

EMPREND 360°

B 2023 * EDICIÓN 1

■ **DOCUMENTOS BRILLANTES**

Habilidades artísticas de los estudiantes

■ **Área Empresarial GSEB**

Habilidades artísticas de los estudiantes

■ **SCRAPBOOKS**

■ **STORY BOARD**



APETITO CREATIVO

Magazine Empresarial



Gimnasio Superior
Empresarial Bilingüe



NEGSU

THE ART OF CREATING

4

D'MENTES CREATIVAS

Comics, caricatura al extremo.

11

Scrapbooks

Diseños, creatividad y vivencias

17

Articles

Opiniones aleatorias

24

Creativity & Innovation

Los mejores trabajos para mentes brillantes

7

Área Empresarial

Feedback

13

TECO

Otra manera de contar grandes historias

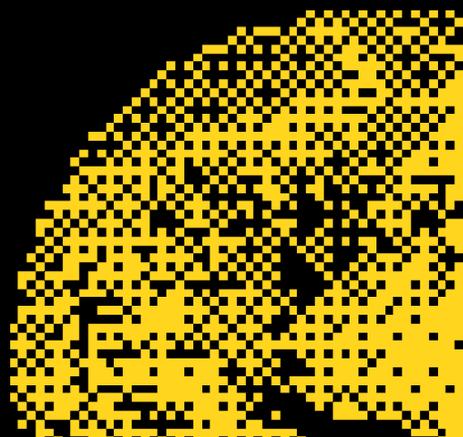
23

STORY BOARD

De comienzo a fin

30

GALERÍA





EMPRESARIAL TEAM

En el Gimnasio Superior Empresarial Bilingüe, se forja un equipo de trabajo inquebrantable, dinámico y profundamente comprometido con la misión de impulsar el proyecto empresarial de la institución.

Este equipo de trabajo son excepcionales canaliza su energía y esfuerzo a través de una serie de asignaturas que despiertan la pasión por el emprendimiento y la excelencia académica.

Desde la asignatura de TECO hasta la exploración de la creatividad e innovación, pasando por el cultivo de la identidad y el espíritu emprendedor, el minucioso análisis de costos, los fundamentos de investigación y administración, hasta el emocionante proyecto en curso; este equipo aborda cada desafío con un compromiso incomparable.

Este magazine es el testimonio de sus logros en el ámbito empresarial. Aquí encontrarás un festín de actividades y proyectos que destacan el asombroso talento, la innovación y la creatividad que caracterizan a los estudiantes del Gimnasio Superior Empresarial Bilingüe.

En estas páginas, el área empresarial se fusiona con la visión audaz de los líderes del futuro, creando una sinergia única que demuestra cómo la educación puede trascender los límites y forjar el camino hacia un futuro prometedor.

Editor in Chief

Negsu y Área empresarial

Art Direction

Edeinny Vargas Osorio

Photographers

Ingrid Yulieth Díaz, Marinella Suarez, Cristian Avila

Contributing Writers

Leidy Yepes, Xiomara Moreno y Johana Magnolia

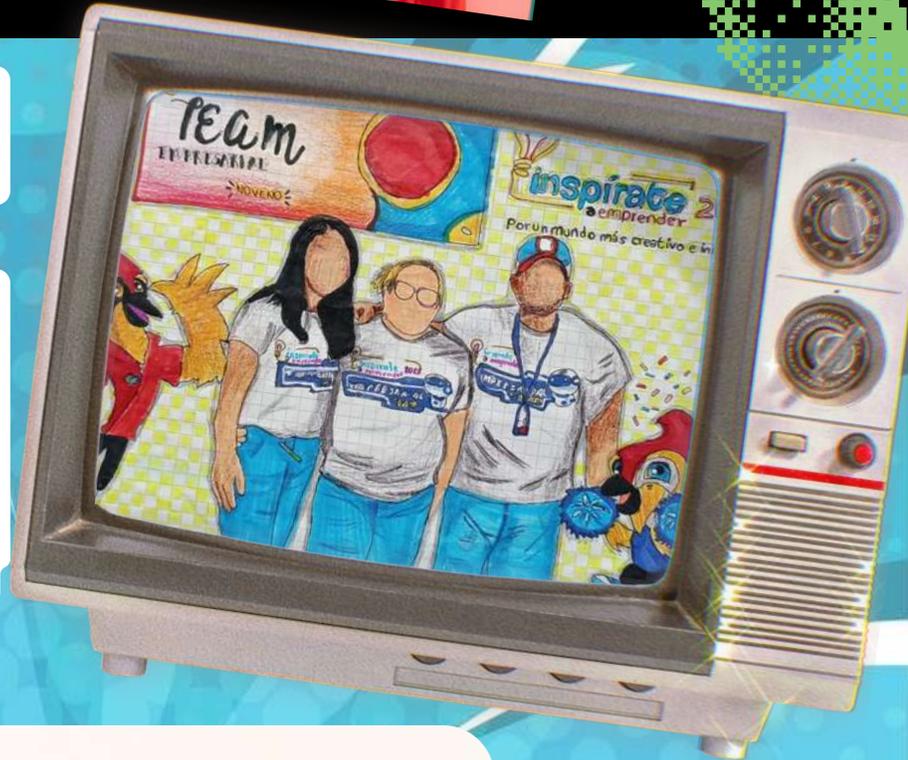
IDENTIDADES CREATIVAS

Humor



"Nuestros talentosos estudiantes de décimo y once han dado vida a una colección de caricaturas inspiradas en sus experiencias emprendedoras y recuerdos más queridos."

Cada trazo y detalle es una ventana a sus vivencias y emociones. Estas caricaturas capturan la creatividad y pasión que impulsan a estos jóvenes, celebrando sus propios viajes emprendedores y los recuerdos que los han marcado. A través de estas ilustraciones, te invitamos a explorar las historias y emociones que hacen que nuestra comunidad sea única."



Esta sección fue Diseñada por estudiantes de los grados décimos y undécimos, con la orientación de la docente **Edeinny Vargas Osorio**.



Ahí están...

PINTADOS

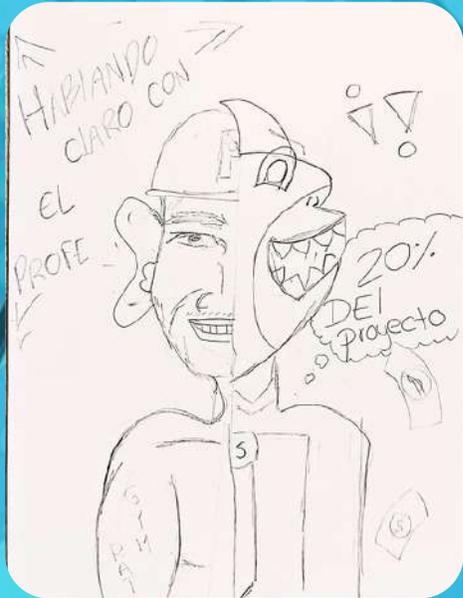
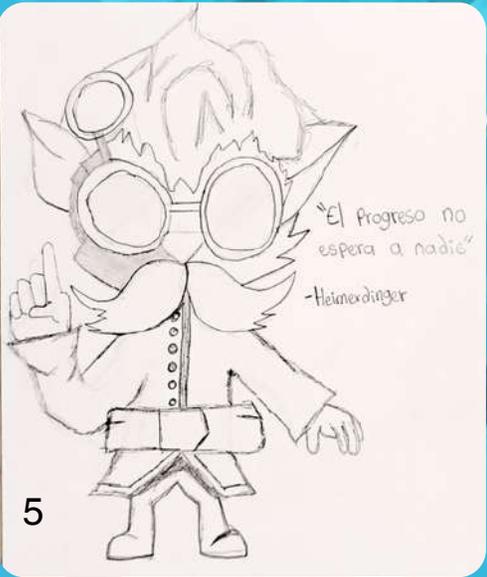


Artist of the Year



BANG!

Hey!



KAPOW!

Chaparro.



START-UP

This is too much fun



FEEDBACK

Legacy Award

LOADING...

ARTÍCULO DE *OPINIÓN*

INSPIRATE A EMPRENDER 2023

El 12 de septiembre marcó la apertura oficial del evento anual "Inspírate a Emprender 2023", una iniciativa del Colegio Gimnasio Superior Empresarial Bilingüe destinada a cultivar el espíritu emprendedor entre sus estudiantes a través de diversos eventos.

Entre las actividades tradicionales se encontraron una de las categorías conocidas como "Shark Tank", pabellón, Podcast y la presentación en vivo de comerciales de televisión.

Además, este año se incorporaron las categorías de "PODCAST" y "STREAMING" para aprovechar las habilidades de los estudiantes en la creación de contenido multimedia y brindar variedad a las presentaciones, alejándose de la monotonía.

Por otro lado, las nuevas categorías mencionadas anteriormente, como el Podcast y el Streaming, cumplieron con su objetivo de ofrecer una alternativa atractiva a las típicas presentaciones de diapositivas. El Podcast, en particular, generó un ambiente distendido en el que tres proyectos relacionados respondieron preguntas de manera interactiva.



MÁS ALLÁ DE LAS ESTRELLAS

Invitados especiales asistieron al evento

Cabe destacar las interesantes participaciones de los oradores invitados, entre los cuales figuraron figuras como Samuel Grajales Pineda, creador del proyecto "Buki Burbujas", y Juan Felipe García, líder de innovación de la NASA. Además, no podemos pasar por alto el exitoso stand de los postres don Jacobo, que se vendieron con anticipación a los estudiantes del colegio, una tradición que se mantiene desde ediciones anteriores y que, como era de esperar, no escatimó en calidad. Especialmente conmovedora fue la presentación de la NASA, que invitó a la reflexión sobre la vida más allá de la Tierra.



CATEGORIAS A DESTACAR

Sin embargo, la categoría más memorable para los estudiantes fue la de Streaming, ya que muchos pensaron que sería simplemente otro "Shark Tank" con videos pregrabados. Sorprendentemente, hubo presentaciones excelentes que supieron aprovechar al máximo las herramientas disponibles, y la participación activa de los espectadores en la transmisión en vivo fue muy valorada por los evaluadores.

Por último, no podemos dejar de mencionar los nuevos espacios de entretenimiento que capturaron la atención de los estudiantes. En resumen, destacamos la "Game Zone" como un espacio de entretenimiento preferido durante los descansos, las pinturas de neón que cautivaron a todos por su simplicidad y el exitoso "Kids Market", donde nuestros estudiantes disfrutaron de delicias innovadoras. Este evento fue una experiencia gastronómica única.

¡Un día memorable para nuestra comunidad educativa!

El desarrollo de todo proyecto creativo se encuentra en la funcionalidad de las neuronas

Esta sección fue redacta y diagramada por estudiantes de los grados novenos y décimos, con la orientación del docente Cristian Ávila



S O Ñ A R L O

• Para •

VIVIRLO

El evento "Inspírate a Emprender 2023" ha sido concebido con el propósito de exponer y celebrar las variadas habilidades emprendedoras de los estudiantes. A lo largo de esta actividad, los participantes disfrutaban de momentos lúdicos en compañía de sus profesores y compañeros de clase. Además, el evento ofrece una amplia variedad de actividades y entretenimiento distribuidos en diferentes estaciones, proporcionando a los asistentes una experiencia educativa única y enriquecedora.

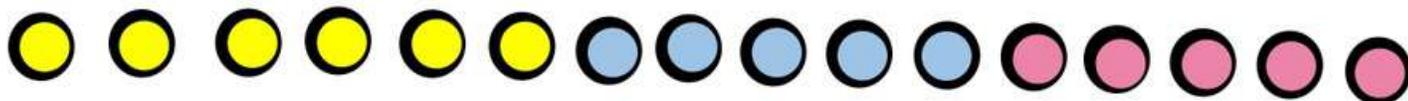


La edición de este año se ha destacado por su excepcional creatividad y ha superado todas las expectativas, logrando plenamente sus objetivos y demostrando que el colegio puede guiarnos hacia la consecución de nuestros sueños. Entre sus notables características, destacan su excelente organización, la participación de invitados de renombre que impartieron charlas inspiradoras y motivadoras. La gestión de horarios, accesos y exposiciones tanto para estudiantes como visitantes se llevó a cabo de manera eficiente. Asimismo, la asignación de espacios, tanto para expositores en sus aulas designadas como para aquellos que esperaban su turno en la "sala VIP," se realizó de manera satisfactoria.



Best New Artist

El recorrido por las aulas del colegio permitió apreciar la continua innovación que ha sido una característica distintiva de nuestra institución. Durante este tiempo, se destacaron las habilidades emprendedoras de los estudiantes al presentar sus ideas de negocio, evidenciando también la influencia de la tecnología en sus modalidades de presentación. Las nuevas categorías de presentaciones, como los podcasts y los comerciales de televisión, aportaron un toque de creatividad e innovación a la feria. Además de las actividades convencionales, hubo propuestas novedosas como el concurso de cosplay, Just Dance, realidad virtual, Kid Market, pinturas neón y, personalmente, una favorita: la sala de videojuegos. Se debe mencionar el enfoque futurista de algunas de las exhibiciones, que incorporaron el uso de la inteligencia artificial. Por último, se disfrutó de las exhibiciones que rindieron homenaje a la cultura, gastronomía y vestimenta santandereana, mostrando un respeto y admiración por la riqueza cultural de la región.



En resumen, el evento de este año ha demostrado un claro compromiso con la mejora constante, ofreciendo actividades nuevas y creativas para estudiantes, docentes y personal administrativo por igual. Además de proporcionar una plataforma valiosa para que todos puedan explorar proyectos e ideas innovadoras desarrolladas por estudiantes de todos los niveles, desde preescolar hasta undécimo grado. Este logro es atribuible al arduo trabajo de todos los profesionales, especialmente aquellos en el área de Emprendimiento, quienes han brindado a los estudiantes una experiencia única. Esto nos ha permitido apreciar el significativo progreso que todos los estudiantes han alcanzado a lo largo del tiempo.



Fomento del Emprendimiento y la Innovación en el Colegio Gimnasio Superior Empresarial Bilingüe

A lo largo de su trayectoria, el Colegio Gimnasio Superior Empresarial Bilingüe ha destacado por promover un enfoque empresarial a sus estudiantes, haciendo hincapié en la importancia del liderazgo, bajo la dirección de su rectora, Diana Virginia Velazquez Vega. En consonancia con esta visión, la institución ha desarrollado una iniciativa denominada "Inspírate a Emprender", una semana empresarial diseñada para fomentar la creatividad y el espíritu emprendedor entre sus alumnos.

"Inspírate a Emprender" es una actividad que busca compartir y fomentar las ideas emprendedoras de los estudiantes. Esta semana empresarial ha evolucionado y se ha adaptado para ofrecer experiencias cada vez más innovadoras y enriquecedoras para su comunidad educativa.

En su edición más reciente se introdujeron nuevas categorías, como Streaming y Podcast, que añadieron un toque de frescura y modernidad al evento. Es importante destacar que surgieron algunos desafíos y errores en estas nuevas categorías. Sin embargo, estos desafíos son parte del espíritu emprendedor, y la institución ha demostrado su compromiso en superarlos y mejorar constantemente.

Una de las categorías más destacadas es "Shark Tank", que desafía a los estudiantes a superar sus miedos e inseguridades al presentar y defender sus ideas de emprendimiento ante un exigente jurado y público. En cierto sentido, esta categoría recuerda al programa de televisión "Nodo Santander", pero adaptado al entorno escolar, lo que lo convierte en un ejercicio valioso de desarrollo de habilidades empresariales.

Streaming y Podcast son dos categorías nuevas que representan un paso hacia el futuro tecnológico. Aunque no alcanzaron su máximo potencial en esta edición, su inclusión demuestra la voluntad de explorar nuevas tendencias y tecnologías, sentando las bases para futuras mejoras.

Otra categoría digna de mención es "Comercial TV", que permite a los estudiantes experimentar la creación de anuncios publicitarios, una idea innovadora que combina la creatividad con las habilidades de marketing y comunicación.

Además de las categorías, se organizaron una serie de actividades que enriquecieron la experiencia. La sala de pintura proporcionó un espacio para que los estudiantes expresaran sus sentimientos a través del arte. Las actividades organizadas por el Consejo de Padres, como Just Dance y Realidad Virtual, ofrecieron momentos de esparcimiento que fortalecieron el sentido de comunidad. El teatro de sombras, por su parte, permitió a los participantes sumergirse en una narración visualmente fascinante.

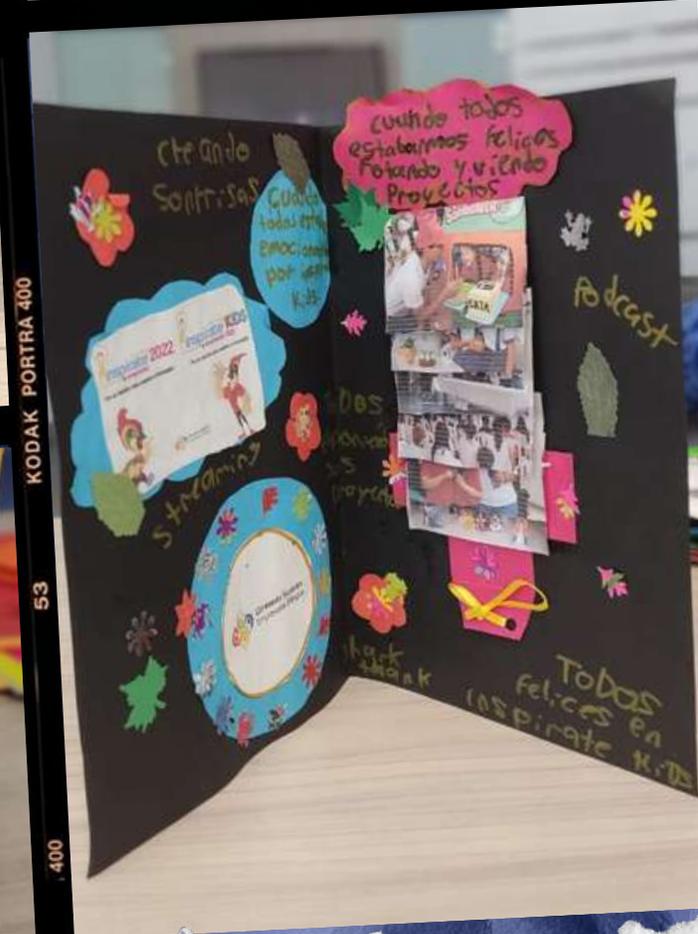
"Inspírate a Emprender" se erige como una semana donde la creatividad fluye y la motivación se renueva a través de la exposición de proyectos emprendedores. Esta iniciativa no solo busca inspirar a los estudiantes a ser innovadores, sino también a contribuir de manera significativa a la sociedad. A pesar de los desafíos y errores, la dedicación del Colegio Gimnasio Superior Empresarial Bilingüe a la mejora continua se refleja en el desarrollo de "Inspírate a Emprender". La institución demuestra su compromiso de preparar a sus estudiantes no solo para el presente, sino también para un futuro empresarial y emprendedor en constante evolución.

INSPIRATE A EMPRENDER

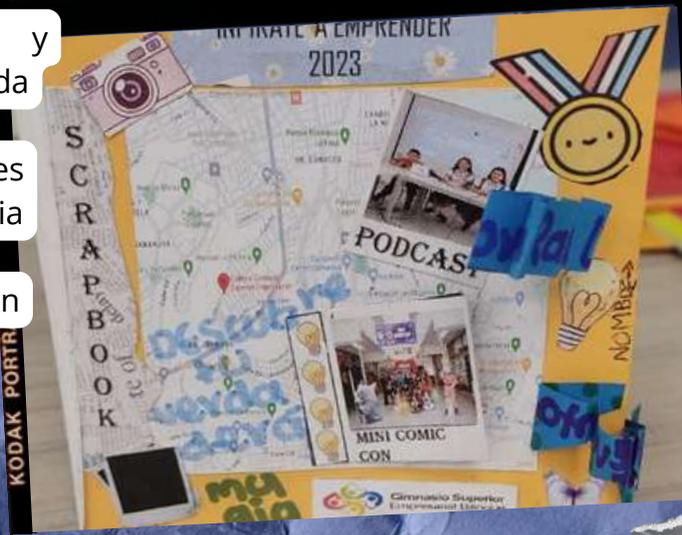


SCRAPBOOKS

Anécdota empresarial



Esta sección fue redacta y diagramada por estudiantes de primaria con la orientación de la docente Xiomara Moreno



SCRAPBOOKS

Anécdota empresarial

teniendo presente los recuerdos y vivencias emprendedoras, de manera creativa los estudiantes de primaria plasmaron sus trabajos mediante scrapbooks y anécdotas empresariales



Anécdota Empresarial

En inspirate Kids fui a un proyecto a comprar una mascarilla y me dieron la plata que me sobraba cuando regrese mi papá se dio cuenta que me faltaba dinero entonces fui a pedirlo y esto me pareció divertido

Estefanía Martínez

Anécdota Empresarial

Un día de Inspirate Kids fui con mis padres a ver proyectos y saber en la Sala de game zone habian unas gafas de realidad virtual, le dije a mi mamá si podía entrar, me dijo que sí, había una persona montada, después me subí y ¡el video juego casi me hace caer! después de bajarme me sentí un poco mareado, pero al final me recuperé.

Oscar Alejandro Villanizar 3-02

Anécdota empresarial

una niña lle go al stand y penso que mi producto era comida por que me estaba comiendo algo

arado 1-2
arado 1-2

Anécdota Empresarial

En la mañana de inspirate kids yo estaba muy feliz y emocionado por ver los stands de inspirate. Cuando a un momento y en la sala de producto me di cuenta que mis amigos iban a salir y yo me quedé solo y me sentí un poco triste. Pero después me acordé de que yo también tenía un producto y me sentí un poco mejor.

Sofía Martínez B.
3-02

Anécdota Empresarial

yo cuando iba a exponer estaba muy nerviosa pero vi un proyecto en pabellón y me presentaban perfecta y eso me hizo sentir confiada y dije en mi mente ¡yo te sales el día! tu puedes y me salió muy bien.

Maria 3-02

Anécdota Empresarial

Cuando estee al colegio me estaba con miedo pero me fue con ganas y me fue bien pero me salió muy bien.

Noelia Pérez 1-02
C-47

Sara Arce ello

de este esconico en lo que se utilizan figuras de carton iluminadas desde atras para proyectar sus sombras en una pantalla.

10-04



La dualidad entre subjetividad y objetividad plantea un constante debate en varios campos.

T



E C O

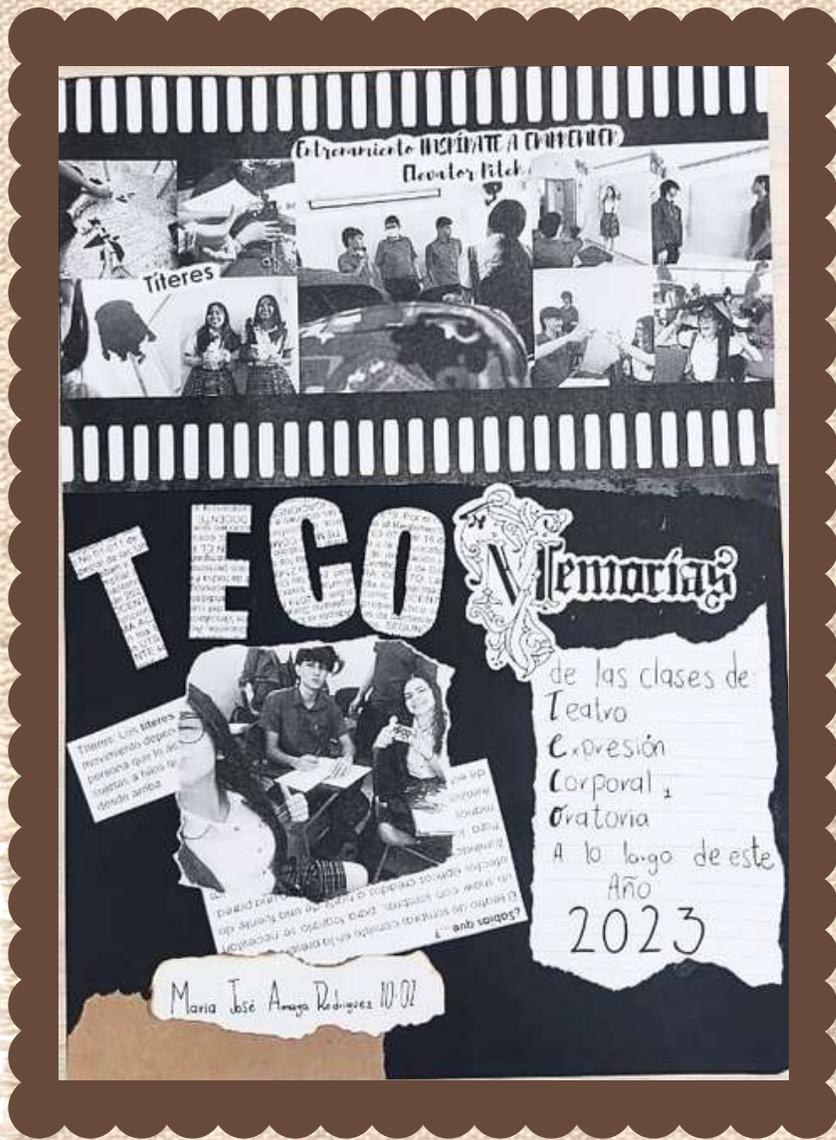
La subjetividad presenta la interpretación personal influenciada por emociones y creencias, por otro lado, la objetividad presenta una visión imparcial basada únicamente en hechos verificables y comprobados.



la tensión entre ciencia y religión surge de la contraposición entre evidencia empírica y fe, planteando interrogantes sobre el origen del universo y la vida, ¿Quién será el ganador de este debate?



Esta sección fue redacta y diagramada por estudiantes de los grados novenos y decimos con la orientación de la docente **Leidy Yepes**.



SCRAPBOOKS

SCRAPBOOKS



TIPS de Camila

SCHOOL IS IMPORTANT
BUT THEATER IS IMPORTANTER

ALWAYS ACTIVE

ESTOY PROCESANDO

finansa bis

inspirate 2023
de emprendedor

Marco Teórico

Hand-drawn collage with various sketches, photos of students, and text elements.

karoll

beco

Collage of photos showing students in school uniforms engaged in various activities.

INSPIRA-TE

EMPREN-DEA

2023

Podcast BEUNGRANDE competitivo a tu mane

Gimnasio Superior

ShARK TANK
Tiburones Creativos

13

domé Oredón-5-03

INVITACIÓN ESPECIAL
Para de padres, estudiantes y docentes

la invitacion especial para nuestros papás

Hand-drawn collage with various text elements and graphics.

TECO 23

LIVE CAMERA ACTION

en el Show de hoy Presentaremos una función de MARIONETAS o "Show de sombras"

¡PRESENTANDO!
Un increíble debate ciencia vs religión. ¿Quién tendrá la razón?

TRAMA DE LA HISTORIA
DURANTE VARIAS CLASES CREAMOS ESCENARIOS EN LOS CUERPOS RECREAMOS Y PRACTICAMOS LAS CATEGORIAS DE INSPIRATE.

PROGRAMACIÓN

Hand-drawn collage with film strip borders and various text elements.

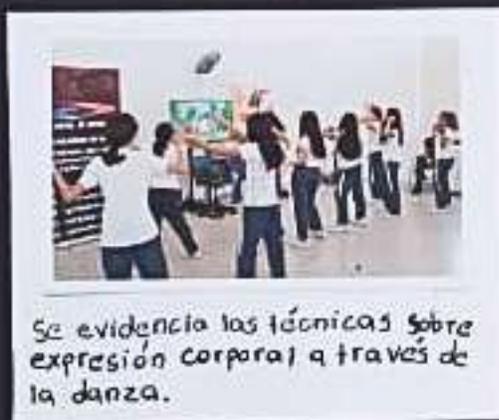


T E C O

Lizeth Bautista



Durante la clase de teco, se realizaron títeres de sombra, los cuales se presentaron en inspirate a emprender.



Se evidencia las técnicas sobre expresión corporal a través de la danza.



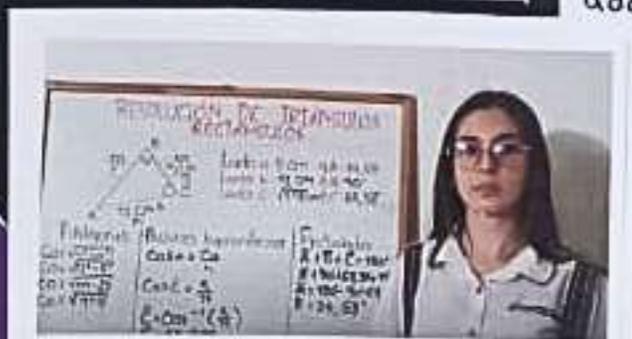
En inspirate se presentaron los proyectos teniendo en cuenta las pautas sobre cómo realizar adecuadamente el pitch. Además, aprendimos a expresarnos frente a un público.



A través de la expresión corporal, desarrollamos la imaginación, la improvisación y la creatividad.



Aprendí a tener una oratoria adecuada.



A través de las clases de teco, aprendí a manejar mis emociones cuando expongo frente a un público.

S
R
P
C
S



Aplicación diseñada para contribuir al fortalecimiento de competencias cognitivas y mejoramiento del desempeño académico a través de estrategias pedagógicas, juegos y recursos didácticos

Mariana Alejandra Fonseca Álvarez
Gimnasio Superior Empresarial Bilingüe

Resumen

En la actualidad los estudiantes tienden a presentar un deficiente académico, que ocurre debido a dificultades de aprendizaje que se empiezan a presentar en el ámbito escolar, ya sea por distracciones, dificultades en el estudio, padecimientos de enfermedades u otras cosas. Por lo tanto se decidió crear una aplicación didáctica, que permita a los estudiantes aprender y mejorar. Contará con diferentes recursos didácticos, tales como: Juegos, textos interactivos, imágenes y ejercicios, teniendo especialmente un enfoque a las pruebas ICFES. En la parte de la metodología del proyecto, el diseño del proyecto es no experimental ya que no se manipulan las variables, sus alcances son explicativos y descriptivos, ya que se deben determinar las causas del problema que se está investigando. Por último, su enfoque es mixto ya que necesita tanto de un proceso estadístico y cualitativo. Para la muestra se utilizaron 100 personas quienes para el proyecto son un grupo de padres, así se recopiló la información. El instrumento de recolección de datos que se utilizó era una encuesta. Por parte de los resultados obtenidos, se encontró que la mayoría de los padres (57%) ven el uso de una aplicación móvil como una herramienta valiosa y complementaria para apoyar la educación de sus hijos. Lo que respalda el desarrollo del proyecto. Con esto se puede concluir que el proyecto será una herramienta tecnológica que ayudará a impulsar la educación. La preocupación por las calificaciones insatisfactorias será abordada de manera integral a través de la aplicación educativa.

Palabras claves: Aplicación, Estudio, Académico, Mejorar.

Introducción

Según la investigación realizada por la BBC se encontró que el 73,8% de los estudiantes de Colombia se encuentran por debajo del promedio de rendimiento académico. Esto se debe principalmente por dificultades de aprendizaje que se empiezan a presentar en el ámbito escolar, bien sea por distracciones, dificultades en el estudio, padecimientos de enfermedades u otras cosas. En la mayoría de las situaciones mencionadas casi no se les presta atención a estas dificultades y esto empeora hasta afectar muy directamente el rendimiento académico de los estudiantes, (BBC, 2016)



Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto el bajo desempeño académico requiere de mayor estudio y atención por parte de los agentes involucrados en el mismo debido a que las malas notas son más que unas bajas calificaciones; estas a su vez demuestran que el estudiante no ha alcanzado los aprendizajes esperados para su edad, etapas del desarrollo y nivel escolar. Por consiguiente existe una problemática que necesariamente debe ser atendida y solucionada de manera que los esfuerzos para mejorar el rendimiento académico del niño se vean reflejados en su bienestar.

Kids Questions se realiza con la intención de ayudar a esos estudiantes. Por lo tanto, de acuerdo con lo dicho anteriormente, se determinó que una forma de combatir esta problemática. Es la implementación de una aplicación que permita que los estudiantes. Puedan superar sus dificultades. Mejorando y aprendiendo más, divirtiéndose. Esto se logrará implementando métodos didácticos. Como videos, juegos, imágenes.

A partir de esto se formuló la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuáles son las estrategias y recursos efectivos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y ayudarlos a superar las diversas dificultades que enfrentan en su educación?

Marco Teórico

Con la exhaustiva revisión documental llevada a cabo, se ha logrado recopilar información crucial para la construcción de la base teórica del proyecto de investigación. Estos documentos se erigen como la piedra angular del proyecto, que tiene como objetivo primordial influir positivamente en el ámbito educativo, contribuyendo a la superación de las deficiencias de los estudiantes. A continuación, se presenta un análisis de los documentos que desempeñan un papel fundamental como fuente de referencia y soporte para el proyecto.

En "La importancia de la tecnología en la educación", se destaca el papel esencial de la tecnología en la mejora del aprendizaje de los estudiantes en la educación actual. Esta herramienta proporciona acceso a una amplia variedad de recursos y herramientas que enriquecen el nivel académico. Este documento es relevante ya que apoya la integración de herramientas digitales y tecnologías educativas en el aula, promoviendo un aprendizaje dinámico e interactivo que fomenta habilidades clave como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración (Ramón, 2020).

En "Problemas de aprendizaje", se enfatiza la identificación de los obstáculos que pueden afectar el desempeño académico de los estudiantes. Este artículo ha sido invaluable para el equipo de investigación al permitir el diseño de soluciones personalizadas que aborden los problemas de aprendizaje específicos de cada estudiante. La solución propuesta se centra en ofrecer una experiencia de aprendizaje interactivo y atractivo, con el objetivo de mejorar significativamente el rendimiento académico y contribuir al éxito educativo en general (Caraballo, 2020).

AIRECICLO

Nicol Dayana Higuera Sandoval
Gimnasio Superior Empresarial Bilingüe

Resumen

"Aireciclo" es un proyecto con el propósito fundamental de mitigar el impacto de la contaminación del aire. Esto se logra mediante la producción de filtros de aire específicamente diseñados para purificar los gases perjudiciales liberados por los escapes de vehículos motorizados. La contaminación del aire representa uno de los riesgos ambientales más significativos para la salud, con efectos preocupantes, como el aumento de la exposición a los rayos UV, que puede dar lugar a enfermedades como el cáncer de piel, y la intensificación del efecto invernadero con consecuencias perjudiciales para la salud de seres humanos, flora y fauna.

En este contexto, Aireciclo ofrece una solución innovadora al desarrollar filtros que permiten a los vehículos liberar gases sin componentes dañinos, contribuyendo así a la mejora general de la calidad del aire.

Como parte del proceso de investigación se realizó una encuesta a 100 personas para comprender las preferencias y necesidades de los futuros clientes. Además, este a futuro proyecto tiene la ambición de establecer alianzas estratégicas con grandes empresas automovilísticas que compartan nuestro compromiso con el medio ambiente. Esta colaboración persigue ampliar el alcance y el reconocimiento de "Aireciclo", al tiempo que contribuye a la reducción de la contaminación del aire en beneficio del planeta.

Palabras claves: Filtro, contaminación, atmosférica, carburador, vehículos

Introducción

La contaminación del aire se ha convertido en un desafío global, con consecuencias significativas para la salud humana y el equilibrio ecológico. En particular, los vehículos motorizados han surgido como una de las principales fuentes de contaminación en áreas urbanas, liberando gases dañinos y exacerbando el cambio climático. En este contexto crítico, surge el proyecto "Aireciclo", una iniciativa innovadora destinada a abordar este problema ambiental apremiante.

El objetivo central de "Aireciclo" es desarrollar un filtro de aire avanzado que pueda purificar de manera efectiva y reducir sustancialmente las emisiones de gases provenientes de los motores de vehículos. Esta tecnología tiene como meta principal minimizar la liberación de sustancias contaminantes. Más allá de simplemente mejorar la calidad del aire en entornos urbanos, el proyecto se enfoca en combatir el cambio climático y promover la creación de comunidades más saludables y sostenibles.

Una de las características distintivas del enfoque es la investigación dedicada para encontrar métodos altamente efectivos que sean al mismo tiempo respetuosos con el medio ambiente. En este sentido, surge la pregunta fundamental: ¿Es posible desarrollar un artefacto que contribuya significativamente a reducir la contaminación del aire generada por los vehículos motorizados, sin utilizar materiales que sean perjudiciales para nuestro entorno?

"Aireciclo" no solo representa una solución innovadora para un problema crítico, sino también un compromiso firme hacia un futuro más limpio y sostenible. Nuestro trabajo no se limita a abordar los síntomas de la contaminación del aire, sino que se centra en encontrar soluciones integrales que beneficien tanto a las personas como al planeta que compartimos.

Conclusiones

- El proyecto Aireciclo representa una solución sólida y eficaz para abordar el creciente problema de la contaminación del aire causada por vehículos de combustión.
- Además de ser una tecnología efectiva, Aireciclo busca un compromiso genuino con la sostenibilidad al emplear carbón activado y derivados en su filtro, allanando el camino hacia un futuro más limpio y saludable.
- Este proyecto se distingue por su enfoque especializado en la contaminación del aire vehicular, lo que demuestra una profunda comprensión de las necesidades específicas del mercado.
- Aireciclo también se destaca por su compromiso con la sostenibilidad, utilizando materiales y tecnologías amigables con el medio ambiente y promoviendo la conciencia ambiental a través de programas educativos.

La Importancia de la Investigación en el Aula: Cultivando Mentes Curiosas y Críticas

Econ. Johanna Magnolia Rangel Cáceres
Docente, área empresarial

En el mundo dinámico y complejo de hoy, la educación no puede limitarse a la mera transmisión de hechos y teorías; debe inspirar la curiosidad y fomentar la indagación. En este contexto, la investigación en el aula se erige como un componente esencial en la formación de escolares, moldeando no solo conocimientos, sino también habilidades y actitudes cruciales para el siglo XXI.

El semillero de investigación (INETEC), en su compromiso con la política de investigación, formula estrategias pedagógicas diseñadas a fomentar el desarrollo de ideas de negocio las cuales se traducen en acciones concretas, promoviendo la innovación empresarial mediante la implementación efectiva de estas ideas. A continuación, una breve descripción del quehacer de los docentes del área empresarial.

Despertando la Curiosidad en el Gimnasio Superior Empresarial Bilingüe

La investigación en el aula despierta la curiosidad innata de los estudiantes. Cuando se les permite plantear preguntas, investigar y encontrar respuestas por sí mismas, se aviva su pasión por aprender. Este proceso activo y participativo nutre su deseo de explorar el mundo que les rodea, convirtiendo el aula en un espacio de descubrimiento y asombro.

Fomentando el Pensamiento Crítico

La investigación implica analizar, sintetizar y evaluar información de diversas fuentes. Al involucrarse en este proceso, los estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento crítico que les permiten cuestionar, discernir y formar sus propias opiniones fundamentadas. Estas habilidades son fundamentales en una sociedad donde la información está en constante flujo y es crucial poder separar el hecho de la ficción.

Promoviendo la Colaboración y la Comunicación

La investigación en el aula no solo es un viaje individual, sino también una experiencia colaborativa. Los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, compartir ideas y debatir de manera constructiva. Además, la comunicación efectiva se convierte en una habilidad central a medida que presentan sus hallazgos y argumentan sus puntos de vista, preparándolos para futuros desafíos académicos y profesionales.

Preparando Ciudadanos Informados y Comprometidos

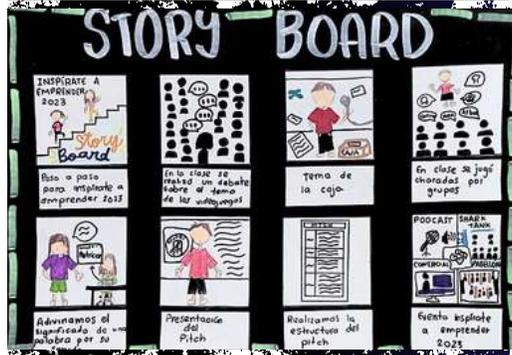
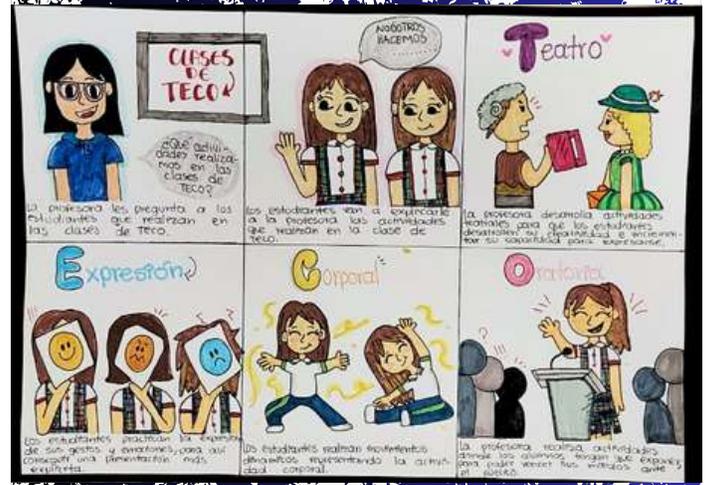
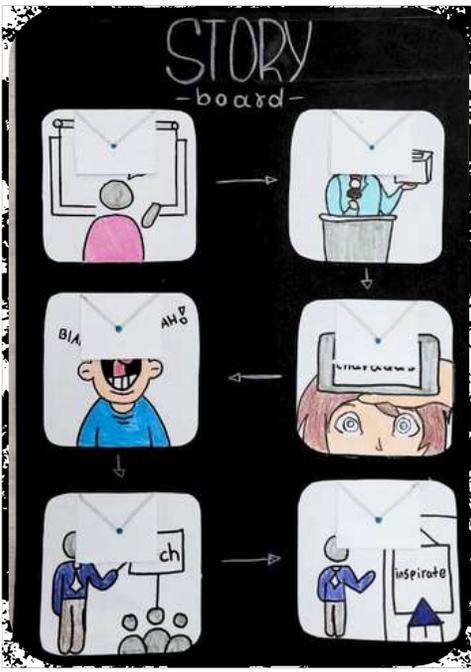
Cuando los estudiantes participan activamente en investigaciones significativas, en eventos científicos, se convierten en ciudadanos informados y comprometidos. Comprenden la importancia de cuestionar, investigar y tomar decisiones fundamentadas en diversas áreas de la vida, desde la política hasta la ciencia. Estos ciudadanos críticos son el fundamento de sociedades democráticas y participativas.

En conclusión, la investigación en el aula no es simplemente un ejercicio académico; es un medio poderoso para cultivar mentes curiosas, pensadores críticos, comunicadores hábiles y ciudadanos comprometidos. Al integrar la investigación en nuestras prácticas educativas, estamos preparando a las generaciones futuras para enfrentar los desafíos del mundo con confianza y comprensión, transformando el aula en un semillero de conocimiento y sabiduría.

A
R
T
I
C
L
E

HISTORIAS POR CONTAR

Esta sección fue redacta y diagramada por estudiantes con la orientación de la docente **Leidy Yepes**.



Creativity & Innovation



Creativity & Innovation



Esta sección fue redacta y diagramada por estudiantes de los grados sextos con la orientación de la docente **Ingrid Yulieth Diaz**

Shark Tank Inspirate 2023

Shark Tank fue una experiencia muy bonita ya que los estudiantes se recibieron observar el producto, intentaban de convencerlos que es un buen producto.

Ana Sol Rossi V. 6-01 18 de octubre 2023
Inspirate (shark tank)

Asignatura:	creatividad
Tema:	collage

COSPLAY

Cosplay, donde los amantes de anime se disfrazan o ponerse su disfraz de su anime favorito.

Institución Gimnasio Superior

Asignatura:	creatividad	Profesor:	Ingrid
Tema:	collage	Alumno:	Daniela Santamaría
Curso:	6-01	Fecha:	23/10/23
Código No.:	3230	Nota:	

INSPIRATE 2023

La emoción estallo lo lento en el ambiente ya que era la oportunidad para que los emprendedores presentaran sus proyectos e ideas innovadoras ante un jurado experto.

Institución Gimnasio Superior

Asignatura:	creatividad	Profesor:	Ingrid
Tema:	collage	Alumno:	Daniela Santamaría
Curso:	6-01	Fecha:	23/10/23
Código No.:	3230	Nota:	

Inspirate 2023 Pabellón

Inspirate 2023 en Pabellón con el primer día fue increíble. En la mañana se realizaron actividades especiales, mi Santolader una sala donde estaba con Jacobo y luego también la sala donde Pintar también estaba la sala Santolader encontré a los amigos y por último Inspirate Kids ha...

Institución Gimnasio Superior

Asignatura:	creatividad	Profesor:	Ingrid Yulieth
Tema:	collage	Alumno:	Daniela Santamaría
Curso:	6-01	Fecha:	23/10/23
Código No.:	3230	Nota:	

cosplay

Me gusta mucho ya que soy muy fan del anime y fue muy lindo que la gente se disfrazara de mis personajes favoritos.

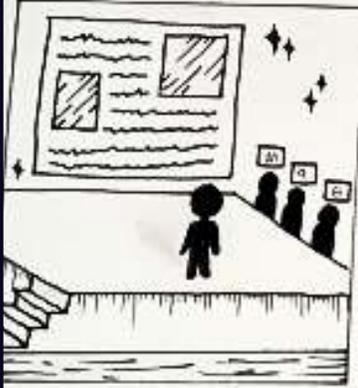
Institución Gimnasio Superior bilingüe

Asignatura:	creatividad	Profesor:	Ingrid Yulieth
Tema:	collage	Alumno:	Daniela Santamaría
Curso:	6-01	Fecha:	23/10/23
Código No.:	3230	Nota:	

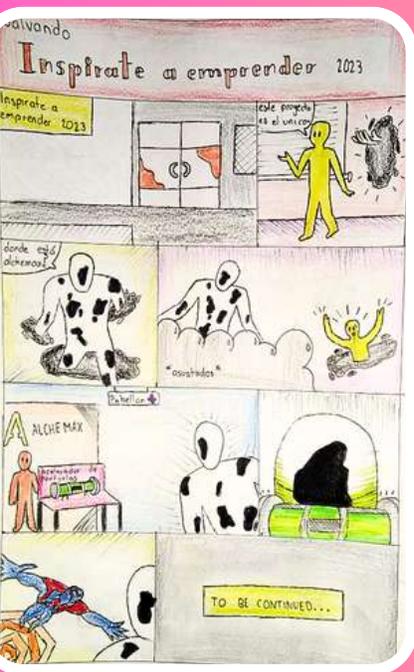
DISEÑOS CREATIVOS

Esta sección fue diagramada por estudiantes de los grados 6°, 7°, 8°, 9° y 10° con la orientación de la docente Marinella Suárez

H
I
S
T
O
R
I
E
S



INSPIRATE A EMPRENDER 2023





Esta sección fue diagramada por estudiantes de los grados 6°, 7°, 8°, 9° y 10° con la orientación de la docente Marinella Suárez

INSPIRATE A EMPRENDER

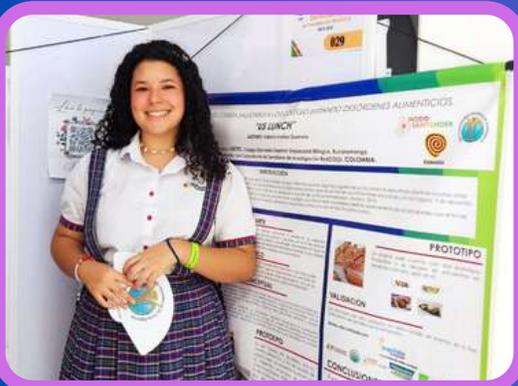


HISTORIETA

PARTICIPACIÓN EMPRESARIAL NODO SANTANDER - DEPARTAMENTAL



ACTIVIDADES SEMILLERO DE EMPREDIMIENTO - PREESCOLAR KIDS



ENCUENTRO NACIONAL DE EMPREDIMIENTO, PONENCIAS Y RECONOCIMIENTOS

EMPREND 360°

Magazine Empresarial



Gimnasio Superior
Empresarial Bilingüe



NEGSU