

GESTIÓN CURRICULAR – INNOVACION CURRICULAR Y DESARROLLO DEL IEPC-PEC

GESTIÓN CURRICULAR

GESTIÓN CURRICULAR

Una perspectiva socioformativa



La gestión curricular se refiere a “Las políticas, procedimientos y prácticas que lleva a cabo el director, el equipo técnico-pedagógico y los docentes del establecimiento para coordinar, planificar, monitorear y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje, es generar coherencia entre lo que se planifica enseñar, lo que se enseña en las salas de clases y lo que los estudiantes aprenden.

La gestión curricular se define como la capacidad para promover la planificación, diseño, evaluación e instalación de aquellos procesos institucionales que resultan los más adecuados para implementarlos en el aula, así como las diversas estrategias que implica, y el monitoreo así como la evaluación de la implementación del currículum.

Se expresan en la capacidad de promover el diseño, planificación, instalación y evaluación de los procesos institucionales apropiados para la implementación curricular en aula, de aseguramiento y control de calidad de las estrategias de enseñanza, y de monitoreo y evaluación de la implementación del currículum.

La gestión curricular sea la correcta para permitir que los estudiantes gocen de una excelente educación, basada en los resultados que fomentan la constancia, la responsabilidad, el trabajo en equipo, entre otros.

Busco formar el pensamiento crítico que tanta falta hace hoy en día, tomando como bandera la educación dialógica, reflexiva, hermenéutica, según la realidad del contexto.

Gestión curricular se sintetiza como el conjunto de decisiones y prácticas que tienen por objetivo asegurar la consistencia entre los planes y programas de estudio, la implementación de los mismos en la sala de clases y la adquisición de los aprendizajes por parte de los estudiantes.

El propósito de la Gestión Curricular es buscar mejorar la enseñanza en cualquier institución educativa, brindando conocimientos de cómo se debe de aprender y enseñar. Con el propósito de realizarlo se exige un trabajo totalmente organizado y desarrollado en equipo, este equipo deberá establecer acuerdos mínimos sobre los distintos aspectos críticos del aprendizaje, estos aspectos críticos son: la jerarquización de contenidos, la utilización de materiales de texto, prácticas vinculadas al éxito, y los logros.

Esto implica, sin duda, una invitación a la comprensión de fondo de los distintos propósitos, énfasis y enfoques de nuestro currículum, su gestión e instalación en las unidades educativas, el rol directivo en los procesos de mejora de los aprendizajes y aquellos focos del proyecto curricular de los establecimientos.

Implica comprender las racionalidades que subyacen en la construcción del currículum escolar; también, evidenciar los énfasis en la gestión del currículum, mediatizado por decisiones externas a la escuela, revelando la mayoría de las veces intereses globales más que institucionales.

La gestión de los aprendizajes: un núcleo del quehacer educativo

- La gestión curricular conlleva la gestión de los aprendizajes en la escuela y la correspondiente responsabilidad social; en consecuencia, la reflexión debe situarse en las "enseñanzas" y los "aprendizajes", que se desarrollan en el seno de la institución escolar, involucrando en ello a estudiantes, docentes, directivos, principalmente.
- Reflexionar acerca de la enseñanza y el aprendizaje, implica, más allá de las diversas teorías que las sustentan asumir rupturas y conflictos cognitivos, pero fundamentalmente tomar conciencia de lo que significa para la institución escolar desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje que introduzca la responsabilidad de generar y potenciar aprendizajes significativos y relevantes en sus estudiantes.

PRINCIPIOS DE LA TRANSFORMACIÓN CURRICULAR

1. Integralidad
2. Flexibilidad
3. Interdisciplinariedad:
4. Investigación y Docencia
5. Extensión
6. Estructura lógica y conceptual de la disciplina
7. Apropiación del conocimiento
8. Apropiación del lenguaje
9. Acción Crítica
10. Incertidumbre

CURRÍCULO BASE DEL NUEVO MODELO EDUCATIVO

1. Realidades a las que responde el Modelo

Sociocomunitario Productivo

- La **condición colonial y neocolonial de la educación**
- La **casi nula articulación entre las políticas educativas y las propuestas para salir de la dependencia económica**
- La **revalorización y reconstitución de los saberes y conocimientos de los pueblos indígena originarios**
- **Carácter cognitivista y desarraigado de la educación**

2. Fundamentos del Currículo Base

- Fundamentos ideológico-políticos: La descolonización para la salida de la condición colonial. El currículo es descolonizador porque transforma las estructuras neocoloniales, valorando individuo y comunidad, conciencia comunitaria, reconocimiento de identidad, legitimidad e saberes y conocimientos.
- Fundamentos filosóficos: El Vivir Bien, expresado en las experiencias y prácticas de las NPIOCs
- Fundamentos sociológicos: El Currículo Base se funda en la condición plural de la realidad boliviana, **coexistencia de pueblos y naciones indígena originarias, diversidad de regiones y realidades socioeconómicas, diversidad identitaria y organizativa.**
- Fundamentos epistemológicos: El modelo educativo se fundamenta en el pluralismo epistemológico, entendiendo por ello la articulación y complementariedad, sin jerarquías, de distintos tipos de saberes, conocimientos, ciencia y sabiduría, propios y de otras tradiciones, en un proceso de recuperación y diálogo intracultural e intercultural.
- Fundamento psicopedagógico: El Currículo Base se fundamenta psicopedagógicamente en el aprendizaje comunitario, es decir, un aprendizaje desde, en y para la comunidad. Una educación en la práctica que se expresa en la experiencia (vivencia) y la experimentación (contacto directo con la realidad).

3. Bases del currículo

- Los saberes y conocimientos de los pueblos y naciones indígenas
- La experiencia pedagógica de la Escuela Ayllu de Warisata
- Propuestas pedagógicas críticas de Vygotsky
- Propuesta de educación popular latinoamericana liberadora de Freire

4. Principios de la educación

- Educación descolonizadora, liberadora, revolucionaria, antiimperialista y transformadora.
- Educación comunitaria, democrática, participativa y de consensos.
- Educación intracultural, intercultural y plurilingüe.
- Educación productiva, territorial, científica, técnica tecnológica y artística.

ORGANIZACIÓN CURRICULAR

1. Enfoque del currículo

- Descolonizador (desde los elementos curriculares)
- Integral y holístico (en las dimensiones y metodología)
- Comunitario (en el modo de aprendizaje)
- Productivo (en la orientación y formación)

2. Estructura curricular

a) Campos de Saberes y Conocimientos

Cosmos y pensamiento

b) Áreas de Saberes y Conocimientos

Espiritualidad y Religiones y **Cosmovisiones y Filosofías y Psicología.**

El área Cosmovisiones y Filosofía recupera el estudio de diversas tradiciones filosóficas del mundo para facilitar el reconocimiento, interpretación y comprensión del Cosmos desde diversas lógicas de pensamiento, generando las condiciones para el fortalecimiento del pensamiento dialógico y el desarrollo de pensamiento filosófico propio.

c) Ejes Articuladores

- Educación intracultural, intercultural y plurilingüe.
- Educación en valores sociocomunitarios.
- Educación en convivencia con la Madre Tierra y salud comunitaria.
- Educación para la producción.

3. Elementos del currículo

Dimensiones (ser, saber, hacer, decidir)

CONCRECIÓN CURRICULAR DEL SEP

a) Currículo Base

b) Currículo Regionalizado

c) Currículo Diversificado (local)

SISTEMA DE EVALUACIÓN

- Es **integral y holística**
- Es **permanente**
- Es **sistemática**
- Es **dialógica**
- Es **orientadora**
- Es **comunitaria**

Momentos de la evaluación

- **Inicial**
- **Proceso**
- **Productos**
- **Y resultados**

Criterios de evaluación

- Gestión curricular e institucional
- Desarrollo curricular

Instrumentos de la evaluación

- Resultados del diagnóstico educativo.
- Diálogo comunitario.
- Lista de cotejo.
- Pruebas de operaciones prácticas.
- Protocolos.
- Estadística.
- Carpetas de seguimiento de proceso (estudiantes, instituciones, etc.).
- Pruebas de control de calidad en los productos.
- Seguimiento virtual de proceso y producto (blocks de complemento, página web, otros).
- Socialización de los productos en el entorno sociocomunitario constatando su utilidad social y la valoración positiva

¿Cuáles son las nuevas metodologías y estrategias responsables de revolucionar el mundo educativo?

La **educación** en las aulas debe renovarse, ya que, entre otras cosas, cada vez existe menos conexión entre aquello que los alumnos estudian en el aula y lo que más tarde desean las empresas de sus futuros empleados.

- Es el momento de alejarnos de las lecciones magistrales, de las interminables horas dedicadas a la memorización, del libro de texto como única herramienta educativa... La **innovación** en la **educación** ha llegado para quedarse, poner debajo del foco al alumno y a sus necesidades reales y **convertir el aprendizaje en un reto y una satisfacción y no en una obligación.**
- Ser educador, hoy en día, supone un desafío, ya que se tiene que estar comprometido con la profesión. Son ideas necesarias saber convertir las ideas en realidad, hacer un pacto con los cambios y sentir pasión por enseñar.

Las nuevas metodologías pretenden cambiar el entorno educativo, mejorar los resultados académicos y una formación integradora mediante clases dinámicas y que estimulen al alumno.

INNOVACIONES EN LA GESTIÓN Y DESARROLLO CURRICULAR



INNOVACIONES EN LA GESTIÓN Y DESARROLLO CURRICULAR

El reto mayor es cómo ese conocimiento que generamos llega a la sociedad y se convierte en innovación, incorporar las nuevas tecnologías a la docencia, pero no como una cosa que sea añadido a la docencia, sino como instrumento para mejorar e innovar en la práctica docente.

Y es que es bien sabido que para acelerar la mejora en la calidad de los aprendizajes de nuestros estudiantes, la innovación es un elemento clave, pero ¿qué debemos tener en cuenta cuando innovamos en educación?

Por definición, "innovar es una invitación a ser creativos y pensar fuera de lo establecido".

Hoy, más que nunca antes, nuestros estudiantes necesitan aprender a aprender y a usar esos aprendizajes creativamente para resolver los problemas que enfrentan y las nuevas situaciones que vayan a enfrentar en el futuro. Y, para ello:

"La escuela debe fomentar no solo las habilidades de leer, escribir y computar, sino también la capacidad de colaborar con otros, resolver problemas de forma creativa, aplicar el conocimiento adquirido e innovar"

Un componente fundamental para innovar en educación es propiciar ecosistemas que promuevan y convoquen la comunicación entre hacedores de política, investigadores, innovadores, y claro, la comunidad escolar (directores, maestros, padres de familia y estudiantes incluidos). Son todos estos actores los protagonistas que potencian la transmisión de ideas y el alcance de la innovación.

Debe incorporar un cambio en los materiales, métodos, contenidos o en los contextos implicados en la enseñanza. La diferencia percibida debe estar relacionada con **la calidad** de novedad del elemento mejorado, **la aportación de valor** del mismo al proceso de enseñanza-aprendizaje y **la relevancia** que la innovación propuesta aportará a la institución educativa y a los grupos de interés externos

INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN: APLICANDO LAS NUEVAS METODOLOGÍAS EN EL AULA.

Aprendizaje por proyectos	Aprendizaje cooperativo	Gamificación
<p>El aprendizaje por proyectos enseña a pensar partiendo de un problema o una situación real y buscando posibles respuestas o soluciones.</p> <p>Con los proyectos, los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se implican mucho más en el proceso, ya que la vertiente real de cada problema hace que lo sientan más cercano a su mundo. - Desarrollan el pensamiento crítico y son artífices de su propio aprendizaje. - Mejoran sus aptitudes colaborativas y su capacidad de comunicación. - Aprenden a exponer eficazmente los problemas y resolverlos con la misma eficiencia. 	<p>Parte de la idea de que la unión hace que seamos más fuertes y mejores. Solo llegaremos a la orilla si sabemos remar en equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se forman grupos de 3 a 6 alumnos, a los que se les asignan roles diferentes, por lo que resulta necesario un trabajo de coordinación, diálogo y respeto entre ellos para poder llegar a la meta. Solo alcanzarán el éxito si cada uno cumple con su cometido y, además, a lo largo del proceso, aprenden por ellos mismos y de los demás. - Trabajar en grupo mejora la atención, aumenta la implicación y desarrolla la adquisición de conocimientos. 	<p>Es una estrategia que busca integrar aquellas dinámicas propias de los juegos en el aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La gamificación tiene su origen en los años 80, que es cuando aparecieron los primeros videojuegos con vocación educativa. Con el paso de los años, el salto ha sido fascinante: interacción física con los juegos, consolas portátiles, juegos más complejos y sofisticados, multijugador, <i>online</i>... - No hemos de desdeñar la importancia del aprendizaje a través de lo lúdico ni la ayuda que para ello suponen las nuevas tecnologías.

Aula invertida o Flipped Classroom	Design thinking	Aprendizaje basado en problemas
<p>Busca optimizar el tiempo en el aula y, para ello, los elementos empleados en la clase por el profesor se invierten: se utiliza el material en casa (libros, fichas, herramientas <i>online</i>...) para llevar a cabo una revisión del contenido teórico por parte del alumno y, después, trabajar con ello en el aula.</p> <p>De este modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dedica más tiempo a aquello que más dudas ha podido generar. - Es posible atender las necesidades individuales. - Se favorece el trabajo colaborativo o por proyectos. 	<p>Parte de las ideas de que diseñar es parte de la vida y todo aquello que nos rodea ha sido inventado por alguien en algún momento y lugar. Hasta aquello más insignificante.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La mente de un diseñador trabaja de un modo no compartimentado, ya que piensa mientras hace y emplea manos y pensamientos al mismo tiempo, mientras busca soluciones creativas a nuestros problemas de la vida diaria. - Un pensamiento creativo descubre, interpreta, idea, experimenta y evoluciona. - Para beneficiarse de esta metodología, necesitamos expulsar el miedo al ridículo, olvidarnos de los pensamientos conservadores, saber empatizar, aprender a jugar con las ideas y hacerlo de todas las maneras posibles. 	<p>Preguntas que llevan a más preguntas y después a otras y... Un problema real que abre un ciclo de cuestiones que necesitan ser resueltas.</p> <p>Primero, requerimos comprender adecuadamente la cuestión; para, después, discutir las posibles soluciones. A ello le seguirá la búsqueda de información variada y eficaz, para, por último y entre todos, llegar a la mejor solución.</p> <p>Las ventajas de esta metodología son varias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar un correcto pensamiento crítico. - Mejorar la capacidad de resolver problemas - Aumentar la motivación. - Mejorar el trabajo en equipo y la coordinación.
Aprendizaje basado en el pensamiento		
<p>No hemos de demonizar la memorización, pero estamos obligados a ir más allá de ella para enseñar a los alumnos a trabajar correctamente con toda la información que reciben en el aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El estudiante debe aprender herramientas tan básicas, elementales y valiosas como el análisis, el razonamiento, la contextualización, la argumentación... Traspasar la barrera de la memorización para poder convertir toda esa información en un conocimiento real y permanente, desarrollando un pensamiento eficaz para que los conocimientos adquiridos perduren en el tiempo. 		

Innovación educativa

La innovación dentro del área de la educación supone introducir cambios novedosos en esta área para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La innovación educativa puede afectar a varios elementos como los recursos materiales utilizados, por ejemplo, la introducción de dispositivos interactivos como las pizarras digitales en el aula; así como a las actividades, la temporalización o los métodos de evaluación.

Innovación y creatividad

En muchos casos, la innovación está fuertemente unida a la creatividad, el descubrimiento y la invención. Para realizar un cambio que suponga introducir algo nuevo es necesario un proceso creativo.

En ocasiones, la creatividad representa una variación de algo ya existente, por ejemplo, mediante una asociación de ideas. Los conceptos de innovación y creatividad se dan en diversos ámbitos como en la industria, la empresa, la educación y el arte.

Cambio y mejora, éstas son las dos palabras que incluye cualquier definición de innovación educativa. Una definición de innovación educativa es "La innovación educativa es la aplicación de una idea que produce cambio planificado en procesos, servicios o productos que generan mejora en los objetivos formativos"

Es posibilidad de innovar en la práctica educativa, así lo enfatizan las siguientes propuestas, como actividad añadida ingresar a los siguientes links, hecho el análisis desarrolla un ensayo desde tu rol como maestra/o de CFS.

La educación del siglo XXI es una educación colaborativa entre padres, maestras/os y estudiantes. Necesitamos huir de una mentalidad fija y dirigirnos hacia una mentalidad de crecimiento, ya que el esfuerzo sí consigue modificar el resultado. En las manos de maestras/os está despertar la curiosidad en los más pequeños y las ganas de aprender. Ayudarles a descubrir el potencial que llevan dentro y acompañarlos en su desarrollo, como guías que somos de su educación, hacia su futuro.

Planificación educativa:

Planificación

La planificación es **el proceso y efecto de organizar con método y estructura los objetivos trazados en un tiempo y espacio.**

La planificación es una elaboración consciente y responsable de cualquier tipo de proyecto. En el ámbito de la investigación, construcción, administración y gestión, la planificación de un proyecto es un requisito fundamental para concretar dicho proyecto con éxito.

Los esfuerzos que se realizan a fin de cumplir objetivos y hacer realidad diversos propósitos se enmarcan dentro de una planificación. La planificación es un método que permite ejecutar planes de forma directa, los cuales serán realizados y supervisados en función del planeamiento.

Planificación educativa:

Llamamos planificación al instrumento con el que los docentes organizan su práctica educativa, articulando el conjunto de contenidos, opciones metodológicas, estrategias educativas, textos y materiales para secuenciar las actividades que han de realizar. Planificar mejora la calidad educativa porque ayuda a orientar al educador/a y a trabajar en equipo de manera coordinada, aprovechando al máximo los recursos y organizar mejor el tiempo. Por tanto, es una herramienta clave de

la gestión de los proyectos. Es asegura una mejor calidad educativa. Aumentar la pertinencia de las acciones de acuerdo a los intereses y necesidades específicas de las/os estudiantes. Facilitar la comunicación y el trabajo en equipo. Permitir gestionar mejor los recursos materiales y el tiempo.

Plan de desarrollo curricular (PDC) Plan de Clase (PC)

El plan de desarrollo concertado es la herramienta fundamental para una gestión local planificada y participativa, puesto que se construye a partir del conjunto de opiniones, intereses y acuerdos de actores del estado y de la sociedad.

Los planes de desarrollo curricular son los documentos que guiarán el proceso educativo, mostrando los datos informativos, objetivo holístico, las estrategias metodológicas, los recursos y los criterios de evaluación.

Concreción curricular

Como su propio nombre indica, la concreción curricular debe definir los aspectos y elementos comunes para la concreción de los currículos. Es por tanto, un documento de intervención educativa que establece directrices para la implementación del proceso de enseñanza y aprendizaje en las aulas.

Proceso de planificación

Recurrente al trabajo de maestras/os de la Unidad Educativa

1. Asumir el Plan Nacional de Contingencia Educativa (PNCE)
2. Establecer el objetivo del plan anual trimestralizado (PAT)
3. Determinar el objetivo holístico de trimestre (OHT)
4. Orientar en la elaboración objetivo holístico del plan de desarrollo curricular (PDC) o plan de clase (PC)

Recurrente al trabajo del estudiante practicante

1. Socializar y consensuar la propuesta de implantación (trabajo de grado)
2. Predisposición de recursos y materiales para la concreción de IEPC – PEC

Elementos de planificación curricular PDC –PC

Corresponsabilidad a un trabajo de maestras/os de especialidad, R.M. 0001/2021

1. Datos referenciales
2. Trabajo de grado (propuesta de implantación)
3. Temática orientadora
4. Plan Nacional de Contingencia Educativa
5. Objetivo holístico
6. Contenidos y Ejes Articuladores
7. Orientaciones metodológicas
8. Recursos y/o materiales
9. Criterios de evaluación
10. Productos
11. Bibliografía

Actividades:

1. Realizar un ensayo en función del documento de apoyo
2. Desde el ECTG establece las perspectivas de implementación de la PROPUESTA en IEPC – PEC en situación de hechos no previstos que posibilitan el **Blended Learning** (1 pág. de extensión)

*La actividad 2 debe responder a la propuesta de implementación en correspondencia a un simulacro de IEPC – PEC utilizando **herramientas virtuales**.

*Debe reflejar el trabajo colaborativo de ECTG