

Copyright© 2023 Javier Bernal - www.jbsoftware.com.co

Javier Alexander Bernal Tulcán

(401307_31)

2 de noviembre de 2017

Teorías Curriculares (401307A_363)

TABLA DE CONTENIDOS

ii

Capítulo 1.....	1
INTRODUCCIÓN	1
PROPUESTA DISEÑO CURRICULAR	2
PROBLEMA IDENTIFICADO.....	2
EJE TRANSVERSAL.	3
ÁREA DEL SABER QUE INTEGRA EL EJE CURRICULAR.	3
OBJETIVOS.	6
COMPETENCIA QUE ALCANZAR	7
TEMÁTICAS QUE ENSEÑAR.	8
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	10
CONCLUSIONES	11
REFERENCIAS.....	12

Copyright© 2023 Javier Bernal - www.jbssoftware.com.co

Capítulo 1

INTRODUCCIÓN

Apropiarse de manera adecuada las diferentes concepciones que implica el currículo, desde la comprensión de los distintos tipos de currículo que pueden configurarse en la dinámica escolar, desde el análisis de la pertinencia y relevancia de un currículo educativo en función de las características socio-culturales del contexto en el que se implementa, implementando fortalezas y debilidades de un currículo institucional seleccionado previamente, identificando las posibilidades de mejoramiento en su diseño, desde los elementos teóricos de un currículo crítico, acompañados de los referentes legales del diseño curricular.

Copyright© 2023 Javier Bernal - www.jbsoftware.com.co

PROPUESTA DISEÑO CURRICULAR

PROBLEMA IDENTIFICADO.

Se evidencia que desde la estructuración del currículo y la ausencia de los ejes transversales y las diferentes actividades pedagógicas del área de Tecnologías e informática del grado 6° de bachillerato de la Institución educativa en estudio, no se planeo y articulo de forma adecuado cuando se hizo revisión objetiva al P.E.I. no se especifica claramente la relación de los ejes transversales adoptados y lo más preocupante la integración desde la didáctica y marco legal la respectiva transversalidad del área estipulada desde los cuatro ejes que integra el currículo como son: Naturaleza y evolución de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología y Tecnología y sociedad, según lo estipulado en el MEN y consignado en la guía No. 30 “Ser competente en Tecnología”, adecuando de manera actual con las políticas perseguidas por el gobierno nacional, enfocado a la “catedra por la paz” y la capacidad de vincularlo desde la educación de la misma. Impactando en un proceso de enseñanza y aprendizaje significativo desde las diferentes teorías curriculares, donde el fin de la educación del siglo XXI, radica en el empoderamiento, uso y apropiación correcta de las TIC, como mecanismo de estrategias pedagógicas en la vinculación de las demás áreas del conocimiento, rompiendo el paradigma de la investigación a partir de la ciencia y tecnología, aplicando principios educativos desde la transposición didáctica (del saber científico al saber enseñar). Como resultado el rescate de los valores, ética, convivencia pacífica, tolerancia, inclusión, diversidad, respeto, participación y multiculturalidad que por el mal uso de estas herramientas tecnológicas se ven avocados a cometer muchos errores, a dissociarse y a no buscar una paz estable y duradera que tanto necesita nuestra región.

EJE TRANSVERSAL.

“EDUCACIÓN PARA LA PAZ”

Apostarle a la paz, a la convivencia pacífica, a la tolerancia y a la aceptación del otro como válido interlocutor, hace parte también de las políticas que desarrolla el Ministerio de Educación Nacional a través de sus programas de Formación para la Paz y la Convivencia. En ese sentido, uno de los componentes del programa es la elaboración de un catálogo de iniciativas y experiencias significativas en temas de paz y convivencia de toda la comunidad educativa. Recoger algunas de las experiencias e iniciativas más significativas en paz y convivencia que se están desarrollando actualmente en el país y que involucran de manera privilegiada, los ámbitos educativos. Es importante definir que se trata de un "muestrario" de las experiencias más destacadas y no una recopilación exhaustiva de todas las iniciativas que existen en este sentido. Con esta publicación el Ministerio de Educación pretende exponer de manera analítica cómo ha sido el desarrollo de estas experiencias y qué elementos pueden ser destacados como significativos, evidenciando las transformaciones en las relaciones escolares que ha logrado la experiencia, los elementos que le permiten sostenerse en el tiempo y los que la hacen replicable, además de exponer de manera clara su metodología y objetivos alcanzados (MEN, Artículo 87805).

ÁREA DEL SABER QUE INTEGRA EL EJE CURRICULAR.

“ÁREA DE TECNOLOGÍAS E INFORMÁTICA”

*** Identificación de los contenidos:**

- **Naturaleza y evolución de la tecnología:** Se refiere a las características y objetivos de la tecnología, a sus conceptos fundamentales (sistema, componente, estructura, función, recurso, optimización, proceso, etc.), a sus relaciones con otras disciplinas y al reconocimiento de su evolución a través de la historia y la cultura (1P).

- **Apropiación y uso de la tecnología:** Se trata de la utilización adecuada, pertinente y crítica de la tecnología (artefactos, productos, procesos y sistemas) con el fin de optimizar, aumentar la productividad, facilitar la realización de diferentes tareas y potenciar los procesos de aprendizaje, entre otros (2P).
- **Solución de problemas con tecnología:** Se refiere al manejo de estrategias en y para la identificación, formulación y solución de problemas con tecnología, así como para la jerarquización y comunicación de ideas. Comprende estrategias que van desde la detección de fallas y necesidades, hasta llegar al diseño y a su evaluación. Utiliza niveles crecientes de complejidad según el grupo de grados de que se trate (3P).
- **Tecnología y sociedad:** Trata tres aspectos: 1) Las actitudes de los estudiantes hacia la tecnología, en términos de sensibilización social y ambiental, curiosidad, cooperación, trabajo en equipo, apertura intelectual, búsqueda, manejo de información y deseo de informarse; 2) La valoración social que el estudiante hace de la tecnología para reconocer el potencial de los recursos, la evaluación de los procesos y el análisis de sus impactos (sociales, ambientales y culturales) así como sus causas y consecuencias; y 3) La participación social que involucra temas como la ética y responsabilidad social, la comunicación, la interacción social, las propuestas de soluciones y la participación, entre otras (4P).

*** *La distribución del tiempo y las secuencias del proceso educativo:***

- El diseño curricular es apto para estudiante del grado 6° de bachillerato, para lo cuatro (4) periodos académicos planificados en el P.E.I. de la institución.

*** *Los logros, competencias y conocimientos:***

-Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.

- Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.
- Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.

**** Los criterios y procedimientos para evaluar el aprendizaje, el rendimiento y el desarrollo de capacidades de los educandos:***

- Las evaluaciones se realizarán desde el marco cognitivo y sensorial del estudiante mediante procesos cualitativo y cuantitativos y con los respectivos planes de refuerzo que implica el plan de estudios, con miras a evidenciar resultados en pruebas externas como internas.

****El diseño general de planes especiales de apoyo para estudiantes con dificultades en su proceso de aprendizaje:***

- Se planifica desde la flexibilidad del currículo y necesidades del estudiante como lo estipulado por el decreto 230 de 2002, el diseño de planes de apoyo y requerimientos especiales continuamente desde el seguimiento del estudiante, para afianzar y reforzar su proceso de enseñanza y aprendizaje.

****Metodología:***

- Utilización de Computador como herramienta mediática y empodera dora en el uso de las TIC, el internet de las cosas (IoT) y algunos artefactos tecnológicos de usos domestico en la cotidianidad del estudiante.

****Indicadores de desempeño:***

- Conocimiento desde su propio aprendizaje, evaluación desde la intervención didáctica, mejoramiento continuo del aprendizaje, responsabilidades éticas y trabajo social, vinculación en la toma de decisiones y resolución de problemas.

OBJETIVOS.

- Transversalizar el área de tecnología e informática, convirtiéndola en una herramienta didáctica que dinamice las estrategias metodológicas aplicadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje para el mejoramiento de la calidad de la educación.
- Promover el desarrollo de las competencias tecnológicas, en la toma de decisiones, solución de problemas de convivencia ciudadana, manejo ético de la información y la comunicación como un pacto de entendiendo y evolución civilizada de los pueblos.
- Fomentar y dinamizar las tecnologías como apoyo pedagógico en el marco perseguido por el gobierno desde la catedra pro la paz.
- Crear una nueva perspectiva de enseñanza incentivando la investigación y conocimiento globalizado en el marco de la diversidad, respeto, inclusión, participación e multiculturalidad.
- Generar espacios para el aprendizaje y el intercambio de experiencias entre los docentes, como gestores de paz.
- Estimular tanto a estudiantes como a docentes para que aprovechen al máximo los recursos de las nuevas tecnologías, de tal forma que se obtengan mejores resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje en el marco de las competencias cívicas y ciudadanas.
- Promover el uso del computador como un medio para acceder al conocimiento y lograr que los estudiantes sean capaces de interactuar con él, desde el buen uso evitando el ciberacoso, bullying cibernético como pautas de sana convivencia.

COMPETENCIA QUE ALCANZAR

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	DESTREZAS	ACTITUDES	VALORES
<p>Uso, apropiación, utilización de los diferentes recursos tecnológicos e informáticos enfocados a la evolución de los artefactos de uso cotidiana, empoderándose de herramientas de simulación y emulación desde el modelado implícito en el software y hardware, ámbito natural del área de tecnologías e informática, desde las comunicaciones e información en el marco del respeto y ética del conocimiento.</p>	<p>Capacidades cognitivas en la manipulación y utilización de artefactos tecnológicos de uso cotidiano, utilización de herramientas mediadas por software y hardware de sistemas de cómputo, correcto uso de las TIC enfocadas a la comunicación e información en el marco del respeto y ética como normas de convivencia de paz.</p>	<p>Toma de decisiones y resolución de problemas sencillos que presenten artefactos cotidianos de usos cotidiano, a partir de las herramientas multimedia (audio, video y sonido) expresar ideas de investigación, metodológicas como compendio de apoyo a las demás áreas del conocimiento, veedores y educadores en los grados inferiores de tolerancia y buen uso de las TIC en el marco de la catedra por la paz.</p>	<p>- Ser Inclusivos. - Respeto por la Diversidad. - Consientes del buen y correcto uso de las TIC. - Puesta en practica la catedra pro la paz. - Incentivación por la ciencia, investigación y tecnología. - Autodidactas del conocimiento. - Empodera dores de las herramientas mediáticas. - Capacidad para solucionar problemas.</p>	<p>- Respeto. - Responsabilidad - Compromiso. - Tolerancia. - Comprensión. - Amor. - Compañerismo. - Solidaridad.</p>

TEMÁTICAS QUE ENSEÑAR.

COMPETENCIAS	PROPÓSITOS	TIEMPO / ESPACIO
Naturaleza y evolución de la tecnología.	Características, objetivos de las tecnologías, conceptos fundamentales (sistema, componente, estructura, función, recurso, optimización, proceso), relacionarlas con otras disciplinas desde la historia y la cultura, mediante el uso y empoderamiento de las herramientas multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio de aula de informática de la institución. • Internet de las cosas IoT. • Artefactos tecnológicos de uso domestico en la vida cotidiana. • Competencias distribuidas uniformemente en los cuatro (4) periodos académicos.
Apropiación y uso de la tecnología.	Utilización adecuada y pertinentes y critica de la tecnología, aumentando la productividad, la realización de tareas y potencializar los procesos de aprendizaje con otros, mediante el uso y empoderamiento de las herramientas multimedia.	
Solución de problemas con tecnología.	Correcto uso y manejo de estrategias, identificación, formulación u solución de problemas, comunicación, detección de fallas, diseño u evaluación de procesos, mediante el uso y empoderamiento de las herramientas multimedia.	

Tecnología y sociedad.	<ul style="list-style-type: none"> *Actitud del estudiante. *Valoración social. *Participación social. 	
Educación para la paz	<p>Concientización, tolerancia y respeto por el uso de los medios de información y comunicación que ofrecen las TIC, adoptando actitudes desde la ética y valores en la inclusión, diferencias, participación, diversidad, multiculturalidad que involucren en su comunidad, además de estar prestos a los diferentes riesgos de seguridad como mecanismo de sana convivencia y una paz estable y duradera.</p>	

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- **Metodología activa** que convierta al alumno en protagonista de su propio aprendizaje.
- **Refuerzo del aprendizaje significativo** para aprovechar y relacionar conocimientos y experiencias previas con los nuevos que adquiriera en esta materia.
- **Potenciación de la aplicación práctica de los nuevos conocimientos** para que el alumno compruebe el interés y la utilidad de lo que va aprendiendo.
- **Funcionalidad**, utilizando circunstancias reales de la vida cotidiana y referencias continuas al entorno sociolaboral, fomentando actividades que impliquen búsqueda de información, planificación de consultas y contactos.
- **Vinculación con el mundo del trabajo**. La relación con el mundo laboral deberá concebirse como una actividad bidireccional (invitando a personas cualificadas y realizando visitas a centros de trabajo).
- **Desarrollo de habilidades y estrategias de planificación y regulación de la propia actividad de aprendizaje**, son recomendables la simulación y toda clase de actividades que posibiliten la adquisición de técnicas y procedimientos concretos.
- **Aplicación de estrategias individuales** que favorecerá la confianza en la capacidad de progreso y el interés por encontrar la opción laboral más idónea.
- **Los materiales y recursos didácticos, así como los espacios e instalaciones, deben resultar coherentes con los objetivos propuestos**, procurando la introducción de las nuevas tecnologías.
- **Es recomendable utilizar el método de proyectos**, aplicado a la resolución de problemas técnicos reales.
- **Fomentar la relación con las áreas del currículo común.**
- **Fomentar la relación con el entorno**, especialmente con el entorno productivo.
- **Programar teniendo en cuenta la participación del alumno y llevar a cabo una evaluación continua** que permita revisar y adaptar los contenidos a sus necesidades.

CONCLUSIONES

Apropiarse desde las diferentes teorías y praxis que implica el diseño del currículo, configurando dinámicamente en el entorno escolar, analizando con pertinencia y relevancia en función de las diferentes características socio-culturales del contexto donde se aplique, además de analizar las fortalezas como las debilidades del currículo analizado, en pro del mejoramiento continuo y adaptación del mismo convirtiéndolo en un currículo crítico desde el marco legal que estipula en nuestro caso el MEN.

Copyright© 2023 Javier Bernal - www.jbsoftware.com.co

REFERENCIAS

Rojas, C. (2012). *Participación de los y las docentes en la transformación curricular*. Actualidades Investigativas en Educación, 12(1).

Quintero, J, Munévar, R., Yepes, J. & Ocampo, J. (2007). *Investigación-acción y currículo; un recorrido por el mundo*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), 123-142.

Luna, E, & López, G. (2014). *El currículo: concepciones, enfoques y diseño*. Revista UNIMAR, 29(2).

Gómez, Pedro (2010). *Diseño curricular en Colombia: el caso de las matemáticas*. Documento no publicado (Documento de Trabajo). Granada: Universidad de Granada.

Palomino, G. y Tejada, H. (2015). *Los modelos curriculares en el diseño del proyecto curricular de una institución educativa pública del nivel secundario de Ayacucho*. (Tesis inédita de maestría). Pontificia Universidad Nacional Católica del Perú, San Miguel.

Ministerio de educación nacional MEN, Guía No. 30 “*Ser competente en tecnología*” una necesidad para el desarrollo, 2008.