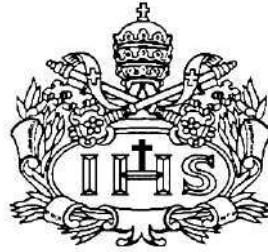


**CENTRO EDUCATIVO PARA LA POTENCIALIZACIÓN DE LA CREATIVIDAD Y EL  
DESARROLLO DE VALORES CULTURALES Y SOCIALES EN SAN GIL**



**AUTORA**

Xandra Paola Forero Castellanos

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
CARRERA DE ARQUITECTURA  
Bogotá D.C.  
2018**

**Nota de Advertencia**  
**Artículo 23 de la Resolución N° 13 de Julio de 1946**

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Solo velará por qué no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y por que las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.



Pontificia Universidad  
**JAVERIANA**  
Bogotá

Facultad de Arquitectura y Diseño  
Carrera de Arquitectura

EVALUACIÓN DE TRABAJO DE GRADO POR PARTE DEL DIRECTOR

ACTA NÚMERO: 28

NOMBRE: Forero Castellanos, Xandra Paola

DIRECTOR(A): David Enrique Córdoba Gómez

TÍTULO: Centro educativo para la potencialización de la creatividad y el desarrollo de valores culturales y sociales en San Gil.

ALCANCE: Proyecto Arquitectónico

FECHA: Martes 27 de Noviembre de 2018

HORA: 8:00a.m-4:00p.m

SALÓN: 05 - 206

EVALUACIÓN DE LOGROS

Criterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Aporte significativo a la resolución de la problemática abordada					<del>X</del>
Solución integral involucrando las variables estética, tecnológica, medio ambiental y de gestión, acordes al modelo curricular					<del>X</del>

EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS

COMPETENCIA DISCIPLINAR

Criterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Coherencia entre el planteamiento y la solución					<del>X</del>
El problema identificado por el Estudiante está enmarcado dentro del ámbito disciplinar					<del>X</del>
Postura crítica en la solución					<del>X</del>
Soporte teórico y conceptual que respalda el trabajo de grado					<del>X</del>
En el resultado se evidencia un proceso metodológico					<del>X</del>
Manejo adecuado del contexto físico					<del>X</del>
Dominio del manejo del espacio en los aspectos inherentes a la composición, funcionalidad, escala y proporción					<del>X</del>
Dominio de los aspectos tecnológicos					<del>X</del>
Comprensión del contexto social, económico y normativo					<del>X</del>
Reflejo de una conciencia ambiental					<del>X</del>
Se tienen en cuenta aspectos relacionados con la gestión					<del>X</del>

Observaciones competencia disciplinar:

La forma de abordar problema es clara y contundente se enjabla sutilmente al lugar y la potencia. Tiene una base conceptual fuerte y lo refleja en su proyecto

**COMPETENCIA COMUNICATIVA**

Criterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Capacidad para comunicar planteamientos y soluciones de manera coherente					X
Capacidad de comunicar ideas gráfica y oralmente					X
Capacidad de síntesis					X
Destrezas en el manejo de los medios de comunicación propios de la disciplina					X
Capacidad de expresar coherentemente un proceso y un resultado					X

Observaciones competencia comunicativa:

Xandra muestra una excelente comunicación gráfica. Verbalmente debe mejorar y fortalecer su autoconfianza. Creo que a nivel de contenido es lo más importante.

**COMPETENCIA ÉTICO - FORMATIVA**

Criterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Postura crítica frente a los referentes					X
Conciencia en relación al contexto					X
Conocimiento claro del grupo social al cual está dirigido					X
El estudiante demuestra un pensamiento propio y un posicionamiento crítico					X
Trabajo desarrollado con profesionalismo					X
A través del aporte planteado en el trabajo de grado se demuestra compromiso con la transformación social del país					X
Proyección a futuro					X
Uso de fuentes bibliográficas, gráficas y verbales					X

Observaciones competencia ético - formativa:

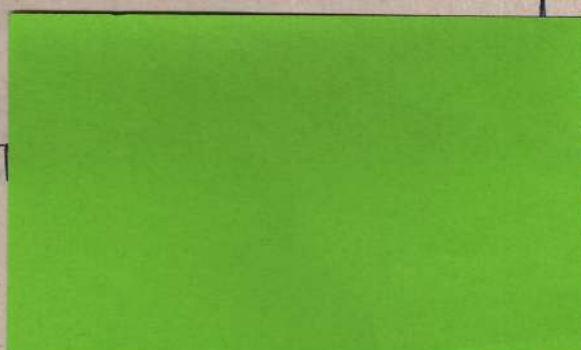
Xandra ha sido muy concienzuda con su investigación y creo que esta tesis debería extenderse a otras disciplinas lo cual debe ser premiado. El aporte disciplinar es amplio y ve a un futuro optimista con una visión clara.

Calificación (1.0 a 5.0):

5.0

Reconocimiento para el trabajo de grado: Si la nota es de 5.0, y aparte consideran que este trabajo debe tener un reconocimiento especial, marque una X:

DIRECTOR(A): David Enrique Córdoba Gómez





Pontificia Universidad  
**JAVERIANA**  
Bogotá

Facultad de Arquitectura y Diseño  
Carrera de Arquitectura

**EVALUACIÓN DE TRABAJO DE GRADO POR PARTE DE LOS JURADOS**

**ACTA NÚMERO:**28

**NOMBRE:** Forero Castellanos, Xandra Paola

**TÍTULO:** Centro educativo para la potencialización de la creatividad y el desarrollo de valores culturales y sociales en San Gil.

**PRESIDENTE:** Ioannis Aris Alexiou

**JURADO:** Henry Valdemar Talavera Dávila

**JURADO:** Milena Rincón

**FECHA:** Viernes 30 Noviembre de 2018

**HORA:** 1:00 -3:00 P.M.

**SALÓN:** 05 - 206

**EVALUACIÓN DE LOGROS**

Crterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Aporte significativo a la resolución de la problemática abordada				X	
Solución integral involucrando las variables estética, tecnológica, medio ambiental y de gestión, acordes al modelo curricular			X		

**EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS**

**COMPETENCIA DISCIPLINAR**

Crterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Coherencia entre el planteamiento y la solución			X		
El problema identificado por el Estudiante está enmarcado dentro del ámbito disciplinar				X	
Postura crítica en la solución				X	
Soporte teórico y conceptual que respalda el trabajo de grado				X	
En el resultado se evidencia un proceso metodológico				X	
Manejo adecuado del contexto físico			X		
Dominio del manejo del espacio en los aspectos inherentes a la composición, funcionalidad, escala y proporción		X			
Dominio de los aspectos tecnológicos			X		
Comprensión del contexto social, económico y normativo			X		
Reflejo de una conciencia ambiental				X	
Se tienen en cuenta aspectos relacionados con la gestión		X			

**Observaciones competencia disciplinar:**

---



---



---



---



---

**COMPETENCIA COMUNICATIVA**

Criterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Capacidad para comunicar planteamientos y soluciones de manera coherente				X	
Capacidad de comunicar ideas gráfica y oralmente				X	
Capacidad de síntesis				X	
Destrezas en el manejo de los medios de comunicación propios de la disciplina			X		
Capacidad de expresar coherentemente un proceso y un resultado				X	

Observaciones competencia comunicativa:

---



---



---



---

**COMPETENCIA ÉTICO – FORMATIVA**

Criterios	Insuficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	Sobresaliente
Postura crítica frente a los referentes				X	
Conciencia en relación al contexto			X		
Conocimiento claro del grupo social al cual está dirigido				X	
El estudiante demuestra un pensamiento propio y un posicionamiento crítico				X	
Trabajo desarrollado con profesionalismo				X	
A través del aporte planteado en el trabajo de grado se demuestra compromiso con la transformación social del país				X	
Proyección a futuro				X	
Uso de fuentes bibliográficas, gráficas y verbales				X	

Observaciones competencia ético - formativa:

---



---



---



---

Calificación (1.0 a 5.0): 4.10

Reconocimiento para el trabajo de grado: Si la nota es de 5.0, y aparte consideran que este trabajo debe tener un reconocimiento especial, marque una X: 4.10

1. PRESIDENTE: Ioannis Aris Alexiou

2. JURADO: Henry Valdemar Talavera Dávila

3. JURADO: Milena Rincón



A close-up photograph of a child's hands engaged in an art project. The child is pouring orange paint from a small jar into a repurposed metal can. A paintbrush is held in the can. In the foreground, a white paint palette contains various colors of paint, including orange, red, black, and white. The background is blurred, showing the child's torso and another hand.

# CENTRO EDUCATIVO

Para la potencialización de la creatividad y el desarrollo valores culturales y sociales en San Gil

Noviembre, 2018

Autor: Xandra Paola Forero Castellanos

ALGUNOS DERECHOS RESERVADOS:



Excepto cuando se note lo contrario, esta obra esta licenciada bajo la Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Sin Derivar 4.0 internacional. Para ver una copia de esta licencia ingrese a:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Usted es libre de:

Copiar, distribuir y comunicar publicamente la obra\*

Bajo las siguientes condiciones:



**Reconocimiento:** Debe reconocer los creditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra.



**No Comercial:** No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



**Sin obras derivadas:** No se puede alterar, transformar, o generar una obra derivada a partir de esta.

\*Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los terminos de licencia de esta obra.



# **CENTRO EDUCATIVO**

Para la potencialización de la creatividad y el desarrollo de valores  
culturales y sociales en San Gil

**Xandra Paola Forero Castellanos**

# CONTENIDOS



## PROBLEMÁTICA | 5

Problemática Humana  
Problemática Social  
Problemática Contextual  
Problemática Espacial



## LOCALIZACIÓN | 11

Datos demográficos  
Linea del tiempo  
Aspectos positivos / negativos



## OBJETIVOS | 29

Diseñar  
Mantener  
Generar  
Potencializar



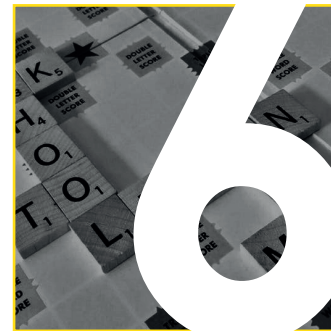
## MARCO TEÓRICO | 31

Métodos  
Educación  
Autores



## MARCO REFERENCIAL | 43

Colegios  
Instituciones



## MARCO PEDAGÓGICO | 51

El fenómeno finlandés



## MARCO HISTÓRICO | 53

Las primeras escuelas  
Evolución de la educación



## CONCEPTO Y FORMULACIÓN | 69

Programa del colegio  
Asignaturas propuestas  
Espiritu del lugar  
Métodos



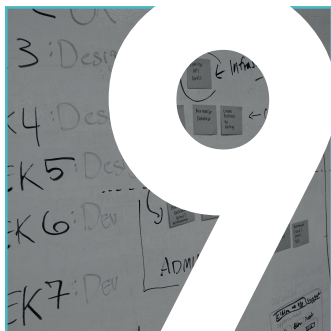
## MARCO INSTITUCIONAL | 57

Ser Pilo Paga  
Creatividad en el colegio



## CONCLUSIONES | 79

Social  
Pedagógica  
Ambiental  
Urbana  
Arquitectónica



## HIPÓTESIS | 67

Problemática  
Contextualización  
Solución Hipotética  
Conclusión  
Contra Hipótesis

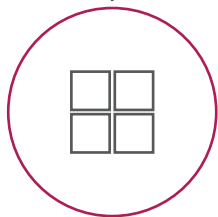
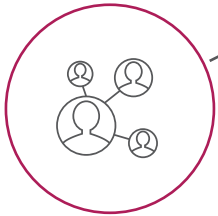


## PLANTEAMIENTO | 81

Generalidades  
Colegio Sostenible y Sustentable  
Propuesta Urbana  
Propuesta Arquitectónica



# 1 PROBLEMÁTICA



## PROBLEMÁTICAS

Problemática **HUMANA**

Problemática **SOCIAL**

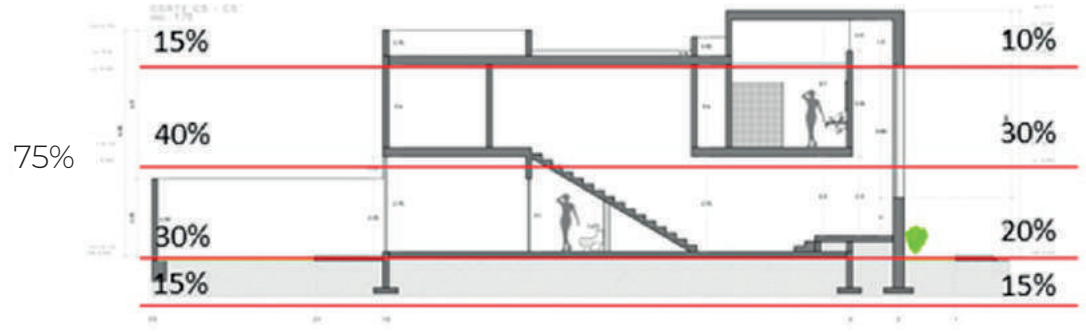
Problemática **CONTEXTUAL**

Problemática **ESPACIAL**

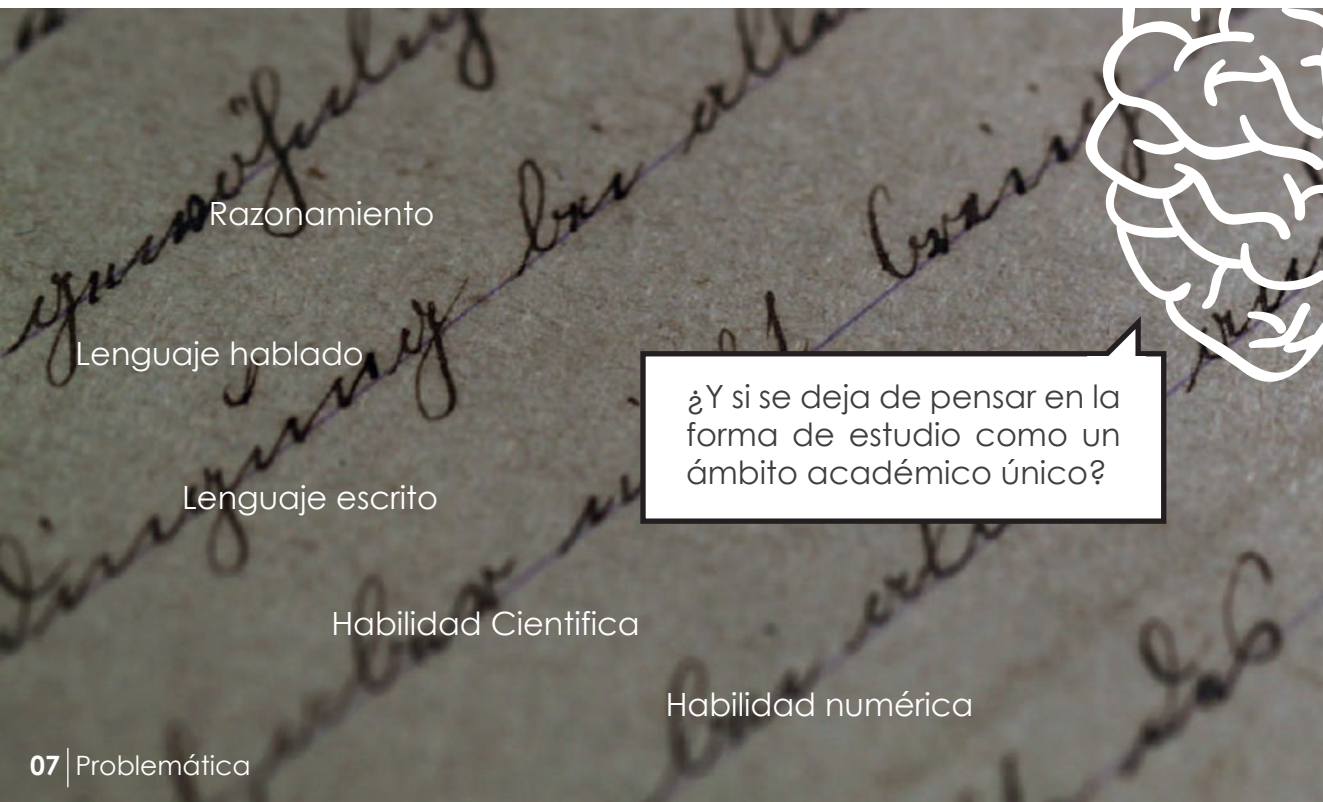


# Problemática HUMANA

¿Si el 75% equivale a la academia tradicional, por qué no llegar al 100%?



- 100%
- Motivación
  - Responsabilidad
  - Valor
  - Alternatividad
  - Sueños
  - Romper el esquema
  - Felicidad
  - Conocimiento



¿Y si se deja de pensar en la forma de estudio como un ámbito académico único?

Razonamiento

Lenguaje hablado

Lenguaje escrito

Habilidad Científica

Habilidad numérica



¿Ética para la educación o educación para la ética?

Intuición

Imaginación

Sentido Artístico

Sentido Musical

Percepción Tridimensional

# Problemática **SOCIAL**

---



¿Y si buscamos una versión de éxito diferente a la material?



Voluntad



Carácter



Honestidad



Unión

---

Se evidencia una **falta de oportunidades** para surgir como personas creativas. La forma de mostrar los proyectos es a través de concursos, mercados de pulgas, exposiciones callejeras o convocatorias.

Los colombianos tienen grandes fortalezas en el estudio, son creativos, trabajadores, perseverantes e ingeniosos pero necesitan implementar una **nueva metodología** para llegar al 100%.

# Problemática **CONTEXTUAL**

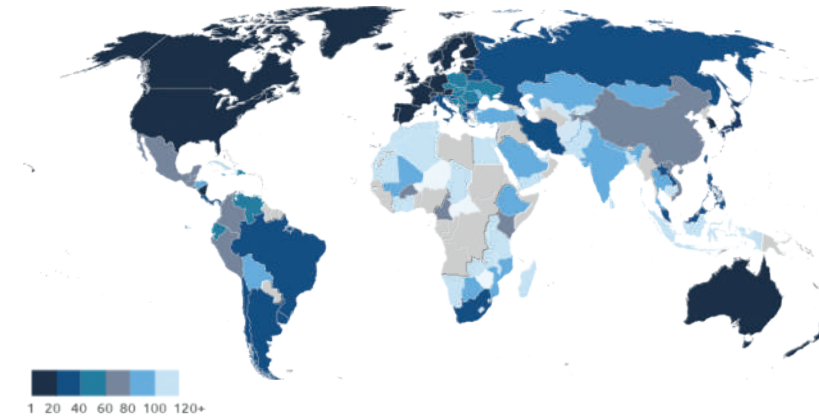
¿Qué es lo que en nuestra educación no nos deja estar de primeros?

Menosprecio

Corrupción

Disciplina

Libertad



Rank	País	Tecnología	Talento	Tolerancia	Índice de Creatividad Global
70	Kenya	82	-	52	0,417
71	<b>Colombia</b>	<b>89</b>	<b>75</b>	<b>36</b>	<b>0,410</b>
72	Camerún	-	103	59	0,408
73	México	54	94	56	0,407

Colombia no cuenta con una educación en la cual se **integren dimensiones creativas, éticas y ambientales**. En un determinado periodo se ven implicadas aunque no son una constante durante el aprendizaje de los estudiantes.

**Necesitamos implementa un nuevo modelo de educación que tenga como base la creatividad.**

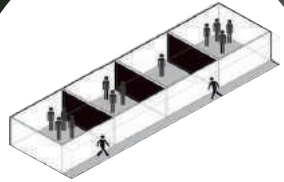
El Índice de Creatividad Global es una medición amplia del desarrollo económico avanzado y de la prosperidad sostenible basado en las tres T's del desarrollo económico: el talento, la tecnología y la tolerancia.

Para su análisis toma los datos en cada una de las dimensiones para 139 países a nivel mundial y mide la creatividad y la prosperidad de forma general.



# Problemática **ESPACIAL**

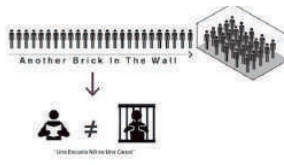
¿Es el sistema educativo actual el método correcto para el aprendizaje de los niños y adolescentes de Colombia?



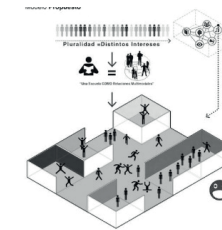
Modelo Espacial



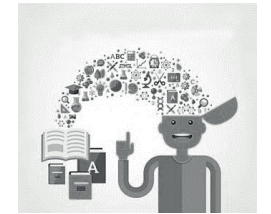
Modelo Pedagógico



Modelo Mental



Modelo espacial



Modelo pedagógico



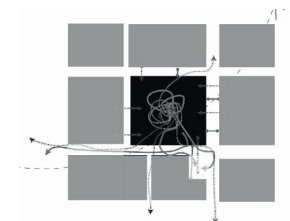
Modelo mental



Modelo corporal



Modelo personal



Modelo urbano



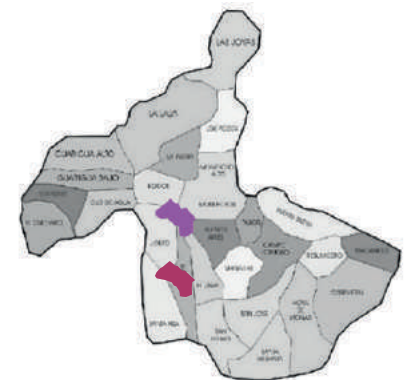
# 2 LOCALIZACIÓN



Colombia



Santander



San Gil

## ARTE- SANIAS

Figuras originadas en capachos de mazorca de maíz, arreglos y flores. Tapices, divisorios, cuadros en plano y collages, varias piezas utilitarias, esculturas, fuentes de agua, utensilios domésticos en piedra; sandalias, bolsos, gorros, sombreros y artículos originados de productos naturales.

## AGRO

La actividad agropecuaria, basada en los cultivos semestrales de tomate, tabaco, fríjol, yuca, fique, hortalizas; algunos permanentes como café, caña de azúcar, frutas de varias especies y cítricos

## HIDRO- GRAFÍA

San Gil está bañada por los ríos Fonce (atraviesa su area urbana), Mogoticos y Monas; la quebrada Curití y otras de menor caudal como Cuchicute, Paloblanco, Afanadora, Las Joyas, Chapala, Guayabal

## ECONO- MÍA

Ganadero, producción lechera, piscicultura, porcinos, aviares, sector industrial de tejidos, planta procesadora de tabaco, fabricación de productos de fique, cementera, infraestructura hotelera

## TEMPE- RATURA

Media de 24°C, máxima de 32°C en las regiones bajas, aledañas a los ríos Chicamocha, Suárez y Sogamoso; mínima de 15°C

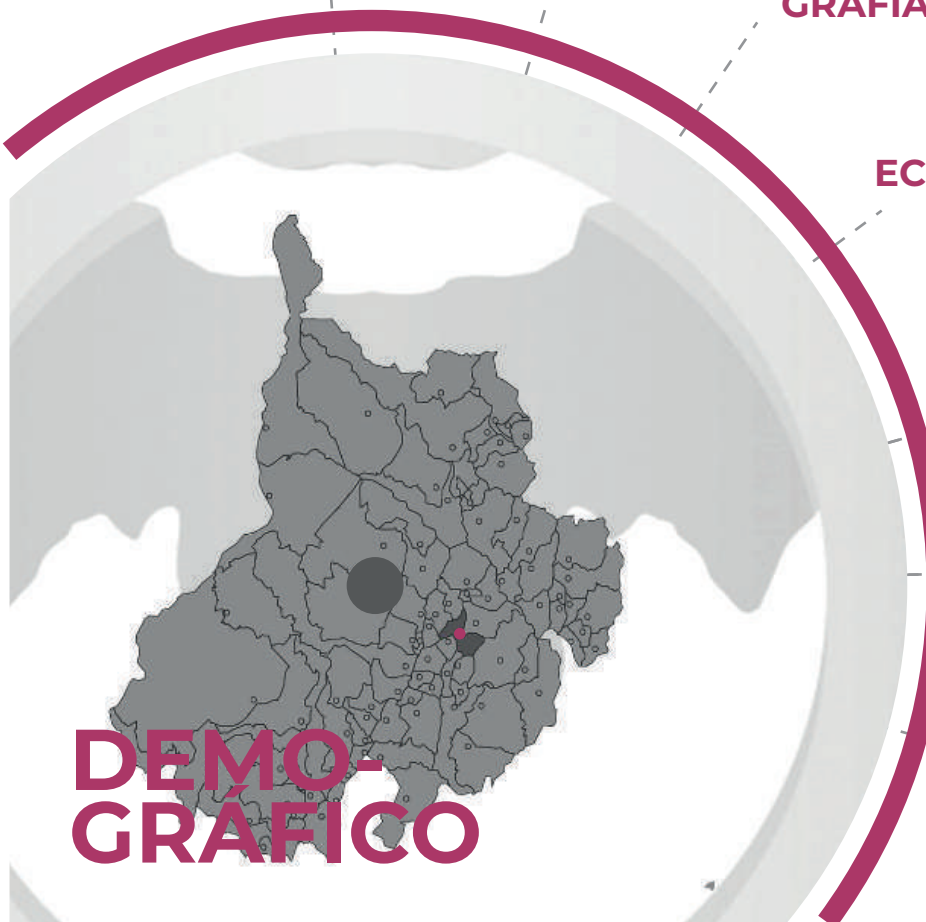
## LLUVIAS

1200mm, siendo las épocas de mayor precipitación los meses de Abril y Mayo, junto con los de Septiembre y Octubre

## LOCAL- IZACIÓN

San Gil se encuentra ubicada a 96km de Bucaramanga, capital de Santander, y a 327km de Bogotá

## DEMO- GRÁFICO



## POBLACIÓN

45.752 

## ETNOGRAFÍA

97.72%	Blancos y Mestizos
2.15%	Afrocolombianos
0.13%	Amerindios
0.01%	Gitanos

## ALTITUD

MED. 1114  
MAX. 2000  
MIN. 890  
MS.N.M.



# COLEGIOS en San Gil

10

## Colegios

Colegio El Rosario

Colegio Infantil Colombianitos

Colegio Liceo Americano

Colegio Luis Camacho Rueda

Colegio Nacional San José de Guanentá

Colegio para el desarrollo integral "CODI"

Colegio San Carlos

Colegio San Vicente de Paúl

Colegio Santa Cruz de Nueva Baeza

Colegio Técnico Nuestra Señora de la presentación

4

## Instituciones

Institución Educativa Ojo de Agua

Institución Educativa Chapala

Institución Educativa San Juan Bosco

Institución Educativa Versalles

2

## Colegios técnicos

Colegio Cooperativo - Fundación Coomuldesa

Colegio Técnico Luis Camacho Rueda

1

## Gimnasio

Gimnasio Comfenalco

1

## Liceo

Liceo Superior Rafael Pombo

# EDUCACIÓN SUPERIOR

## en San Gil

1  **UNIREMINGTON**  
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON  
RES. 2661 MEN JUNIO 21 DE 1996

Corporación Universitaria Remington  
**-Corpocides San Gil-**

2  **UNISANGIL**  
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA  
DE SAN GIL

Fundación Universitaria de San Gil  
**-UNISANGIL-**

3  **INSTITUTO**  
**coomuldesa**  
Institución de Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano

Instituto Coomuldesa  
**-Educación no formal-**

4  **UDI** UNIVERSITARIA  
DE INVESTIGACIÓN  
Y DESARROLLO

Universitaria de Desarrollo e Investigación  
**-UDI-**

5  **SAN MATEO**  
Educación Superior

Fundación para la Educación Superior  
San Mateo

6  **uts** Unidades  
Tecnológicas  
de Santander

Unidades Tecnológicas de Santander  
**-UTS-**

7  **CPs**  
**Corposalud**  
CORPORACIÓN EDUCATIVA PARA EL TRABAJO  
Y EL DESARROLLO HUMANO EN SALUD

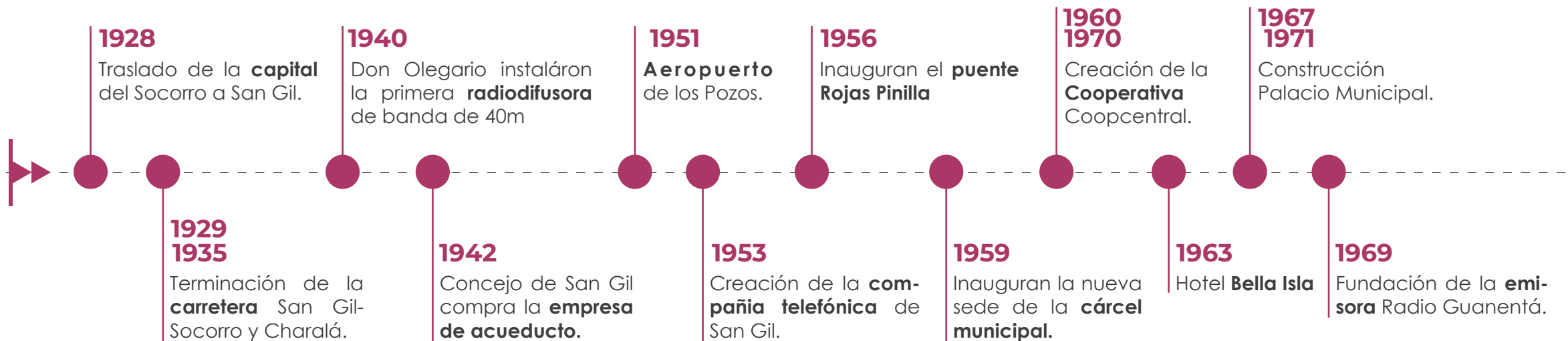
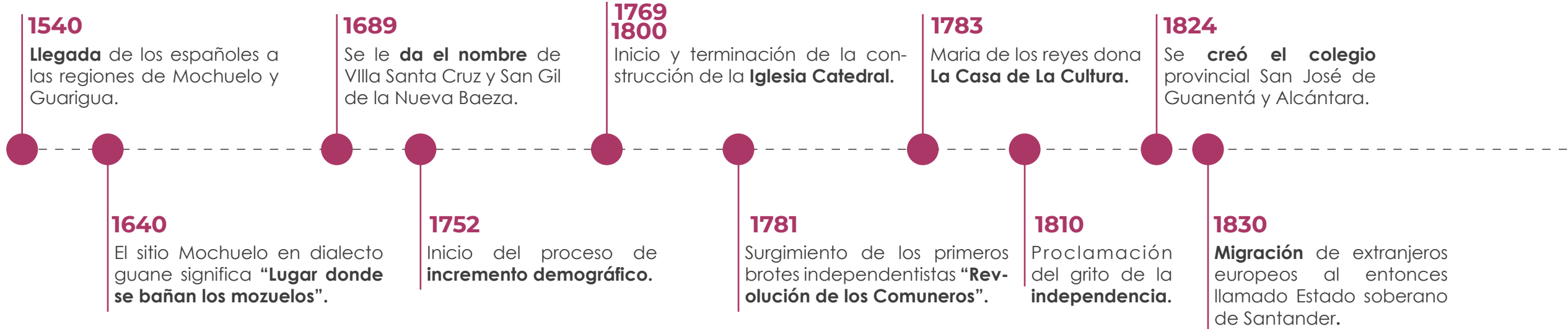
Corporación educativa Corposalud  
**-Educación no formal-**

8  **UNIVERSIDAD DE PAMPLONA**  
CALCUMBIA

Universidad de Pamplona  
**-Oficina Seccional San Gil-**

9  **SENA**

Servicio Nacional de Aprendizaje SENA  
**-Centro Agroturístico Regional Santander-**





**1840**

Guerras civiles ocasionaron la **crisis** en el sector tabacalero y textil.

**1857**

Se creó el **Dpto. de Guantán** siendo su capital Barichara y en 1968 se le otorga a San Gil.

**1887**

San Gil adquiere **potestad** del municipio.

**1907**

Abre sus puertas el **primer banco** de San Gil.

**1920**

Creación del **mercado cubierto** de San Gil.

**1846**  
**1852**

Fundación de la **Sociedad de Artesanos** General Obando.

**1874**

Construcción del puente de hierro sobre el río Fonce llamado "**Puente Brooklyn**"

**1896**

Nace **Hidroeléctrica de San Gil**.

**1918**

Los primeros cinco carros recorren las **empedradas calles**.

**1922**

Aterrizza la **primera avioneta** en la llanura de los Pozos.

**1973**

Humberto Neira funda la **emisora Armonías** de San Gil, 3 años después lo compra RCN

**1980**  
**1993**

Construcción del **Terminal de Transporte**.

**1994**

Inauguración del **puente Bernardo Gómez Silva**.

**2004**

La Asamblea departamental otorga el nombre de "**La Perla del Fonce**"

**2008**

San Gil considerada como la **capital turística de Santander**. Pionera en deportes extremos y aventura.

**2014**

"**El Mejor lugar de Santander para visitar**"

**1980**

Inauguran la compañía de "**Protabaco S.A**"

**1988**

Creación de la Universidad "**Unisangil**".

**1996**

Operación nacional del **rafting**, los únicos en el país.

Linea **DE TIEMPO**

## Aspectos **POSITIVOS** de San Gil.

Capital Turística de Santander



Estructura Ecológica



Practica de deportes extremos



Calidad humana



Mano de obra del lugar



Seguridad



Capital de la provincia guanentina



Arquitectura colonial



Centro de desarrollo turístico del oriente colombiano



Entorno natural e histórico



## Aspectos **NEGATIVOS** de San Gil.



Gran parte de la economía basada solo en el turismo



Variante trafico pesado



Formación profesional limitada



Perfiles viales



Planta de tratamiento de aguas residuales



Educación clásica no bilingüe



Segregación



Acceso a centros médicos



Bajo presupuesto para el buen funcionamiento del municipio



Educación de los diferentes actores viales

# Maneras y PUNTOS DE CREATIVIDAD

## 01 PLAZA DE MERCADO

Los Artistas usan los espacios reconocidos como hitos, para promocionar su arte a las personas que están recorriendo los puntos principales del pueblo.

## 02 PARQUE PRINCIPAL

Los Artistas aprovechan los espacios públicos y abiertos para así exhibir y promocionar su arte. Las fechas feriales son las más importantes.

## 03 VOZ A VOZ

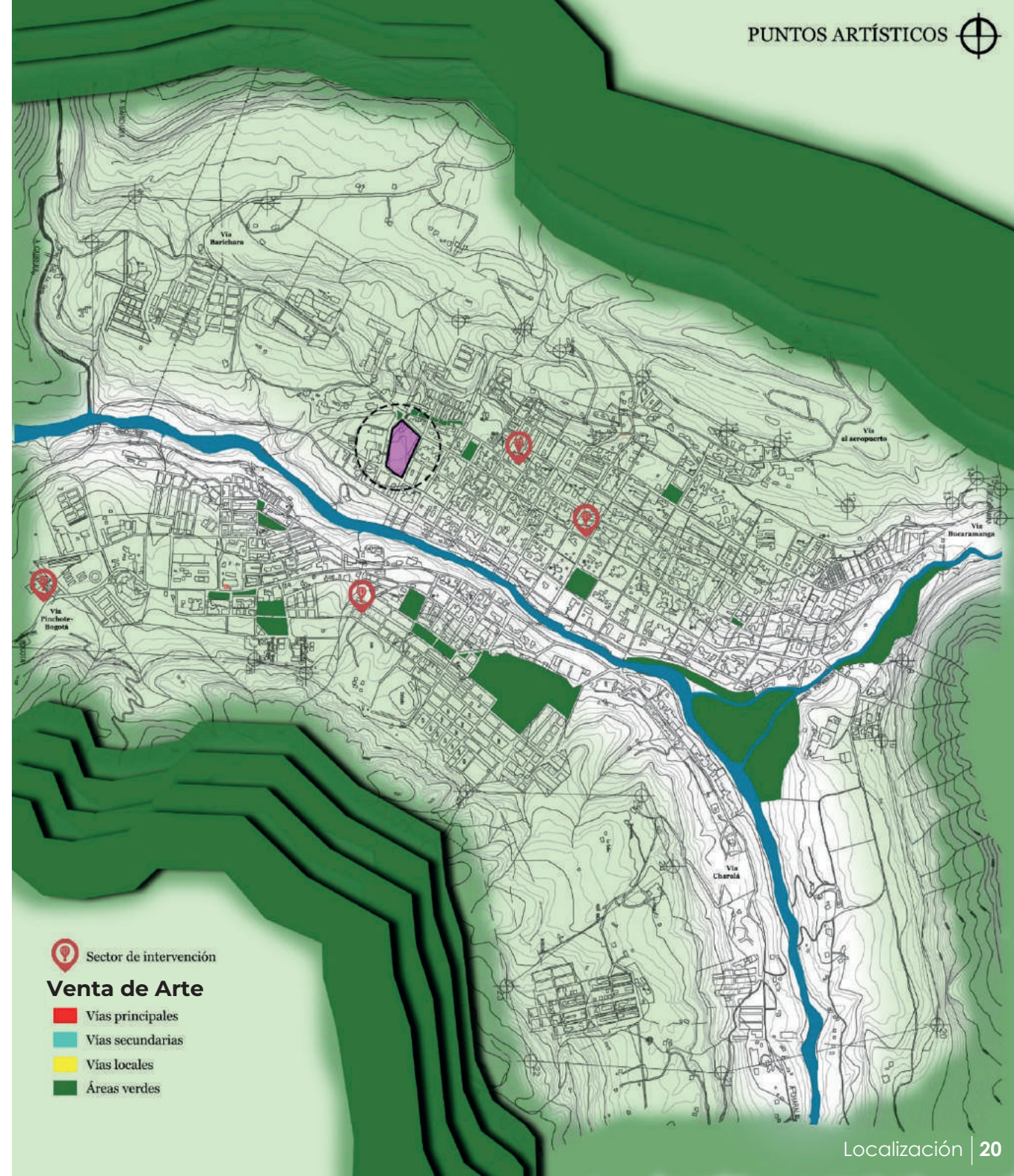
Uno de los más importantes, ya que este les permite tener una estabilidad laboral en sus obras de arte. En temporada turística baja, igual venden.

## 04 PUERTA A PUERTA

Utilizan este método para mostrar sus obras de arte a los compradores, en la mayoría de los casos son personas propias del pueblo. Visitan oficinas o casas.

## 05 CENTRALIDADES TÚRISTICAS

Los artistas aprovechan los espacios turísticos principales para lograr llegar a más personas, y así poder exhibir sus obras ante mayores personas.





# Estructura ECOLÓGICA PRINCIPAL



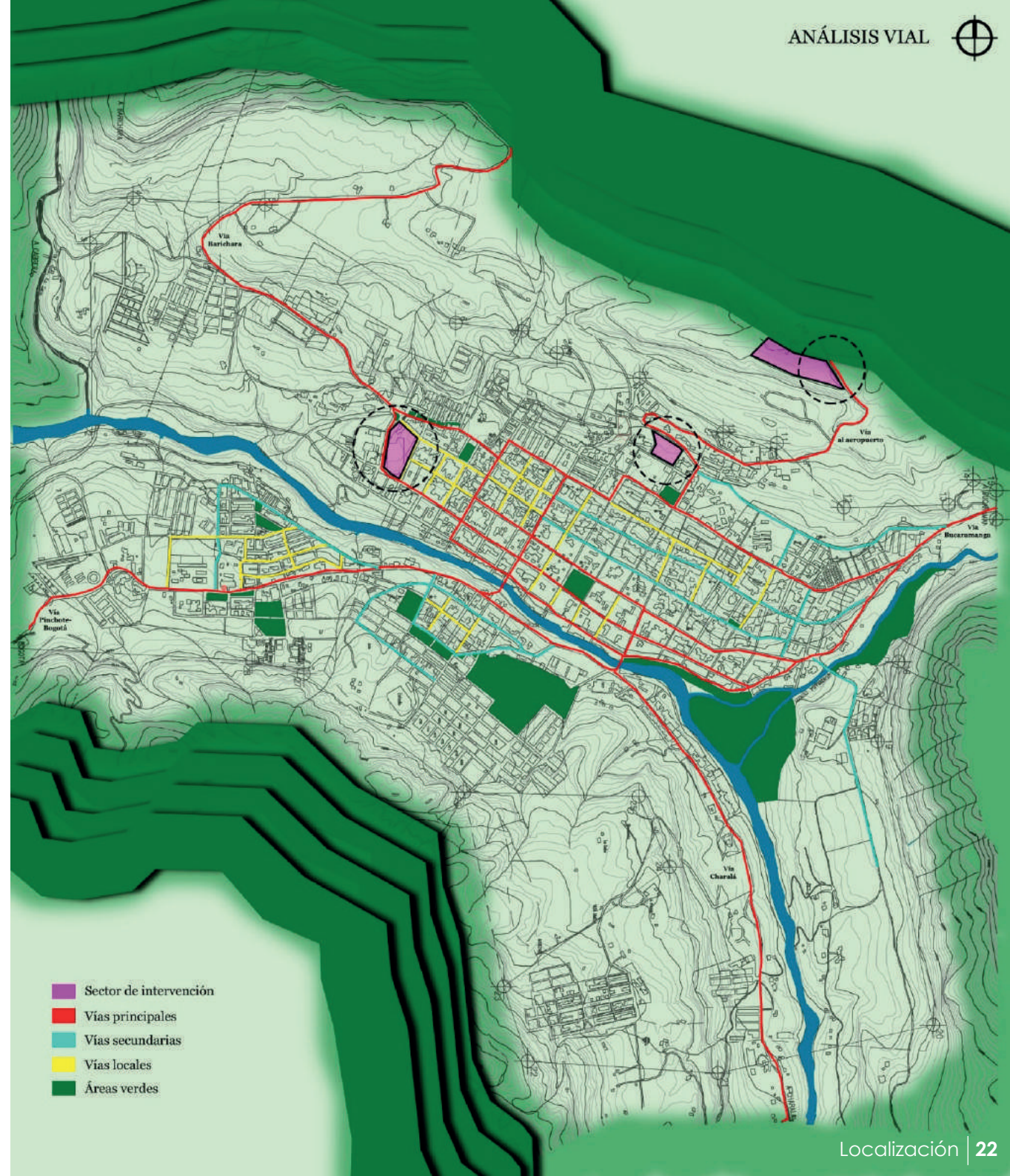
Rio Fonce   Estructura natural   Contexto urbano



# Análisis VIAL

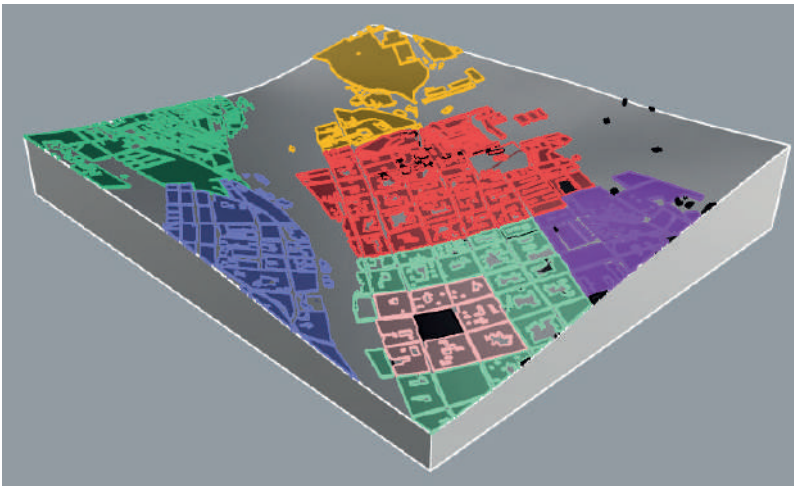


Vías principales      Vías locales  
Contexto urbano      Vías secundarias

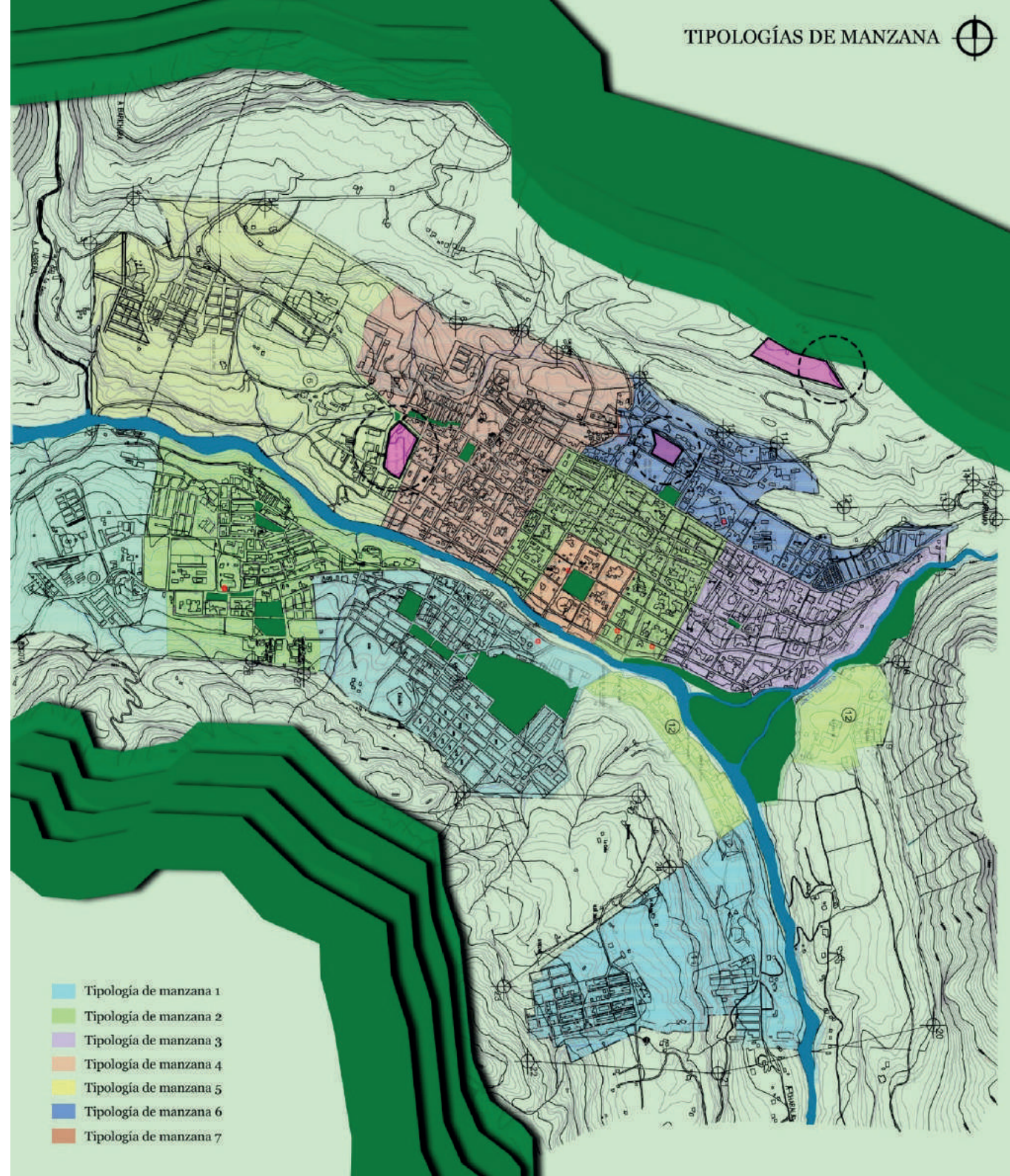


 Sector de intervención  
 Vías principales  
 Vías secundarias  
 Vías locales  
 Áreas verdes

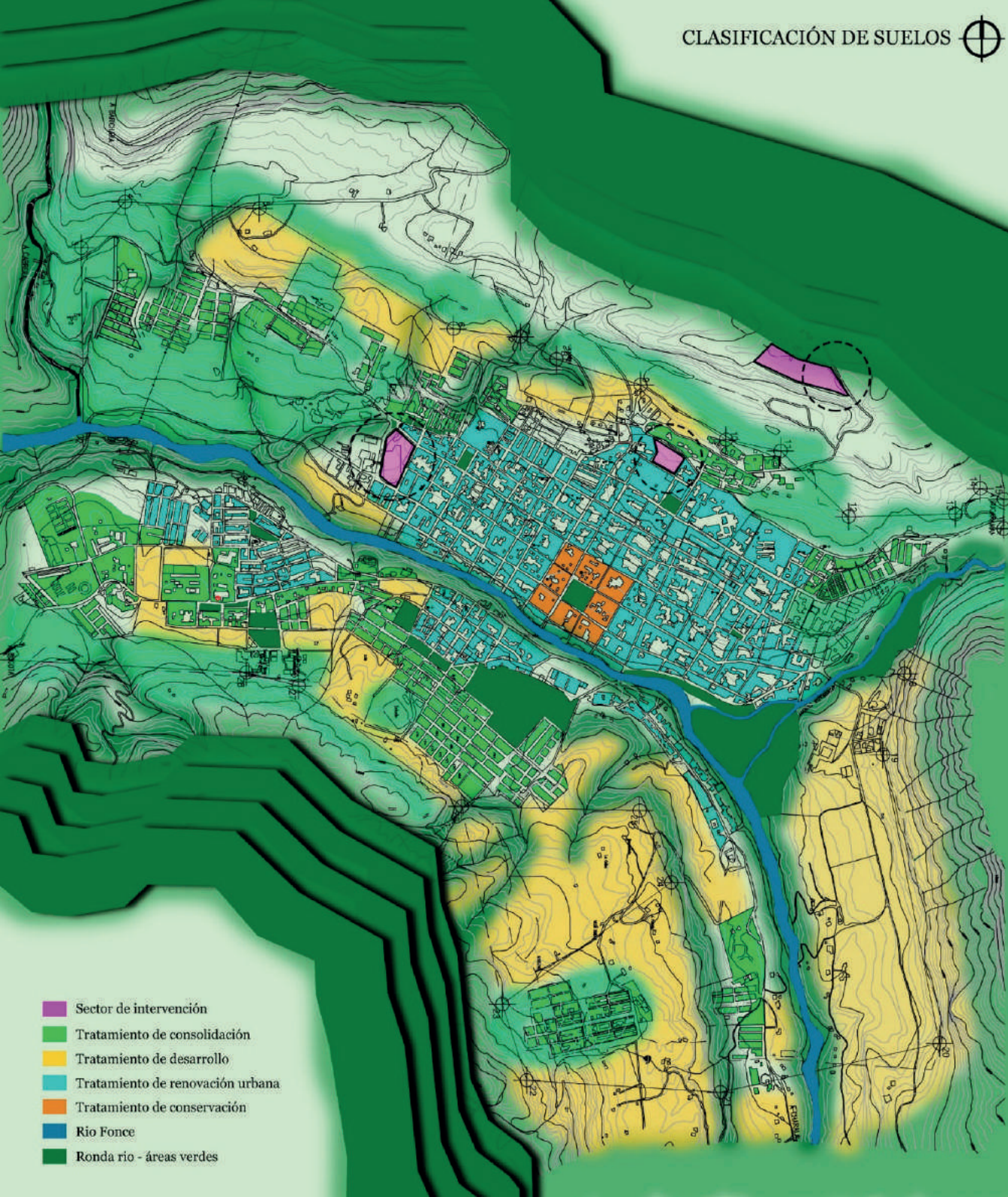
# TIPOLOGÍAS de manzana



T. Manzana 7

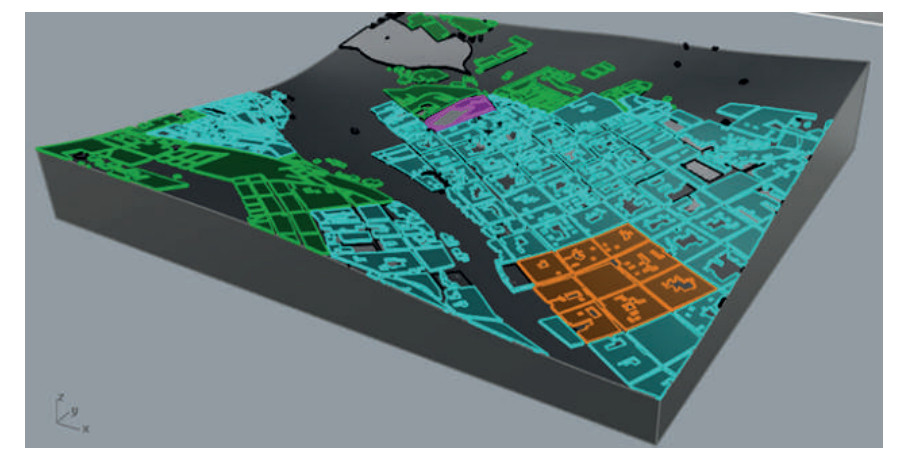
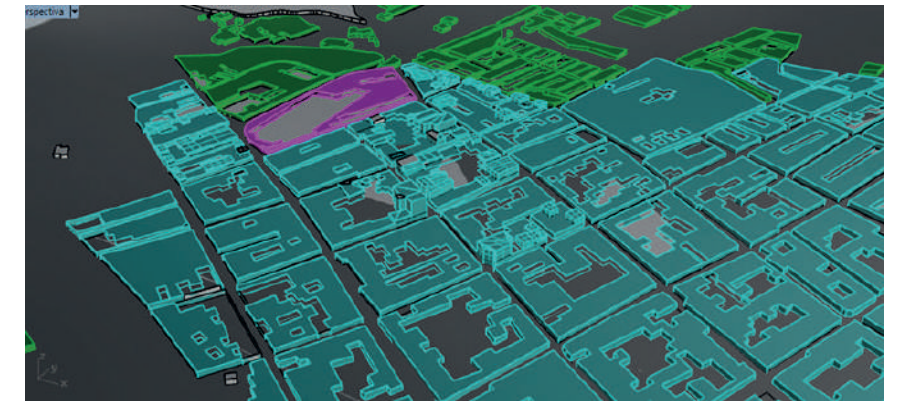


- Tipología de manzana 1
- Tipología de manzana 2
- Tipología de manzana 3
- Tipología de manzana 4
- Tipología de manzana 5
- Tipología de manzana 6
- Tipología de manzana 7

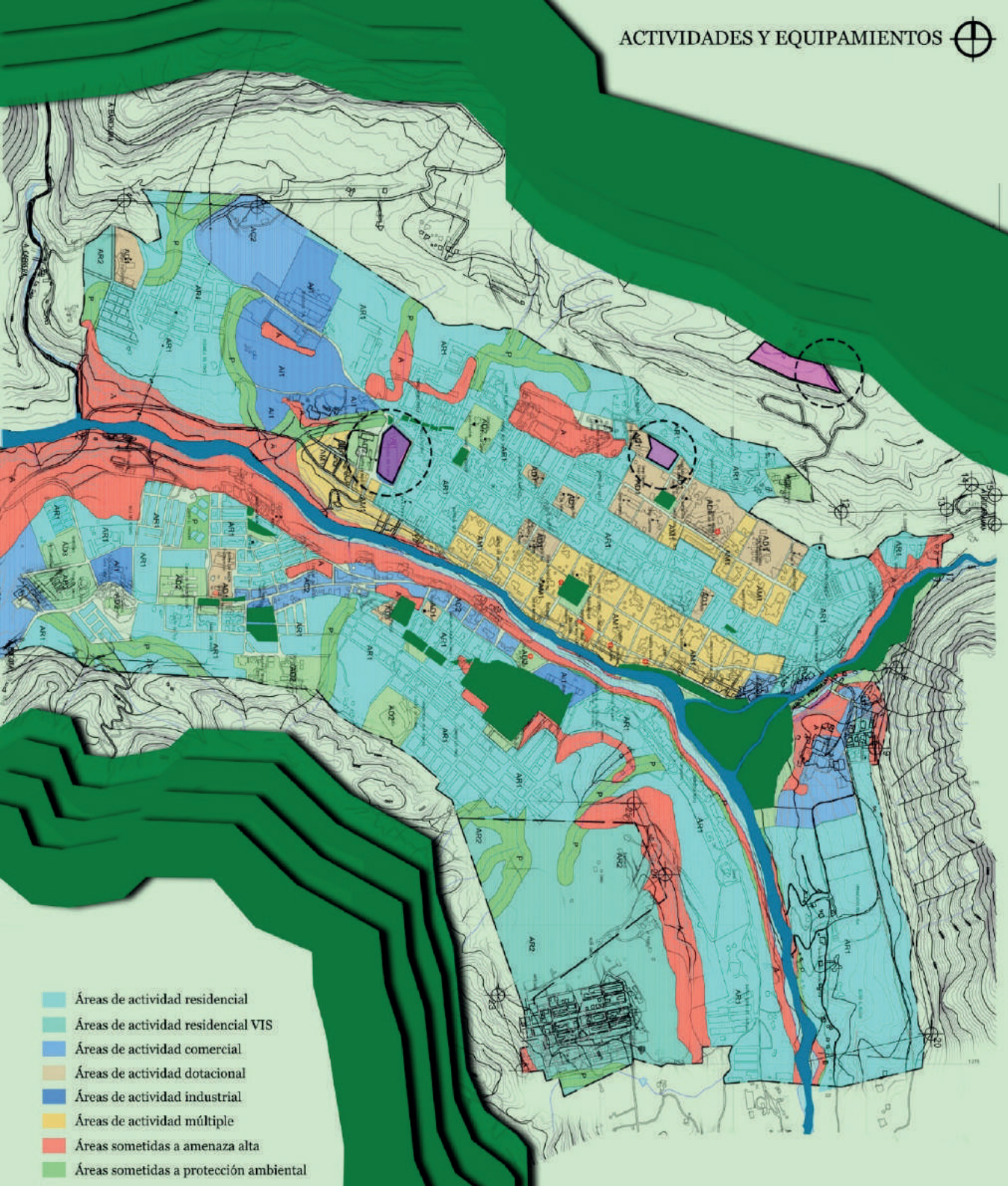


- Sector de intervención
- Tratamiento de consolidación
- Tratamiento de desarrollo
- Tratamiento de renovación urbana
- Tratamiento de conservación
- Río Fonce
- Ronda rio - áreas verdes

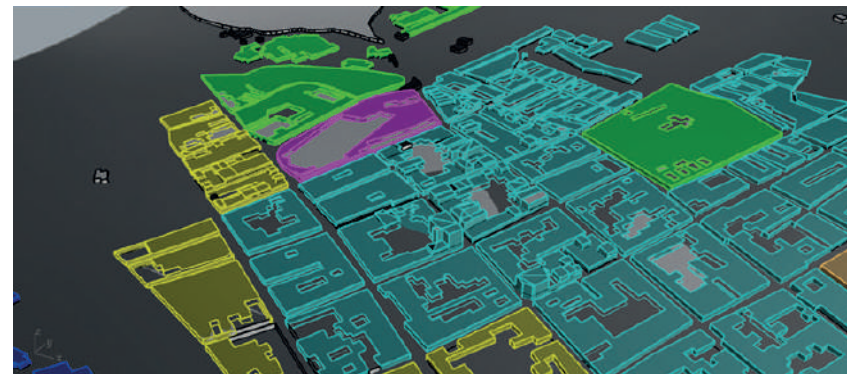
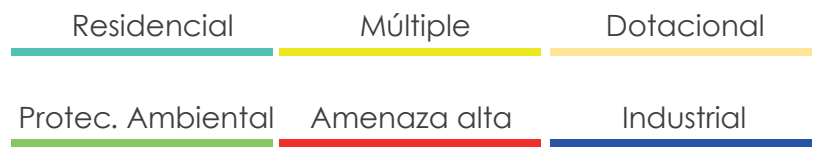
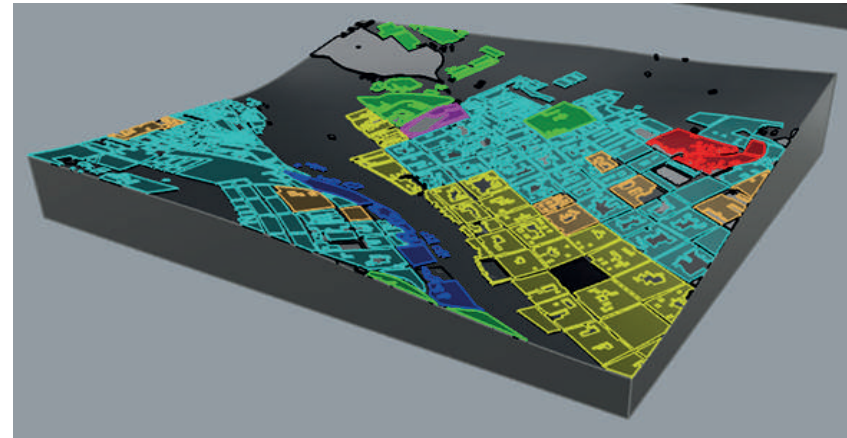
# Clasificación de SUELOS



Renovación urbana   Consolidación   Conservación

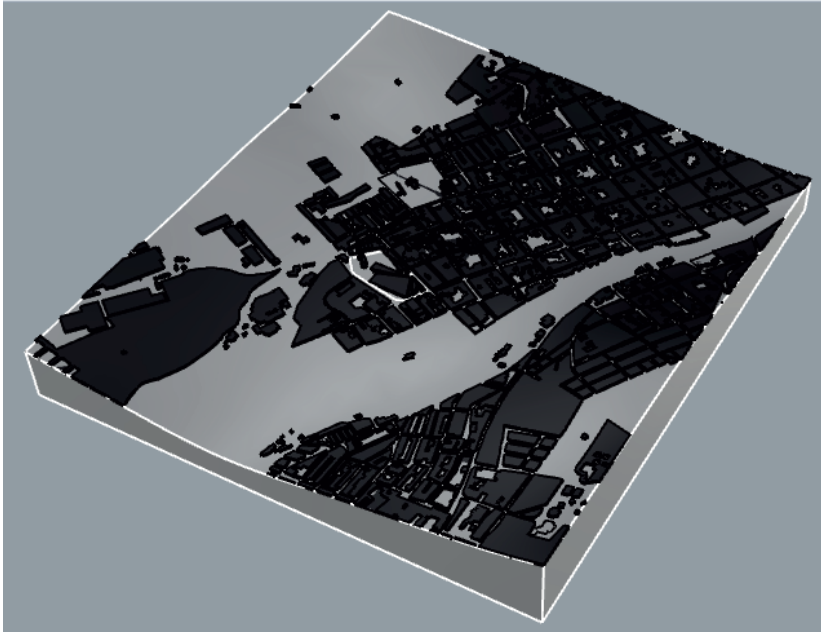


## Actividades y **EQUIPAMIENTOS**





# LLENOS y vacíos



Lleno

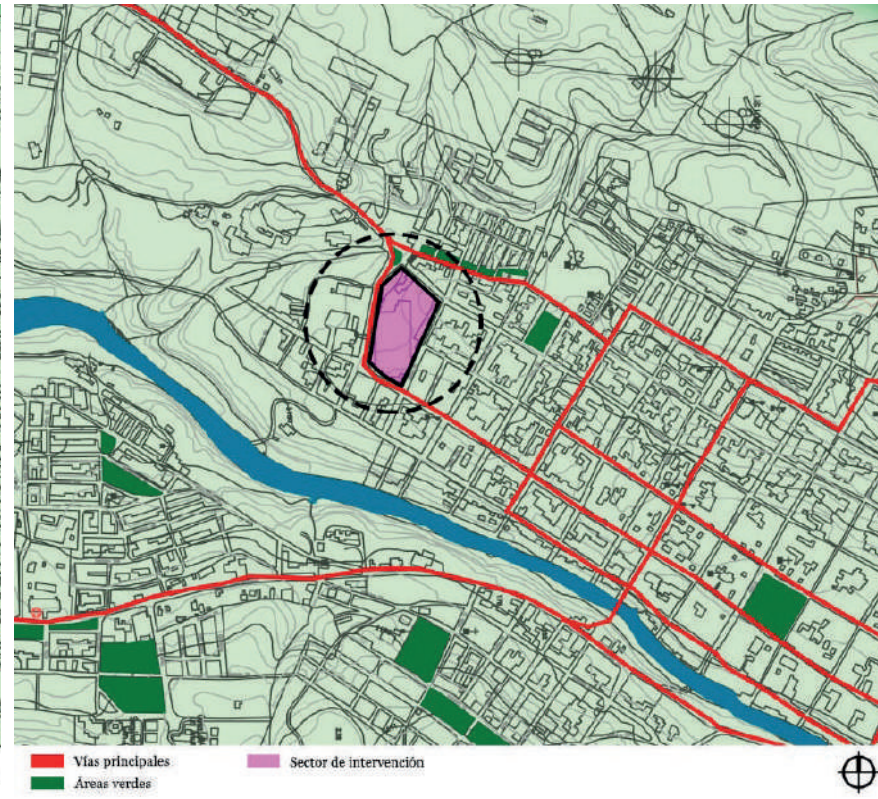
Vacío



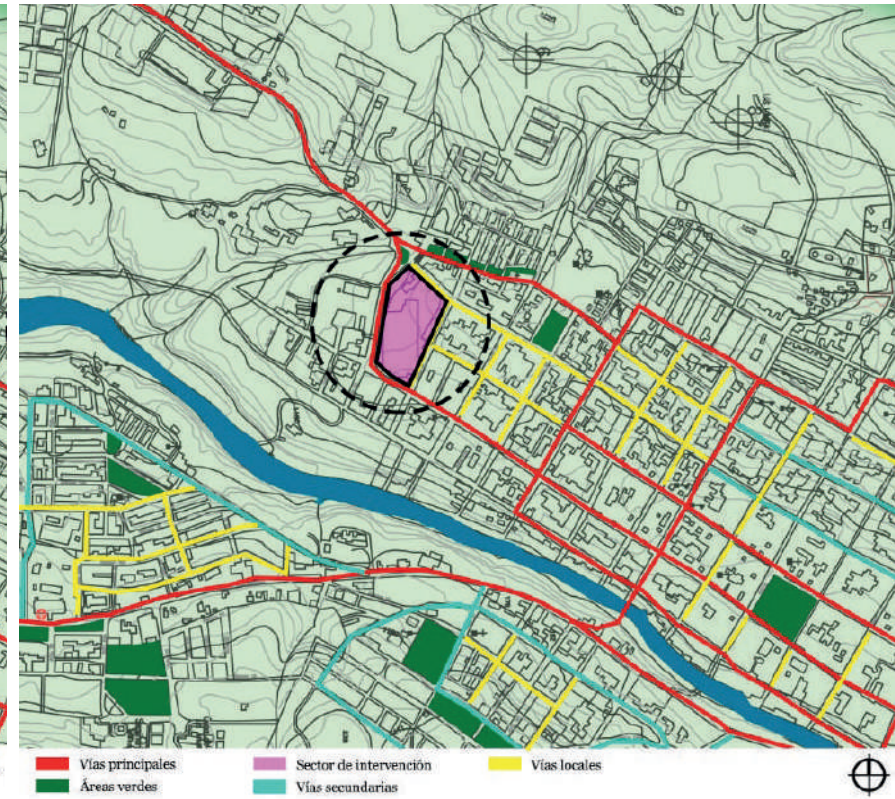
## Estructura ECOLÓGICA PRINCIPAL



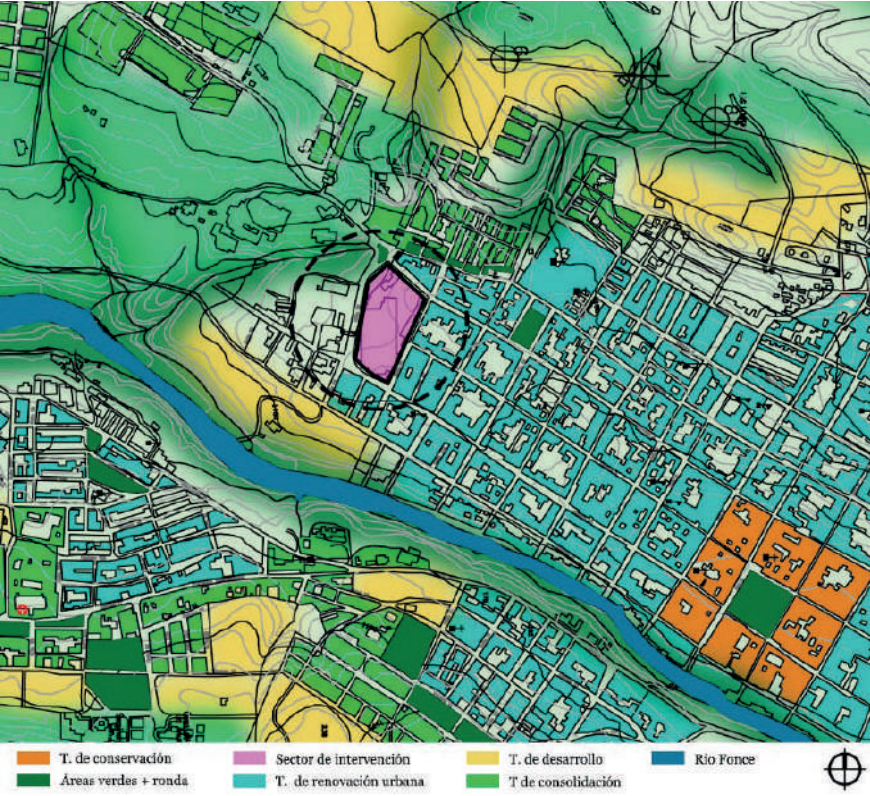
## Localización TENTATIVA



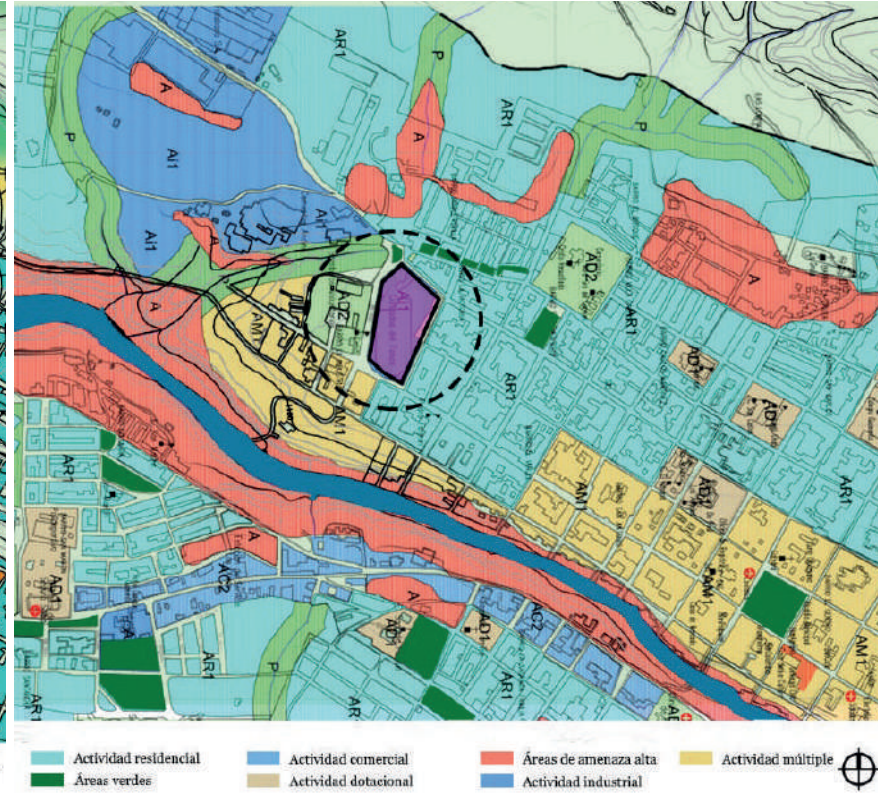
## Análisis VIAL



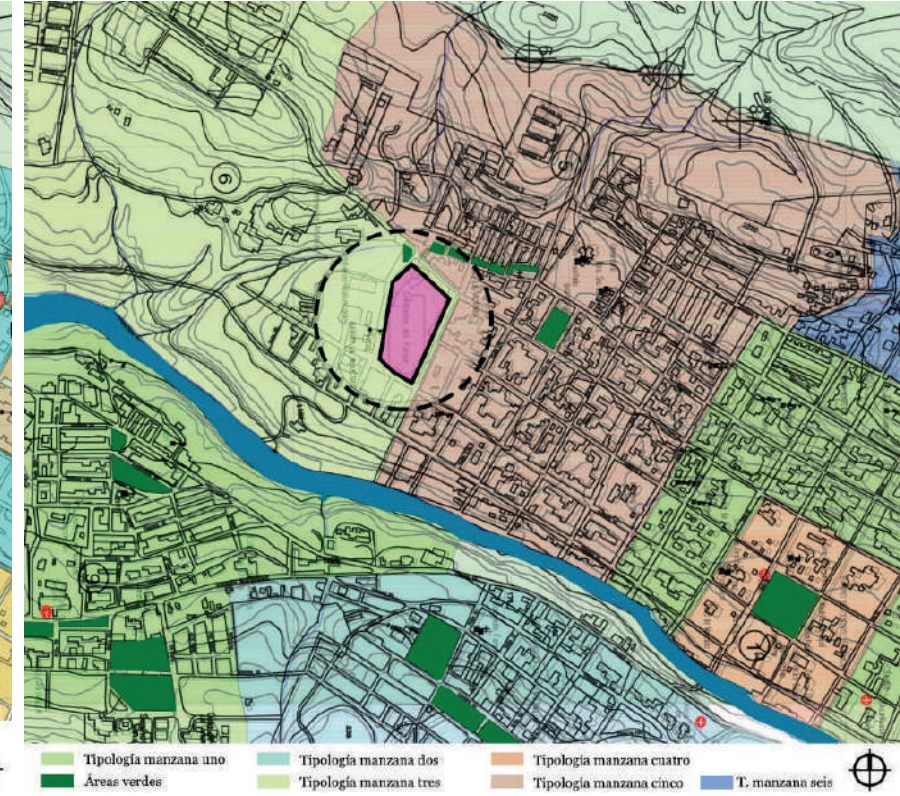
## Clasificación de **SUELOS**



## Actividades y **EQUIPAMIENTOS**



## **TIPOLOGÍAS** de manzana





3

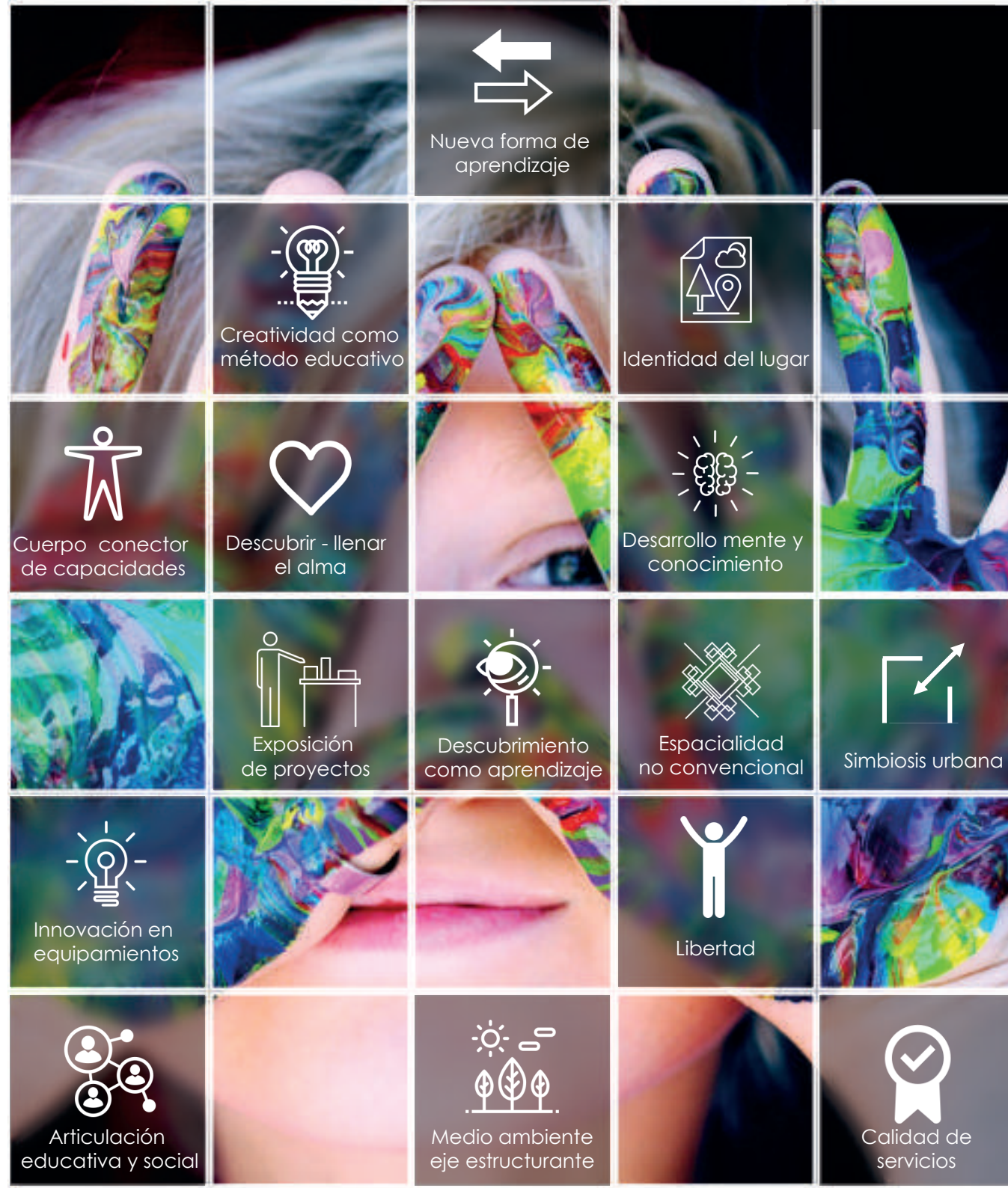
OBJETIVOS

**Diseñar** un equipamiento educativo que resuelva la necesidad de una nueva forma de aprendizaje a partir de la creatividad y que además no solo genera un espacio para la educación sino también un espacio para la práctica, el desarrollo y la exposición de los descubrimientos y proyectos desarrollados en el Centro educativo de San Gil.

**Generar** la espacialidad adecuada para crear un tipo de práctica educativa que cambie el sistema educativo actual y se genere una educación a partir de la creatividad fomentando cuerpo, alma y mente a partir de la adaptación en el lugar.

**Mantener** las características de las manzanas de San Gil, con esquinas cerradas y el interior abierto para crear una arquitectura inclusiva, que invita a la participación como equipamiento educativo y articulador social en relación con el medio ambiente.

**Potencializar** el método de aprendizaje a través de la creatividad relacionando el entorno inmediato y la libertad de las aulas con la relación profesor-estudiante.



# 4 MARCO TEÓRICO

Método **KUMON**

Método **WALDORF**

Método **MONTESSORI**

Método **DOMAN**

El Capital **HUMANO**

Pedagogía **ESCOLAR**

**EDUCACIÓN** y cambio

Building **WEALTH**

Escuelas **CREATIVAS**

- Existen métodos de enseñanza alternativa - Kumon, Montessori, Waldorf, Doman - que, a diferencia del sistema educativo convencional, proporcionan a los niños herramientas para ser más autodidactas.
- Estos métodos difieren del sistema educativo convencional.
- El fracaso escolar alcanza cotas de hasta el 30%, y resulta especialmente significativo en algunas comunidades.
- Prevención desde primaria.
- Las enseñanzas alternativas ponen el acento en potenciar la independencia y autonomía de los alumnos desde el principio, porque es evidente que los estudiantes tienen que desear aprender para que la educación tenga éxito, y necesitan que se les faciliten los medios más adecuados para conseguirlo.

# Método **KUMON**

El método Kumon está dividido en diferentes niveles, que abarcan desde educación infantil hasta bachillerato; al estudiante se le realiza un test al inicio para comprobar en qué nivel debe comenzar, y está estructurado de forma que hasta que no domina los conocimientos de un nivel no puede pasar al siguiente.

El método Kumon incide en estos dos aspectos clave del aprendizaje: las **matemáticas y la lectura**, y su objetivo es que el alumno adquiera habilidades suficientes en estos ámbitos para conseguir rendir al máximo en sus estudios. Se trata de proporcionar al alumno los medios para que sea capaz de aprender por sí mismo, adquiriendo hábitos de estudio que le permitan trabajar de forma independiente, sin la supervisión constante de padres o maestros, y concentrándose en las tareas.

La idea es que los niños aprendan de sus propios errores, y, por supuesto, felicitarlos por su esfuerzo y sus logros, motivándolos para que continúen.

## Método







## Método **WALDORF**

*"En la vida, más valioso que el saber es el camino que se hace para adquirirlo"*

*Rudolf Steiner.*

Tiene como finalidad el **desarrollo de cada individualidad**. Su concepción del ser humano es amplia e integral. De ahí que su metodología facilita el despliegue de las capacidades y habilidades propias del niño y del joven.

Si esta educación mutua se produce de una manera artística, esto da como resultado una vida cultural que puede irradiar en el entorno social de la escuela, en forma de conferencias, cursos, conciertos, exposiciones, y nuevos proyectos. Estos proyectos pueden ser proyectos de trabajo para jóvenes, actividades como la agricultura biodinámica, una alimentación sana y el trato con la naturaleza dentro de una nueva conciencia ecológica, la recuperación de oficios prácticos, artesanales y artísticos, y la creación de pequeñas empresas y cooperativas que pongan en marcha una red de economía real y humana. Proyectos relacionados con la economía real, que conllevan un trato correcto con la naturaleza.

# Método MONTESSORI

El método Montessori se caracteriza por proveer un **ambiente preparado** ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños. El aula Montessori integra edades agrupadas en períodos de 3 años, lo que promueve naturalmente la socialización, el respeto y la solidaridad.

El ambiente preparado ofrece al niño oportunidades para comprometerse en un trabajo interesante, elegido libremente, que propicia prolongados períodos de concentración que no deben ser interrumpidos. La libertad se desarrolla dentro de límites claros que permite a los niños convivir en la pequeña sociedad del aula.

Los niños trabajan con materiales concretos científicamente diseñados, que brindan las llaves para explorar el mundo y para desarrollar habilidades cognitivas básicas. Los materiales están diseñados para que el niño pueda reconocer el error por sí mismo y hacerse responsable del propio aprendizaje. Las salas integradas favorecen la cooperación espontánea, el deseo de aprender, el respeto mutuo y la incorporación profunda de conocimientos a través del ejercicio de enseñarle a otros.



# Método DOMAN

El método Doman está diseñado para que los padres y los profesores lo practiquen con el niño, adaptándolo a sus características y necesidades, de manera que le resulte fácil y, sobre todo, divertido. No se trata de algo rígido, sino flexible, que admite modificaciones. Básicamente se trata de mostrar al niño series de cinco tarjetas con palabras, escritas con letras grandes y que correspondan a una misma categoría, por ejemplo: partes del cuerpo humano, colores, animales, etc, de forma rápida, tres veces al día.

En los colegios que siguen este método utilizan lo que se conoce como 'bits' de inteligencia, entendiendo como bit una unidad mínima de **información que puede ser procesada en un segundo**. Las tarjetas con palabras, números, dibujos, frases... se les muestran a los niños durante un segundo, varias veces al día como hemos explicado, y al final ellos reconocen esa información. Las letras del alfabeto, por separado, se les enseñan a los niños en la última fase del proceso, cuando ya han aprendido el significado de los conceptos globales.

Saber leer, además, no es incompatible con el juego, las relaciones afectivas y la comunicación oral y corporal.

## GARY BECKER Profesor

*“Dale un pescado a un hombre y comerá un día, enséñale pescar y comerá todos los días.”*

*“Junto con otros, he tratado de llevar a los economistas más allá de supuestos estrechos sobre el interés propio. El comportamiento es impulsado por un conjunto mucho más rico de valores y preferencias.”*

El capital humano es el conjunto de las capacidades productivas que un individuo adquiere por acumulación de conocimientos generales o específicos. Cuando el capital humano aumenta, gracias a la alta inversión en los sectores educativos, el retorno en la inversión de capital humano aumenta hasta que este crece lo suficiente y encuentra un equilibrio, es decir, se eleva el ingreso per cápita de la sociedad debido a la relación directa con el crecimiento económico y el stock de capital humano.

**Becker, 1994, pp. 17**

Dar a conocer este “stock de capital humano” que se encuentra en los colegios para motivar proyectos de vida y obtener reconocimiento y motivación para continuar.



# El Capital HUMANO

*“Arte de enseñar, la educación con base en la relación educación – enseñanza.”*

*“La educación es un proceso para la vida y no solo para la sociedad.”*

*“La pedagogía es un arte dentro de la praxis pedagógica de quien enseña, el cual necesita de un saber.”*

... no sólo de uno (de un saber) en un sentido técnico, que consistiría en el aprendizaje práctico de pequeños ejercicios manuales, sino un saber sobre el material, sobre la extensión y límites de las tareas, sobre el campo global de principios y máximas que esta entre la ultima forma, decidida solo a través del talento o del genio, y lo técnico artesanal, y que hace a lo ultimo adaptable a lo primero, y que traslada a éste hacia aquel.

**Simmel, 2008, pp. 11-12**

Incentivar desde una temprana edad a desarrollar ciertas características manuales y creativas que se vea reflejado en el mismo entorno. Hablemos de “eco inventos”

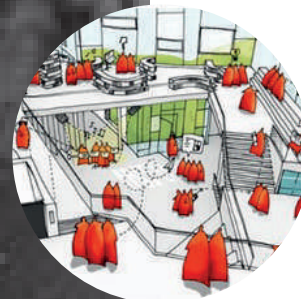


Pedagogía  
**ESCOLAR**

*“La educación es un acto de amor, por tanto, un acto de valor..”*

*“Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción.”*

*“La educación no cambia el mundo: cambia a las personas que van a cambiar el mundo.”*



El hombre esta en el mundo y con el mundo. Si sólo estuviera en el mundo no habría trascendencia ni se objetivaría a si mismo. Pero como puede objetivarse puede distinguir en un yo y un no yo. Esto lo hace capaz de ser un ser de relaciones, salir de si mismo, proyectarse hacia otros, trascender. Puede distinguir orbitas existenciales distintas a si mismo. Estas relaciones no solo son con los otros, sino que se hacen en el mundo, con el mundo y por el mundo.

**Freire, 2002, pp. 9**

La arquitectura y la espacialidad deben conducir las actividades de las personas, direccionar, comunicar y generar tenciones para dar un uso adecuado del espacio y provocar ciertas acciones para un buen desarrollo y concepto de proyecto.

# EDUCACIÓN y cambio

## LESTER THUROW Economista

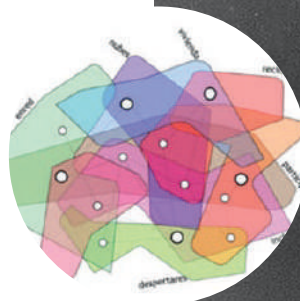
*“Las verdaderas habilidades y el conocimiento se adquieren a base de educación y entretenimiento, tanto formal como informal.”*

*“Conduce a los empleados a una productividad más elevada, todo eso forma parte del capital humano de un hombre.”*

Se nota entonces una necesidad apremiante de educación, los pobres no tienen muchos medios para producir futuros ingresos, pues tienen una tasa de descuento e invertirían menos en su capital humano que los ricos, a no ser que puedan pedir prestado, pero pedir prestado en los mercados de capital es limitado para la inversión humana. El resultado es menos inversión de aquellos con bajos recursos, y con esto, un círculo vicioso de pobreza.

**Thurow, 1978, pp. 95 - 96**

Una sociedad incluyente con un desarrollo sostenible ayuda a disminuir la pobreza, tener una educación de calidad, reducir las desigualdades y generar alianzas para lograr los objetivos de trabajo y futuros prósperos a través de colegios para todos y por todos.



Building  
**WEALTH**

**KEN ROBINSON** Educador, escritor y conferencista

*“Si no estamos preparados para cometer errores jamás seremos capaces de generar algo original.”*

*“La imaginación es la fuente de todo logro humano.”*

*“La creatividad es tan importante en educación como la alfabetización, y por eso debemos tratarla con a misma importancia.”*

La educación es una de las principales vías que tienen las comunidades para transmitir sus valores y tradiciones de una generación a otra. Para algunos, la educación es una valiosa herramienta a la hora de proteger una cultura de las influencias externas; para otros, tiene como finalidad fomentar la tolerancia cultural. El importante contenido cultural de la educación es en parte la razón por la que levanta tantas pasiones políticas.

**Robinson, 2015, pp. 20**

La conectividad entre la arquitectura y la cultura debe generar un sentimiento de apropiación y orgullo hacia el lugar.



Escuelas  
**CREATIVAS**



”

*“Dale un pescado a un hombre y comerá un día, enséñale pescar y comerá todos los días.”*

**BECKER**

*“La pedagogía es un arte dentro de la praxis pedagógica de quien enseña, el cual necesita de un saber.”*

**SIMMEL**

*“La educación no cambia el mundo: cambia a las personas que van a cambiar el mundo.”*

**FREIRE**

*“Las verdaderas habilidades y el conocimiento se adquieren a base de educación y entretenimiento, tanto formal como informal.”*

**THUROW**

*“La creatividad es tan importante en educación como la alfabetización, y por eso debemos tratarla con la misma importancia.”*

**ROBINSON**



**5** MARCO  
REFERENCIAL



Colegio **ROCHESTER**  
ÉCOLE POLYTECHNIQUE  
Colegio **PRADERA EL VOLCÁN**  
PARQUE EDUCATIVO Río Guaduas  
English **FOR FUN**  
SRA POU Vocational School

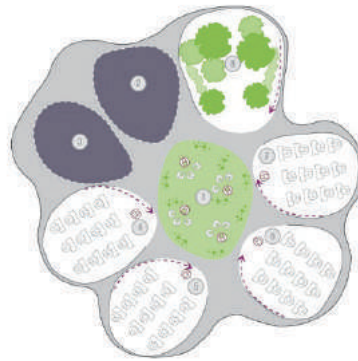
# Colegio ROCHESTER

Bogotá, Colombia

Con aproximadamente 16.000 m<sup>2</sup> construidos y 21.000 m<sup>2</sup> de zonas exteriores y paisajismo, el plan Maestro del Rochester buscó una estrategia formal para reflejar su distintivo concepto de **comunidad académica**. Así, como premisa base, aparecieron los HUBS (sistemas de agrupación que operan desde el pre-jardín hasta el grado 11) que buscan un modelo educativo que integra profesores y alumnos de cada nivel y desvanece la jerarquía tradicional de formación escolar, fortaleciendo la idea de compartir-aprender.

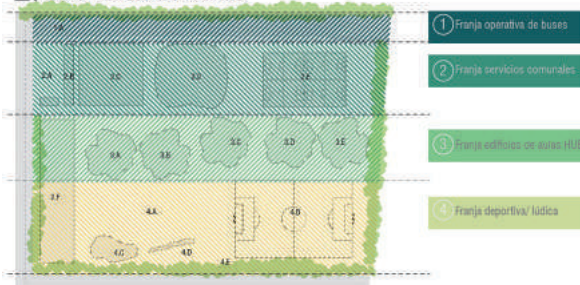
Cada **HUB**, en términos espaciales, es la agrupación de salones -de un determinado nivel escolar- en torno a un espacio central, denominado Extended Learning Area - ELA. Este espacio sirve de apoyo para actividades que suceden dentro de cada clase, dado que se entiende como una prolongación de ésta, a través de un cerramiento retráctil/plegable de cada salón, que permite que el patio se integre al interior del salón.

## 1. HUBS - Sistema de agrupación



- LEYENDA
- 1 ELA - Extended Learning Area
  - 2 Servicios + sala de profesores
  - 3 Salón 1
  - 4 Salón 2
  - 5 Salón 3
  - 6 Salón 4
  - 7 Patio y jardín Nivel 5

## 2. Master Plan Colegio Rochester



- LEYENDA
- |                           |                       |                              |
|---------------------------|-----------------------|------------------------------|
| 1. Alinea                 | 3A HUB 7              | 5A Pisos de tratamiento      |
| 2A Pisos de acceso        | 3B HUB 8              | 5B Pisos                     |
| 2B Aprobación             | 3C HUB 9              | 5C Pisos de acceso - pasajes |
| 2C Centro académico       | 3D HUB 4              |                              |
| 2D Pabellón               | 3E HUB 5              |                              |
| 2E Dirección principal    | 4A Pabellón 1         |                              |
| 2F Pabellón de visitantes | 4B Pabellón 2         |                              |
|                           | 4C Pabellón de libros |                              |



Posición crítica



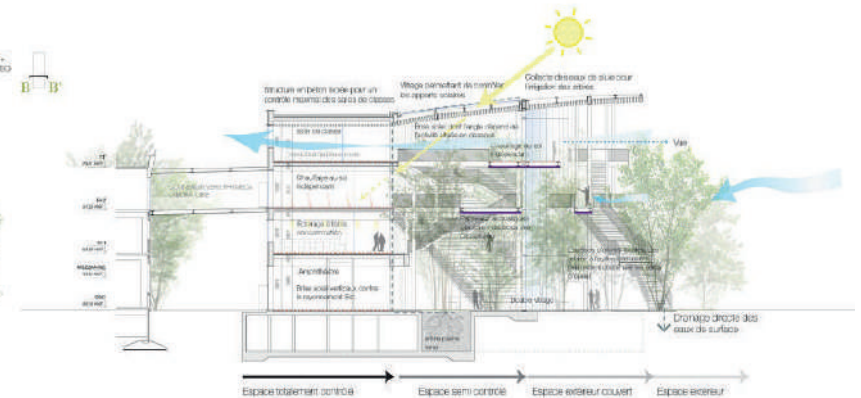
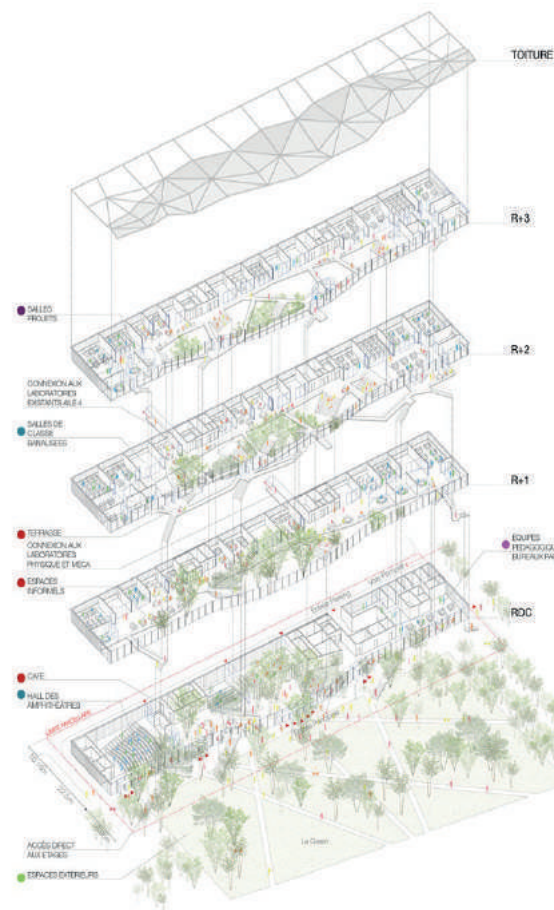
Posición crítica

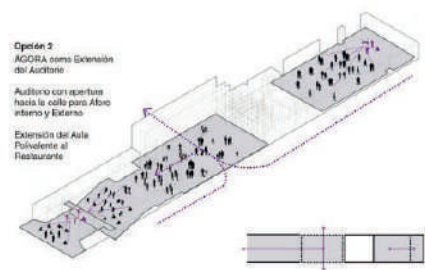
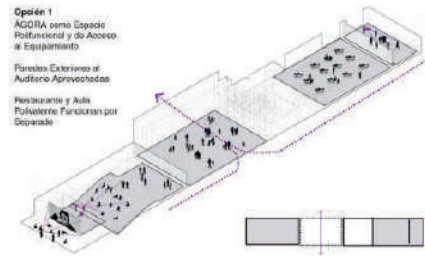
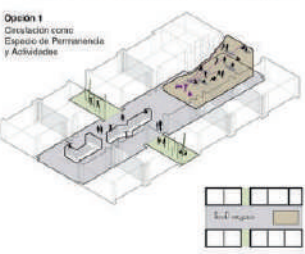
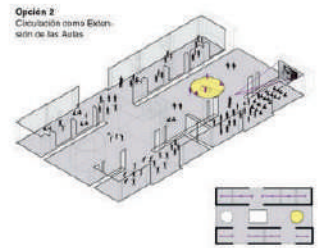
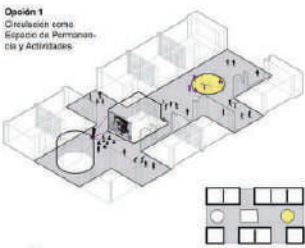
# ÉCOLE POLYTECHNIQUE

Palaiseau, Francia

Con aproximadamente 16.000 m<sup>2</sup> construidos Las personas no pasarán más por corredores, sino que se encontrarán en **lugares vibrantes**, en un espacio único bañado por una suave luz, con vistas sorprendentes para el paisaje.

El edificio de 10 mil metros cuadrados tendrá capacidad para 150 funcionarios y recibirá cerca de 2 mil estudiantes. El programa del edificio cuenta con auditorios, salas de clase, salas de lectura, áreas de proyectos colaborativos, una cafetería y espacios de descanso.



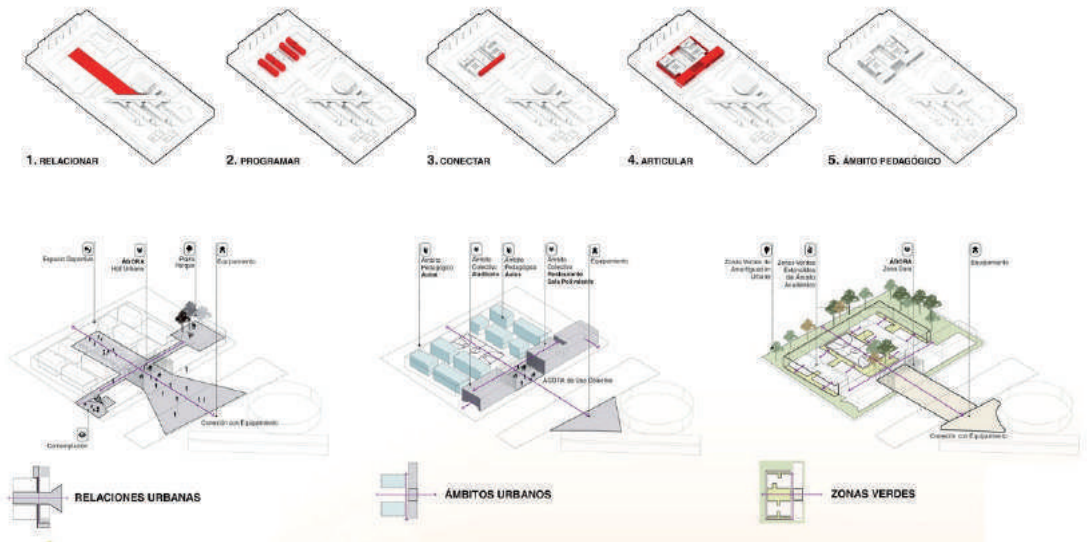
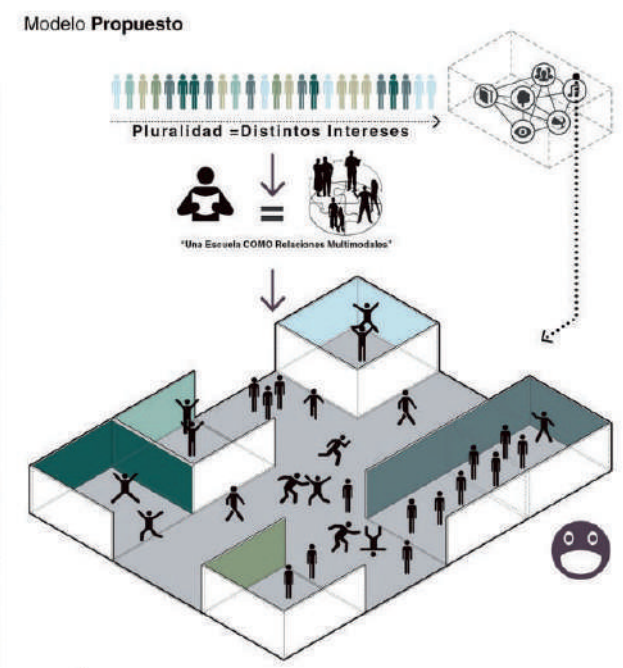
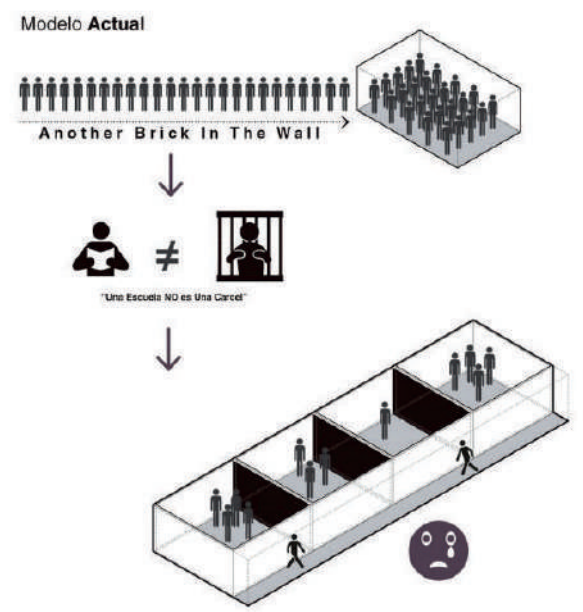


# Colegio PRADERA EL VOLCÁN

Bogotá, Colombia

El proyecto es el resultado de las relaciones espaciales y las **articulaciones programáticas mediante la didáctica** y nuevos modelos de aprendizaje. Relación tangente entre lo físico-espacial y lo psico-perceptual.

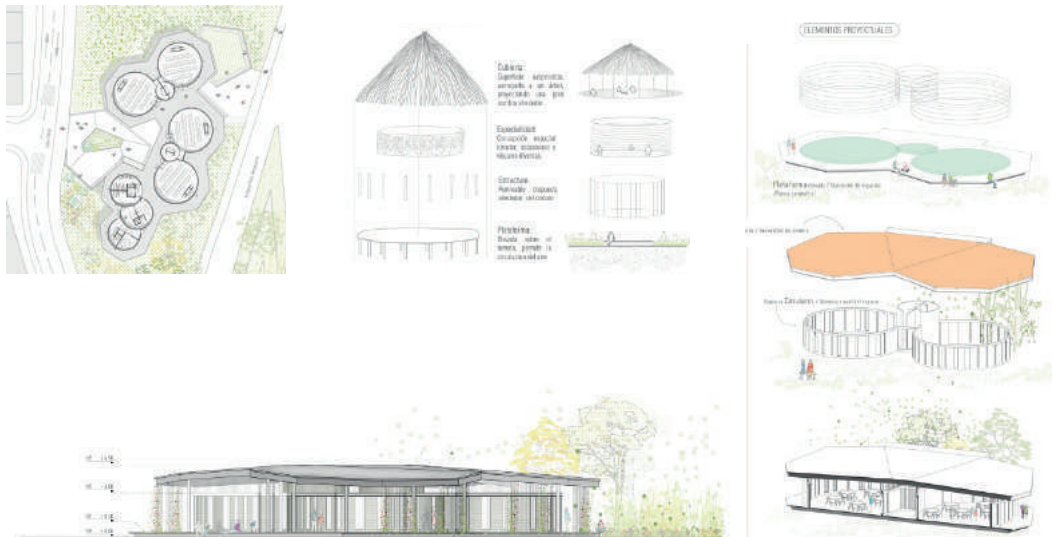
Se proyectó un sistema flexible capaz de propiciar las secuencias espaciales apropiadas para la educación y el desarrollo integral desde la primera infancia hasta la media técnica con una lectura formal unificada. La noción de manzana permeada y el proyecto como una gran pieza de mobiliario urbano generan identidad contextual.



# Río Guaduas PARQUE EDUCATIVO

Chigorodó, Colombia

El clima difícil, entre cálido, húmedo, y la alta pluviosidad, condicionaron la manera en que abordamos el edificio: debíamos generar una gran cubierta que nos protegiera de las inclemencias del tiempo: el sol y la lluvia. Configurar una gran sombra artificial que hiciera las veces de árbol generador de **confort ambiental**. Allí se articularán programas de educación, emprendimiento, deporte, arte, cultura y tecnología, convirtiendo así el edificio en un punto de encuentro, un espacio social, capaz de generar comunidad.



↔ ↻ 👁 ☉  
Posición crítica

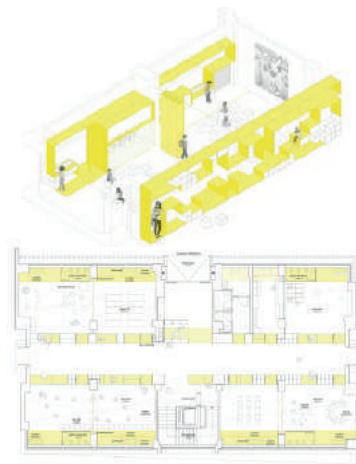
# English FOR FUN

Madrid, España

El nuevo centro de English for Fun busca ser una representación de este innovador método de enseñanza, un lugar para impulsar la creatividad, la imaginación, y para **estimular los cinco sentidos**.

También transforma el corredor en un escaparate del proceso de aprendizaje, desdibujando los límites entre las aulas y ampliando la percepción del espacio, evitando la división convencional de las aulas. Utiliza un método revolucionario para que niños de cualquier edad o condición física aprendan inglés usando sus cinco sentidos.

- El niño es parte activa del aprendizaje. los niños tienen su propia interpretación de objetos naturales y artificiales.
- El entorno construido de la escuela se considera el tercer maestro, sólo después de los maestros y los padres.
- El proceso de aprendizaje debe hacerse visible.







Posición crítica

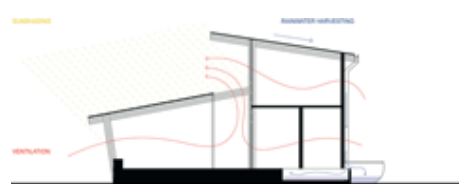
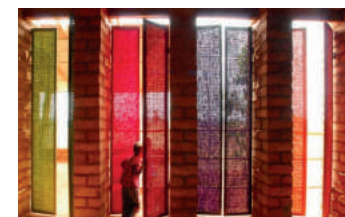
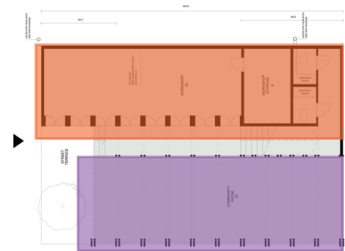
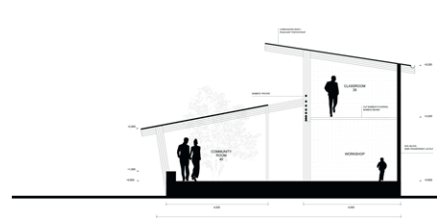


# SRA POU

## Vocational School

Udong, Cambodia

Mientras que los ladrillos rojos hechos con tierra local proporcionan la masa estructural de el Sra Pou Vocational School en Camboya, son los coloridos postigos hechos a mano, que pueden abrirse o cerrarse para controlar la **iluminación interior y ventilación, que hacen que el edificio sea tan alegre y divertido**. La escuela fue construida completamente a mano por trabajadores locales que recibieron capacitación en el trabajo.



The background of the image is a close-up, slightly angled view of a Scrabble board. The wooden tiles are arranged in a grid, with some tiles forming the word 'TOUCH' and others forming 'MANTH'. The tiles have various letters and numbers, such as 'S', 'K', 'A', 'C', 'H', 'T', 'L', 'E', 'M', 'A', 'D'. Some tiles are marked with 'DOUBLE LETTER SCORE' or 'TRIPLE LETTER SCORE'. A yellow banner is overlaid horizontally across the center of the image, containing the text 'MARCO PEDAGÓGICO' in white, uppercase letters. The banner has a stylized white logo on the left side, resembling a lowercase 'b' or a similar shape.

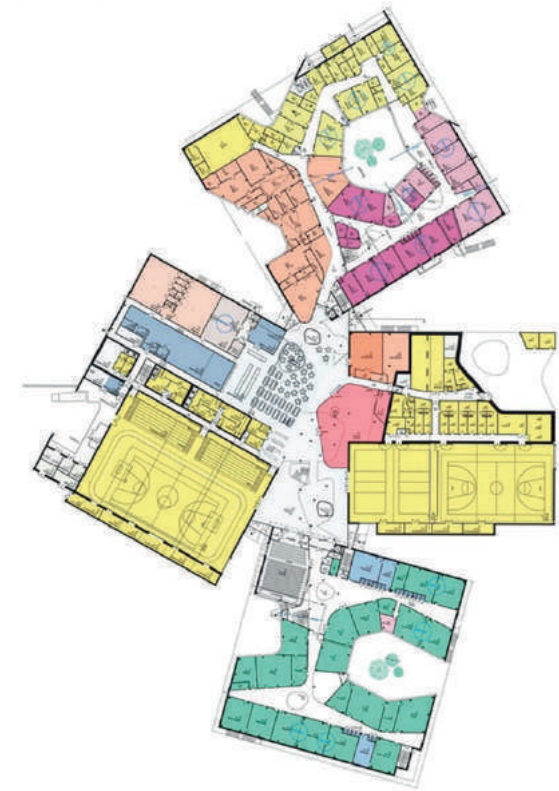
**MARCO  
PEDAGÓGICO**

## EL FENÓMENO FINLANDÉS

Las escuelas finlandesas están en medio de una gran reforma siguiendo los principios del open - plan ó espacio abierto. (**flexibilidad espacial**).

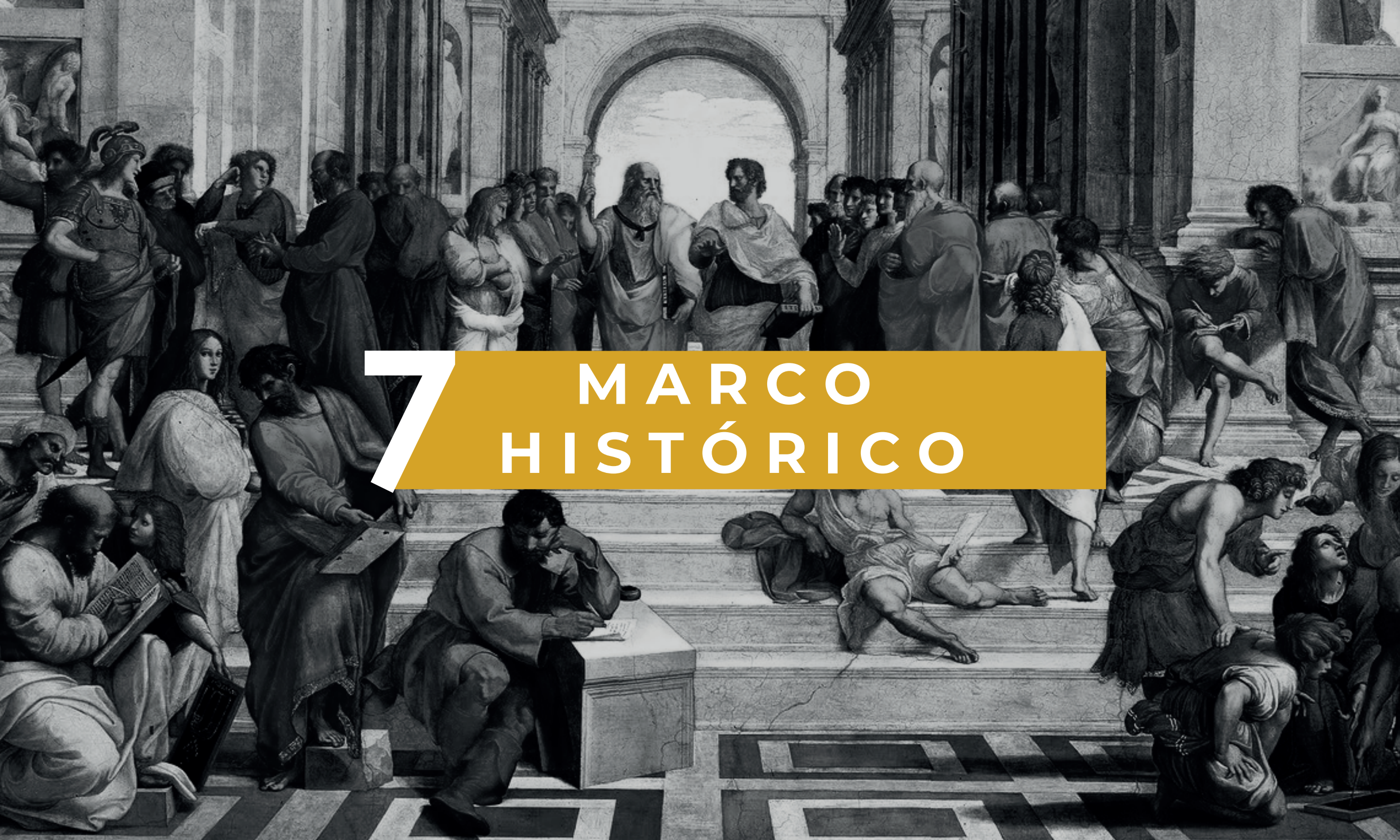
Los tradicionales salones cerrados **se transforman en espacio multimodales**, que se enlazan unos con otros mediante paredes de cristal y divisiones móviles.

El concepto del open - plan debe ser entendido de forma amplia, **no solo arquitectónicamente**, sino también pedagógicamente. Cuando hablamos del open - plan no se trata tanto de un espacio abierto en sentido estricto, **sino de un estado mental**.



Políticos, colegios, universidades y directivos entienden la importancia del método educativo ya que se debe buscar la creación de individuos competitivos en el mercado internacional. El niño promedio inicia la escuela a los 7 años (desarrolla habilidades en pre – escolar y el lenguaje lo aprende en la casa).

Esta escuela busca ser informal y sin mucho protocolo, tiene salones pequeños para mejores relaciones entre estudiantes y profesores y fomenta la experiencia real, el arte y el pensamiento crítico.



# 7 MARCO HISTÓRICO



Las primeras **ESCUELAS**  
**EVOLUCIÓN** de la educación.





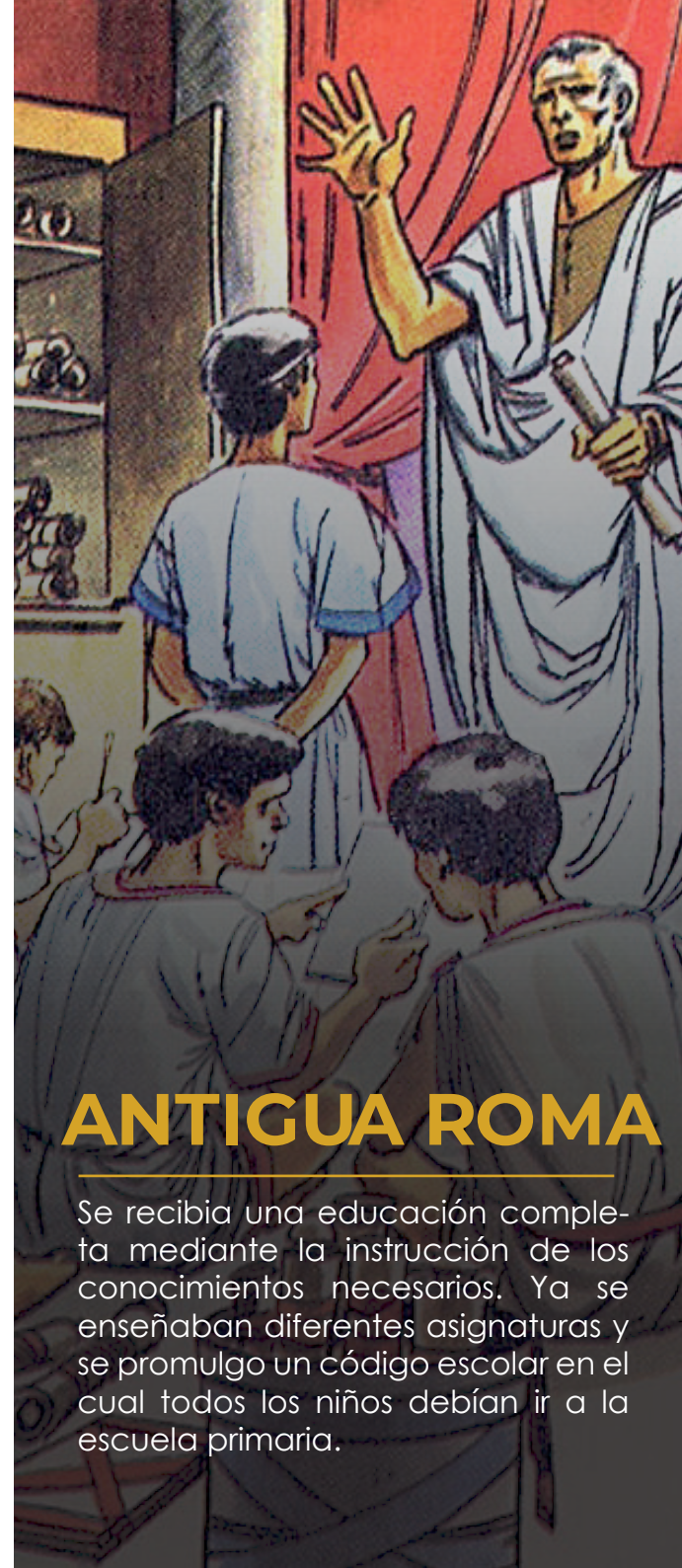
## MESOPOTAMIA

En el 2000 A.C. Por aquel entonces aparece el primer concepto de escuela, centrado sobretodo en la enseñanza de la escritura, las personas que se beneficiaban de este nuevo modelo eran únicamente personas de clase privilegiada.



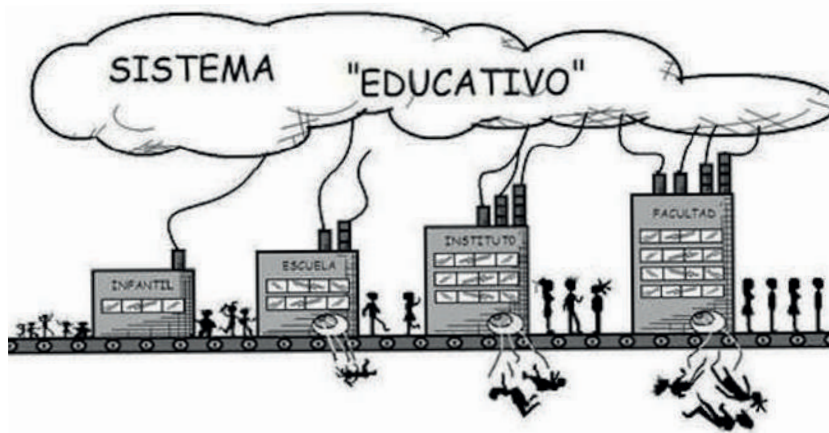
## GRECIA

Se desliga de la institución religiosa para dar paso a un concepto más global y de esta manera perseguía cultivar el espíritu. Era una educación basada en los conocimientos transmitidos por grandes maestros y eran totalmente privadas.



## ANTIGUA ROMA

Se recibía una educación completa mediante la instrucción de los conocimientos necesarios. Ya se enseñaban diferentes asignaturas y se promulgo un código escolar en el cual todos los niños debían ir a la escuela primaria.



## ESCUELAS DE LA ANTIGÜEDAD

En la antigua Grecia solo los niños podían ir a la escuela, la música y la educación física eran considerados más importantes que las matemáticas. A los 14 años entraban al ejército. Las mujeres no podían asistir.

## EDAD MEDIA

En la edad media la educación pasó a manos de la iglesia, donde enseñaban religión, matemáticas, música y buenos modales.

## EDAD MEDIA

Durante la llamada Edad Media algunas mujeres recibieron educación formal en instituciones religiosas como conventos. Con todo, una vez más este tipo de educación también apuntaba a la perpetuación del modelo señalado.

## EDAD MODERNA

Con el advenimiento de la Modernidad, aparecieron en escena diversos personajes que defendieron el derecho de la mujer a recibir otro tipo de formación. Marcada por ideológicos, políticos, religiosos, económicos, y socioculturales.

## EDAD MODERNA

Las escuelas se convirtieron en escuelas de oficios y quedaron de nuevo más restringidas convirtiéndose en una vía e instrumento de ascenso social.

## SIGLO XX

La educación adquiere la profundidad filosófica que adquiere su significado. La mujer podía alcanzar la primaria.

## SIGLO XXI

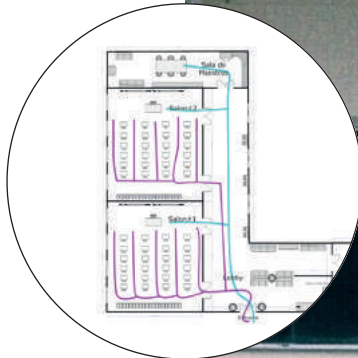
Se fomenta la educación gratuita y se busca el progreso científico y tecnológico, los problemas medioambientales y las desigualdades sociales.

El alumno nace siendo creativo y el sistema educativo ha de generar las condiciones para que pueda desarrollar al máximo su mente y expresión. Se da la interacción con el medio ambiente y la libertad.



**8** MARCO  
INSTITUCIONAL





Ser Pilo **PAGA**  
Conciencia de la **PEDAGOGÍA**  
La Ley **NARANJA**  
Pruebas **PISA**  
Innovación Global **OMPI 2017**  
**CRISIS** Contemporanea  
**CREATIVIDAD** en el colegio

Diferencia entre jerarquías. Profesor – estudiante  
Salones rectangulares y no permeables  
Metodología rígida para la dinámica estudiantil  
Distribución : filas y columnas





# Ser Pilo PAGA

## ¿QUÉ ES?

El programa Ser Pilo Paga es la apuesta del Gobierno Nacional para facilitar el acceso a instituciones universitarias de calidad a los estudiantes de menores recursos con excelentes resultados en las pruebas saber.

## ¿A QUIÉN BENEFICIA?

Está pensado para los estudiantes que finalizan secundaria con los mejores resultados. De tal manera se trata de llegar a la población menos favorecida.

## ¿QUÉ RETOS ENFRENTA?

La adaptación del “pilo” no depende solo de su éxito académico, también es importante el acompañamiento psicológico, porque el cambio es total (contexto, alimentación y entorno) es posible que un estudiante no se adapte socialmente al contexto de la universidad y después tampoco se vea adaptado en su entorno familiar.



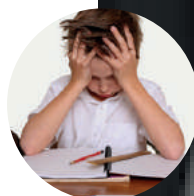
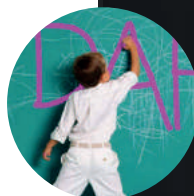
# ¿En que FALLAMOS?

## Conciencia profunda de la arquitectura con pedagogía

Se abandona a los niños con necesidades de aprendizaje diferente, se perjudica a los que son, al final etiquetados como problemáticos, malos estudiantes o hiperactivos.

Pero sobre todo se falla en dos cuestiones vitales: **la importancia del alumno como protagonista del aprendizaje significativo y el valor de las nuevas posibilidades tecnológicas**, incluyéndolas como acompañantes del mismo método.

Introducimos información parcelada y descontextualizada, valorando la adquisición a corto plazo de determinados contenidos escritos y a medio plazo, preparando pruebas semejantes a oposiciones destinadas a la adquisición de titulación. La educación no es eso y **realmente tampoco es eso lo que prepara la vida y su cambiante realidad.**



# La Ley NARANJA

Las industrias discográfica, cinematográfica, editorial; las producciones musicales y teatrales; la industria de los programas informáticos; la fotografía, el arte comercial, la publicidad, la radio, la televisión, los videojuegos, la arquitectura, el diseño y la moda, son algunos de los sectores beneficiados con la Ley Naranja [Ley 1834 de 2017]. \*

Debido a su auge y a su relevancia en el desarrollo del país, el Congreso de la República decidió apostar y aprobar la Ley Naranja, cuyo propósito es:

***"Desarrollar, fomentar, incentivar y proteger las industrias creativas, entendidas como aquellas que generan valor en razón de sus bienes y servicios, los cuales se fundamentan en la propiedad intelectual".***

Esta Ley, que ya recibió sanción presidencial es pionera en Latinoamérica y la tercera en su tipo a nivel mundial, buscará identificar y promover actores que fortalezcan este campo, a través de las 7i:

**Información, Instituciones, Industria, Infraestructura, Integración, Inclusión, Inspiración.**



\* Tomado de la definición general sobre Industrias Creativas y Culturales desarrollada por la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD) en el 2004.

# PISA 2018

Evaluando competencias para la vida

## 1 ¿Qué es PISA?

Es el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA, por sus siglas en inglés) de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) que se aplica cada 3 años y busca conocer en qué medida los estudiantes de 15 años son capaces de utilizar los conocimientos y habilidades necesarios para hacer frente a las situaciones y desafíos que les plantea la sociedad actual.

## 2 ¿Qué evalúa PISA?



Lectura  
(Área priorizada)



Matemática



Ciencia

En PISA 2018, adicionalmente se evaluará la competencia de Educación Financiera.

## 3 ¿Qué estudiantes rinden la prueba PISA?



La OCDE selecciona aleatoriamente estudiantes de 15 años de escuelas públicas y privadas de todas las regiones del país.

## 4 ¿Qué países participan en PISA?

Participan los países miembros de la OCDE y en el caso de los países que no son miembros, como el Perú, la participación es voluntaria.

En PISA 2018 participarán alrededor de 80 países, de los cuales 10 pertenecen a América Latina.

## 5 ¿Por qué es importante participar en PISA?

PISA permite conocer los avances de nuestro sistema educativo y comparar sus logros con los de otros sistemas educativos en el mundo. Además, brinda información complementaria a la de evaluaciones nacionales.

### ASIGNATURA | RESULTADO

Matemáticas	390
Lectura	425
Ciencias	416

## Pruebas PISA

El Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos de la OCDE (PISA, por sus siglas en inglés), tiene por objeto evaluar hasta qué punto los alumnos cercanos al final de la educación obligatoria han adquirido algunos de los conocimientos y habilidades necesarios para la participación plena en la sociedad del saber.

PISA saca a relucir aquellos países que han alcanzado un buen rendimiento y, al mismo tiempo, un reparto equitativo de oportunidades de aprendizaje, ayudando así a establecer metas ambiciosas para otros países.

Las pruebas de PISA son aplicadas cada tres años. **Examinan el rendimiento de alumnos de 15 años en áreas temáticas clave y estudian igualmente una gama amplia de resultados educativos**, entre los que se encuentran: la motivación de los alumnos por aprender, la concepción que éstos tienen sobre sí mismos y sus estrategias de aprendizaje.

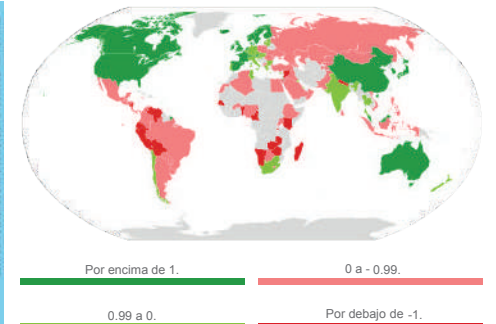
Cada una de las tres evaluaciones pasadas de PISA se centró en un área temática concreta: la lectura (en 2000), las matemáticas (en 2003) y las ciencias (en 2006); siendo la resolución de problemas un área temática especial en PISA 2003. El programa está llevando a cabo una segunda fase de evaluaciones en el 2009 (lectura), 2012 (matemáticas) y 2015 (ciencias).

# PISA



# Innovación Global OMPI 2017

El siguiente gráfico hace referencia al listado mundial de los líderes en innovación, dividido en la derecha por continentes. “Cada año, el Índice Mundial de Innovación clasifica cerca de 130 países y economías de todo el mundo en función de sus resultados en materia de innovación.” Y en el listado inferior encontramos la posición que ocupa nuestro país, junto con otros países latinoamericanos.



Global Innovation Index 2017 rankings (continued)

Country/Economy	Score (0-100)	Rank	Income	Rank	Region	Rank	Efficiency Ratio	Rank	Median: 0.62
Colombia	34.78	65	UM	16	LCN	5	0.52	100	<div style="width: 100%;"></div>
Bahrain	34.67	66	HI	44	NAWA	9	0.56	88	<div style="width: 95%;"></div>
Uruguay	34.53	67	HI	45	LCN	6	0.59	82	<div style="width: 90%;"></div>
Georgia	34.39	68	UM	17	NAWA	10	0.63	60	<div style="width: 85%;"></div>
Brazil	33.10	69	UM	18	LCN	7	0.52	99	<div style="width: 80%;"></div>
Peru	32.90	70	UM	19	LCN	8	0.49	106	<div style="width: 75%;"></div>
Brunei Darussalam	32.89	71	HI	46	SEAO	12	0.34	124	<div style="width: 70%;"></div>
Morocco	32.72	72	LM	7	NAWA	11	0.61	71	<div style="width: 65%;"></div>
Philippines	32.48	73	LM	8	SEAO	13	0.65	55	<div style="width: 60%;"></div>
Tunisia	32.30	74	LM	9	NAWA	12	0.62	65	<div style="width: 55%;"></div>
Iran, Islamic Rep.	32.09	75	UM	20	CSA	2	0.80	16	<div style="width: 50%;"></div>
Argentina	32.00	76	UM	21	LCN	9	0.55	94	<div style="width: 45%;"></div>

# CRISIS

## Contemporánea

### ESFERA PERSONAL

**Pérdida** de valores, vacío existencial, angustia aniquiladora frente al abrumador peso económico, estrés crónico, pérdida del sentido de vida.

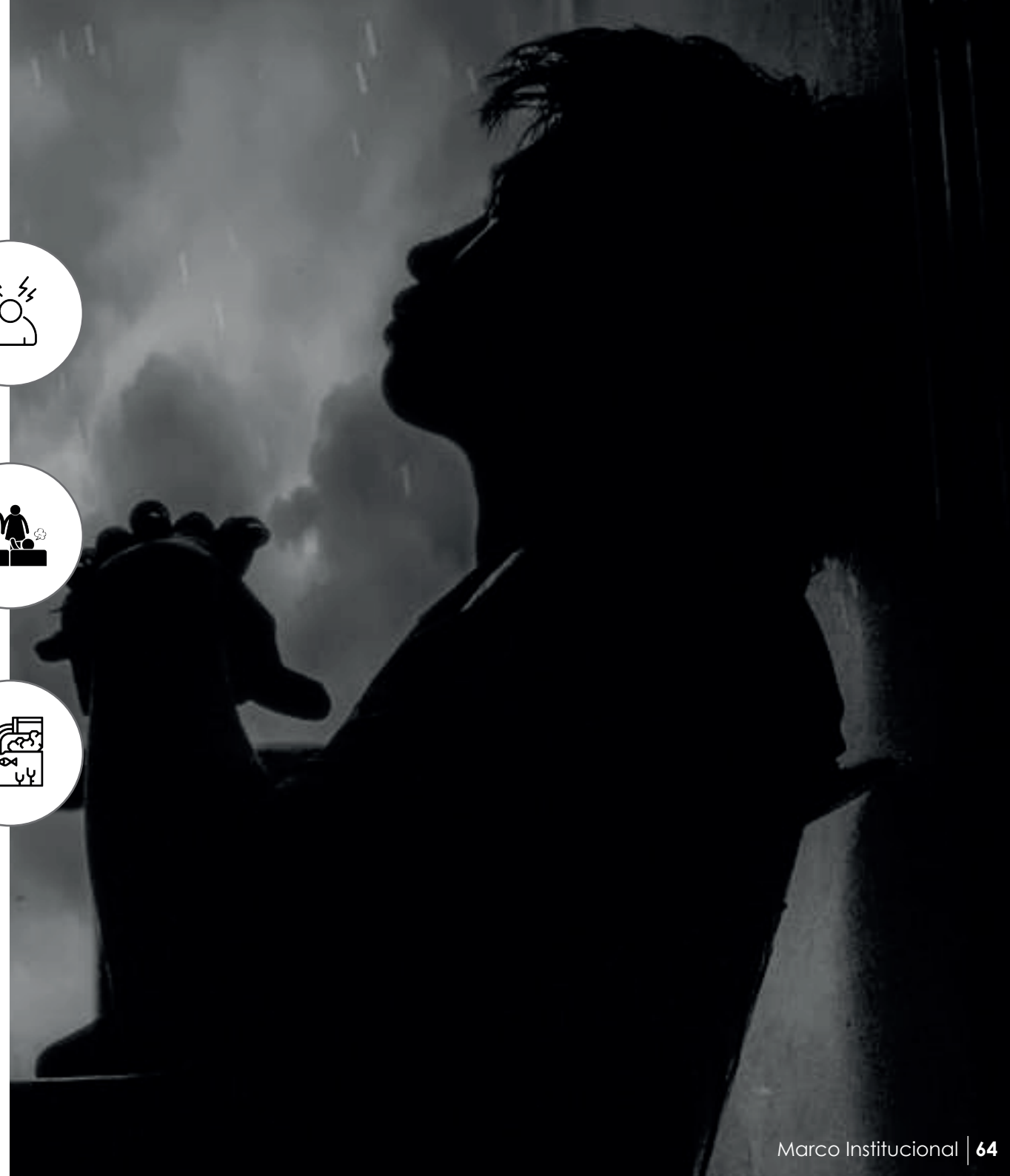
### ESFERA SOCIAL

**Desintegración** familiar, creciente ola de adicciones, marginación, desplazamiento, avasalladora cultura del consumo desenfrenado, aumento de la brecha abismal entre clases sociales.

### ESFERA HABITAT HUMANO

**Destrucción** de los recursos naturales y de la vida en general.

### PARA SOLUCIONAR:





## CREATIVIDAD en el colegio

El desarrollo de la capacidad creativa que se basa en las habilidades como un pensamiento reflexivo, flexible, divergente, solución independiente y autónoma de problemas, habilidad de indagación y problematización, etc., permite precisamente apuntar a los propósitos formativos que corresponden a las exigencias de una sociedad atravesada por el paradigma de la complejidad.

En este orden de ideas, la creatividad adquiere doble importancia y significado: como un valor cultural que permite generar soluciones eficaces para las problemáticas contemporáneas y como una necesidad fundamental del ser humano, cuya satisfacción permite alcanzar una mayor calidad de vida.



JUSTICIA



EQUILIBRIO



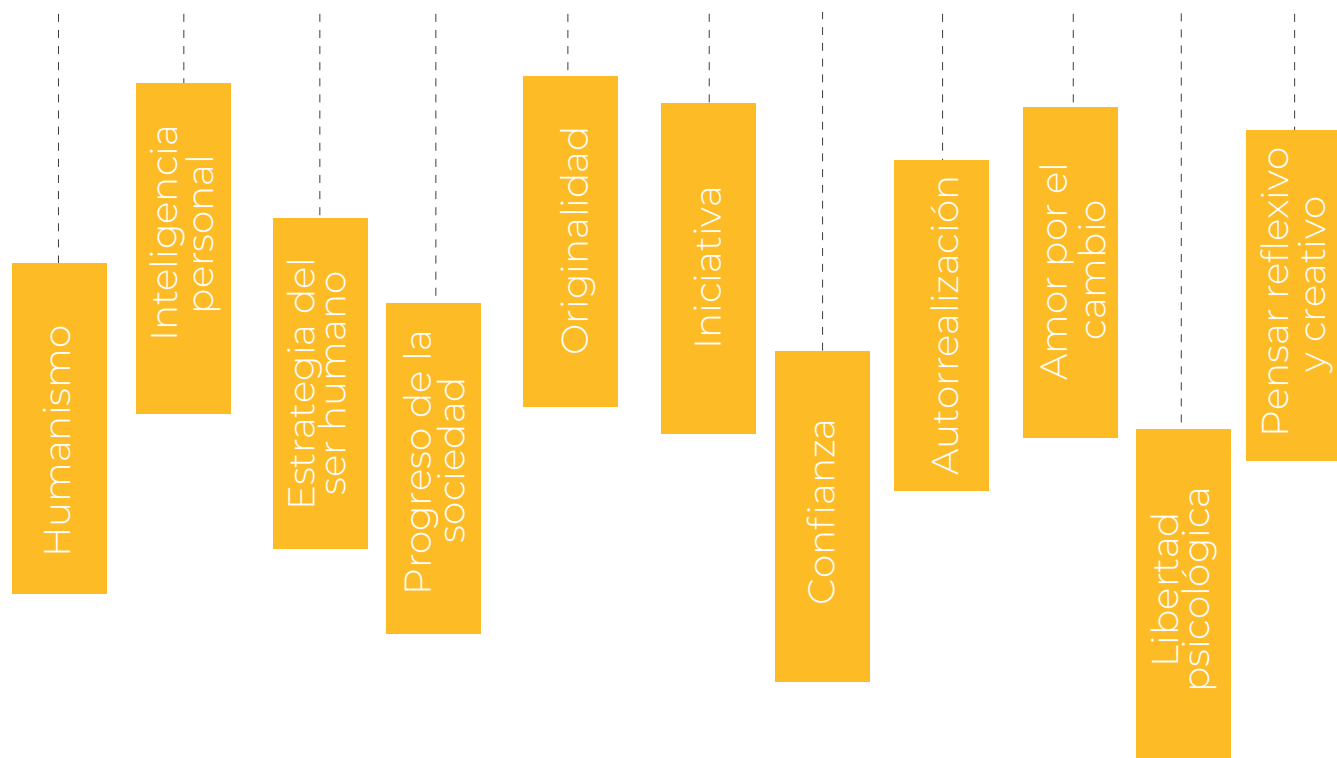
FELICIDAD





"Hoy en día es necesaria una visión nueva de la educación, capaz de hacer realidad las posibilidades intelectuales, espirituales, afectivas, éticas y estéticas de los colombianos, que garantice el progreso de su condición humana, que promueva un nuevo tipo de hombre consciente y capaz de ejercer el derecho al desarrollo justo y equitativo, que interactúe en convivencia con sus semejantes y con el mundo y que participe activamente en la preservación de los recursos" (Jaime Niño Díez, 1997).

## LA CREATIVIDAD ES ALUCINANTE





9

# HIPÓTESIS

**PROBLEMÁTICA**  
**CONTEXTUALIZACIÓN**  
Solución **HIPOTÉTICA**  
**CONCLUSIÓN**  
**CONTRA**Hipótesis

## **PROBLEMÁTICA**

Colombia se encuentra en un nivel poco favorable de creatividad. La creatividad es una necesidad personal y social, y la educación no se preocupa por estimularla ni desarrollarla. La educación dejando a un lado la creatividad esta generando problemas de autoestima, sociales, de autenticidad y emprendimiento. Además de una arquitectura que solo se preocupa por cumplir la función.

## **CONTEXTUALIZACIÓN**

San Gil es un pueblo que necesita recuperar la esencia de la educación, volviendo sus herramientas mas importantes, la calidad humana y un ambiente tranquilo con la combinación del ritmo urbano donde la enseñanza y el aprendizaje se pueden lograr de una manera creativa generando nuevas actividades y mejorando la infraestructura del lugar incluyendo la estructura ecológica en los equipamientos urbanos.

## **SOLUCIÓN HIPOTÉTICA**

Formar una revolución educativa a crear un nuevo modelo pedagógico orientado a partir de la naturaleza, el ritmo urbano y la sensibilidad humana a fomentar la capacidad creativa como portadora de valores sociales. crear escenarios en los que los estudiantes puedan sentirse ellos mismos sin miedo al rechazo y el miedo a equivocarse.

## **CONCLUSIÓN**

Actualmente la educación es sistematizada, no es cuestión de pensar diferente e imaginar soluciones nuevas a los problemas. Es educar la creatividad como base en los colegios a través de una estructura arquitectónica pensada para inducir e inspirar la creatividad en los alumnos, profesores y personas que hagan parte de la institución.

## **CONTRA HIPÓTESIS**

Encontrarse en una zona urbana que esta generando estímulos constantes produce experiencias que exaltan la capacidad creativa de la gente; si no se desarrollará este colegio en San Gil se desperdiciaría la oportunidad de generar un equipamiento que active la creatividad a través de su entorno y el ser humano. Si no se forma en creatividad con una infraestructura arquitectónica y social adecuada no se apuesta por un futuro de convivencia y tolerancia, no se solucionaría la ausencia de producción creativa en San Gil.



# 10 CONCEPTO Y FORMULACIÓN



Continuidad y espacios abiertos.



Espacios según la necesidad



Espacios multimodales



Colegio + Centro cultural



Integración con la naturaleza



Aprendizaje dentro y fuera del aula

**PROGRAMA ASIGANTURAS**  
Programa **ARQUITECTÓNICO**

Asignaturas **PROPUESTAS**  
**ESPACIOS** Del colegio

**ESPÍRITU** del Lugar

Métodos para **FOMENTAR LA CREATIVIDAD**

Métodos **ARTÍSTICOS**





**PROGRAMA**  
ASIGANTURAS DEL COLEGIO

**Pre-escolar**

Juegos matemáticos  
Cuentos infantiles  
Formación  
Lúdico  
Pedagógica

Un  
Grado



**Básica Primaria**

Matemáticas  
Ética  
Educación física  
Ciencias sociales  
Ciencias naturales

5  
Grados



**Básica Secundaria**

Artística  
Tecnología e informática  
Idioma extranjero  
Lengua castellana  
Religión

4  
Grados



**Media**

Química  
Filosofía  
Física  
Trigonometría / cálculo  
Geografía / historia

2  
Grados

## SERVICIOS

Almacén  
Portería  
Tienda escolar  
Cafetería  
Enfermería  
Cocina  
Basura / aseo  
Baños

## ADMINISTRATIVO

Dirección  
Coordinación  
Orientación  
Salas de profesores  
Atención a padres  
Secretaría  
Sala de espera  
Baños

## PREESCOLAR

Aulas  
Parque de experiencias  
Baños

## EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA

Aulas  
Aula múltiple  
Aula tecnológica  
Depósitos  
Patios  
Baños

## EQUIPAMIENTOS

Biblioteca  
Laboratorio  
Aula polivalente  
Zona de descanso  
Parqueaderos

**PROGRAMA ARQUITECTÓNICO  
ESPECÍFICO DEL COLEGIO**

# CREATIVIDAD

ASIGNATURAS  
PROPOUESTAS

MENTE

Matemáticas  
Tecnología  
Lengua Castellana  
Historia  
Física

ALMA

Ética  
Danza  
Arte  
Filosofía  
Inglés  
Química

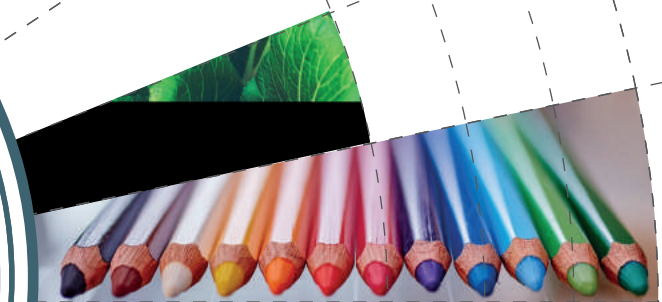
CUERPO

libertad  
pregunta  
descubrimiento

LUGAR

Ciencia  
Ecología  
Geografía

KINDER





Salón de danza, salón de movimiento, salón de juegos, salón de Lengua Castellana y espacios deportivos.



Superficies curvas, , espacios conexos, textura, proporciones antropomórficas

Jugar, conversar, hacer música o ruido, observar cuentos con imágenes, dibujar...



Proporciones antropomórficas, ritmo, color, escala, jerarquía.

Salón artístico, salón de pensamientos, biblioteca, salón cultural, salón de ingles y cinema.



Aberturas, texturas, grado de cerramiento, vistas , color, sonido, luz

Jugar, dibujar, leer, trabajar en grupo...



Proporciones antrpomórficas, ritmo, color, escala, jerarquía, espacios conexos

Salón matemático, salón tecnológico, salón de historia, laboratorio físico, laboratorio químico y observatorio.



Circulación, proporción, textura, luz

Realizar deportes, competir, fomentar la unión del grupo, tener vida social, realizar actividades fuera del aula de clase...



Superficies curvas, , espacios conexos, textura, proporciones antropomórficas

Espacios de recreación, espacios sociales, terrario y cristales (gemas).



Aberturas, grado de cerramiento, vistas, aberturas, circulación , límites, nudos, emplazamiento, orientación

Interés por la tecnología, realizar proyectos experimentales, pasar tiempo con los amigos, pensar en las profesiones y su futuro...



Proporciones antrpomórficas, ritmo, color, escala, jerarquía, vistas

Áreas administrativas y de servicios.



Aberturas, confort, textura, jerarquía.



## ESPÍRITU DEL LUGAR

El collage representa una sensación colorida en las viviendas; nos muestra el juego de niveles verticales en un espacio lineal horizontal.

Hay una trama espectacular en los materiales del suelo y los zócalos de las fachadas. Y también una conexión-sutil hacia el flujo del turismo. Un juego de ritmos, marcos, materiales y llenos y vacíos.



Esta información visual genera una docena de asociaciones que ligan indisolublemente la arquitectura con la mentalidad y forma de vida del pueblo... la tranquilidad, la naturaleza y el cielo azul conforma un lugar de caminantes y nos invita a rodearnos de un entorno protector, fresco y a la antigua.

## BRAINSTORMING

Es una técnica grupal, recomendable para grupos de entre 6 y 12 personas, que tiene como objetivo conseguir que todos los miembros de un equipo expresen sus ideas libremente, prescindiendo de espíritu crítico



## MAPAS MENTALES

Se trata de crear una representación gráfica de un tema, idea o concepto, plasmado en una hoja de papel de la forma más visual posible.



## 7 VERBOS

Conectar, explorar, preguntar, dudar, integrar, innovar y crecer son los 7 verbos que deben implementarse para despertar y dejar fluir la creatividad.



## ABANICO DE CONCEPTOS

Encontrar formas que se convertirán en el punto fijo para ideas alternas: las direcciones, que es la manera de concebir algo; el concepto, que es el método para hacerlo; y la idea, que es poner en práctica lo que se percibe..



## PROVOCACIÓN Y MOVIMIENTO

Permite al profesional ser temporalmente loco y explotar su creatividad, generando alternativas que no interesan si son o no correctas, sino que permitan desplazarse.



## TÉCNICAS DE SENSIBILIZACIÓN

Consiste en proponer algo "para ver qué sucede", el propósito es incorporar ideas en la mente a fin de generar líneas de pensamiento, aprovechando que al estimular ciertas áreas del cerebro, éstas se preparan para tomar parte en las siguientes secuencias.



## ANÁLISIS FODA

Este análisis es una herramienta de estudio de una situación en particular ya sea empresarial, proyectual o persona. Analizando características internas y externas en una matriz cuadrada.

## SEIS W

Considerado un elemento básico en la reunión y presentación de información. Es la fórmula para obtener la "historia completa" de algo. Que? Cómo? Cuándo? Quién? Dónde? Por qué?. W sigla en ingles.



## SEIS SOMBREROS PARA PENSAR

Es una metodología para discusiones y toma de decisiones en grupo sombrero: Hechos (blanco) emociones (rojo) juicio negativo (negro) juicio positivo (amarillo) creatividad (verde) y proceso de control (azul).



## EL MÉTODO HERRMANN

Elaboró un modelo que se inspira en los conocimientos del funcionamiento cerebral. y hace una analogía de nuestro cerebro con el globo terrestre con sus cuatro puntos cardinales. representan cuatro formas distintas de operar, de pensar, de crear, de aprender.



## PENSAMIENTO LATERAL

Es un método de pensamiento que puede ser empleado como un técnica para la resolución de personas de manera imaginativa, de manera indirecta con un enfoque creativo.



## JUEGOS DE GUERRA EN NEGOCIOS

Es una adaptación en un entorno comercial de una técnica de simulación de movimientos y contra-movimientos normalmente empleada por grupos militares.



## AUTOMATISMO

Es un movimiento pictórico, se puede crear de y a partir de todo, lo no racional es la base, prioridad al instinto y la observación es la base de su forma de operar.

## CADÁVER EXQUISITO

Es una técnica por medio de la cual se ensamblan colectivamente un conjunto de palabras o imágenes, y se basa en un viejo juego de mesa llamado "consecuencias".

## COLUNGE

Es un tipo de automatismo o un tipo de escultura involuntaria. En agua fría a medida que el material se enfría la obra toma una forma aleatoria, sujeto a la forma del material.

## HEATAGE / DAVID HARE

Fue una técnica desarrollada por David Hare en el que un negativo expuesto, pero es en calor, causando una emulsión distorsionando la imagen aleatoriamente.

## MÉTODO PRANOICO CRÍTICO

Elaborada por Salvador Dalí. Encontraba interesante en la paranoia la habilidad que transmite ésta al cerebro para percibir enlaces entre objetos que racional o aparentemente no se hallan conectados.

## TIVITOGRAFÍA

Conocida también como la tripografía es una técnica de automática de fotografía en el que un rollo es usado tres veces, así causando que la fotografía se exponga tres veces y no llegue a tener un objeto único.



## BULLETISMO

Consiste en disparar balas llenas de tinta litográfica sobre un pergamino colocado sobre piedra.

## CALIGRAMA

Es un poema, frase o palabra en la cual la tipografía, caligrafía o el texto manuscrito se arregla o configura de tal manera que cree una especie de imagen.

## CUBOMANÍA

Es un método para crear collages utilizando una imagen cortada en pequeños cuadrados y ordenados al azar. Esta técnica fue utilizada por el artista surrealista rumano Gherasim Luca.

## ESCULTURA INVOLUNTARIA

Son aquellas manipulaciones inconscientes de algo, como una piedra, desenrollar un ticket, doblar un clip, etc.

## PARSEMAGE

Es una técnica surrealista y automática en las artes visuales en la cual polvo de carbón vegetal o creta coloreada es dispersada en la superficie del agua y luego se pasa un papel grueso o cartulina sobre la superficie del agua.

## SOUFFLAGE

Es una técnica surrealista creada por Jimmy Ernst in donde una pintura líquida es aspirada para inspirar o revelar una imagen.

A person wearing a black t-shirt and a backpack is seen from behind, looking at a wall covered in various sticky notes and diagrams. The scene is dimly lit, with the person's silhouette being the most prominent feature. The sticky notes contain various sketches, including a rocket, a large letter 'D', and some illegible text. A blue horizontal bar is overlaid on the image, containing the text '11 CONCLUSIONES' in white.

# 11 CONCLUSIONES

**1** Se necesita de un punto de articulación educacional y social en el cual la **inclusión** sea la principal característica del Centro Educativo. Todas las personas interesadas podrán acceder a él por un uso educativo o comunitario y cumplirá la función de colegio promoviendo la **creatividad y gratuidad**; de esta manera se fomenta el aprendizaje, el descubrimiento y la promoción de proyectos tanto de alumnos y profesores como de los ciudadanos de San Gil.

**2** Cambiar el **método** educativo en San Gil podrá generar un cambio enriquecedor para los habitantes y el lugar. Cuando se genera algo nuevo por el bien común que desarrolla los valores sociales, éticos y culturales se obtiene un resultado magnífico. Personas que a partir de la creatividad adquieren sus propios conocimientos guiados por un maestro y el colegio. **Implementa una nueva forma de pensar**, de crecer como personas y de desenvolverse ante situaciones cotidianas

**1. SOCIAL**

**2. PEDAGÓGICA**

**3. AMBIENTAL**

**4. URBANA**

**5. ARQUITECTÓNICA**

**3** Las características climatológicas de San Gil nos invitan a construir con y para el medio ambiente. El proyecto cuenta con una fuente hídrica potencial y con dos cerros enfrentados generando un valle para la localización del Centro Educativo. La estructura ecológica debe permanecer dentro del proyecto y se debe respetar su naturalidad. La idea principal es **enaltecer las características naturales, protegerlas y generar arquitectura para su correcta apreciación.**

**4** La traza ortogonal, la topografía, la arquitectura colonial, el río estructurante y el parque principal nos comprueban que se debe generar un urbanismo donde las **plazas, los espacios públicos y las zonas verdes sean el complemento del proyecto.** Las calles deben diseñarse para que los habitantes puedan recorrer las calles de forma peatonal y vehicular y que al transcurrirlas **sientan esa parte simbólica que se ha olvidado de San Gil.**

**5** La espacialidad de los equipamientos educativos debe **surgir a partir de su metodología**, en este caso el diseño de los espacios fomentará la creatividad para llevar a cabo el aprendizaje de los estudiantes. La relación interior – exterior generará un cambio en la forma en que se aprendía comúnmente. Con este Centro Educativo se formará una revolución educativa donde el modelo pedagógico nace a partir de la espacialidad de las áreas entorno a patios. Se innova creando **salones flexibles y patios para la experimentación y creatividad**, mejorando la calidad de los servicios, el ritmo urbano y la sensibilidad humana

The background of the image is a grayscale architectural drawing of a building floor plan. It shows various rooms, corridors, and structural elements. A dark-colored pen is positioned diagonally in the upper right quadrant. In the lower left, a portion of a ruler is visible, showing markings for 5, 6, and 7. The overall scene is dimly lit, with a dark gray overlay.

# 12 PLANTEAMIENTO





**GENERALIDADES**

Colegio **SOSTENIBLE Y SUSTENTABLE**

Rosa de los **VIENTOS**

Carta **SOLAR**

Propuesta **URBANA**

Perfiles **VIALES**

**PROPUESTA** Arquitectónica

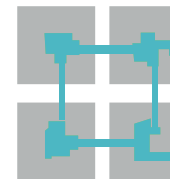
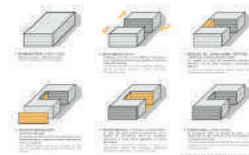
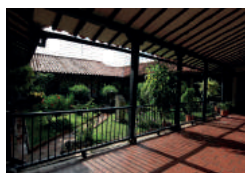


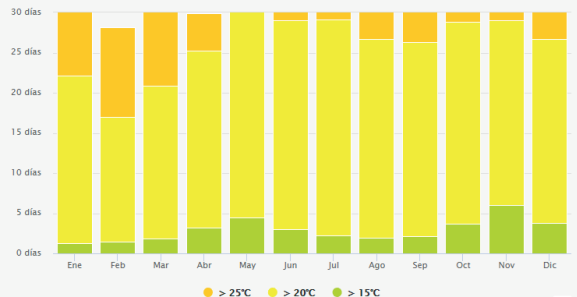
El colegio nace a partir del concepto del **patio**, al ser un elemento arquitectónico y organizador se convierte en una estrategia climática y de circulación dentro del mismo proyecto. La arquitectura colonial de San Gil se desarrollo a partir de zócalos, balcones, patios, solares y cubiertas inclinadas. Además de tener como material constructivo la piedra y la tapia pisada. El proyecto se inspira en la función de los patios como diseño, como estrategia ambiental y como urbanismo ya que estos permiten que la arquitectura se relacione con su entorno de una manera mas directa.

Respecto a la parte bioclimática se desarrollarán **energías renovables** aprovechando las características de la naturaleza y el clima como fortaleza para las problemáticas por resolver, el proyecto será auto sostenible y unirá un ambiente natural con la equidad social y un nuevo modelo de aprendizaje a partir de la creatividad.

Por otro lado la propuesta arquitectónica mantendrá un **eje ambiental** que funciona como conector de los patios del colegio que se relacionaran de adentro hacia afuera; la circulación funcionará a partir de los patios de aprendizaje y de puentes conectores entre manzanas y áreas de estudio. En la parte urbana el proyecto se conectara con el parque principal y generará un **recorrido dentro los patios** de las manzanas de San Gil invitando las personas a experimentar nuevos espacios y recorridos entre las calles peatonales, el colegio, el parque y los senderos.

La espacialidad del colegio se organiza a través de los patios nombrados anteriormente que corresponden a una estrategia artística: el patio de los **pensamientos**, el patio **experimental**, el patio **ambiental**, el patio **cultural**, el patio **matemático**, el patio **geográfico**, el patio **tecnológico** y el patio de **servicios**

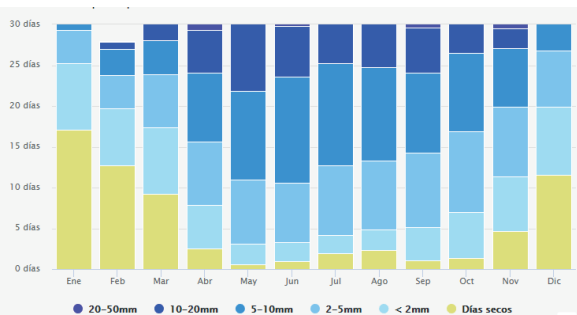




## TEMPERATURA

Temperatura :23°

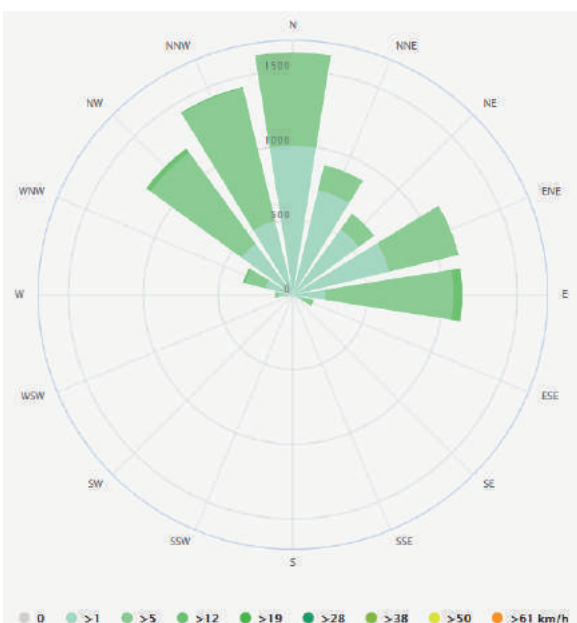
Arquitectura  
Confort térmico  
Captación solar pasiva



## PRECIPITACIÓN

2 a 10 mm

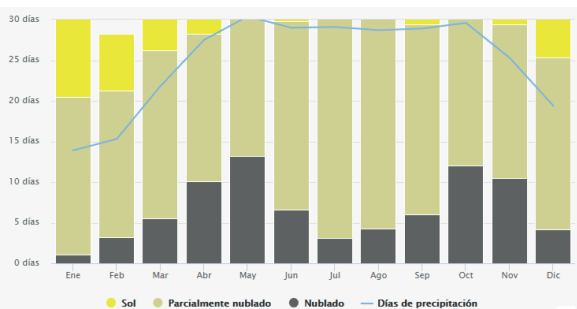
Espejos de agua  
Recolección de aguas  
Lluvias



## VIENTO

5 a 12 km/h

Ventilación natural  
Patios  
Circulación cruzada  
Aire acondicionado por zona



## DÍAS DE SOL Y NUBES

2 Esfera solar  
Iluminación natural

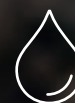
Condensación  
Protección solar



2 esferas solares para el colegio.  
**6,5 kw h / usuario**



100m2 Compostaje  
Reciclar – reducir - reusar  
**6.9 kg / usuario**



Recolección aguas lluvias  
Río – planta de tratamiento  
**1.6 m3 / usuario**



Huertas y jardines  
Siembra de arboles  
**2 ar / usuario**



Alumnos con competencias ambientales  
Uso de materiales autóctonos  
**4 a 6 hag / usuario**

# Rosa de los VIENTOS



# Carta SOLAR





Propuesta URBANA



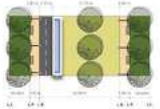
# Perfiles VIALES



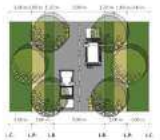
Perfil Vial tipo **ALAMEDA**



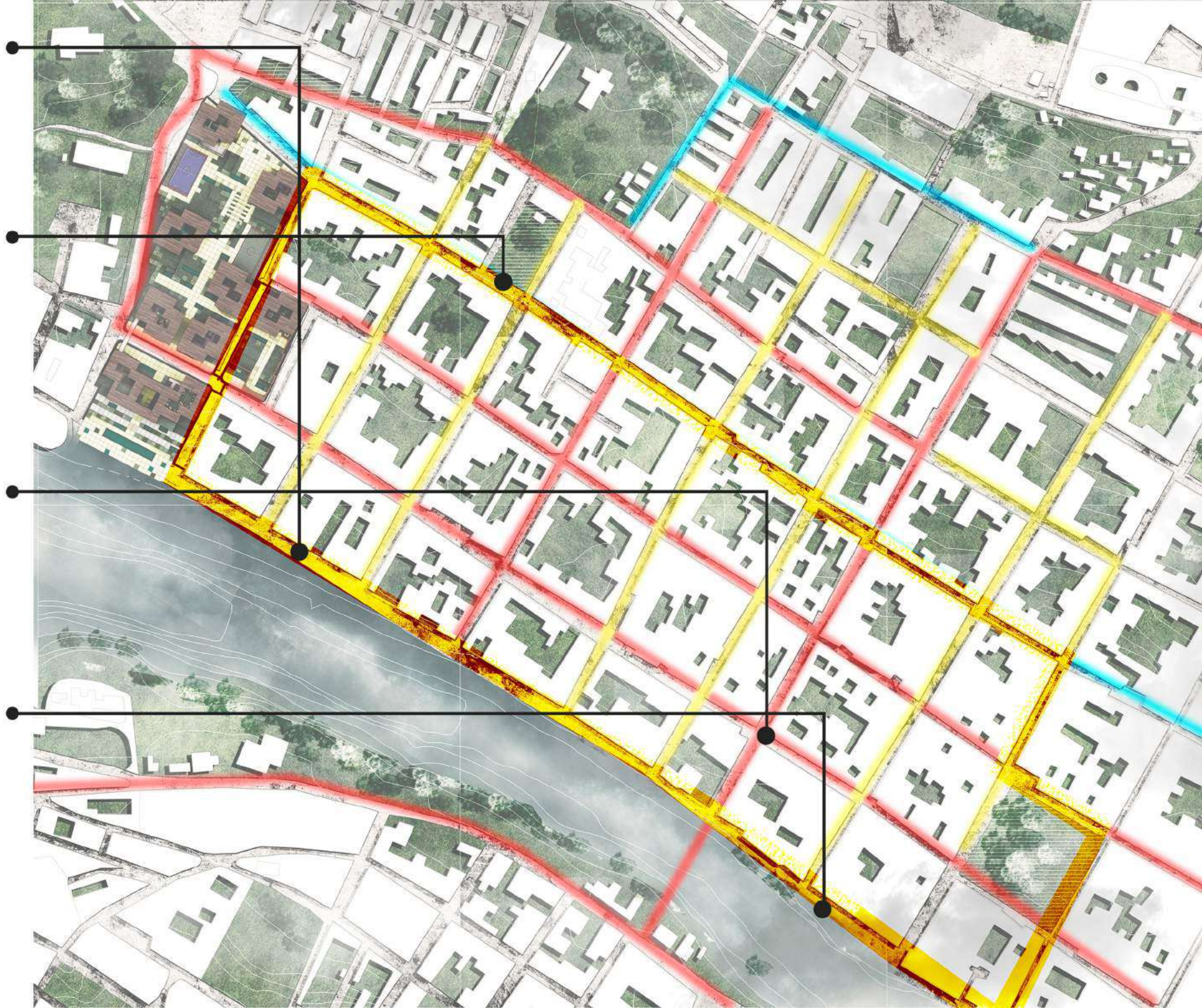
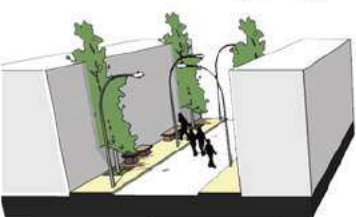
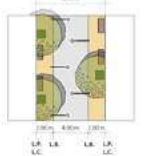
Perfil VR-3 **RURAL**



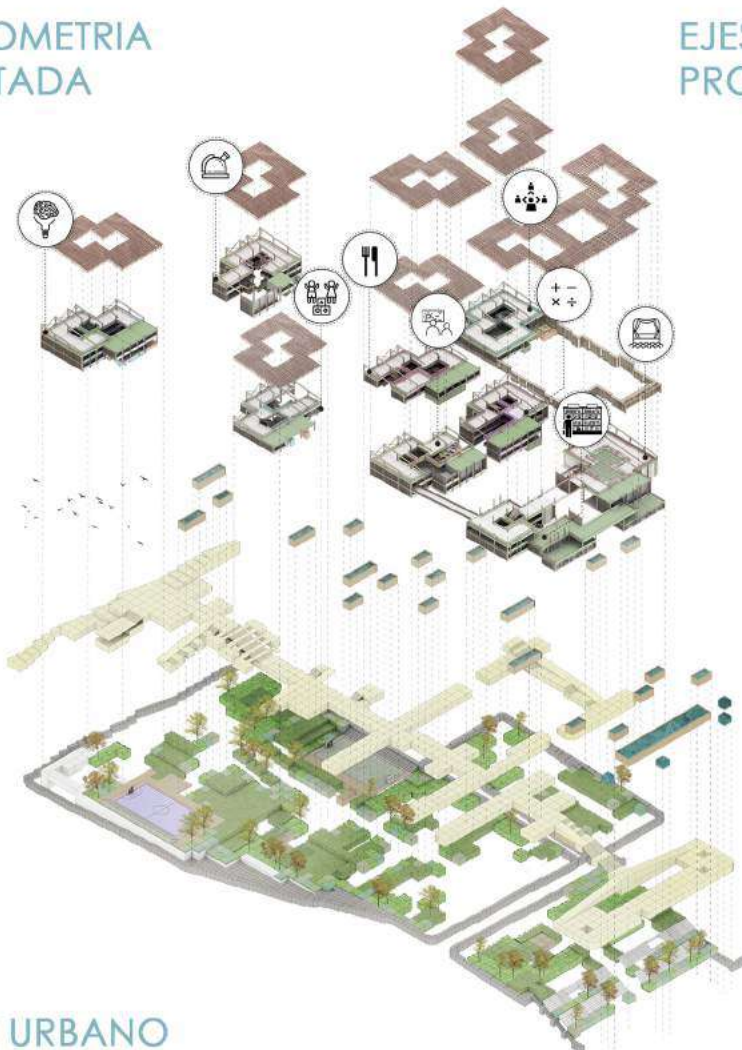
Perfil Vial **V6**



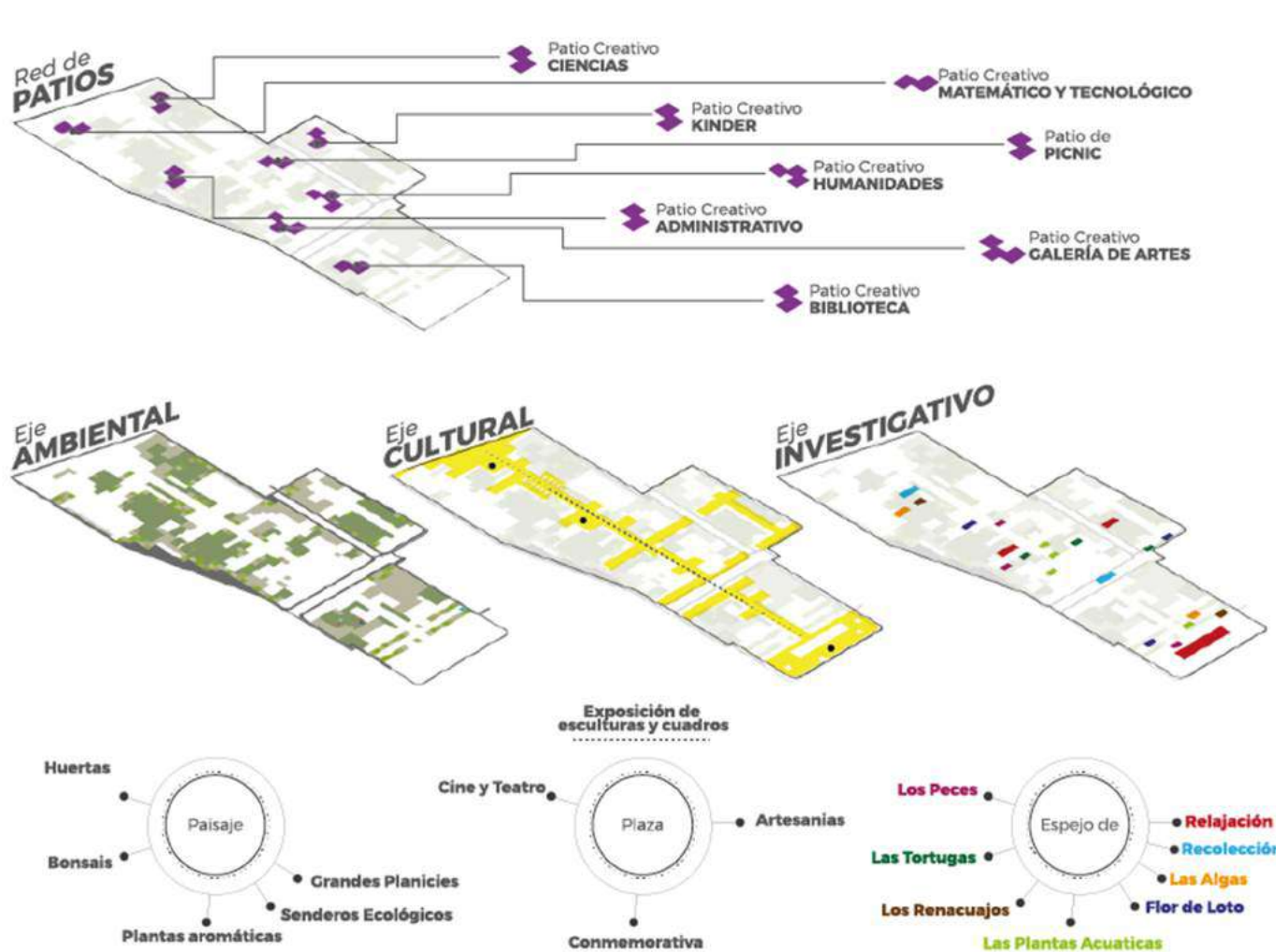
Perfil VP1 **PEATONAL**



# AXONOMETRIA EXPLOTADA



# EJES URBANOS DEL PROYECTO

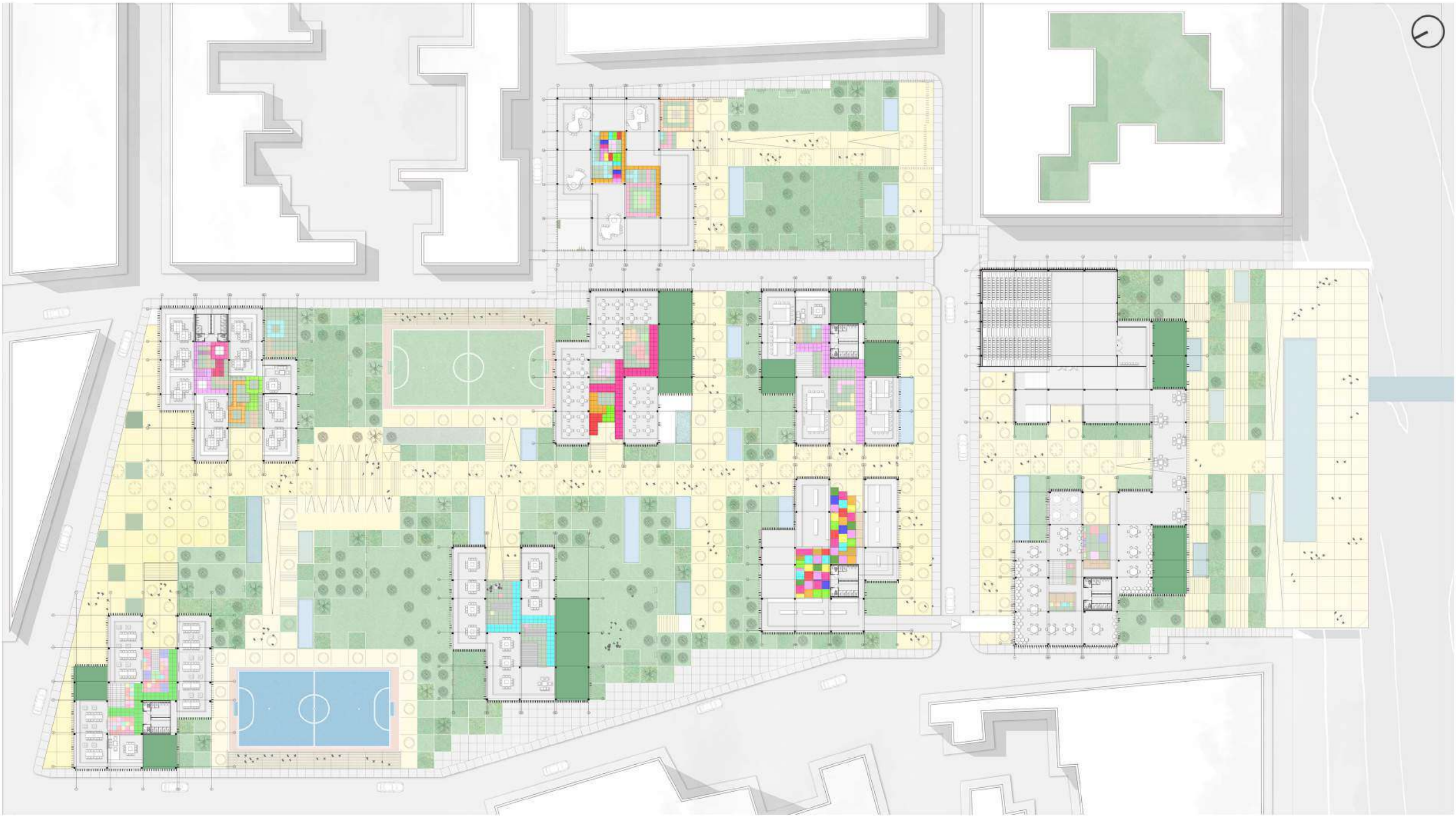


# CORTE URBANO











'CORTE A - A'



'CORTE B - B'



FACHADA OCCIDENTAL



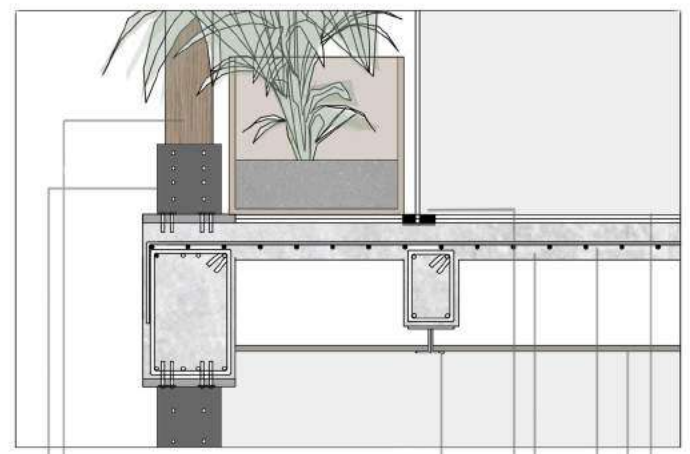
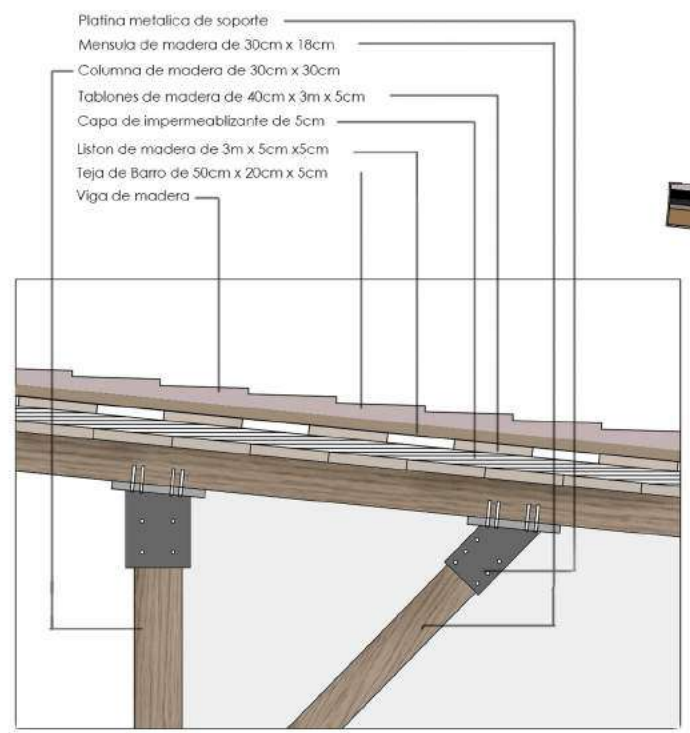
FACHADA SUR



ZONA DE PARQUEO

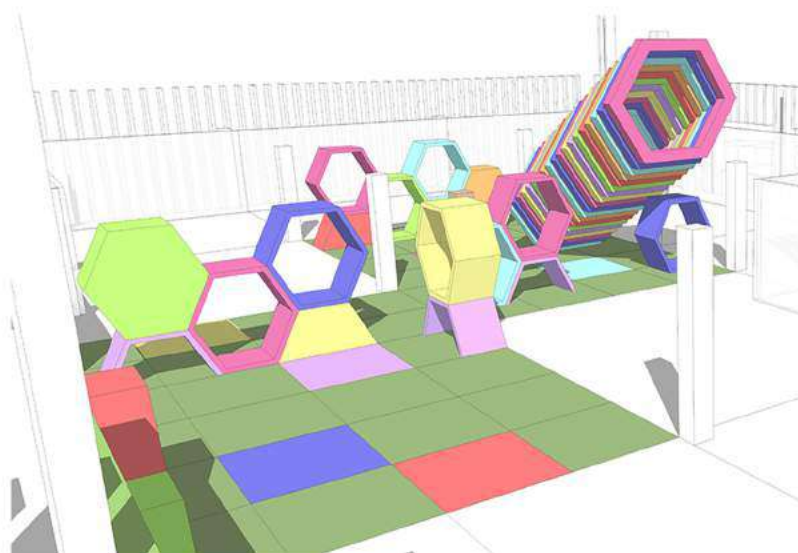


CORTE POR FACHADA





PATIO INTERIOR ADMINISTRATIVO



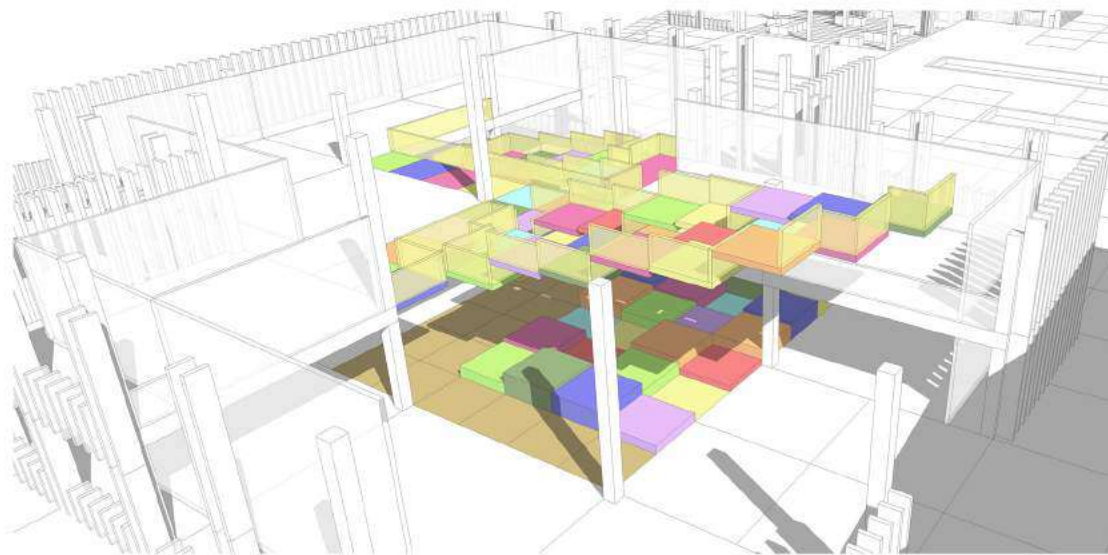
PATIO INTERIOR BIBLIOTECA



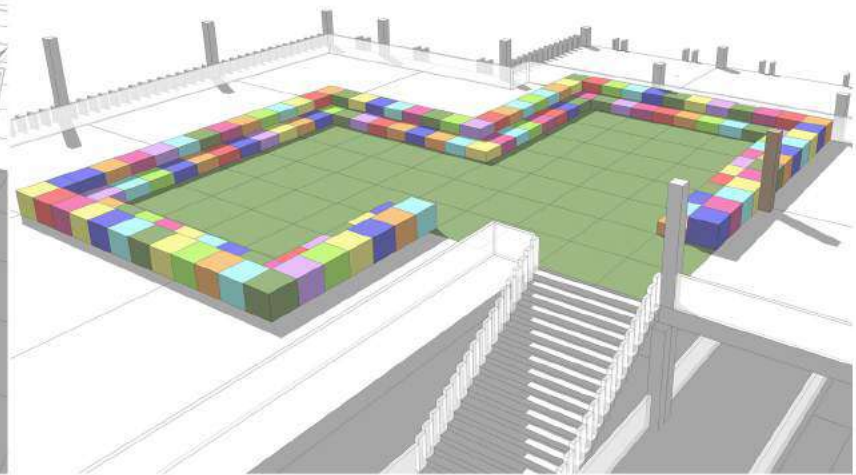
PATIO INTERIOR CAFETERIA



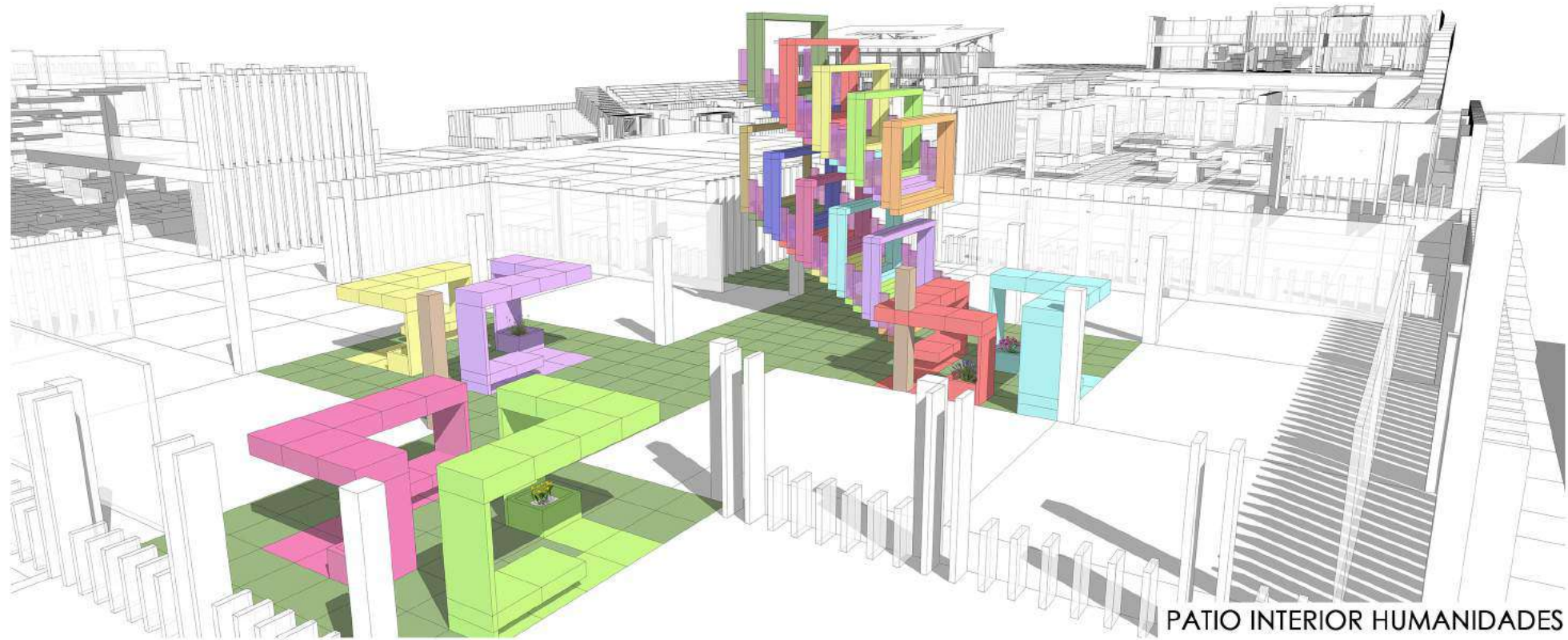
PATIO INTERIOR CIENCIAS



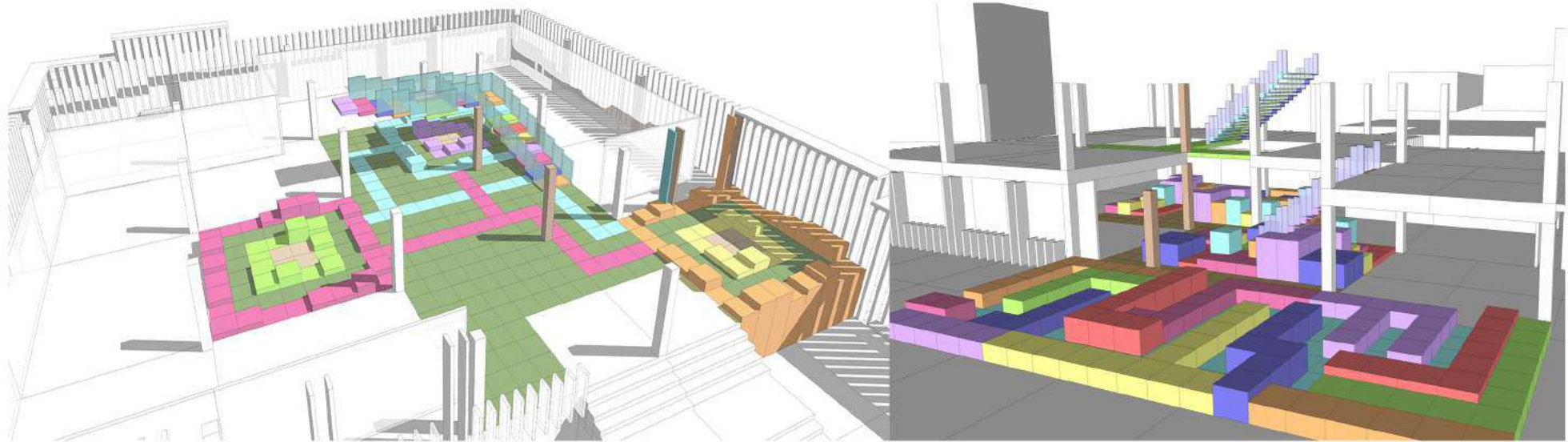
PATIO INTERIOR GALERÍA



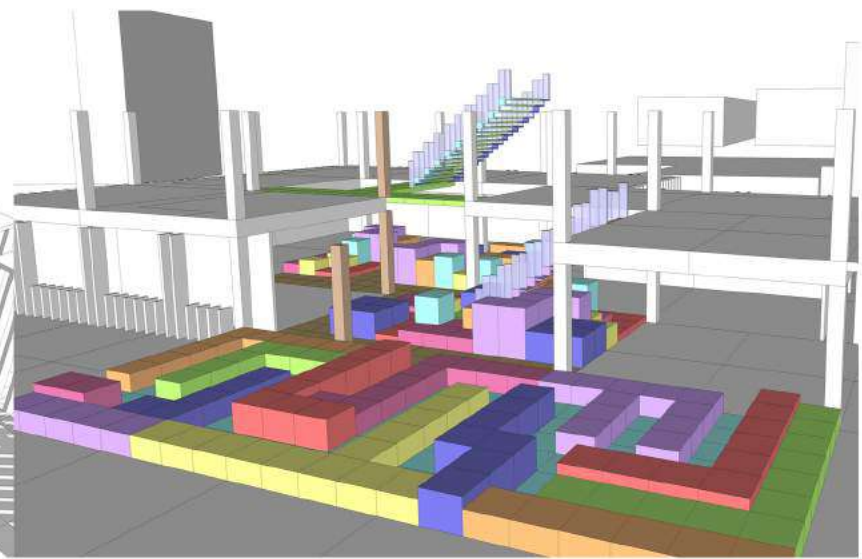
PATIO INTERIOR TEATRO



PATIO INTERIOR HUMANIDADES



PATIO INTERIOR KINDER



PATIO INTERIOR MATEMÁTICAS



**280 NIÑOS**

Los niños que asistirán a la primaria tendrán la oportunidad de aprender en un campus donde su libertad y la libertad de conocimiento se verán reflejados tanto desde el proyecto como desde el método educativo. Podrán experimentar apartir del centro educativo y tendrán clases dentro y fuera del aula.



**100 NIÑOS**

La zona de kinder garden contará con un edificio para los niños de 1 a 7 años. Tendrán grandes áreas libres para recorrer una parte del proyecto y contará con un cerramiento por su seguridad.



**300 PERSONAS**

Los adolescentes que se encontrarán en esta etapa educativa tendrán la posibilidad de experimentar las clases en diferentes edificios preparandose para la universidad tendrán grandes áreas verdes, deportivas, investigativas y culturales lo cual hace que se rompa la rutina de una clase tradicional en un aula tradicional.



**500 PERSONAS**

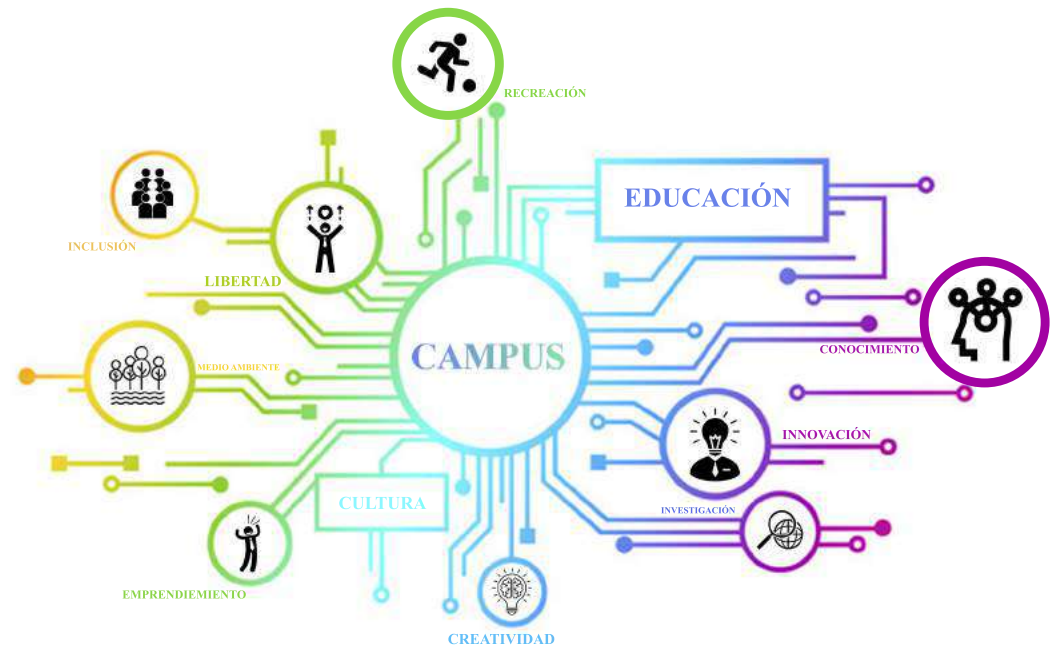
Debido a la falta de un auditorio en San Gil, el proyecto aporta un equipamiento cultural para las personas que quieran practicar las artes escénicas. Este edificio podrá ser visitado cualquier día de la semana y se realizarán presentaciones por los estudiantes para el ocio de los ciudadanos Sangileños.



**300 PERSONAS**

Este equipamiento estará dedicado a los estudiantes del centro educativo pero será pública para aquellas personas que necesiten hacer uso de ella. Contará con espacios cerrados y al aire libre según lo prefiera cada persona.

**CAPACIDAD DEL CENTRO EDUCATIVO**



**200 PERSONAS**

Esta galería contará con diferentes exposiciones realizadas por los niños y ciudadanos Sangileños que quieran aportar a ella. También contará con exposiciones temporales según sea la actividad, época o tema del proyecto. Este equipamiento estará abierto a todas aquellas personas interesadas en el arte.



**PROGRAMA DEL CENTRO EDUCATIVO**



Espejos de agua	Zona cultural	Zonas Verdes	Zonas de Recreación	Edificaciones	Parqueaderos
1.264 m2	5.483 m2	12.604 m2	4.566 m2	6.006 m2	2.505 m2

18.850 m2	3.295 m2	7.776 m2
-----------	----------	----------

TOTAL M2 URBANOS: 29.923 M2

.....	4,22 %
.....	18,32 %
.....	42,12 %
.....	15,25 %
.....	20,07 %

## TIPOS DE INTELIGENCIAS

“Todos tenemos diferentes tipos de inteligencias. En ese centro educativo se organizan los edificios por áreas educativas en las cuales la creatividad se implementa como método de aprendizaje”

Se facilita la composición, la interpretación y, la comprensión de la música y los sonidos. La persona es sensible al ritmo, al tono y al timbre

### Musical



### Linguístico - verbal

Supone una sensibilidad al lenguaje oral o escrito. La persona no presenta dificultades en explicar, enseñar, convencer, memorizar, leer, hablar, narrar y bromear.



### Visual - espacial

Se tiene la capacidad de formar e imaginar dibujos de dos o tres dimensiones. A la persona le es más fácil recordar fotos y objetos en lugar de palabras, dibuja, hace garabatos, patea, diseña, organiza, ordena y es capaz de calcular medidas y volúmenes.



### Lógico - matemática

Incluye la habilidad de solucionar problemas, leer y comprender símbolos. La persona comprende conceptos numéricos de manera general y establece relaciones de causa-efecto.



### Corporal - kinestésica

Destaca la habilidad de usar el cuerpo, ya sea total o algunas partes para expresar ideas, resolver problemas, realizar actividades o construir productos. La persona tiene equilibrio, flexibilidad, coordinación y aprende mucho mejor cuando se mueve.



### Intrapersonal

La persona puede verse a sí misma y describirse con las descripciones de otras personas, prefiere trabajar independientemente, pensar en su futuro, reflexionar, imaginar, soñar, evaluar y tomar decisiones desde el conocimiento que se tiene de sí mismo y del contexto.



### Interpersonal

Se puede reconocer e interpretar situaciones sociales. A la persona le gusta conversar, aprender en grupos o trabajar con otras personas, intercambiar ideas, observar y relacionarse, ya que usa fácilmente el lenguaje corporal y verbal.



### Naturalista

Está determinada por una sensibilidad a las formas naturales que permite analizar, comunicar y percibir información relativa al ser humano y la naturaleza.



Los colores representativos en las fachadas del proyecto surgen a partir de los colores del río y los diferentes tipos que se dan en la región de Santander. Desde la Arena color crema de Girón hasta la Arena color terracota de Barichara.

La creatividad muchas veces es estimulada a través de los colores, en el caso de este Centro Educativo el Amarillo fomenta el positivismo ya que es el color del optimismo. El verde ayuda a empatizar y además se relaciona con la naturaleza y fomenta la creación de ideas nuevas. El Azul es el color que posiblemente más estimule la creatividad, favorece la innovación en la inteligencia y la resolución de problemas. El Rojo es apostar por lo analítico, lo pasional o lo vital y ayuda a fomentar la expresión de sentimientos y por último el Naranja transmite amabilidad, alegría, innovación, energía y diversión.

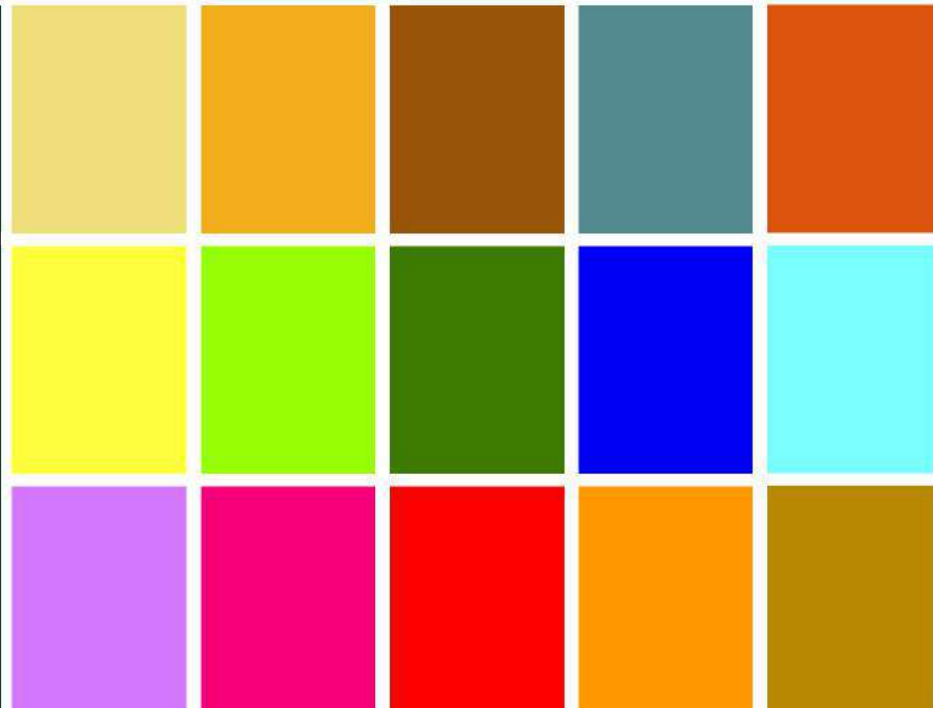
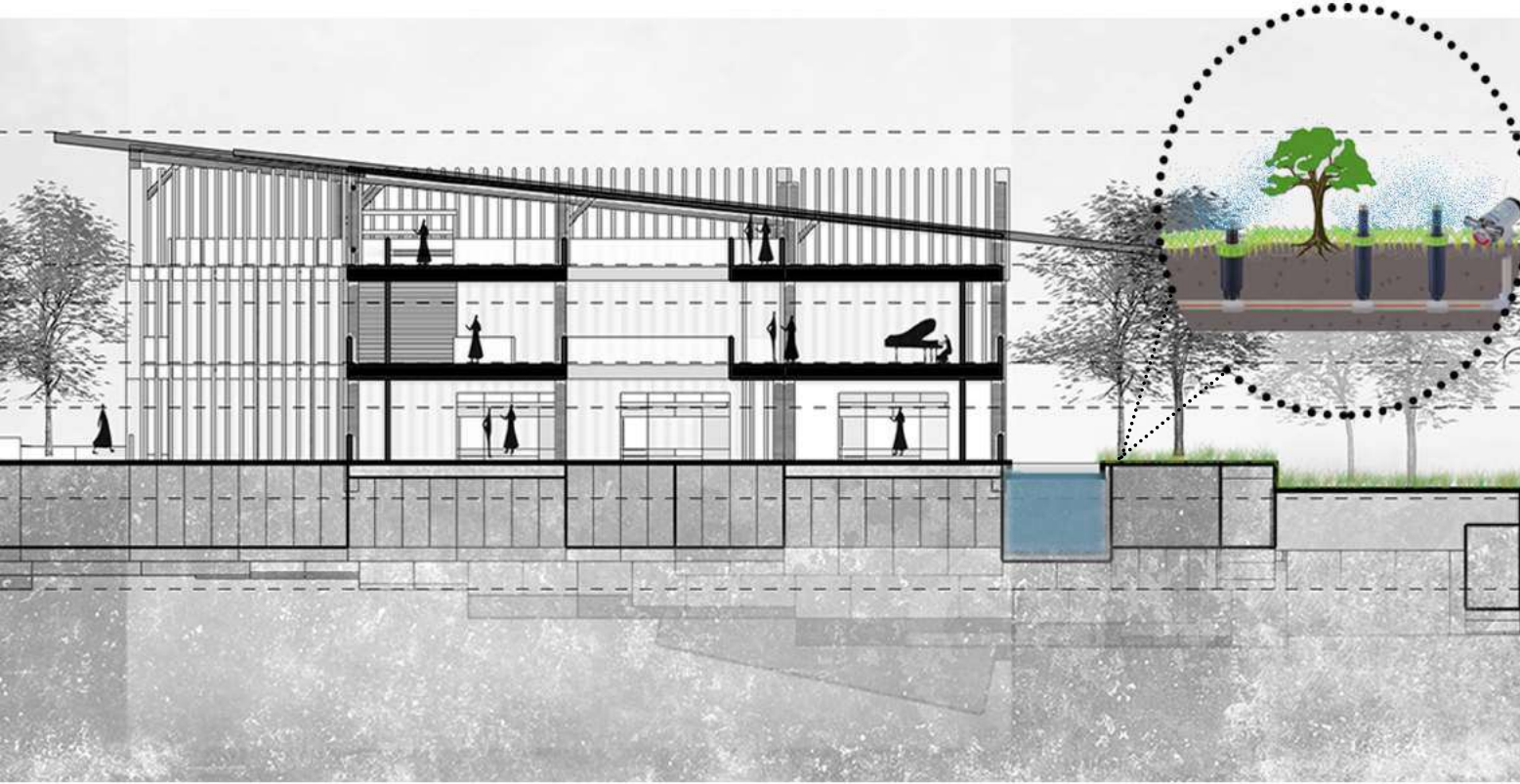


DIAGRAMA DE COLORES



# TANQUES DE RECOLECCIÓN DE AGUA PARA RIEGO



# TERRAZAS PRODUCTIVAS Y HUERTAS AROMÁTICAS



### VEGETALES PARA UNA PARCELA DE JARDÍN

REPOLLO	ZANAHORIAS	CALABACINES	PEPINOS	JUJOS VERDES	BERZA	PURGOS
LEONORAS	GUANTANES	CEBOLLAS	CHIRIVIES	ESPINACAS	PATAZAS	PAPAYAS
CEBOLLETAS	PURPURA	MINI DULCE	CARDOS	SORBO	TOMATES	NAJAS

### VEGETALES PARA UN PATIO

REPOLLO	ZANAHORIAS	CALABACINES	PEPINOS	JUJOS VERDES	LEONORAS
GUANTANES	ESPINACAS	PAPAYAS	CEBOLLETAS	CARDOS	TOMATES

### PLANTAS QUE DEBEN IR JUNTAS

Planta estos vegetales juntos para aprovechar mejor el espacio y reducir a las plagas.

REPOLLO	ZANAHORIAS	CALABACINES	PEPINOS	JUJOS VERDES	LEONORAS	GUANTANES	CEBOLLAS	CHIRIVIES	ESPINACAS	PATAZAS	PAPAYAS	CEBOLLETAS	CARDOS	SORBO	TOMATES	NAJAS
---------	------------	-------------	---------	--------------	----------	-----------	----------	-----------	-----------	---------	---------	------------	--------	-------	---------	-------

### SEBRADO, CUIDADO Y RECOGIDA

VEGETAL	SEBRADO	CUIDADO	RECOGIDA
REPOLLO	●	●	●
ZANAHORIAS	●	●	●
CALABACINES	●	●	●
PEPINOS	●	●	●
JUJOS VERDES	●	●	●
BERZA	●	●	●
PURGOS	●	●	●
LEONORAS	●	●	●
GUANTANES	●	●	●
CEBOLLAS	●	●	●
CHIRIVIES	●	●	●
ESPINACAS	●	●	●
PATAZAS	●	●	●
PAPAYAS	●	●	●
CEBOLLETAS	●	●	●
CARDOS	●	●	●
SORBO	●	●	●
TOMATES	●	●	●
NAJAS	●	●	●



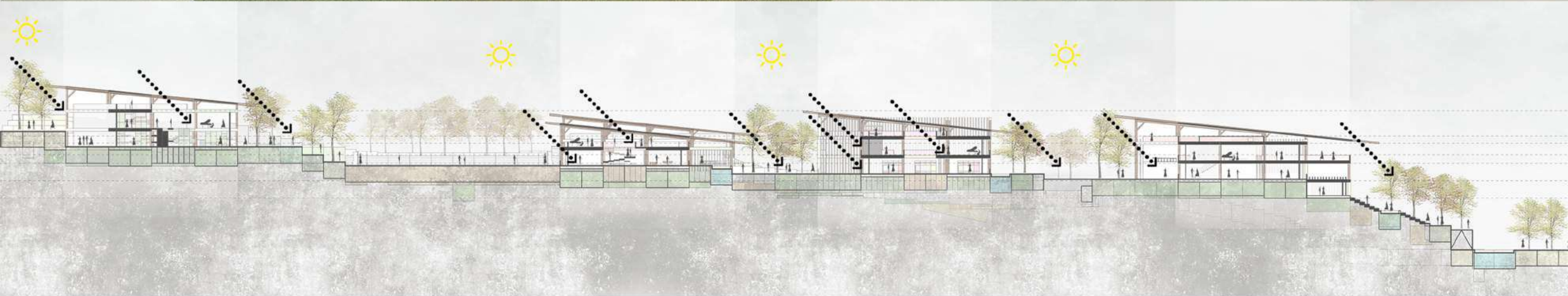
DIAGRAMA DE VIENTOS



OBSERVACIÓN

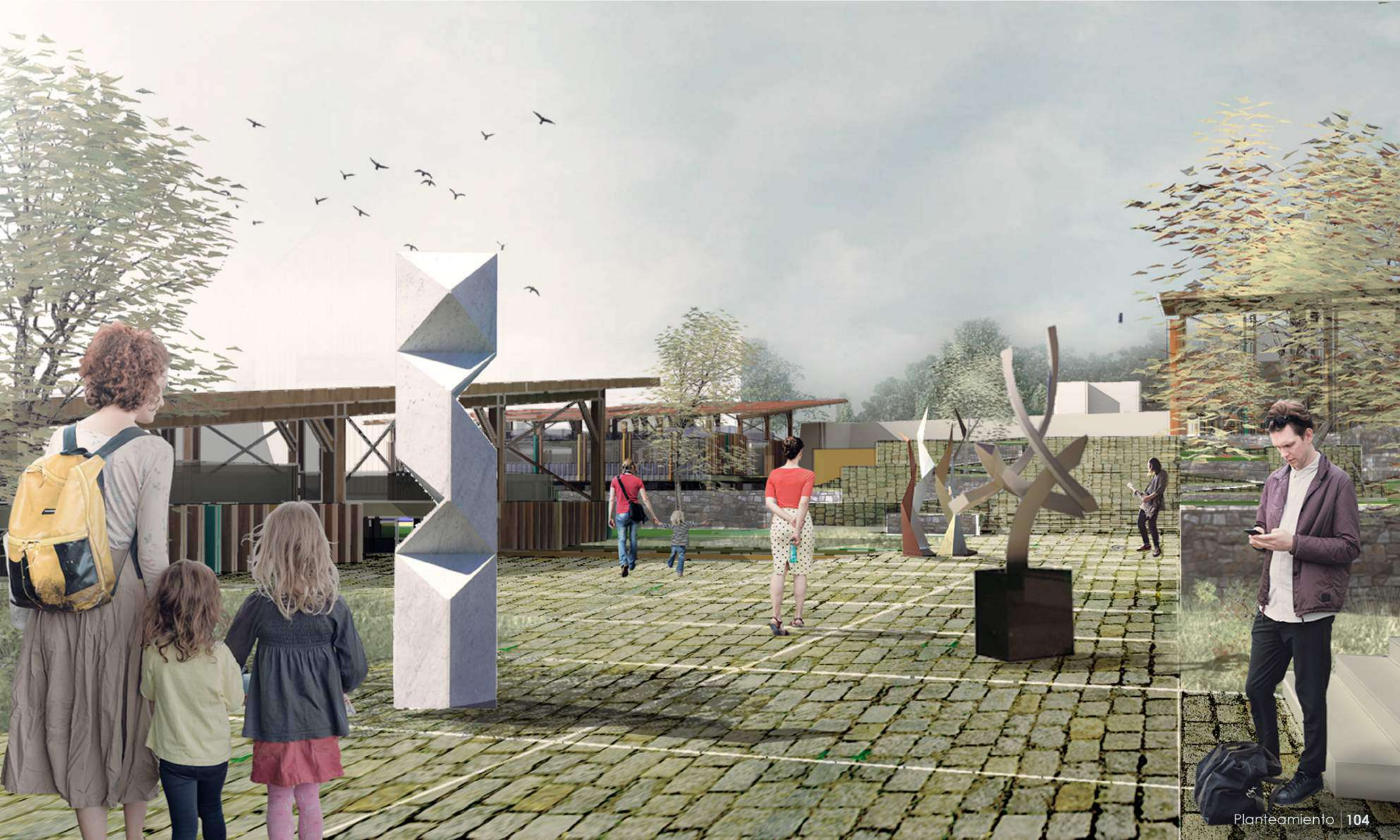
### VITRINA EDUCATIVA

- EDIFICIO PARA VER Y SER VISTO.
- CONOCIMIENTO LIBRE Y COMPARTIDO.
- LA ARQUITECTURA DEBE SERVIR PARA EDUCAR.













*“Los niños aprenden a partir de su curiosidad”*

*Claudia Navarro, Manuel Núñez*

*“La creatividad es la inteligencia divirtiéndose”*

*Albert Einstein*

*“La pregunta es una de las más creativas conductas humanas”*

*Alex Osborn*

*“Si quieres trabajadores creativos, dales tiempo suficiente para jugar”*

*John Cleese*

*“El arte de enseñar no es otra cosa que el arte de despertar la curiosidad”*

*Anatole France*

*“La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo”*

*Nelson Mandela*

**“Si puedes soñarlo,  
puedes hacerlo”**

*Walt Disney*



# BIBLIOGRAFÍA

**1** <https://www.ccb.org.co/Sala-de-prensa/Noticias-Fortalezca-su-empresa/2017/Junio/Colombia-incentivalas-industrias-creativas-con-la-Ley-Naranja>

Cámara de Comercio de Bogotá. (2017). Colombia incentiva las industrias creativas con la Ley Naranja.  
Recuperado de: <https://www.ccb.org.co/Sala-de-prensa/Noticias-Fortalezca-su-empresa/2017/Junio/Colombia-incentiva-las-industrias-creativas-con-la-Ley-Naranja>.

**2** <https://www.archdaily.co/co/785116/parque-educativo-rio-de-guaduas-celula-arquitectura>

Célula Arquitectura. (07 de abril de 2016). Parque Educativo Rio De Guaduas. ArchDaily Colombia.  
Recuperado de: <https://www.archdaily.co/co/785116/parque-educativo-rio-de-guaduas-celula-arquitectura>.

**3** <https://www.archdaily.co/co/871339/colegio-rochester-daniel-bonilla-arquitectos>

Daniel Bonilla Arquitectos. (15 de mayo de 2017). Colegio Rochester. ArchDaily Colombia.  
Recuperado de: <https://www.archdaily.co/co/871339/colegio-rochester-daniel-bonilla-arquitectos>.

**4** [https://www.dane.gov.co/files/censo2005/PERFIL\\_PDF\\_CG2005/68679T7T000.PDF](https://www.dane.gov.co/files/censo2005/PERFIL_PDF_CG2005/68679T7T000.PDF)

Departamento Administrativo Nacional de Estadística. (2005). Censo General 2005.  
Recuperado de: [https://www.dane.gov.co/files/censo2005/PERFIL\\_PDF\\_CG2005/68679T7T000.PDF](https://www.dane.gov.co/files/censo2005/PERFIL_PDF_CG2005/68679T7T000.PDF).

**5** <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/1717>

Klimenko, O. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. Universidad de la Sabana.  
Recuperado de: <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/1717>.

**6** <https://www.timetoast.com/timelines/linea-de-tiempo-san-gil>

Línea de Tiempo San Gil. (s.f).  
Recuperado de: <https://www.timetoast.com/timelines/linea-de-tiempo-san-gil>.

**7** <https://www.google.com.co/search?q=espa%C3%B1oles+invasores+a+san+gil&tbm=isch&source=>

Línea del tiempo San Gil. (s.f).  
Recuperado de: [https://www.google.com.co/search?q=espa%C3%B1oles+invasores+a+san+gil&tbm=isch&source=inms&sa=X&ved=0ahUKewjgv7fqfzZAhUKXIMKHTmrDLgQ\\_AUICygC&biw=1242&bih=557&dpr=1.1#imgrc=evwDx94rl9YxxM](https://www.google.com.co/search?q=espa%C3%B1oles+invasores+a+san+gil&tbm=isch&source=inms&sa=X&ved=0ahUKewjgv7fqfzZAhUKXIMKHTmrDLgQ_AUICygC&biw=1242&bih=557&dpr=1.1#imgrc=evwDx94rl9YxxM)

**8** <https://compartirpalabramaestra.org/blog/los-5-desafios-de-la-educacion-en-el-siglo-xxi>

Moncada, A. (06 de noviembre de 2015). Los 5 desafíos de la educación en el Siglo XXI (Mensaje en un Blog). Recuperado de: <https://compartirpalabramaestra.org/blog/los-5-desafios-de-la-educacion-en-el-siglo-xxi>.

**9** <https://es.slideshare.net/kelly1d/creatividad-en-la-educacion-11835754>

Olmos, K. (2 de marzo de 2012). Creatividad en la educación (Ensayo). Recuperado de: <https://es.slideshare.net/kelly1d/creatividad-en-la-educacion-11835754>.

**10** <https://www.archdaily.co/co/765577/equipo-liderado-por-sou-fujimoto-disenara-centro-de-aprendizajede-ecole-polytechnique-en-paris>

Rosenfield, K. (18 de abril de 2015). Equipo liderado por Sou Fujimoto diseñará Centro de Aprendizaje de Ecole Polytechnique en París. ArchDaily Colombia. Recuperado de: <https://www.archdaily.co/co/765577/equipo-liderao-por-sou-fuio-disenara-centro-de-aprendizaje-de-ecole-polytechnique-en-paris>.

**11** <http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120210/54251821828/cuando-la-escuela-es-un-espaciocreativo.html>

Rius, M. (10 de febrero de 2012). Cuando la escuela es un espacio creativo. La Vanguardia. Recuperado de: <http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120210/54251821828/cuando-la-escuela-es-un-espacio-creativo.html>.

**12** <https://educacionfemeninasigloxx.blogspot.com.co/2016/12/incorporacion-de-la-mujer-la-educacion.html>

Sánchez, L. (20 de diciembre de 2016). Incorporación de la mujer a la educación (Mensaje en un Blog). Recuperado de: <https://educacionfemeninasigloxx.blogspot.com/2016/12/incorporacion-de-la-mujer-la-educacion.html>.

**13** <http://ambientesdigital.com/genius-loci/>

Savinova, A. (s.f). Genius Loci. Ambientes Digital. Recuperado de: <https://ambientesdigital.com/genius-loci/>.

**14** <https://www.archdaily.co/co/769642/colectivo-720-primer-lugar-en-concurso-ambientes-de-aprendizajedel-siglo-xxi-colegio-pradera-el-volcan>

Valencia, N. (03 de julio de 2015). Colectivo 720, primer lugar en concurso Ambientes de Aprendizaje del siglo XXI: Colegio Pradera El Volcán. ArchDaily Colombia. Recuperado de: <https://www.archdaily.co/co/769642/colectivo-720-primer-lugar-en-concurso-ambientes-de-aprendizaje-del-siglo-xxi-colegio-pradera-el-volcan>.



# CENTRO EDUCATIVO

Para la potencialización de la creatividad y el desarrollo de valores culturales y sociales en San Gil

Xandra Paola Forero Castellanos



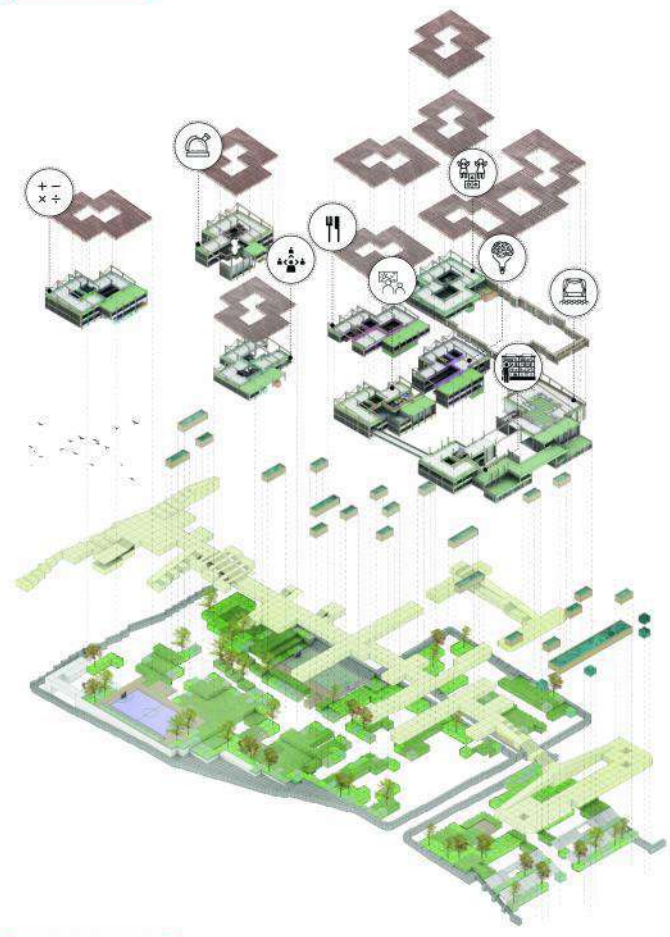
# CENTRO EDUCATIVO

Para la potencialización de la creatividad y el desarrollo de valores culturales y sociales en San Gil.

## PLANTA URBANA



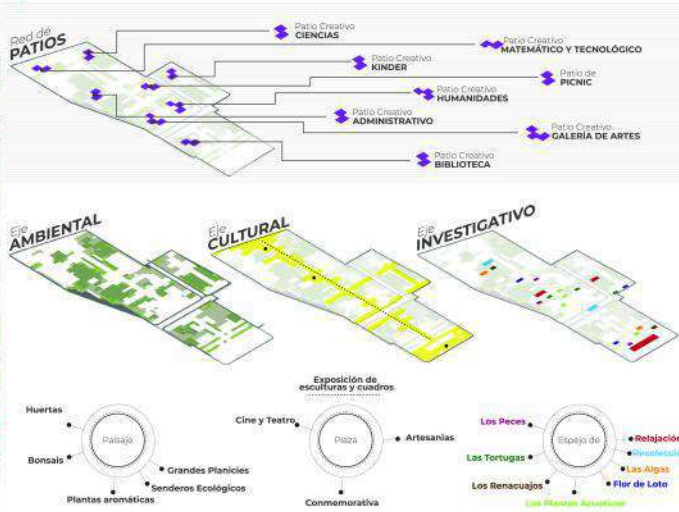
## AXONOMETRIA



## PLAN DE MOVILIDAD



## ESQUEMA URBANO



## CORTE URBANO



# CENTRO EDUCATIVO

Para la potencialización de la creatividad y el desarrollo de valores culturales y sociales en San Gil.

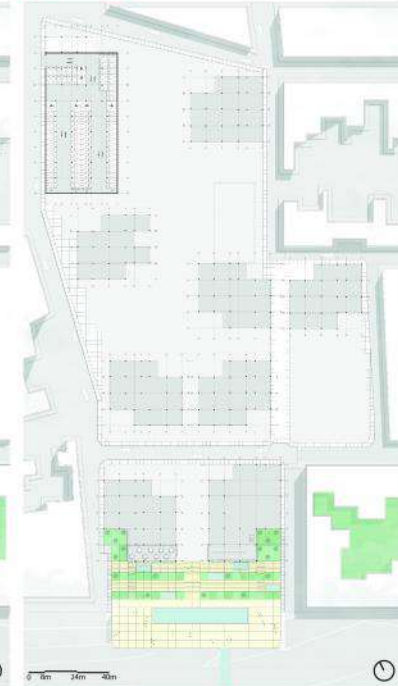
PLANTA PRIMER PISO



PLANTA SEGUNDO PISO



PLANTA -1



PLANTA TERCER PISO



PROGRAMA DEL COLEGIO



CAPACIDAD

**PRIMARIA 200 NIÑOS**  
 Con espacios abiertos y contenidos tendrán la oportunidad de aprender en un contexto dinámico, saludable y libre. Buscando el conocimiento de manera holística, desde el proyecto como objeto de estudio educativo. Pueden experimentar desde el centro, teniendo bienestar y bienestar.

**KINDER 100 NIÑOS**  
 Los niños del kínder tendrán un espacio para el desarrollo de sus habilidades motoras, cognitivas y emocionales. Este espacio será un espacio de aprendizaje y desarrollo de habilidades.

**SECUNDARIA 300 PERSONAS**  
 Los estudiantes que se encuentran en esta etapa educativa tendrán la posibilidad de experimentar las clases en diferentes espacios preparándose para la universidad, grandes áreas verdes, biblioteca, investigación y culturales, promoviendo la cultura de clase tradicional.

**ADUJUNTOS 500 PERSONAS**  
 Para la lista de estudiantes en San Gil, el proyecto cuenta con un espacio cultural de enseñanza. Este espacio podrá ser utilizado cualquier día de la semana, presentando una de las enseñanzas para el estudio de la geografía.

**GRUPO ABIE 200 PERSONAS**  
 Este espacio contará con diferentes exposiciones, redondas por los niños y sus familiares. Serán áreas de aprendizaje y de desarrollo de habilidades. Este espacio podrá ser utilizado cualquier día de la semana, presentando una de las enseñanzas para el estudio de la geografía.

**BIBLIOTECA 300 PERSONAS**  
 Este equipamiento será diseñado a las necesidades del centro educativo, tiene una biblioteca para que sea la necesidad. Cuenta con espacios para el estudio de la geografía.

**CAPACIDAD DEL CENTRO**





CORTE A-A'



# CENTRO EDUCATIVO

Para la potencialización de la creatividad y el desarrollo de valores culturales y sociales en San Gil.

## TIPOS DE INTELIGENCIA

<p><b>MUSICAL</b> Se facilita la composición, la interpretación y la comprensión de la música y sus sonidos. La persona es sensible al ritmo, al tono y al timbre.</p>  <p><b>LINGÜÍSTICO VERBAL</b> Supone una sensibilidad al lenguaje oral o escrito. La persona no presenta dificultades en explicar, enseñar, convencer, memorizar, leer, hablar, narrar y bromear.</p>	<p><b>LÓGICO MATEMÁTICA</b> Incluye la habilidad de solucionar problemas, leer y comprender símbolos. La persona comprende conceptos numéricos de manera general y establece relaciones de causa-efecto.</p>  <p><b>VISUAL ESPACIAL</b> Se refiere a la capacidad de formar e imaginar dibujos de dos o tres dimensiones. A la persona le es más fácil recordar fotos y objetos en lugar de palabras: dibujo, hacer garabatos, paseso, diseño.</p>	<p><b>INTRAPERSONAL</b> La persona puede verse a sí misma y describirse con las descripciones de otras personas, prefiere trabajar independientemente, pensar en su futuro, reflexionar, imaginar, sentir, evocar y tomar decisiones desde el conocimiento que se tiene de sí misma y del contexto.</p>  <p><b>CORPORAL KINESTÉSICA</b> Destaca la habilidad de usar el cuerpo; va de la mano a algunas partes para expresar ideas, resolver problemas, realizar actividades o controlar productos. La persona tiene equilibrio, flexibilidad, coordinación y aprende mucho mejor cuando se mueve.</p>	<p><b>NATURALISTA</b> Está determinado por una sensibilidad a los formas naturales que permite analizar, comunicar y percibir información relativa al ser humano y la naturaleza.</p>  <p><b>INTERPERSONAL</b> Se puede reconocer e interpretar situaciones sociales. A la persona le gusta conversar, aprender en grupo o trabajar con otras personas, intercambiar ideas, observar y relacionarse, ya que usa fácilmente el lenguaje corporal y verbal.</p>
---	---	---	--

## ESTRATEGIAS PARA LA CREATIVIDAD

<p><b>Textura y prop. antropomórfica.</b> Aula de danza, aula de juegos, aula de teatro y espacios deportivos.</p>	<p><b>Color y Textura</b> Aula artística, aula de pensamientos, aula de lenguas, biblioteca y cineara.</p>	<p><b>Color y Luz</b> Edificio matemática y tecnológica, de ciencias, laboratorios y observatorio.</p>	<p><b>Circunciones y Emplazamientos</b> Espacios de recreación, espacios sociales, zonas verdes y patios.</p>
<p><b>Color y prop. antropomórfica.</b> Jugar, conversar, hacer música a ruidos, observar cuentos con imágenes, dibujar...</p>	<p><b>Ritmo y Espacios conexos</b> Jugar, dibujar, leer, trabajar en grupo...</p>	<p><b>Texturas y Visuales</b> Realizar deportes, competir, fomentar la unión del grupo, vida social, realizar actividades fuera del aula de clase...</p>	<p><b>Espacios conexos y Visuales</b> Interés por la tecnología, realizar proyectos experimentales, relacionarse con los amigos, pensar a futuro...</p>

## PIEL

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transparencia</li> <li>• Color</li> <li>• Permeabilidad</li> <li>• Texturas</li> </ul>	<p><b>ESPACIALIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Módulos</li> <li>• Ritmos</li> <li>• Alturas</li> <li>• Acento-Afuera</li> <li>• Niveles</li> <li>• Conectividad</li> </ul>	<p><b>CIRCULACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vías principales</li> <li>• Senderos Ambientales</li> <li>• Conectores</li> <li>• Puentes</li> </ul>	<p><b>MEDIO AMBIENTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Árboles existentes</li> <li>• Zonas verdes</li> <li>• Nodos ambientales</li> </ul>
---	---	---	--

## DIAGRAMA DE CAMPUS



- EQUIPAMIENTOS**
- Auditorio
  - Biblioteca
  - Acáas
  - Patios
  - Secretaría
  - Dirección
  - Coordinación
  - Tienda
  - Cafetería
  - Enfermería
- EDUCATIVO**
- Escuela
  - Parques
  - Sala Prof.
  - Labs
  - Contab.
  - Padres
  - Orientación
  - Zona Aseo
  - Baños
- SERVICIOS**

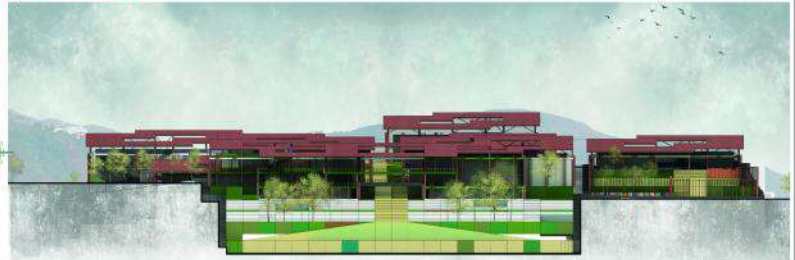
## ASIGNATURAS PROPUESTAS



## CORTE B-B'



## ALZADO SUR



## ALZADO OCCIDENTAL



## VISTA DESDE EL INTERIOR DEL PATIO



## VITRINA EDUCATIVA



## VISTA PEATONAL SUR-NORTE



"Todos tenemos diferentes tipos de inteligencias. En ese centro educativo se organizan los edificios por áreas educativas en las cuales la creatividad se implementa como método de aprendizaje"





# CENTRO EDUCATIVO

Para la potencialización de la creatividad y el desarrollo de valores culturales y sociales en San Gil.

## HUERTAS AROMÁTICAS

**SELECCIÓN DE VEGETALES PARA UNA HUERTA DE JARDÍN**

**VEGETALES PARA UN PATIO**

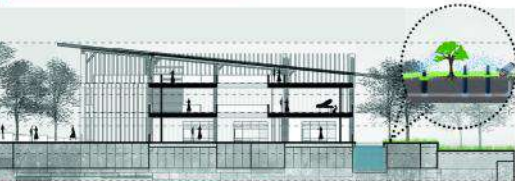
**PLANTAS QUE DISEÑAN LA JARDÍN**

**SELECCIÓN DE VEGETALES PARA UNA HUERTA DE JARDÍN**

**SELECCIÓN DE VEGETALES PARA UN PATIO**

**PLANTAS QUE DISEÑAN LA JARDÍN**

## RECOLECCIÓN PARA RIEGO



## VISTA PEATONAL NORTE - SUR



## DIAGRAMA DE COLOR

Los colores representativos en las fachadas del proyecto surgen a partir de los colores del río y los diferentes pisos que se dan en la zona de Santander. Desde la Arena color arena de León hasta la Arena color terracota de Barrichara.

**La creatividad estimulada a través de los colores**, en el caso de este Centro Educativo:

- El amarillo transmite el positivismo y que es el color del optimismo.
- El verde ayuda a empollar y además se relaciona con la naturaleza y fomenta la creación de ideas nuevas.
- El azul es el color que posiblemente más estimule la creatividad, favorece la innovación, la inteligencia y la resolución de problemas.
- El rojo es apasionante por la emoción, la pasión y la vitalidad y ayuda a fomentar la expresión de sentimientos.
- El naranja transmite amabilidad, alegría, innovación, energía y diversión.

## GESTIÓN

**OBJETIVO**

- Plantear las bases de la gestión y su importancia en la implementación del programa de un Centro Educativo para la creación de un San Gil de cual forma un concepto como el sistema ambiental, el sistema de movilidad y el programa como un valor complementario para la ciudad teniendo como base la gestión de un proyecto educativo-cultural sostenible que tenga una vida útil y la participación de la comunidad.

**FINANCIACIÓN**

- Financiación
- Cooperación Autónoma Regional de Santander
- San Gil

**DATOS**

- El Centro Educativo será el encargado de la administración, educativa y actividades socio-culturales del proyecto.
- El proyecto cuenta tres equipamientos para San Gil: Dos culturales y uno educativo.
- Aperta urbana con ciclovías de movilidad.

**PLANEACIÓN**

- Equipamiento público
- Zonas de recreación
- Construcción de 4 manzanas
- Calidad de espacios públicos
- Zonas verdes y conexión con el río
- Malacón urbano y ronda del río
- Centro ambiental
- Señal para la educación y cultura

**APORTES**

- ZONAS DE ESPERIMENTO: Parque, talleres, miradores
- EQUIPAMIENTO PARA SAN GIL: Centro educativo, biblioteca, auditorio
- CALEDADE DE VIDA: Narrativas, creatividad, cultura

**COSTO**

- 21.823 M2 ÁREAS CONSTRUIDAS
- 38.853 M2 TERRENOS CONSTRUIDOS
- ESTRATO 3
- 4 MANZANAS AL PRECIO
- COSTOS OBRAS \$ 1.152.000.000
- COSTO ESPACIO PÚBLICO \$ 8.960.000.000
- COSTO OBRAS + AMBAMBIENTO \$ 12.763.200.000
- COSTO TOTAL \$ 43.502.000.000

**FINANCIAMIENTO URBANO**

- ALCALDÍA DE SAN GIL
- CAS CORPORACIÓN AUTÓNOMA DE SANTANDER

**FINANCIAMIENTO EDUCACIONES**

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN

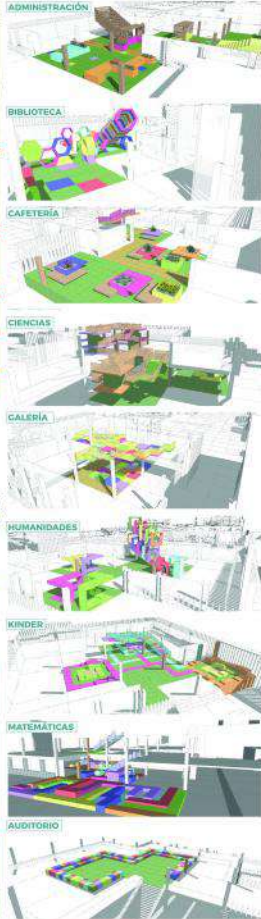
**CONSTRUCCIÓN**

- ILUSTRACIÓN PÚBLICA
- CONSTRUCTORES PRIVADO

**OPERACIÓN**

- GERENCIA SOCIAL DE SAN GIL
- INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE SAN GIL

## INTERIOR DE PATIOS



## CORTE POR FACHADA

Platina metálica de soporte  
Mensula de madera de 30cm x 18cm  
Columna de madera de 40cm x 3m x 5cm  
Tablones de madera de 40cm x 3m x 5cm  
Capa de impermeabilizante de 5cm  
Listón de madera de 3m x 5cm x 5cm  
Teja de barro de 50cm x 20cm x 5cm  
Viga de madera

Platina metálica de soporte  
Soporte metálico en C  
Columna de madera de 30cm x 30cm  
Perfil metálico  
Mezcla de concreto  
Reforzo estructural en Acero  
Lamina pvc cielo raso  
Acabado de piso

## ILUMINACIÓN



## VIENTOS



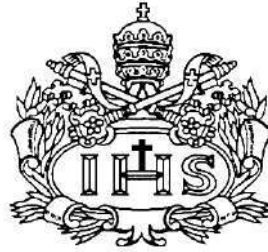
## VISTA AEREA



XANDRA PAOLA FORERO CASTELLANOS

Pontificia Universidad Javeriana  
Facultad de Arquitectura y Diseño  
Centro de Arquitectura

**CENTRO EDUCATIVO PARA LA POTENCIALIZACIÓN DE LA CREATIVIDAD Y EL  
DESARROLLO DE VALORES CULTURALES Y SOCIALES EN SAN GIL**



**AUTORA**

Xandra Paola Forero Castellanos

**Presentado para optar al título de arquitecta**

**DIRECTOR**

David Enrique Córdoba Gómez

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
CARRERA DE ARQUITECTURA  
Bogotá D.C.  
2018**