

Proyectos Opcionales: Estos espacios surgen para el desarrollo de talentos en los niños y niñas, su horario es Lunes, Miércoles y Viernes, por consecuencia reemplazan las materias vista estos tres días, los niños y niñas que ingresen deberán asistir a los dos espacios que se ofrecen los días Martes y Jueves. Sólo pueden ingresar a un solo proyecto debido a su intensidad horaria y los ofrecidos por la Jornada son:

Porrismo: Se fundamenta en el conocimiento y la práctica del Porrismo como deporte competitivo, formando deportistas, pero más que eso formando sujetos integrales, críticos y reflexivos, capaces de interactuar y sobrellevar los obstáculos que se presentan a nivel personal y en equipo.

Ajedrez: Se fundamenta en el afianzamiento del área de matemáticas por medio de ejercicios enfocados en el ajedrez, desarrollando la imaginación, la creatividad y la participación.

Teatro: Se fundamenta en el desarrollo de diferentes habilidades tales como: expresión corporal, gesticulación, concentración, comunicación, compañerismo, trabajo en equipo, trabajo individual, autoestima, identidad, respeto por el otro, entre otros.

Música: Se fundamenta en el acercamiento de la música en los niños y niñas, educando a través de ella en valores humanísticos; propiciando las herramientas básicas para tocar un instrumento musical, en este caso la guitarra.

Maestros de la Jornada Escolar Complementaria Escuela Feliz

Jader Valencia: Rector de la Jornada
Viviana Campo: Coordinadora de la Jornada

Marcos estrada: Maestros de apoyo

Tatiana escobar: Deportes 1

Xavier Zapata: Deportes 1

Erika Monsalve: Ambientes creativos

Anderly Morales: Maestros de apoyo

Kelly Vanegas: Ajedrez

German Villegas: Ajedrez

Jhony Urrego: Teatro

Laura Gallego Arango: Teatro

Juliana Monsalve: Juegos de mesa

Camilo Marín: Pensamiento lógico

Ana María Bustamante: Cine foro

Sebastián Ortiz: Tecnología 1

Verónica Pérez: Rincón de lectura

Dayana Yela: Tecnología 1

Laura Carolina gallego: Tecnología 2

Andrés Felipe Montoya: Deportes 2

Anderson Zapata: Música

Daniela Ortiz: Pensamiento libre

Carolina Olarte: Rincón de lectura

Juliana Gómez: Pensamiento libre

Mariana Londoño: Deportes 2

Tatiana Duarte: Ambientes creativos

Schong Ariza: Tecnología 2

Juan David Gómez: Música

Lucia Mejía: Pensamiento lógico

Tatiana Castañeda : Juegos de mesa

Catalina Niño: Porrismo

Alejandra Vargas: Porrismo

Julieth Upegui: Ajedrez

Karol Santos : Secretaria

Daniela Cifuentes: Cine Foro

Fredy Aricapa: Inglés (primero y segundo)

Elizabeth Navas: Inglés (primero y



Jornada Escolar Complementaria



“Esta propuesta corresponde a una estrategia orientada hacia la construcción de experiencias significativas y analíticas para el alumno, que permitirán solucionar algunas de las situaciones problemáticas que se reflejan en nuestra Escuela Normal, que no difieren de la realidad social de ciudad, como: El bajo nivel académico, poco aprovechamiento de las capacidades físicas, generación de grupos en esquinas sin ningún fin de tipo formativo, poco respeto por el otro, por sí mismo y por lo otro, y a la superación de la televisión y la radio que los conduce a la pasividad. Es así como con la implementación de la jornada escolar complementaria, además del logro de estos inconvenientes, buscamos la articulación de los conocimientos sociales y culturales que enriquezcan la construcción de la ciencia y el arte”.

Juan Carlos Zapata Correa
Rector Escuela Normal Superior de
Medellín

La Jornada Escolar Complementaria consta de 12 espacios lúdicos-didácticos presentados así: 8 espacios y 4 proyectos opcionales, estos se desarrollan en un horario de 1:45 a 3:45 de la tarde, de Lunes a Viernes.

Espacios de la Jornada Escolar: Estos son las materias normales que se ven en el transcurso del año y están divididos en dos categorías: Duración de un año y Duración de 6 meses.

Duración de 1 año:

Tecnología e informática:

Se fundamenta en el fortalecimiento del uso de las tecnologías en la vida cotidiana, como también la formación de un alumno crítico, creativo y protagonista de su propio aprendizaje.

Deportes: Se fundamenta en el deporte, la recreación y la salud; enriqueciendo los conocimientos y habilidades de los diferentes deportes existentes; presentados de una manera lúdica y recreativa.

Duración de 6 meses:

Juegos de mesa: Se fundamenta en la práctica de juegos de tablero que motivan el razonamiento táctico o estratégico, la coordinación, la destreza manual, la memoria, la capacidad deductiva, la destreza negociadora, entre otros.

Cine foro: Se fundamenta en crear un pensamiento crítico y analítico en los estudiantes a partir de los recursos cinematográficos, mostrando que estos medios audiovisuales pueden ser altamente educativos

Ambientes creativos: Se fundamenta en brindar los principios básicos del arte y en desarrollar actividades artísticas como pintar, escribir, dibujar y moldear, formando personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa y creatividad.

Rincón de lectura: Se fundamenta en el fortalecimiento de habilidades y competencias de comunicación y expresión lingüísticas, con el fin de promover en el niño hábitos de lectura y escritura.

Pensamiento libre: Se fundamenta en la adaptación de cuestiones de las diversas ramas de la filosofía a la experiencia diaria de niños y niñas; desde un esfuerzo por generar disposiciones hacia la reflexión filosófica que sirvan en todos los aspectos de la vida cotidiana.

Pensamiento lógico-matemático: Se fundamenta en el afianzamiento de capacidades de procesamiento de representaciones mentales, datos e informaciones para construir conocimiento, toma decisiones y argumentación de posturas y establecimiento de metas y medios creativos para lograrlos.

Horario:

En la semana se ven cinco materias, una cada día; los espacios de duración de 1 año ocupan dos días, los espacios de duración de 6 meses ocupan el resto de la semana, por lo tanto son tres que se ven en el primer semestre y en el otro semestre cambian por los tres espacios que faltan por ver.