

Las necesidades cambian,  
el PRONIE MEP-FOD se renueva:

Propuesta pedagógica y didáctica 2010

octubre, 2009

# Empezar con el fin en mente:



# ¿En qué consiste la renovación?



Objetivos  
Desarrollo de  
capacidades

EAP

Guías  
Didácticas  
Orientadas por  
estándares

Práctica  
Educativa

Modelo de  
desarrollo  
profesional



Eventos  
de capacitación



Asesoría y  
Seguimiento



Impacto en los Estudiantes

**¿Por qué cambiar?**

# El contexto cambia, las necesidades también

- Experiencia acumulada a lo largo de 20 años con aprendizaje basado en proyecto y programación Logo
- Auge de la Internet y los recursos de la llamada “Web 2.0”
- Experiencia con proyectos exitosos organizados en torno a productos específicos, (ej: Robótica, Revista electrónica, Labor@)
- Demandas de diversificación de herramientas y aprovechamiento de las redes
- Cambios en las formas de programar
- Competencias del siglo XXI, economía del conocimiento
- Necesidad de progreso sostenido de los aprendizajes de un nivel educativo a otro
- Cambios en los perfiles de competencias de los educadores de IE

# Necesidad de mejora



# ¿Qué se mantiene?

- La visión (los objetivos)
- La estrategia (el EAP y la programación)

# Objetivos del PRONIE MEP-FOD I y II ciclos

- Contribuir al **mejoramiento de la calidad de la educación** primaria en todos sus aspectos.
- Contribuir al desarrollo de una nueva actitud de niños y maestros frente a la ciencia y la tecnología.
- Familiarizar a estudiantes y educadores con el uso de la computadora y algunas de sus aplicaciones.
- Estimular procesos de **aprendizaje, creatividad y pensamiento lógico** en los estudiantes y los docentes.
- Complementar la enseñanza-aprendizaje de diversas disciplinas, especialmente aquellas que conduzcan al **desarrollo del pensamiento lógico**.
- Contribuir al **mejoramiento de la calidad de la enseñanza de las materias básicas**: matemáticas, ciencias y español.

Fonseca, C. (1991). Computadoras en la escuela pública costarricense. La puesta en marcha de una decisión. San José: Ediciones Fundación Omar Dengo.

# Principios rectores, PRONIE MEP-FOD III ciclo

## Desarrollo y gestión de competencias para el desarrollo personal y la productividad para la vida

- Favorecer el desarrollo de capacidades de pensamiento de orden superior
- Contribuir con la innovación educativa y el apoyo al currículo
- Favorecer el fortalecimiento y profundización de las competencias cognitivas y sociales de los jóvenes

## Cierre de las brechas digital y de equidad, y contribución con el desarrollo de sensibilidad y compromiso ético necesarios en la sociedad actual

- Democratizar el acceso a la tecnología a jóvenes y los educadores de las diversas regiones del país
- Aprovechar los productos tecnológicos para que los estudiantes comprendan y valoren su entorno inmediato y tengan acceso a la diversidad cultural que ofrecen actualmente las redes humanas y tecnológicas.
- Propiciar en los jóvenes y los educadores el desarrollo de la fluidez tecnológica y un estilo de convivencia adecuada dentro de un marco de ecología digital
- Favorecer oportunidades educativas innovadoras que pongan en contacto a las generaciones jóvenes con los avances de la ciencia, la tecnología y los requerimientos para desarrollar una convivencia ética en el contexto social de intercambio presencial o virtual

# ¿Por qué los objetivos no cambian?

## Tendencias sobre el para qué de las TD en Educación

- Herramientas para el desarrollo personal y social y mejorar la calidad de vida
- Incrementar la productividad y contribuir al crecimiento económico.
- Comprender el papel de las TD en la sociedad.
- Aprender a manejar responsablemente las TD
- Desarrollar las capacidades para la investigación, la resolución de problemas, la innovación y la creación de productos.
- Vehículos hacia la “conciencia global”, la comunicación y la colaboración.

**Modelo conceptual  
para el desarrollo de  
los estándares**

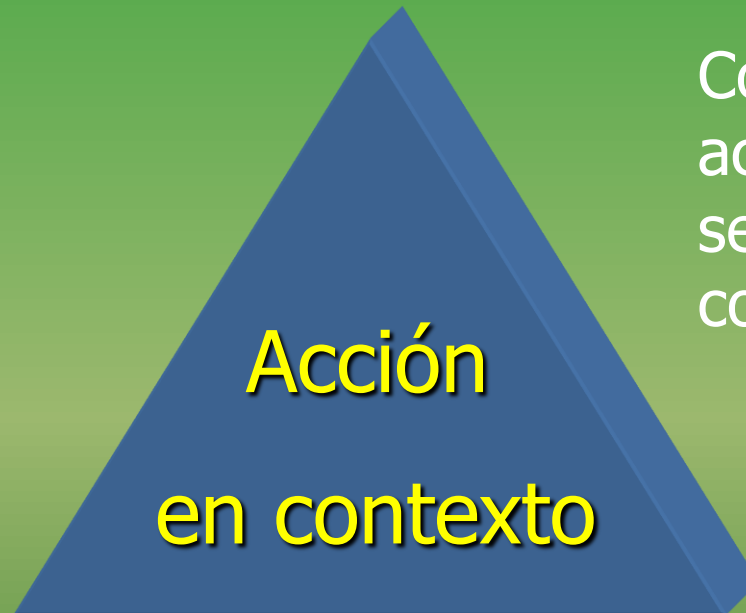
<http://www.fod.ac.cr/estandares>

# ¿Por qué se mantiene el EAP?

## Investigación y desarrollos más recientes

Comprensión:  
Desempeño  
flexible con el  
conocimiento

Competencia:  
actuación valorada  
según criterios y  
contextos específicos

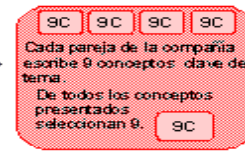
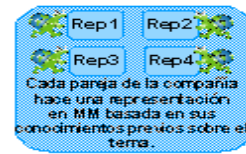


Normas y estándares: Criterios de calidad que establecen las características deseadas en un producto, servicio o desempeño y permiten su evaluación

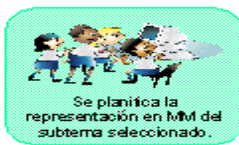
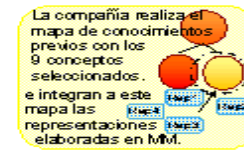
# ¿Qué cambia?

- La didáctica
- Las herramientas de programación
- El uso de las herramientas de la Internet
- El desarrollo profesional

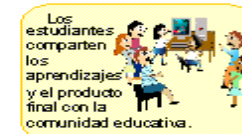
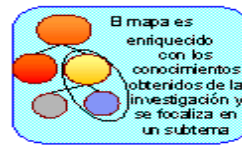
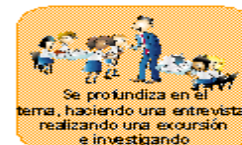
# Propuesta didáctica en Primaria



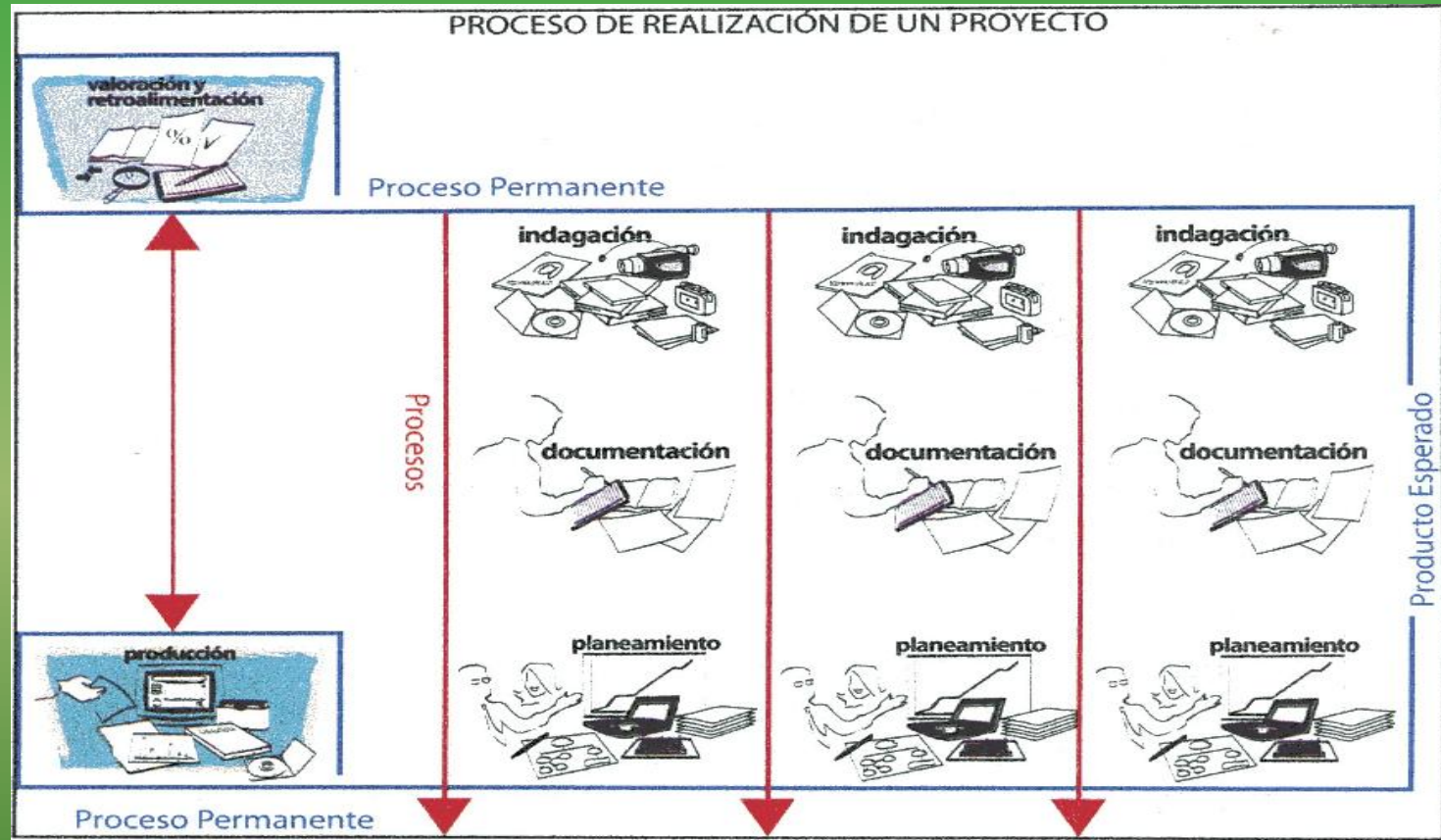
## Gráfico del Enfoque de Aprendizaje por Proyectos (EAP)



## Ciclo de profundización



# Propuesta didáctica en secundaria



Guías didácticas por nivel

**Una nueva propuesta didáctica:**

**¿qué es lo nuevo?**

# Estándares: Perfiles por ciclo, orientaciones didácticas



Qué es necesario que los estudiantes comprendan y estén en capacidad de hacer para apropiarse de las tecnologías digitales

Guías didácticas:

Manual orientador para llevar a la práctica un proyecto orientado por estándares

# Guías didácticas

## I. Indicaciones para el educador de Informática Educativa

¿En qué consiste este proyecto?

¿Qué pretende este proyecto?

Estándares de desempeño

Pregunta orientadora

Vínculos curriculares

¿Cómo se puede organizar el grupo de estudiantes?

¿Cuál es el mapa del proyecto?

Línea del tiempo

Productos

Actividades principales

¿Cuál es la estrategia de evaluación?

# Guías didácticas

## II. Ruta para desarrollar el proyecto

Punto de partida

Desarrollo

Punto de llegada

Actividad	Educador de IE	Maestro/ Profesor	Estudiante

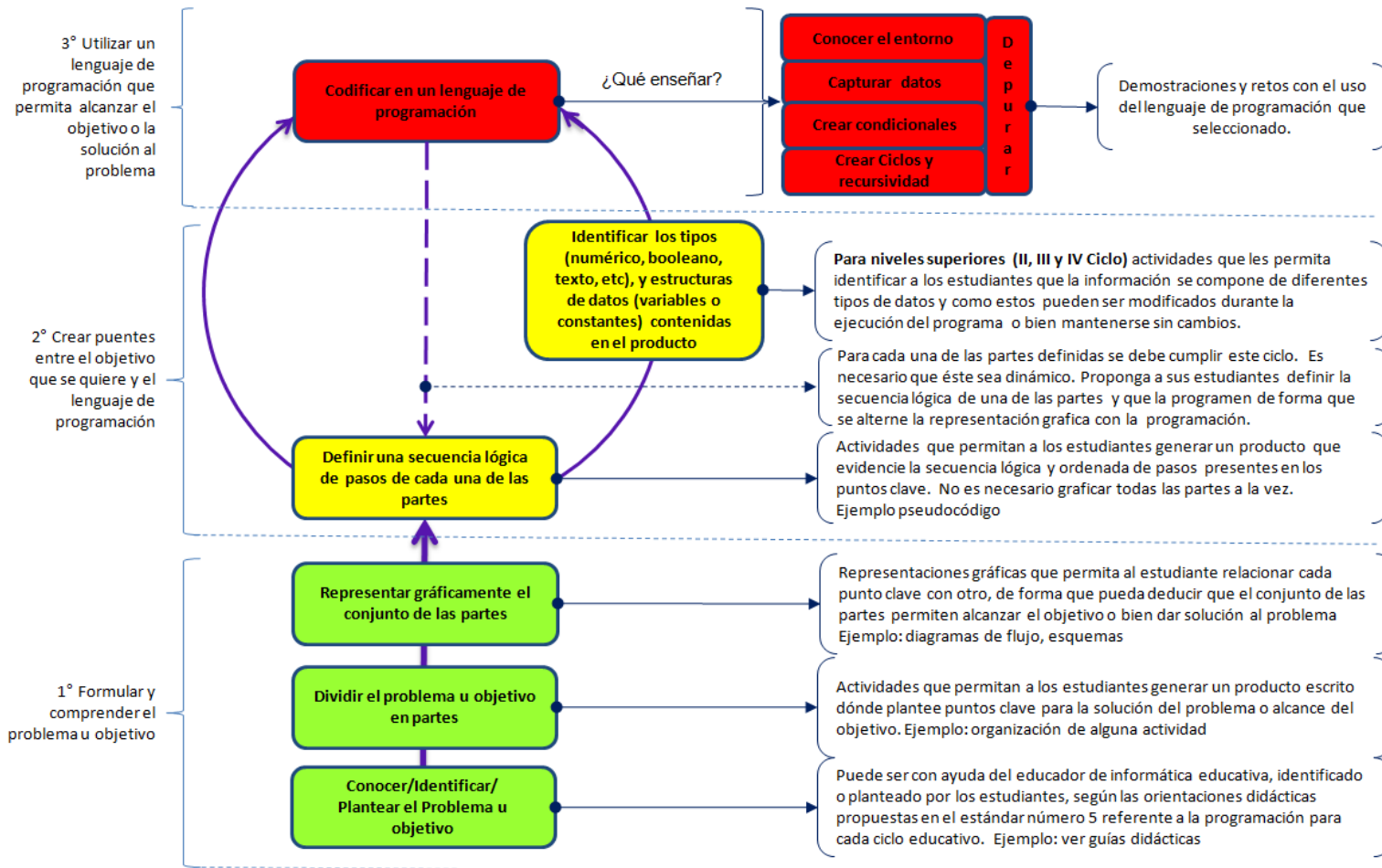
Recursos

Evaluación

Notas para el profesor

# Andamiaje de la programación

PROGRAMA NACIONAL DE INFORMÁTICA EDUCATIVA – MEP – FOD  
Andamiaje para el aprendizaje de y con la programación.

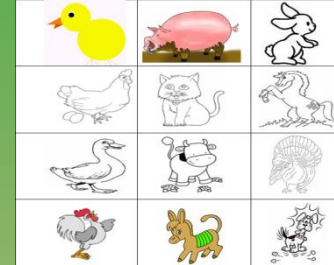


# Guía Didáctica de Preescolar

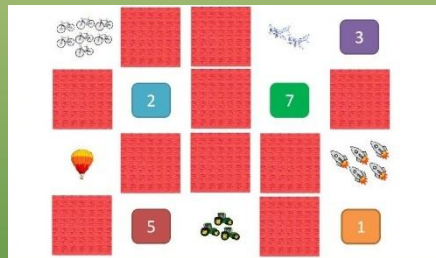


Cuento digital *“Dora la lora y Chico perico”*

3 proyectos  
cortos



Álbum digital *“Los animales domésticos”*



Juego *“Los medios de transporte”*



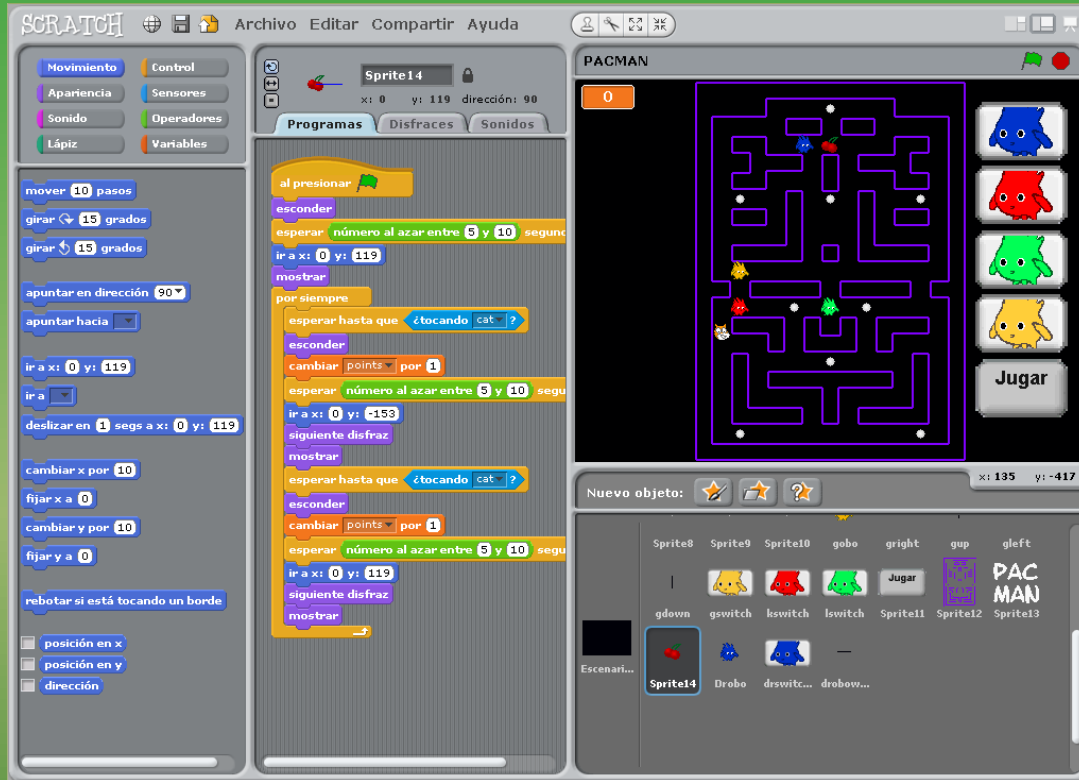
# Guía Didáctica de I grado: Ciudad Interactiva



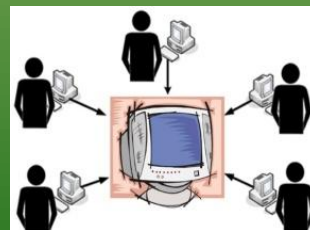
Nuestra comunidad:  
¿cómo es y cómo nos  
gustaría que fuera?

# Guía Didáctica de III grado: Video juego

¿Somos lo que comemos? ¿Cómo se transforman los alimentos en nuestro cuerpo?



SCRATCH



# Guía didáctica de IV grado: Periódico digital interactivo



¡Bienvenid@s!

Nos complace presentarte nuestro  
**Periódico Interactivo**

Aquí aprenderás y  
podrás crear  
distintos fenómenos

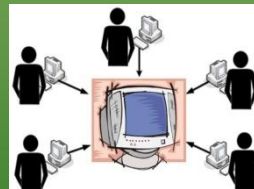
Institución: \_\_\_\_\_ Junio, 2009

- Terremotos
- Volcanes
- Deslizamientos
- Sequías
- Inundaciones
- Huracanes
- Incendios Forestales
- Tomados
- Deforestación
- Contaminación



¿Por qué algunos  
fenómenos naturales se  
convierten en desastres?

SCRATCH



# Guía didáctica de VI grado: Sitio Web: Tienda Digital

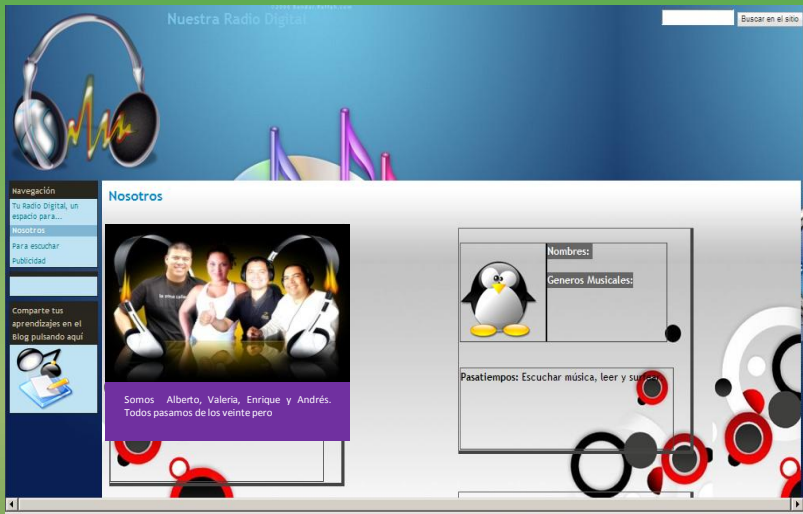


¿Cómo funcionan  
las tecnologías de  
la comunicación y  
cómo podemos  
aprovecharlas  
mejor?



# Guía didáctica de VII año: Simulación de una radio emisora Web

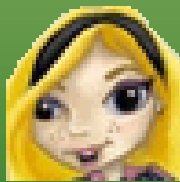
¿Cómo puede influir  
la música en la  
forma de pensar y  
actuar de las  
personas en  
relación con los  
Derechos  
Humanos?



# Guía didáctica de IX año: Juego Digital 3D



¿Cómo la  
revolución  
invisible  
(biotecnología)  
afecta nuestra  
calidad de vida?



Alice



# Bases empíricas de esta propuesta (procesos de consulta y validación)

- ❖ Desarrollo de los estándares de estudiantes (2006-2008)
- ❖ Evaluación de la puesta en práctica del EAP en III ciclo (2006)
- ❖ Estudio de los desempeños alcanzado por los estudiantes en Preescolar, I, II y III ciclo (2006)
- ❖ Monitoreo de la puesta en práctica de guías didácticas en III ciclo (2007-2008)
- ❖ FODA de las zonas PRONIE, desarrollado con los equipos de asesores (2005, 2008)
- ❖ Elaboración , ejecución y monitoreo de planes de zona
- ❖ Evaluación de la puesta en práctica del EAP en I y II ciclos (2008)
- ❖ Evaluación de la puesta en práctica de la oferta de Desarrollo Profesional (2008)
- ❖ Valoración de la ejecución de campamentos en III ciclo (2008)
- ❖ Consulta con asesores (2008, 2009)
- ❖ Consulta a educadores de I, II y III ciclo en reuniones regionales, junio 2009
- ❖ Valoración de la ejecución de campamentos en I, II y III ciclos (2009)

# Estrategia de acción con educadores

## Trabajo con educadores de IE

- Trabajo con guías didácticas por nivel III ciclo (2007-2009)
- Información y consulta sobre guías didácticas (reuniones regionales 2009)
- Seminario octubre 2009
- Oferta de desarrollo profesional 2010:
  - Primer acercamiento: diciembre 2009
  - Talleres bimodales
    - Presencial: capacitación para el uso de las guías y las nuevas herramientas tecnológicas (plan 200-2009, febrero 2010)
    - Acompañamiento en línea: a lo largo del año en el Aula Virtual
    - Desarrollo de dos tipos de talleres (de nuevo ingreso y con experiencia) y de dos niveles (básico e intermedio).

# Estrategia de monitoreo 2010

- Monitoreo de la ejecución de los talleres en diciembre 2009 y febrero/marzo 2010
- Monitoreo de la interacción en el Aula Virtual
- Identificación de principales problemas de la puesta en práctica a través del registro electrónico de visitas de Asesoría y Seguimiento y de informes semestrales
- Seguimiento investigativo de la puesta en práctica
- Ajustes en segunda y tercera jornada de reuniones regionales junio y noviembre 2010
- Ajustes en cierre del bloque presencial de los talleres bimodales, noviembre 2010

# Nuestra meta de siempre:

Contáctenos ✉

## estándares

de desempeño para estudiantes en el aprendizaje con tecnologías digitales

Inicio

- ¿Qué son los estándares?
- Foro
- Descargas
- Estándares de desempeño para estudiantes
- Revisiones
- Enlaces

Resolución de problemas e investigación

Productividad

Ciudadanía y comunicación

Ver más <

Teléfono: (506) 2527 - 6041 Derechos Reservados © 2009 Fundación Omar Dengo - San José - Costa Rica. [Ejecutores](#) / [Mapa del Sitio](#)

**Desarrollar al máximo las capacidades de los estudiantes**