS ORIENTADORAS

La pregunta institucional podrá concretarse en diferentes preguntas según cada proyecto:

1. ¿Qué situación de nuestro contexto queremos comprender o transformar?
2. ¿Qué sabemos sobre esta situación?
3. ¿Qué necesitamos investigar?
4. ¿Qué conocimientos de diferentes áreas podemos utilizar?
5. ¿Qué solución podemos diseñar?
6. ¿Cómo podemos construirla o desarrollarla?
7. ¿Cómo podemos comprobar si funciona?
8. ¿Qué debemos mejorar?
9. ¿Qué aprendimos durante el proceso?
10. ¿Qué impacto puede generar nuestra propuesta?

10. OBJETIVO

10.1. GENERAL

Fortalecer la investigación, la creatividad, el pensamiento crítico y la innovación de los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Mompós mediante el desarrollo de proyectos pedagógicos interdisciplinarios que, a partir de situaciones reales del contexto, permitan investigar, diseñar, experimentar, construir, validar y socializar productos, prototipos, experiencias o soluciones orientadas a la transformación educativa, ambiental, cultural, tecnológica y social del territorio.

10.2. ESPECÍFICOS

1. Identificar necesidades, intereses y problemáticas presentes en el contexto escolar, familiar, comunitario y territorial.
2. Formular preguntas problematizadoras que orienten procesos de investigación y aprendizaje.
3. Integrar conocimientos, habilidades, actitudes y valores de diferentes áreas del currículo.
4. Fortalecer las competencias científicas, matemáticas, comunicativas, tecnológicas, artísticas, ciudadanas y socioemocionales.
5. Promover procesos de experimentación, diseño y prototipado.
6. Incentivar el aprovechamiento creativo y responsable de materiales reutilizables.
7. Desarrollar propuestas de moda y diseño sostenible como estrategia de educación ambiental, creatividad y comunicación.
8. Promover el uso crítico, creativo y responsable de las tecnologías.
9. Fortalecer la capacidad de los estudiantes para formular, probar, evaluar y mejorar sus propuestas.

10. Vincular al Programa de Formación Complementaria en procesos de mediación, investigación, acompañamiento y sistematización.
11. Articular los proyectos de aula con el PEI y los proyectos pedagógicos transversales.
12. Generar evidencias institucionales de innovación pedagógica.
13. Socializar los resultados mediante la III Feria de Innovación Normalista 2026.
14. Sistematizar las experiencias para favorecer su continuidad y transferencia a otros grados, docentes y contextos.

11. FUNDAMENTO LEGAL Y NORMATIVO

La III Feria de Innovación Normalista 2026 se desarrolla dentro del marco constitucional, legal, reglamentario e institucional colombiano relacionado con educación, proyectos pedagógicos, formación integral, educación ambiental, investigación, convivencia y funcionamiento de las Escuelas Normales Superiores.

11.1. Constitución Política de Colombia de 1991

El proyecto se sustenta en los principios constitucionales relacionados con el derecho a la educación, la formación integral, la participación, la cultura, la protección del ambiente y el acceso al conocimiento, la ciencia y la tecnología.

11.2. Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación

La Ley General de Educación constituye uno de los principales fundamentos del proyecto.

El artículo 14 establece enseñanzas obligatorias relacionadas, entre otros aspectos, con Constitución y ciudadanía, cultura, aprovechamiento del tiempo libre, protección del ambiente, justicia, paz, democracia y formación en valores. La misma norma dispone que varios de estos componentes se incorporen al currículo y se desarrollen transversalmente.

La Feria permitirá materializar esta transversalidad mediante experiencias de aula que integren conocimientos y competencias.

12. DECRETO 1860 DE 1994

El artículo 36 del Decreto 1860 de 1994 constituye un fundamento particularmente relevante para este proyecto.

La norma define el proyecto pedagógico como una actividad planificada del plan de estudios orientada a la solución de problemas cotidianos relacionados con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del estudiante.

Además, establece que estos proyectos pueden orientarse al diseño y elaboración de productos, aprovechamiento de materiales y equipos, dominio de técnicas o tecnologías, solución de situaciones académicas o sociales y desarrollo del espíritu investigativo**.**

Esta disposición respalda directamente las diferentes modalidades previstas para la III Feria:

- ✓ Experimentación
- ✓ Prototipos
- ✓ Tecnología
- ✓ Moda sostenible
- ✓ Aprovechamiento de materiales
- ✓ Productos
- ✓ Investigación
- ✓ Solución de problemas.

Por tanto, la Feria encuentra en este artículo un fundamento jurídico directo para su concepción como proyecto pedagógico interdisciplinario**.**

13. DECRETO 1075 DE 2015

El Decreto 1075 de 2015 constituye el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación y reúne disposiciones reglamentarias aplicables al sistema educativo colombiano.

El proyecto se articula con las disposiciones relacionadas con:

- ✓ Currículo
- ✓ Proyectos pedagógicos
- ✓ Evaluación
- ✓ Educación ambiental
- ✓ Organización institucional;

- ✓ Escuelas Normales Superiores
- ✓ Programa de Formación Complementaria

14. LEY 1620 DE 2013

La Ley 1620 de 2013 establece el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y fortalece la formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar.

Su artículo 20 contempla el desarrollo de proyectos pedagógicos relacionados con estos componentes y establece su articulación con el currículo y el PEI.

La Feria podrá incorporar, cuando corresponda, proyectos relacionados con:

- ✓ Convivencia
- ✓ Ciudadanía
- ✓ Participación
- ✓ Paz
- ✓ Inclusión
- ✓ Derechos humanos
- ✓ Resolución de conflictos
- ✓ Habilidades socioemocionales

15. EDUCACIÓN AMBIENTAL

La dimensión ambiental constituye una de las líneas centrales de la III Feria.

Se articula especialmente con:

- ✓ Decreto 1743 de 1994.
- ✓ Ley 1549 de 2012.
- ✓ Decreto 1075 de 2015.

Vigilada:
Secretaría de Educación y Cultura de Bolívar
Ministerio de Educación Nacional

- ✓ Política Nacional de Educación Ambiental.
- ✓ PRAE institucional.

En consecuencia, los proyectos relacionados con reciclaje, reutilización, energía, agua, biodiversidad, economía circular y sostenibilidad podrán articularse directamente con el Proyecto Ambiental Escolar – PRAE**.**

16. DECRETO 4790 DE 2008

El Decreto 4790 de 2008 constituye un referente normativo para las Escuelas Normales Superiores y su Programa de Formación Complementaria.

Su incorporación permite sustentar la participación del PFC en procesos de:

- ✓ Investigación formativa;
- ✓ Práctica pedagógica;
- ✓ Innovación;
- ✓ Diseño de estrategias;
- ✓ Acompañamiento;
- ✓ Reflexión pedagógica.

17. DECRETO 1236 DE 2020

El Decreto 1236 de 2020 reglamenta la organización y funcionamiento de las Escuelas Normales Superiores y adiciona disposiciones al Decreto 1075 de 2015.

La norma establece que la naturaleza de las ENS se caracteriza, entre otros aspectos, por la articulación de sus niveles y el PFC, así como por la reflexión permanente sobre formación, extensión, investigación y evaluación**.**

Asimismo, establece entre los fines de las ENS el fortalecimiento de la investigación formativa y la capacidad de mejorar e innovar las prácticas y estrategias pedagógicas mediante proyectos pedagógicos.

Por ello, la III Feria constituye un escenario coherente con la misión de una Escuela Normal Superior.

18. LEY 2481 DE 2025

La **Ley 2481 de 2025** establece el marco normativo de las Escuelas Normales Superiores y se encuentra vigente.

Esta norma fortalece el marco institucional de las ENS como instituciones con una misión especial en la formación de docentes y el fortalecimiento de su función formadora.

La Feria se articula con esta perspectiva al promover:

- ✓ Formación integral
- ✓ Investigación
- ✓ Innovación
- ✓ Práctica pedagógica
- ✓ Identidad normalista
- ✓ Relación con el territorio
- ✓ Formación de futuros maestros.

El PEI 2026 de la institución ya incorpora la Ley 2481 de 2025 dentro de sus referencias normativas.

19. FUNDAMENTO INSTITUCIONAL

El proyecto se articula directamente con el PEI 2026 de la Escuela Normal Superior de Mompós**.**

El PEI establece como marco orientador el ***Modelo Educativo Normalista para el Desarrollo Humano y la Innovación – MENDHI***, articulado al ***Centro de Liderazgo, Innovación y Excelencia Educativa Rural - CLEER***.

También contempla como documentos institucionales relacionados:

- ✓ Programa de Formación Complementaria.
- ✓ SIEE.
- ✓ Modelo Educativo Normalista.
- ✓ Reglamento de Práctica Pedagógica Investigativa.
- ✓ Sistema Institucional de Investigación.
- ✓ Plan TIC.
- ✓ PRAE.
- ✓ PESCC.
- ✓ Democracia y Derechos Humanos.
- ✓ PILEOB.
- ✓ Cátedra de Paz.
- ✓ Cátedra Socioemocional.
- ✓ Patrimonio.
- ✓ Educación Económica y Financiera.
- ✓ Inclusión.
- ✓ Proyección Social.
- ✓ Centros de Interés.
- ✓ Planes de Área.

20. FUNDAMENTO PEDAGÓGICO

La Feria se fundamenta en el ***MENDHI***, cuyo enfoque institucional es: ***problémico, investigativo e intercultural.***

El PEI establece como ejes metodológicos la ***Investigación-Acción Participativa (IAP)*** y la pedagogía problémica, y concibe el aprendizaje como un proceso activo, reflexivo y contextualizado.

Desde esta perspectiva:

El estudiante: es investigador, creador, constructor y protagonista.

El docente: es mediador, orientador e investigador de su práctica**.**

El territorio: se convierte en escenario de aprendizaje**.**

El problema: se convierte en oportunidad pedagógica.

El producto: se convierte en evidencia del aprendizaje**.**

El error: se convierte en oportunidad de mejoramiento.

21. ARTICULACIÓN CON EL PEI 2026

La III Feria de Innovación Normalista 2026 se articula de manera directa con el Proyecto Educativo Institucional de la Escuela Normal Superior de Mompós, particularmente con su propuesta académica y pedagógica.

El PEI establece que la institución adopta el Modelo Educativo Normalista para el Desarrollo Humano y la Innovación - MENDHI, articulado con el Centro de Liderazgo, Innovación y Excelencia Educativa Rural - CLEER, y concibe la educación como una praxis transformadora, ética e intercultural sustentada en la Investigación-Acción Participativa y la pedagogía problémica.

En consecuencia, la Feria se constituye en una estrategia para materializar los siguientes principios institucionales:

- ✓ Formación integral.
- ✓ Investigación pedagógica.
- ✓ Innovación educativa.
- ✓ Interculturalidad.
- ✓ Territorialidad.
- ✓ Sostenibilidad.
- ✓ Inclusión.
- ✓ Trabajo colaborativo.
- ✓ Creatividad.
- ✓ Transformación social.

El PEI plantea expresamente el desarrollo de proyectos problémicos e interdisciplinarios que parten de situaciones reales del contexto, así como la integración de saberes locales, ancestrales y académicos.

Por ello, cada proyecto participante deberá partir de una situación significativa y procurar una relación explícita entre contexto, saberes, investigación, creación y transformación.

22. ARTICULACIÓN CON EL SISTEMA INSTITUCIONAL DE INVESTIGACIÓN - SII

La Feria se articula con el Sistema Institucional de Investigación - SII, entendido por el PEI como el marco organizador de los procesos investigativos institucionales.

El SII busca fortalecer la práctica pedagógica reflexiva, producir conocimiento educativo contextualizado y contribuir a la transformación de las realidades escolares y comunitarias.

Además, articula investigación formativa desde básica y media, investigación pedagógica en el PFC y proyectos orientados a solucionar problemáticas educativas del territorio.

En este sentido, los proyectos de la Feria deberán promover, de acuerdo con su nivel y naturaleza:

- ✓ Observación del contexto.
- ✓ Formulación de preguntas.
- ✓ Búsqueda y selección de información.
- ✓ Experimentación o indagación.
- ✓ Análisis de resultados.
- ✓ Construcción de soluciones.
- ✓ Reflexión sobre el proceso.
- ✓ Sistematización de la experiencia.

La investigación escolar será entendida como investigación formativa, ajustada a las posibilidades de cada grado.

No se pretende convertir todos los proyectos en investigaciones científicas de nivel universitario, sino desarrollar progresivamente capacidades para preguntar, observar, investigar, argumentar, crear y transformar.

23. ARTICULACIÓN CON EL CLEER

El Centro de Liderazgo, Innovación y Excelencia Educativa Rural – CLEER constituye un aliado estratégico para el desarrollo de la Feria.

El PEI define al CLEER como una unidad académica, investigativa y de extensión orientada al liderazgo educativo rural, la innovación pedagógica y la excelencia institucional. Su naturaleza interdisciplinaria permite integrar investigación y desarrollo, innovación tecnológica educativa, gestión del conocimiento, cooperación y articulación con el PEI.

En el marco de la Feria, el CLEER podrá contribuir mediante:

acompañamiento a proyectos innovadores;

asesoría metodológica;

orientación en prototipado;

fortalecimiento de competencias digitales;

sistematización;

transferencia de experiencias;

articulación con aliados;

identificación de proyectos con potencial de continuidad.

24. ARTICULACIÓN CON EL PFC

La participación del Programa de Formación Complementaria - PFC constituye uno de los elementos diferenciadores de la Feria frente a otras experiencias escolares.

Los maestros en formación podrán participar como:

acompañantes pedagógicos, mediadores, observadores, investigadores, tutores, diseñadores de actividades, sistematizadores, apoyo a la evaluación.

Esta participación deberá estar articulada con la Práctica Pedagógica Investigativa – PPI.

El PEI establece que la PPI integra observación, intervención, sistematización y reflexión crítica, y articula currículo, investigación y territorio.

Por tanto, la Feria también constituirá un escenario de formación de maestros investigadores e innovadores.

25. ARTICULACIÓN CON LOS PROYECTOS PEDAGÓGICOS TRANSVERSALES

La Feria no sustituye los proyectos transversales institucionales. Por el contrario, funcionará como un escenario de articulación y visibilización de sus aprendizajes y productos.

Proyecto / estrategia	*Posible articulación con la Feria*
PRAE	Reciclaje, reutilización, energía, agua, biodiversidad y sostenibilidad
PILEOB	Lectura, escritura, investigación y comunicación
PESCC	Formación integral, cuidado y relaciones respetuosas
Democracia y DD. HH.	Participación, ciudadanía y derechos
Cátedra de Paz	Convivencia, diálogo y resolución de conflictos
Cátedra Socioemocional	Autonomía, empatía y trabajo colaborativo
Patrimonio	Cultura, memoria e identidad momposina
Educación Económica y Financiera	Costos, presupuesto, emprendimiento y sostenibilidad
TIC	Competencias digitales, diseño y comunicación
Carnaval Normalista	Identidad, creatividad y patrimonio cultural
Inclusión	Participación y accesibilidad
Proyección Social	Soluciones con impacto comunitario

26. ARTICULACIÓN CURRICULAR

La Feria tendrá un carácter interdisciplinario. Esto significa que un proyecto podrá tener un área que lidere el proceso, pero deberá identificar los aportes de otras áreas cuando estos sean pertinentes.

El propósito no es juntar contenidos de manera artificial, sino lograr que diferentes campos del conocimiento contribuyan a resolver una misma situación.

Ejemplo:

Un proyecto de moda sostenible puede integrar:

Ciencias Naturales: Impacto ambiental de los residuos.

Matemáticas: Medición, cantidades, costos y proporciones.

Tecnología: Diseño y construcción.

Educación Artística: Color, forma, composición y estética.

Lengua Castellana: Argumentación y sustentación.

Ciencias Sociales: Consumo, cultura y territorio.

27. ÁREAS O CAMPOS DE INTEGRACIÓN

Cada proyecto deberá identificar las áreas que participarán.

Áreas posibles: Matemáticas, Ciencias Naturales, Tecnología e Informática, Lengua Castellana. Ciencias Sociales, Educación Artística, inglés, Educación Física, Ética y Valores, Religión, cuando corresponda.

- ✓ Pedagogía.
- ✓ Investigación.
- ✓ La integración dependerá de la naturaleza del proyecto.

28. NÚCLEO PROBLÉMICO DEL PROYECTO DE AULA

Cada equipo deberá formular su propio núcleo problémico, tomando como referencia una situación concreta del contexto.

El núcleo problémico deberá responder:

¿Qué situación, necesidad, interés o problema queremos comprender, investigar o transformar?

No deberá formularse únicamente como un tema.

Ejemplo incorrecto: "El reciclaje."

Ejemplo adecuado: ***"En la institución se generan materiales que pueden ser reutilizados, pero existe una oportunidad pedagógica para transformarlos en productos creativos que permitan desarrollar conciencia ambiental y competencias de diseño."***

29. PREGUNTA DE APRENDIZAJE

A partir del núcleo problémico, cada proyecto formulará una gran pregunta de aprendizaje.

Esta pregunta deberá:

- ✓ Ser abierta
- ✓ Generar investigación
- ✓ Permitir diferentes respuestas
- ✓ Relacionarse con el contexto
- ✓ Movilizar conocimientos
- ✓ Conducir a una creación o solución.

30. PROPÓSITO DEL PROYECTO DE AULA

Cada proyecto deberá establecer qué pretende lograr con los estudiantes.

El propósito debe integrar:

Aprendizaje + investigación + creación + contexto.

Por ejemplo:

Desarrollar en los estudiantes capacidades de investigación, creatividad y conciencia ambiental mediante el diseño y elaboración de propuestas de vestuario utilizando materiales reutilizables, fortaleciendo el trabajo colaborativo, la expresión artística y la reflexión sobre el impacto de los residuos en el entorno.

31. COMPETENCIAS

El proyecto deberá promover competencias de carácter:

Científico: Observar, explicar, experimentar y analizar.

Matemático: Medir, calcular, representar, modelar y analizar datos.

Comunicativo: Leer, escribir, argumentar y sustentar.

Tecnológico: Diseñar, construir y utilizar herramientas.

Artístico: Crear, representar, diseñar y comunicar.

Ciudadano: Participar, colaborar, respetar y transformar.

Investigativo: Preguntar, indagar, interpretar y sistematizar.

Socioemocional: Trabajar en equipo, perseverar, tomar decisiones y gestionar dificultades.

32. ESTÁNDARES, DBA E INDICADORES DE DESEMPEÑO

Los Estándares Básicos de Competencias y DBA deberán seleccionarse según el grado y las áreas realmente involucradas.

33. **SABERES DEL PROYECTO.** Los saberes se organizarán en cuatro dimensiones:

33.1. **Saber conocer:** Conceptos, principios, teorías y conocimientos.

33.2. **Saber hacer:** Procedimientos, habilidades y técnicas.

33.3. **Saber ser:** Actitudes, valores, responsabilidad y autonomía.

33.4. **Saber convivir:** Trabajo colaborativo, respeto, participación y ciudadanía.

Esta organización responde a la concepción institucional del desarrollo armónico de las dimensiones ser, conocer, hacer y convivir.

34. MODALIDADES DE PROYECTOS DE LA III FERIA

Este apartado debe quedar como uno de los elementos distintivos de la Feria.

34.1. **EXPERIMENTACIÓN CIENTÍFICA.** Son proyectos en los cuales el aprendizaje se desarrolla mediante la observación, formulación de preguntas, experimentación, registro y análisis.

Ejemplos: energía, aire, presión, movimiento, agua, materia, biodiversidad, fenómenos naturales.

Producto: **Experimento + registro + resultados + explicación**.

35. **PROTOTIPADO E INGENIERÍA.** Son proyectos orientados al diseño y construcción de soluciones.

Ruta: Problema, Idea, Boceto, Diseño, Construcción, Prueba, Error, Modificación, Prototipo final

La evaluación deberá valorar tanto el producto como el proceso de diseño.

37. MODA Y DISEÑO SOSTENIBLE

"MODA QUE TRANSFORMA"

Esta modalidad estará dirigida especialmente a estudiantes de: 3.º, 4.º, 5.º, 6.º *y* 7.º y se desarrollará como una experiencia pedagógica de: investigación ambiental, diseño, reutilización, Creatividad, expresión corporal, comunicación, identidad.

El desfile será el momento final de socialización.

36. . PROCESO PEDAGÓGICO DEL DESFILE

Fase 1 - Investigamos: ¿Qué residuos encontramos?

Fase 2 - Seleccionamos: ¿Qué materiales podemos reutilizar?

Fase 3 - Diseñamos: ¿Qué vestuario podemos crear?

Fase 4 - Construimos: ¿Cómo lo elaboramos?

Fase 5 - Mejoramos: ¿Qué debemos modificar?

Fase 6 – Comunicamos: ¿Qué mensaje queremos transmitir?

Fase 7 – Desfilamos: ¿Cómo presentamos nuestra creación?

Fase 8 – Reflexionamos: ¿Qué aprendimos sobre consumo, residuos y sostenibilidad?

37. CRITERIOS PARA "MODA QUE TRANSFORMA"

La valoración no se centrará exclusivamente en la estética.

Criterio	*Peso*
Investigación sobre el material	15 %
Aprovechamiento de materiales reutilizables	20 %
Creatividad y diseño	20 %
Proceso de elaboración	15 %
Mensaje ambiental/cultural	15 %
Sustentación	10 %
Trabajo colaborativo	5 %
Total	100 %

38. INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

Comprende proyectos que utilicen tecnología para: diseñar, automatizar, programar, simular, comunicar, solucionar problemas, desarrollar aplicaciones, construir dispositivos.

La innovación tecnológica deberá entenderse desde el uso crítico, creativo y pertinente de la tecnología, coherente con el ***MENDHI***. ***El PEI*** establece precisamente la innovación educativa mediante el uso crítico y creativo de las tecnologías.

39. INNOVACIÓN AMBIENTAL

Comprenderá proyectos relacionados con: reciclaje, reutilización, reducción de residuos, agua, energía, biodiversidad, economía circular, consumo responsable, cambio climático, protección del territorio.

40. INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

Podrán participar proyectos que diseñen: juegos, recursos didácticos, experiencias de aprendizaje; materiales educativos, estrategias para lectura, recursos para Matemáticas, recursos para Ciencias; propuestas para primera infancia, materiales para inclusión.

Esta línea tiene especial pertinencia para el PFC, porque permite que los maestros en formación conviertan necesidades pedagógicas en oportunidades de diseño e innovación.

41. INNOVACIÓN CULTURAL Y PATRIMONIAL

Podrán desarrollarse proyectos relacionados con: patrimonio arquitectónico, música, danza, gastronomía, tradiciones, artesanías, historia, memoria, identidad momposina.

El territorio será entendido como fuente de conocimiento y como espacio de intervención pedagógica.

42. INNOVACIÓN MATEMÁTICA

La Matemática no se limitará a ejercicios escolares. Podrá intervenir mediante: medición, geometría, estadística, probabilidad, modelación, análisis de datos, costos, presupuestos, optimización, proporcionalidad, representación gráfica.

Así, las Matemáticas se convierten en una herramienta para comprender y transformar situaciones reales.

43. RUTA METODOLÓGICA INSTITUCIONAL

La ruta metodológica de los proyectos será:

FASE 1. EXPLORAMOS: Observamos nuestro contexto.

Identificamos situaciones significativas.

FASE 2. PROBLEMATIZAMOS: Definimos qué queremos comprender o transformar.

FASE 3. PREGUNTAMOS: Construimos la gran pregunta y las preguntas orientadoras.

FASE 4. INVESTIGAMOS: Buscamos información, observamos, consultamos, experimentamos y analizamos.

FASE 5. IDEAMOS: Generamos alternativas de solución.

FASE 6. DISEÑAMOS: Elaboramos bocetos, modelos, esquemas o planes.

FASE 7. CREAMOS: Construimos el producto, prototipo, experiencia o solución.

FASE 8. EXPERIMENTAMOS: Ponemos a prueba nuestra propuesta.

FASE 9. VALIDAMOS

Analizamos resultados.

FASE 10. MEJORAMOS: Identificamos errores y realizamos ajustes.

FASE 11. SOCIALIZAMOS: Presentamos el resultado en la III Feria.

FASE 12. REFLEXIONAMOS: Analizamos:

¿Qué aprendimos?

¿Qué transformamos?

¿Qué podríamos continuar?

Esta ruta es coherente con la concepción institucional del aprendizaje como proceso activo, reflexivo y contextualizado, basado en la problematización, el trabajo colaborativo y la investigación.

44. PLAN DE ACTIVIDADES

Cada proyecto deberá diligenciar la siguiente matriz:

Fase	*Actividad*	*Pregunta orientadora*	*Área(s)*	*Responsable*	*Tiempo*	*Recursos*	*Evidencia*
Exploración							
Problematización							
Investigación							
Diseño							
Construcción							
Experimentación							
Validación							
Mejoramiento							
Socialización							
Reflexión							

45. PRODUCTO FINAL

Cada proyecto deberá definir cuál será su producto.

Puede ser:

- ✓ Experimento
- ✓ Prototipo
- ✓ Modelo
- ✓ Vestuario
- ✓ Aplicación
- ✓ Juego
- ✓ Recurso pedagógico
- ✓ Producto artístico
- ✓ Solución ambiental
- ✓ Investigación
- ✓ Campaña
- ✓ Producto cultural
- ✓ Modelo matemático
- ✓ Dispositivo tecnológico

o cualquier otra producción pertinente y previamente aprobada.

46. BITÁCORA DEL PROYECTO

La bitácora será un instrumento obligatorio para documentar el proceso.

Cada equipo deberá registrar:

1. Fecha.
2. Actividad realizada.
3. Aprendizaje.
4. Dificultad.
5. Decisión tomada.
6. Resultado.
7. Evidencia.
8. Próximo paso.

La bitácora permitirá demostrar que el proyecto fue desarrollado por los estudiantes y no únicamente presentado por ellos.

47. PORTAFOLIO DE INNOVACIÓN NORMALISTA

Cada proyecto deberá construir un portafolio que contenga:

- ✓ Identificación.
- ✓ Núcleo problémico.
- ✓ Pregunta.
- ✓ Propósitos.
- ✓ Investigación.
- ✓ Diseños.
- ✓ Bocetos.
- ✓ Fotografías.

- ✓ Registros.
- ✓ Resultados.
- ✓ Pruebas.
- ✓ Errores.
- ✓ Mejoramientos.
- ✓ Producto final.
- ✓ Reflexión.

El portafolio podrá ser físico o digital.

48. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

La evaluación se concibe como un proceso formativo, integral, continuo y contextualizado. El PEI señala expresamente que el SIEE institucional privilegia la reflexión sobre la práctica, la autoevaluación, la coevaluación y la evaluación formativa.

Por tanto, la Feria no evaluará exclusivamente el producto final.

Se evaluará: **Proceso + aprendizaje + producto + participación + reflexión.**

49. MOMENTOS DE EVALUACIÓN

Evaluación diagnóstica: ¿Qué saben los estudiantes antes de comenzar?

Evaluación formativa: ¿Qué están aprendiendo durante el proceso?

Evaluación de producto: ¿Qué calidad y pertinencia tiene la propuesta?

Autoevaluación: ¿Qué aporté y qué aprendí?

Coevaluación: ¿Cómo funcionó el equipo?

Heteroevaluación: ¿Qué aprendizajes evidenció el estudiante?

Evaluación final: ¿Qué resultados se obtuvieron?

50. RÚBRICA GENERAL DE LA FERIA

Esta rúbrica será la rúbrica institucional general

Problematización	*10 %*
Investigación e indagación	15 %
Integración interdisciplinaria	10 %
Creatividad e innovación	15 %
Diseño, experimentación o prototipado	15 %
Aplicación de conocimientos	10 %
Impacto ambiental, cultural o social	10 %
Trabajo colaborativo	5 %
Comunicación y sustentación	10 %
TOTAL	**100 %**

51. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Cada proyecto deberá establecer evidencias concretas.

Evidencias de proceso

- ✓ Bitácora.
- ✓ Fotografías.
- ✓ Bocetos.
- ✓ Registros.
- ✓ Videos.
- ✓ Consultas.
- ✓ Diseños.

Evidencias de producto

- ✓ Prototipo.
- ✓ Experimento.
- ✓ Vestuario.
- ✓ Modelo.

- ✓ Aplicación.
- ✓ Juego.
- ✓ Recurso.
- ✓ Solución.

Evidencias de aprendizaje

- ✓ Explicaciones.
- ✓ Informes.
- ✓ Sustentaciones.
- ✓ Argumentaciones.
- ✓ Reflexiones.

52. SEGURIDAD Y GESTIÓN DEL RIESGO

Los proyectos que involucren: electricidad, calor, presión, herramientas, movimiento, sustancias, estructuras, prototipos mecánicos.

deberán incluir una valoración básica del riesgo.

Riesgo	*Nivel*	*Medida preventiva*	*Responsable*

No se permitirá la utilización de elementos o procedimientos que comprometan la integridad de los estudiantes.

Este componente se articulará con los instrumentos institucionales de gestión del riesgo y mantenimiento contemplados por el PEI.

53. PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS

Las familias podrán apoyar:

- ✓ Consecución de materiales
- ✓ Acompañamiento

- ✓ Transporte de productos
- ✓ Orientación desde sus saberes
- ✓ Participación en la socialización.

Sin embargo:

La elaboración intelectual y pedagógica del proyecto deberá corresponder a los estudiantes, con orientación de los docentes.

Este principio es esencial para garantizar autenticidad del aprendizaje.

54. SOCIALIZACIÓN EN LA III FERIA

La Feria será el escenario institucional para:

- ✓ Exhibición
- ✓ Demostración
- ✓ Experimentación
- ✓ Sustentación
- ✓ Desfile;
- ✓ Intercambio de experiencias
- ✓ Evaluación;
- ✓ Reconocimiento.

Cada proyecto contará con un espacio de socialización.

La presentación deberá permitir responder:

1. ¿Cuál era el problema?
2. ¿Qué investigamos?
3. ¿Qué hicimos?
4. ¿Qué construimos?

5. ¿Qué ocurrió?
6. ¿Qué mejoramos?
7. ¿Qué aprendimos?
8. ¿Qué impacto generamos?

55. ORGANIZACIÓN DEL STAND

Cada proyecto podrá disponer de:

1. Nombre
2. Problema
3. Pregunta
4. Propósito
5. Proceso
6. Producto
7. Evidencias
8. Resultados
9. Impacto
10. Código QR

Cuando sea pertinente, podrá incorporar un QR hacia:

- ✓ Video
- ✓ Portafolio;
- ✓ Presentación
- ✓ Informe
- ✓ Aplicación
- ✓ Galería de evidencias.

56. SISTEMATIZACIÓN INSTITUCIONAL

La Feria no finalizará con la entrega de premios.

Cada experiencia deberá producir información que permita responder:

¿Qué aprendimos como institución?

¿Qué metodologías funcionaron?

¿Qué proyectos pueden continuar?

¿Qué dificultades encontramos?

¿Qué experiencias pueden convertirse en proyectos permanentes?

¿Qué experiencias pueden incorporarse al BPEPI?

Esto resulta especialmente coherente con el PEI, que establece que las experiencias de práctica pedagógica deben registrarse y sistematizarse en el Banco Institucional de Proyectos y Experiencias Pedagógicas Interdisciplinarias – BPEPI.

57. PROYECCIÓN DE LOS PROYECTOS

Los proyectos con mayor potencial podrán continuar durante 2027 mediante:

- ✓ Profundización;
- ✓ Nuevas fases de experimentación;
- ✓ Nuevos prototipos;
- ✓ Ampliación a otros grados;
- ✓ Articulación con el PFC
- ✓ Investigación institucional
- ✓ Participación en otros eventos
- ✓ Transferencia a otras instituciones.

Así, la Feria se convierte en un ciclo de innovación permanente y no en un evento anual aislado.

58. ORGANIZACIÓN DEL STAND

Cada proyecto podrá disponer de:

1. Nombre
2. Problema
3. Pregunta
4. Propósito
5. Proceso
6. Producto
7. Evidencias
8. Resultados
9. Impacto
10. Código QR

Cuando sea pertinente, podrá incorporar un QR hacia:

- ✓ Video
- ✓ Portafolio
- ✓ Presentación
- ✓ Informe
- ✓ Aplicación;
- ✓ Galería de evidencias.

59. PRINCIPIO ORIENTADOR

La III Feria de Innovación Normalista 2026 se desarrollará bajo el siguiente principio:

"No se valorará únicamente lo que el estudiante construye, sino principalmente lo que aprende, cómo investiga, cómo piensa, cómo crea, cómo resuelve problemas, cómo trabaja con otros, cómo mejora sus ideas y cómo es capaz de explicar y transformar su realidad."

Este principio es plenamente compatible con el ***MENDHI,*** que concibe al estudiante como sujeto activo que construye conocimiento mediante la problematización de su realidad, el trabajo colaborativo y la investigación en el aula y el territorio.

60. CRONOGRAMA GENERAL DE LA III FERIA DE INNOVACIÓN NORMALISTA 2026

La ejecución de la III Feria se organizará mediante una secuencia progresiva que permita pasar de la identificación de las situaciones del contexto a la investigación, creación, validación y socialización de los resultados.

Fase	*Actividad principal*	*Periodo*	*Responsable(s)*	*Producto/Evidencia*
1	Socialización institucional de la Feria	Agosto 2026	Rectoría - Coordinación - Comité	Acta / registro
2	Sensibilización de estudiantes	Agosto	Docentes	Evidencias de sensibilización
3	Identificación de NIPS	Agosto	Docentes - estudiantes	Registro de necesidades, intereses y problemas
4	Formulación del núcleo problémico	Agosto	Equipos de aula	Núcleo problémico
5	Formulación de pregunta y propósitos	Agosto	Estudiantes - docentes	Ficha del proyecto
6	Investigación e indagación	Agosto-septiembre	Docentes - estudiantes – PFC	Consultas / bitácora
7	Diseño de propuestas	Septiembre	Equipos	Bocetos / diseños
8	Construcción / experimentación	Septiembre-octubre	Equipos	Prototipo / experimento / producto
9	Pruebas y validación	Octubre	Docentes - estudiantes	Registro de resultados
10	Mejoramiento	Octubre	Equipos	Versión mejorada
11	Preselección institucional	Octubre	Comité / jurados	Proyectos seleccionados
12	Preparación de socialización	Octubre-noviembre	Equipos	Stand / presentación
13	III Feria de Innovación Normalista	Noviembre	Comunidad educativa	Feria

14	Evaluación y reconocimiento	Noviembre	Jurados	Resultados
15	Sistematización	Noviembre	SII- CLEER - docentes - PFC	Memoria institucional
16	Proyección de experiencias	Noviembre-diciembre	SII - CLEER	Banco de experiencias

Nota: Las fechas específicas de la jornada central de la Feria deberán establecerse mediante el cronograma institucional aprobado.

61. ESTRUCTURA ORGANIZATIVA

Para garantizar que la Feria tenga carácter institucional, se propone conformar un Comité Organizador de la III Feria de Innovación Normalista 2026.

61.1. Comité directivo

Estará integrado por:

- ✓ Rectoría.
- ✓ Coordinación Académica.
- ✓ Representación del PFC.
- ✓ Representación del SII.
- ✓ Representación del CLEER.
- ✓ Docentes líderes de proyectos.

Funciones

- ✓ Aprobar el proyecto.
- ✓ Orientar la ejecución.
- ✓ Garantizar articulación con el PEI.
- ✓ Gestionar recursos.

- ✓ Coordinar la participación institucional.
- ✓ Aprobar cronograma.
- ✓ Hacer seguimiento.

62. COMITÉ PEDAGÓGICO

Estará encargado de garantizar la calidad pedagógica de los proyectos.

Funciones

- ✓ Revisar los proyectos de aula.
- ✓ Orientar la formulación de preguntas.
- ✓ Verificar la articulación curricular.
- ✓ Revisar competencias, estándares y DBA.
- ✓ Acompañar las metodologías.
- ✓ Orientar instrumentos de evaluación.
- ✓ Proponer ajustes.

63. COMITÉ DE INVESTIGACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN

Se articulará con el SII y el CISAM.

El PEI establece que el SII articula la investigación formativa desde básica y media, consolida la investigación pedagógica en el PFC y promueve proyectos orientados a solucionar problemáticas del territorio.

Funciones

- ✓ Orientar procesos de indagación.
- ✓ Revisar instrumentos.
- ✓ Promover bitácoras.
- ✓ Recoger evidencias.

- ✓ Sistematizar experiencias.
- ✓ Identificar proyectos con potencial investigativo.
- ✓ Proponer experiencias para el BPEPI.

64. COMITÉ DE INNOVACIÓN

En articulación con el CLEER, tendrá como función fortalecer:

- ✓ Creatividad
- ✓ Prototipado
- ✓ Tecnología
- ✓ Diseño
- ✓ Innovación pedagógica;
- ✓ Transferencia de experiencias.

El CLEER tiene dentro de sus funciones institucionales la investigación aplicada, innovación pedagógica, innovación tecnológica educativa y gestión del conocimiento.

65. COMITÉ DE AMBIENTE Y SOSTENIBILIDAD

Se articulará con el PRAE. Tendrá especial responsabilidad sobre:

- ✓ Proyectos de reciclaje
- ✓ Reutilización
- ✓ Moda sostenible
- ✓ Energía
- ✓ Agua
- ✓ Biodiversidad
- ✓ Residuos.

Además, verificará que las propuestas ambientales no se reduzcan a la utilización de material reciclable, sino que exista aprendizaje ambiental y reflexión sobre la problemática.

66. COMITÉ DE LOGÍSTICA

Será responsable de:

- ✓ Distribución de espacios
- ✓ Stands
- ✓ Señalización
- ✓ Sonido;
- ✓ Mesas
- ✓ Sillas
- ✓ Circulación
- ✓ Seguridad
- ✓ Montaje
- ✓ Desmontaje.

67. COMITÉ DE COMUNICACIONES

Se encargará de:

- ✓ Divulgación
- ✓ Piezas gráficas
- ✓ Redes institucionales
- ✓ Registro fotográfico
- ✓ Videos
- ✓ Entrevistas
- ✓ Catálogo

- ✓ memoria audiovisual.

68. COMITÉ DE EVALUACIÓN Y JURADOS

Será responsable de:

- ✓ Diseñar instrumentos
- ✓ Seleccionar jurados
- ✓ Capacitar jurados
- ✓ Aplicar rúbricas
- ✓ Consolidar resultados
- ✓ Elaborar actas.

Los jurados deberán recibir previamente los criterios para evitar que la valoración dependa únicamente de la impresión estética del proyecto.

69. CATEGORÍAS DE PARTICIPACIÓN

Para garantizar que estudiantes de diferentes edades puedan participar en condiciones apropiadas, se propone organizar la Feria por ciclos o niveles, además de las modalidades.

Nivel 1 Preescolar **y** Primaria

Nivel 2 Básica Secundaria

Nivel 3 Media

Nivel 4 Programa de Formación Complementaria

La participación del PFC podrá tener una modalidad particular de innovación pedagógica y acompañamiento a proyectos.

70. MODALIDADES OFICIALES DE PARTICIPACIÓN

Se establecen las siguientes:

Modalidad 1 Experimentación científica

Modalidad 2 Prototipos e ingeniería

Modalidad 3 Moda y diseño sostenible

Modalidad 4 Innovación tecnológica

Modalidad 5 Innovación ambiental

Modalidad 6 Innovación matemática

Modalidad 7 Innovación pedagógica

Modalidad 8 Innovación cultural y patrimonial

Modalidad 9 Innovación social y comunitaria

Un proyecto podrá inscribirse en una modalidad principal y, cuando corresponda, en una modalidad complementaria.

71. REGLA FUNDAMENTAL DE PARTICIPACIÓN

Para participar en la Feria, no será suficiente presentar un objeto o producto.

Todo proyecto deberá demostrar:

Problema o necesidad - investigación - proceso - producto/solución - aprendizaje.

Por ejemplo:

“Construimos un molino.”

Se debe demostrar:

¿Qué problema estudiamos?

¿Qué investigamos sobre energía?

¿Por qué elegimos un molino?

¿Cómo lo diseñamos?

¿Qué principios científicos utilizamos?

¿Qué dificultades encontramos?

¿Qué modificamos?

¿Qué aprendimos?

72. REQUISITOS MÍNIMOS PARA INSCRIBIR UN PROYECTO

Cada proyecto deberá entregar:

1. Nombre.
2. Grado.
3. Docente responsable.
4. Estudiantes participantes.
5. Modalidad.
6. Núcleo problémico.
7. Pregunta.
8. Propósito.
9. Áreas integradas.
10. Descripción breve.
11. Producto esperado.
12. Cronograma.
13. Recursos.
14. Consideraciones de seguridad, cuando correspondan.

73. FICHA DE INSCRIPCIÓN

III FERIA DE INNOVACIÓN NORMALISTA 2026

A. Identificación

Nombre del proyecto:

Grado:

Docente(s):

Estudiantes:

Modalidad:

Área líder:

Áreas integradas:

B. Problematización

Situación problémica:

Gran pregunta:

C. Propósito

D. Producto

☐ Experimento

☐ Prototipo

☐ Vestuario

☐ Aplicación

☐ Juego

☐ Recurso pedagógico

☐ Modelo

☐ Producto cultural

☐ Solución ambiental

☐ Otro

74. FICHA TÉCNICA DEL PROYECTO

Para la exposición se elaborará una ficha resumida:

Nombre

Problema

Pregunta

Propósito

Áreas

Metodología

Producto

Resultado

Impacto

Integrantes

Docente

Código del proyecto

75. FORMATO DE PRESENTACIÓN DEL STAND

Cada stand deberá organizarse de manera que el visitante pueda comprender rápidamente el proyecto.

PANEL 1 ¿Cuál era el problema?

PANEL 2 ¿Qué investigamos?

PANEL 3 ¿Qué hicimos?

PANEL 4 ¿Qué construimos?

PANEL 5 ¿Qué resultados obtuvimos?

PANEL 6 ¿Qué aprendimos?

PANEL 7 ¿Qué impacto generamos?

Cuando sea pertinente, se incluirá un código QR para ampliar la información.

76. CRITERIOS PARA LA PRESENTACIÓN ORAL

- ✓ El estudiante deberá ser capaz de:
- ✓ Explicar el problema
- ✓ Explicar la pregunta
- ✓ Describir el proceso

- ✓ Explicar los fundamentos
- ✓ Demostrar el producto
- ✓ Responder preguntas
- ✓ Argumentar decisiones
- ✓ Reconocer dificultades
- ✓ Explicar aprendizajes.

No se valorará únicamente la memorización.

Se privilegiará la comprensión y argumentación.

77. EVALUACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN

Criterio	*Valor*
Comprensión del problema	20 %
Dominio conceptual	20 %
Explicación del proceso	20 %
Argumentación	15 %
Comunicación	15 %
Respuesta a preguntas	10 %
Total	**100 %**

78. CRITERIOS PARA PROYECTOS DE EXPERIMENTACIÓN

Además de la rúbrica general, se valorará:

- ✓ Pregunta investigable
- ✓ Observación
- ✓ Procedimiento
- ✓ Registro
- ✓ Control de variables cuando corresponda;

- ✓ Análisis
- ✓ Interpretación
- ✓ Conclusiones
- ✓ Seguridad
- ✓ Capacidad para explicar resultados.

Pregunta clave del jurado:

¿Qué aprendieron del experimento que no sabían antes de realizarlo?

79. CRITERIOS PARA PROTOTIPOS

Se valorará:

- ✓ Pertinencia del problema
- ✓ Diseño
- ✓ Funcionalidad
- ✓ Creatividad
- ✓ Materiales
- ✓ Proceso de construcción
- ✓ Pruebas
- ✓ Modificaciones
- ✓ Solución propuesta;
- ✓ sustentación.

Pregunta clave:

¿Qué problema resuelve su prototipo y qué evidencia tienen de que funciona?

80. CRITERIOS PARA MODA SOSTENIBLE

Se valorará:

- ✓ Investigación del material;
- ✓ Reutilización
- ✓ Creatividad
- ✓ Diseño
- ✓ Elaboración
- ✓ Seguridad
- ✓ Mensaje ambiental o cultural
- ✓ Sustentación;
- ✓ Trabajo colaborativo.

No se calificará el cuerpo, apariencia física o características personales del estudiante.

La valoración recaerá sobre el producto, el proceso pedagógico y la comunicación del aprendizaje.

81. CRITERIOS PARA INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

Se valorará:

- ✓ Identificación de la necesidad
- ✓ Pertinencia tecnológica
- ✓ Diseño
- ✓ Funcionalidad
- ✓ Creatividad;
- ✓ Uso responsable de tecnología
- ✓ Solución

- ✓ Pruebas
- ✓ Mejoramiento
- ✓ Sustentación.

82. CRITERIOS PARA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

Se valorará:

- ✓ Necesidad educativa identificada;
- ✓ Fundamentación pedagógica
- ✓ Diseño
- ✓ Pertinencia;
- ✓ Facilidad de uso
- ✓ Creatividad;
- ✓ Inclusión
- ✓ Posibilidad de aplicación
- ✓ Evidencia de aprendizaje.

Esto tiene especial valor para el PFC.

83. PRESUPUESTO

El presupuesto deberá organizarse por componentes.

Concepto	*Descripción*	*Cantidad*	*Valor estimado*
Materiales			
Insumos			
Tecnología			
Diseño			
Logística			
Comunicación			
Reconocimientos			
Otros			
Total			

Se priorizará:

Reutilización + creatividad + bajo costo + sostenibilidad.

84. RECURSOS

Humanos

- ✓ Directivos.
- ✓ Docentes.
- ✓ Estudiantes.
- ✓ PFC.
- ✓ Familias.
- ✓ Expertos.
- ✓ Comunidad.
- ✓ Aliados.

Físicos

- ✓ Aulas.
- ✓ Laboratorios.

Biblioteca.

Sala de informática.

- ✓ Espacios abiertos.
- ✓ Talleres.
- ✓ Escenarios para exposición.

Tecnológicos

- ✓ Computadores.
- ✓ Celulares.
- ✓ Internet.
- ✓ Software.
- ✓ Aplicaciones.
- ✓ Herramientas de diseño.

Materiales

- ✓ Cartón.
- ✓ Plástico reutilizable.
- ✓ Papel.
- ✓ Botellas.
- ✓ Telas.

- ✓ Material natural.
- ✓ Componentes tecnológicos.
- ✓ Material de laboratorio.

85. PRINCIPIO DE SOSTENIBILIDAD

Siempre que sea posible, los proyectos deberán:

- ✓ Reutilizar
- ✓ Reducir
- ✓ Reparar
- ✓ Transformar
- ✓ Aprovechar
- ✓ Evitar desperdicios.

El uso de materiales reciclables deberá tener una intencionalidad pedagógica.

No se trata simplemente de “hacer algo con basura”.

Se trata de comprender:

¿Por qué existe ese residuo?

¿Qué impacto genera?

¿Qué alternativas tenemos?

¿Cómo podemos transformarlo?

86. INDICADORES DE GESTIÓN

Indicador	*Meta*
Grados vinculados	100 % de los grados definidos
Docentes participantes	≥ 80 %
Proyectos inscritos	Según capacidad institucional
Proyectos interdisciplinarios	≥ 80 %
Proyectos con investigación	≥ 90 %
Proyectos con producto	≥ 80 %
Proyectos con bitácora	100 %
Proyectos con evidencias	100 %
Participación del PFC	100 % de los proyectos definidos para acompañamiento
Sistematización	≥ 80 %
Experiencias incorporadas al BPEPI	Según valoración del SII

87. INDICADORES DE RESULTADO

Al finalizar la Feria se espera evidenciar:

En estudiantes

- ✓ Mayor capacidad para formular preguntas.
- ✓ Mayor autonomía.
- ✓ Capacidad de investigar.
- ✓ Creatividad.
- ✓ Pensamiento crítico.
- ✓ Trabajo colaborativo.
- ✓ Capacidad de comunicar.
- ✓ Capacidad de solucionar problemas.

En docentes

- ✓ Mayor integración curricular.
- ✓ Uso de metodologías activas.
- ✓ Fortalecimiento de la evaluación formativa.
- ✓ Sistematización de experiencias.
- ✓ Innovación pedagógica.

En la institución

- ✓ Cultura investigativa.
- ✓ Cultura de innovación.
- ✓ Mayor articulación entre áreas.
- ✓ Vinculación del PFC.
- ✓ Fortalecimiento del SII.
- ✓ Fortalecimiento del CLEER.
- ✓ Banco de experiencias.

88. IMPACTO ESPERADO

Impacto pedagógico. Transformación de las prácticas de aula hacia metodologías activas, investigativas y problémicas.

Impacto académico. Desarrollo integrado de competencias.

Impacto investigativo. Fortalecimiento de la investigación formativa.

Impacto ambiental. Promoción de prácticas sostenibles.

Impacto cultural. Valoración de la identidad y patrimonio del territorio.

Impacto tecnológico. Uso crítico y creativo de tecnologías.

Impacto social. Participación de los estudiantes en la solución de situaciones de su contexto.

89. SISTEMATIZACIÓN FINAL

Cada experiencia deberá realizar una reflexión final:

1. ¿Cuál fue el problema?
2. ¿Qué investigamos?
3. ¿Qué aprendimos?
4. ¿Qué hicimos?
5. ¿Qué dificultades encontramos?
6. ¿Qué errores cometimos?
7. ¿Qué modificamos?
8. ¿Cuál fue el resultado?
9. ¿Qué impacto tuvo?
10. ¿Qué recomendamos para continuar?

90. BANCO INSTITUCIONAL DE EXPERIENCIAS

Las experiencias que cumplan los criterios de calidad podrán ser postuladas para integrar el:

Banco Institucional de Proyectos y Experiencias Pedagógicas Interdisciplinarias – BPEPI

Esto permitirá que la Feria genere un patrimonio pedagógico institucional y que los proyectos no desaparezcan después del evento.

El PEI contempla expresamente la sistematización de las prácticas y experiencias pedagógicas en el BPEPI.

91. PRINCIPIO DE RECONOCIMIENTO

Los reconocimientos no deberán estimular exclusivamente la competencia.

La Feria tendrá como finalidad principal:

aprender, compartir, investigar, crear y transformar.

Por ello, se privilegiará el reconocimiento de diferentes fortalezas y no solamente de un único "ganador".

92. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN INSTITUCIONAL

La ejecución de la Feria será objeto de seguimiento mediante:

- ✓ Reuniones de comité
- ✓ Registros
- ✓ Actas
- ✓ Instrumentos de seguimiento
- ✓ Indicadores
- ✓ Encuestas
- ✓ Valoración de docentes
- ✓ Valoración de estudiantes
- ✓ Valoración de familias
- ✓ Evaluación de jurados.

Los resultados podrán constituir insumos para los procesos institucionales de mejoramiento continuo.

El PEI establece que el mejoramiento institucional se alimenta de la autoevaluación y evaluación institucional y se articula con el PMI.

93. EVALUACIÓN DE LA FERIA COMO PROYECTO INSTITUCIONAL

Al finalizar, se realizará una evaluación en cuatro niveles:

Nivel 1 – Estudiante ¿Qué aprendí?

Nivel 2 – Proyecto ¿Qué logramos?

Nivel 3 – Docente ¿Qué funcionó pedagógicamente?

Nivel 4 – Institución ¿Qué debemos mejorar para la IV Feria?

94. PROYECCIÓN 2027

Los proyectos que demuestren pertinencia y potencial podrán continuar como:

- ✓ Proyectos de aula
- ✓ Proyectos de investigación
- ✓ Semilleros
- ✓ Proyectos transversales
- ✓ Experiencias PFC
- ✓ Iniciativas CLEER
- ✓ Experiencias BPEPI.

De esta manera: La Feria no termina cuando termina la exposición.

La Feria constituye un punto de partida para nuevas preguntas y nuevos proyectos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

American Psychological Association. (2020). *Publication manual of the American Psychological Association* (7th ed.). American Psychological Association.

Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas, 83*(2), 39–43.

Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist, 26*(3–4), 369–398.

Congreso de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214.

Congreso de Colombia. (2012). *Ley 1549 de 2012. Por medio de la cual se fortalece la institucionalización de la Política Nacional de Educación Ambiental y su incorporación efectiva en el desarrollo territorial*. Diario Oficial No. 48.482.

Congreso de Colombia. (2013). *Ley 1620 de 2013. Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar*. Diario Oficial No. 48.733.

Congreso de Colombia. (2025). *Ley 2481 de 2025. Por medio de la cual se establece el marco normativo de las Escuelas Normales Superiores y se dictan otras disposiciones*.

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.

Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores. (Trabajo original publicado en 1970).

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Education.

Institución Educativa Escuela Normal Superior de Mompós. (2024). *Proyectos pedagógicos de aula y experiencias de innovación interdisciplinaria*. Mompós, Bolívar.

Institución Educativa Escuela Normal Superior de Mompós. (2025). *Inventores Verdes: Experiencias de innovación, experimentación y sostenibilidad*. Mompós, Bolívar.

Institución Educativa Escuela Normal Superior de Mompós. (2026a). *Modelo Educativo Normalista para el Desarrollo Humano y la Innovación (MENDHI)*. Mompós, Bolívar.

Institución Educativa Escuela Normal Superior de Mompós. (2026b). *Plan de Mejoramiento Institucional (PMI)*. Mompós, Bolívar.

Institución Educativa Escuela Normal Superior de Mompós. (2026c). *Programa de Formación Complementaria (PFC)*. Mompós, Bolívar.

Institución Educativa Escuela Normal Superior de Mompós. (2026d). *Proyecto Ambiental Escolar (PRAE)*. Mompós, Bolívar.

Institución Educativa Escuela Normal Superior de Mompós. (2026e). *Proyecto Educativo Institucional (PEI) 2026*. Mompós, Bolívar.

Institución Educativa Escuela Normal Superior de Mompós. (2026f). *Reglamento de Práctica Pedagógica Investigativa*. Mompós, Bolívar.

Institución Educativa Escuela Normal Superior de Mompós. (2026g). *Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes (SIEE)*. Mompós, Bolívar.

Institución Educativa Escuela Normal Superior de Mompós. (2026h). *Sistema Institucional de Investigación (SII)*. Mompós, Bolívar.

Institución Educativa Escuela Normal Superior de Mompós. (2026i). *III Feria de Innovación Normalista 2026: Documento maestro*. Mompós, Bolívar.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.

Larmer, J., Mergendoller, J. R., & Boss, S. (2015). *Setting the standard for project based learning: A proven approach to rigorous classroom instruction*. ASCD.

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas: Guía sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden*. Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Educación Nacional. (2008). *Guía No. 34: Guía para el mejoramiento institucional: De la autoevaluación al plan de mejoramiento*. Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar*. Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Educación Nacional. (2016a). *Derechos básicos de aprendizaje (DBA): Ciencias naturales*. Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Educación Nacional. (2016b). *Derechos básicos de aprendizaje (DBA): Ciencias sociales*. Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Educación Nacional. (2016c). *Derechos básicos de aprendizaje (DBA): Lenguaje*. Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Educación Nacional. (2016d). *Derechos básicos de aprendizaje (DBA): Matemáticas*. Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Educación Nacional, & Ministerio del Medio Ambiente. (2002). *Política Nacional de Educación Ambiental*. Ministerio de Educación Nacional.

Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Graó.

Presidencia de la República de Colombia. (1994a). *Decreto 1743 de 1994. Por el cual se instituye el Proyecto de Educación Ambiental para todos los niveles de educación formal*. Diario Oficial No. 41.476.

Presidencia de la República de Colombia. (1994b). *Decreto 1860 de 1994. Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales*. Diario Oficial No. 41.480.

Presidencia de la República de Colombia. (2008). *Decreto 4790 de 2008. Por el cual se establecen las condiciones básicas de calidad del programa de formación complementaria de las Escuelas Normales Superiores y se dictan otras disposiciones*.

Presidencia de la República de Colombia. (2009). *Decreto 1290 de 2009. Por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media*.

Presidencia de la República de Colombia. (2015). *Decreto 1075 de 2015. Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación*.

Presidencia de la República de Colombia. (2020). *Decreto 1236 de 2020. Por el cual se adiciona el Capítulo 7 al Título 3 de la Parte 3 del Libro 2 del Decreto 1075 de 2015 y se reglamenta la organización y el funcionamiento de las Escuelas Normales Superiores como instituciones educativas formadoras de docentes*.

Presidencia de la República de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Asamblea Nacional Constituyente.

Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias: Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Ecoe Ediciones.