



La educación
es de todos

Mineducación

Innovación Educativa y su papel en procesos de presencialidad

Agosto, 2021



La educación
es de todos

Ministerio de
Educación

¡Interactuemos!

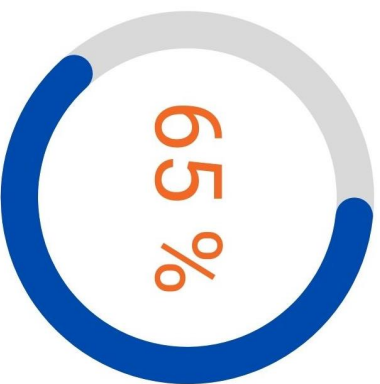


Menti.com

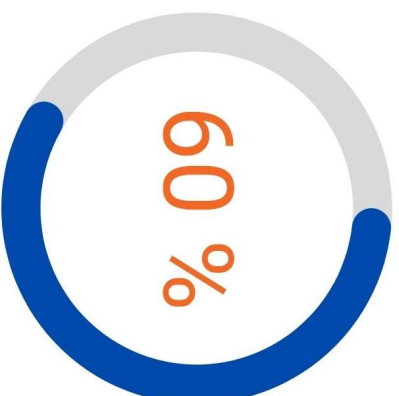
Código: 7136 9807



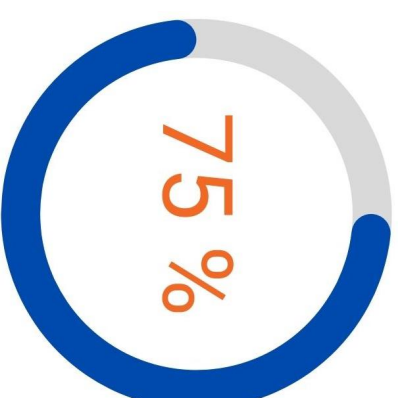
En el contexto de hoy...



De los jóvenes Colombianos tienen baja competencia en el área de **matemáticas** vs. 24% promedio OCDE (PISA, 2018)



De los niños que hoy están ingresando a la escuela primaria, ocuparán empleos que hoy no existen (ONU, 2020)

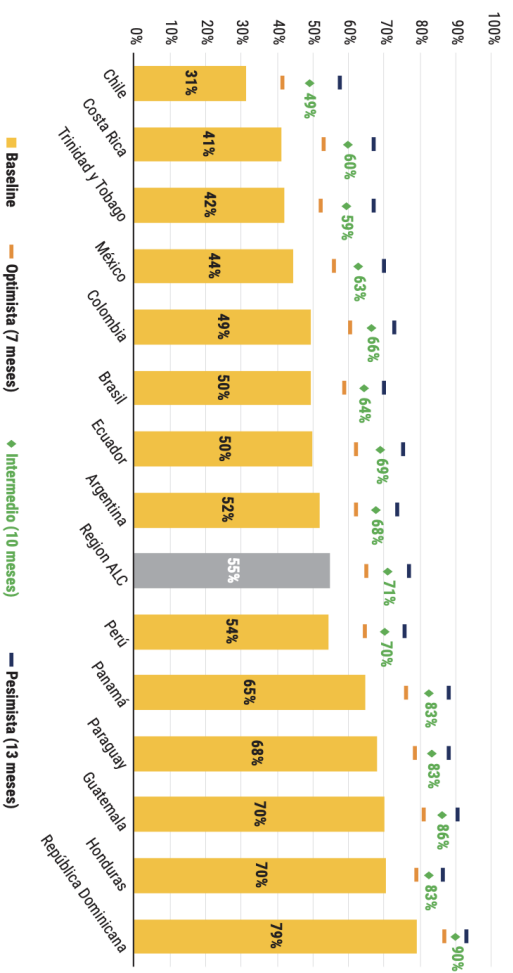


De los empleos del futuro, estarán relacionados con campos STEM (UNESCO, 2018)



En el contexto de hoy...

Figura 12: Simulación de la proporción de alumnos por debajo del nivel mínimo de rendimiento (BMP) debido a la COVID-19



Fuente: Banco Mundial, 2021. Los costos y la respuesta al impacto de la pandemia de COVID-19 en el sector educativo de América Latina y el Caribe.

Según el Banco Mundial, en Colombia, los alumnos de quinto grado podrían perder **37%** del aprendizaje con un cierre de escuelas por tres meses.



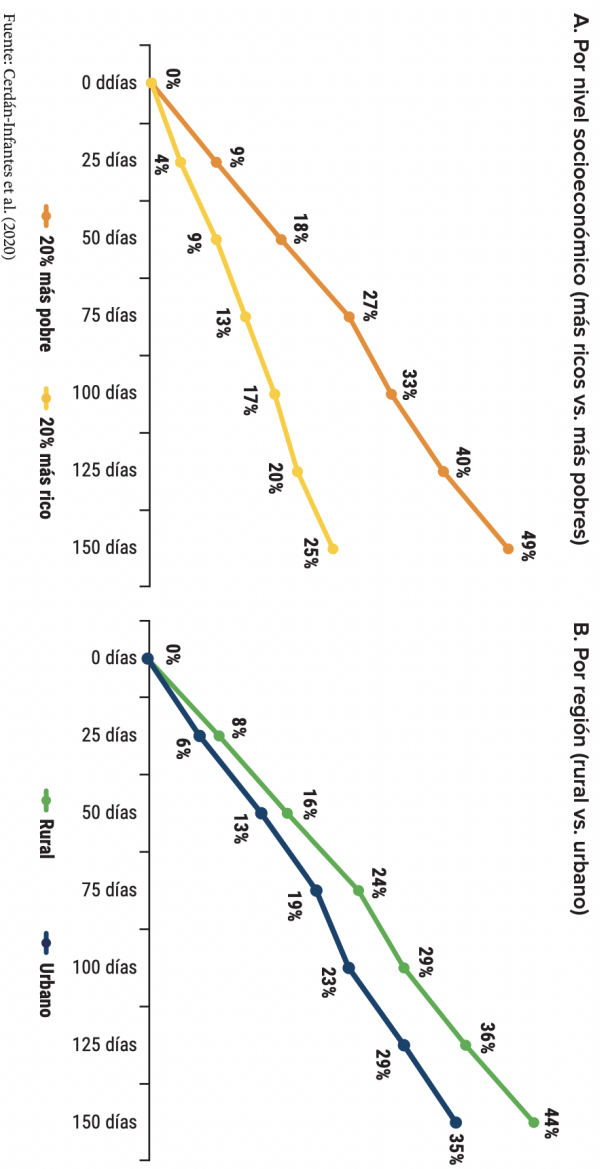
Considerando un escenario que combina tres meses de educación a distancia con cinco meses de educación híbrida, las pérdidas de aprendizaje de los estudiantes colombianos serían equivalentes a **75%** de lo que aprenden en un año escolar regular.



En el contexto de hoy...



Figura 16: Brechas en las pérdidas de aprendizaje para alumnos de quinto grado (como porcentaje del aprendizaje potencial) en Colombia



Fuente: Banco Mundial, 2021. Los costos y la respuesta al impacto de la pandemia de COVID-19 en el sector educativo de América Latina y el Caribe.



Naciones Unidas

Noticias ONU

Mirada global Historias humanas

Búsqueda



Búsqueda avanzada

Regiones

Temas

A la carta

Secretario General

Prensa

AUDIOTECA

SUSCRIBETE

COVID-19: El número de niños con dificultades para leer aumentó en cien millones debido al cierre mundial de escuelas





INNOVACIÓN EDUCATIVA

¿Qué, dónde y por qué?



La innovación educativa es un proceso que se enfoca en la formación integral de los estudiantes a partir de la **creación** y **apropiación** de ideas, conocimientos, metodologías y productos educativos que generan **transformaciones** en las dinámicas de la comunidad educativa y la cultura escolar, según las necesidades de contexto



Además de su valor creativo y transformados, la innovación educativa tiene una **dimensión estratégica**: se puede planificar, probar, difundir, evaluar y mejorar. También es sostenible en el tiempo y adaptable para que otros actores se apropien de ella.





Naturaleza de la innovación educativa



1

Es ecosistémica

Surge por la interacción de diferentes agentes educativos: se alimenta de la diversidad de pensamientos y experiencias.



2

Es contextual y relativa

Responde a las necesidades y prioridades del contexto.



3

Es gradual

El proceso requiere consolidar capacidades para que sea sostenible.



4

Es participativa e incluyente

Involucra a distintos actores educativos.



5

Es experimental

Permite ensayar caminos nuevos y aprender de los errores.



¿PARA QUÉ INNOVAR?

Para contribuir al logro de mejores aprendizajes de los estudiantes



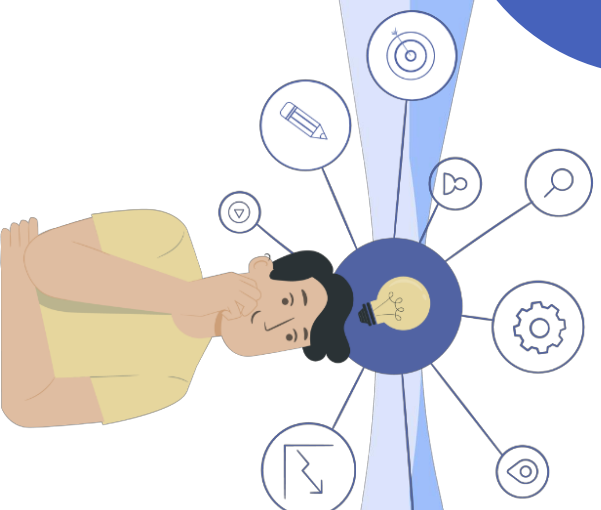
Para mejorar la calidad y la equidad educativa, el conseguir cambios en diferentes espacios de actuación escolar y pedagógica



Para favorecer el cambio en diferentes componentes del sistema educativo para el mejoramiento escolar



Para transformar las dinámicas de la comunidad educativa y la cultura escolar, según las necesidades del contexto



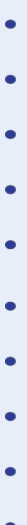
Fuente: Orientaciones para el fomento de la innovación educativa como estrategia de desarrollo escolar [Documento en construcción]. Oficina de innovación con uso de nuevas tecnologías, Ministerio de Educación Nacional y Pontificia Universidad Javeriana



La educación
es de todos

Ministerio de
Educación

LA INNOVACIÓN EDUCATIVA ES CLAVE EN EL ESCENARIO ACTUAL DE TRANSICIÓN



Presencialidad

Aprendizaje
en casa

Modelo
híbrido

Regreso
gradual

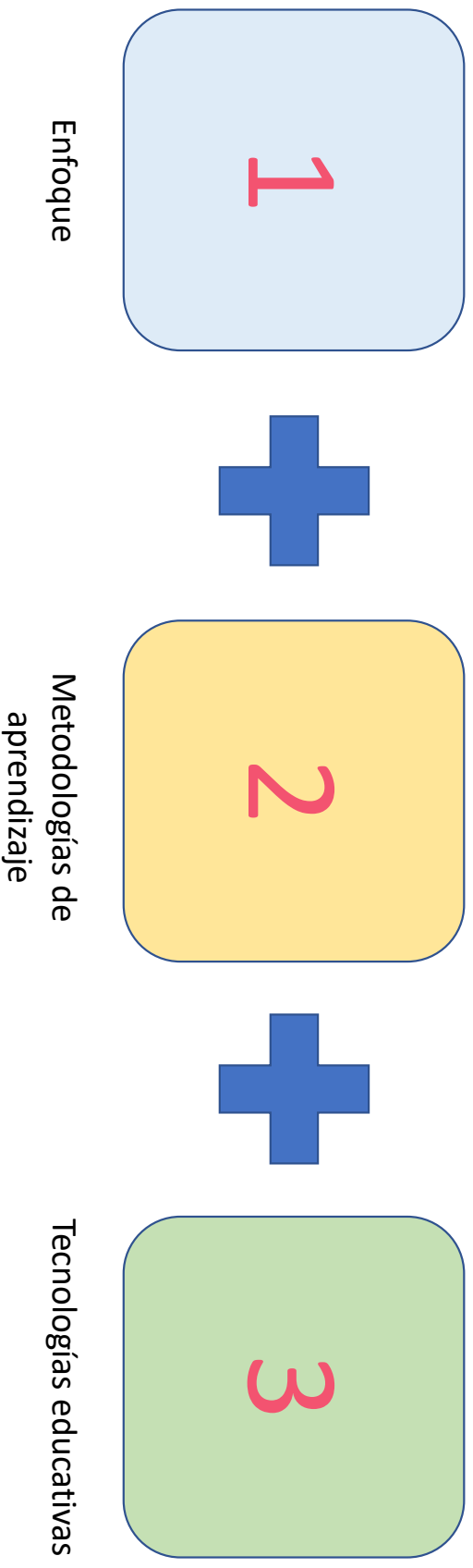
Se habilita la
innovación desde
LAS METODOLOGÍAS

Se habilita la innovación
con integración de
LAS TECNOLOGÍAS



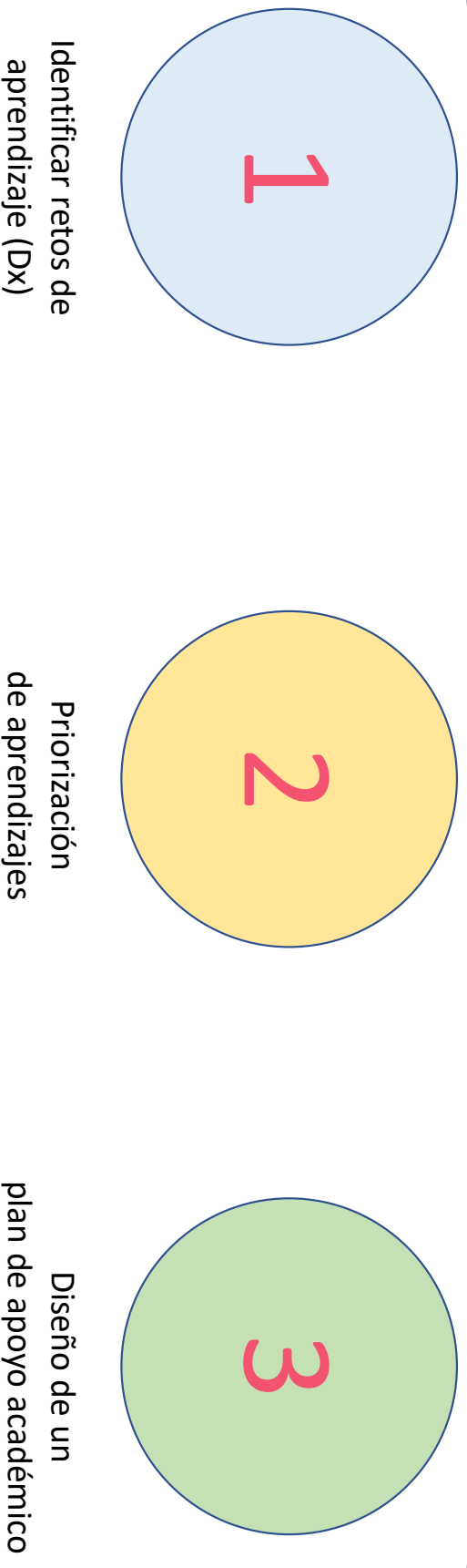


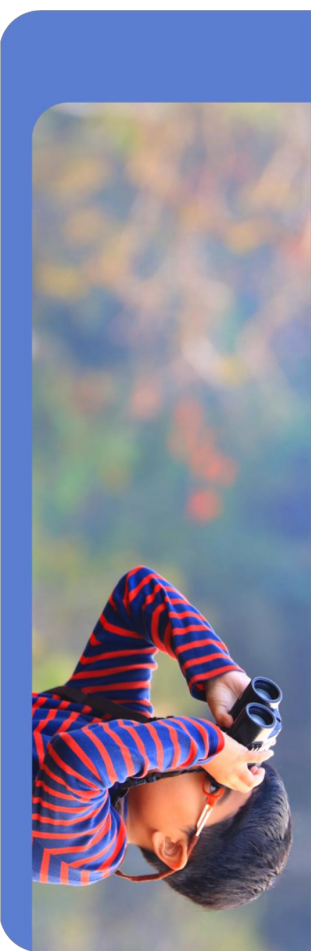
Incluir estilo similar a la diapositiva anterior





Ejemplo Evaluar para avanzar





Evaluar para Avanzar

¿Qué es?

Evaluar para Avanzar, es posibilitar que en los Establecimientos Educativos la sistematización y reflexión sobre la información obtenida en los procesos de la evaluación externa sea considerada y apoye, junto a los resultados de la evaluación interna, la transformación de los procesos de enseñanza, desarrollo y aprendizaje.

¿Qué fortalece?

La reflexión en cuanto a estos, permite el fortalecimiento permanente de las prácticas educativas en beneficio de los estudiantes y sus trayectorias educativas.

¿Qué permite?

En ese marco, el proceso de toma de decisiones debe contar con información previa que le permita, a quien las toman, hacerlo basados en los datos, y que, a partir del análisis correspondiente, puedan identificarse aquellas acciones que han dado resultado; las que son necesario fortalecer o las que debe reemplazarse.



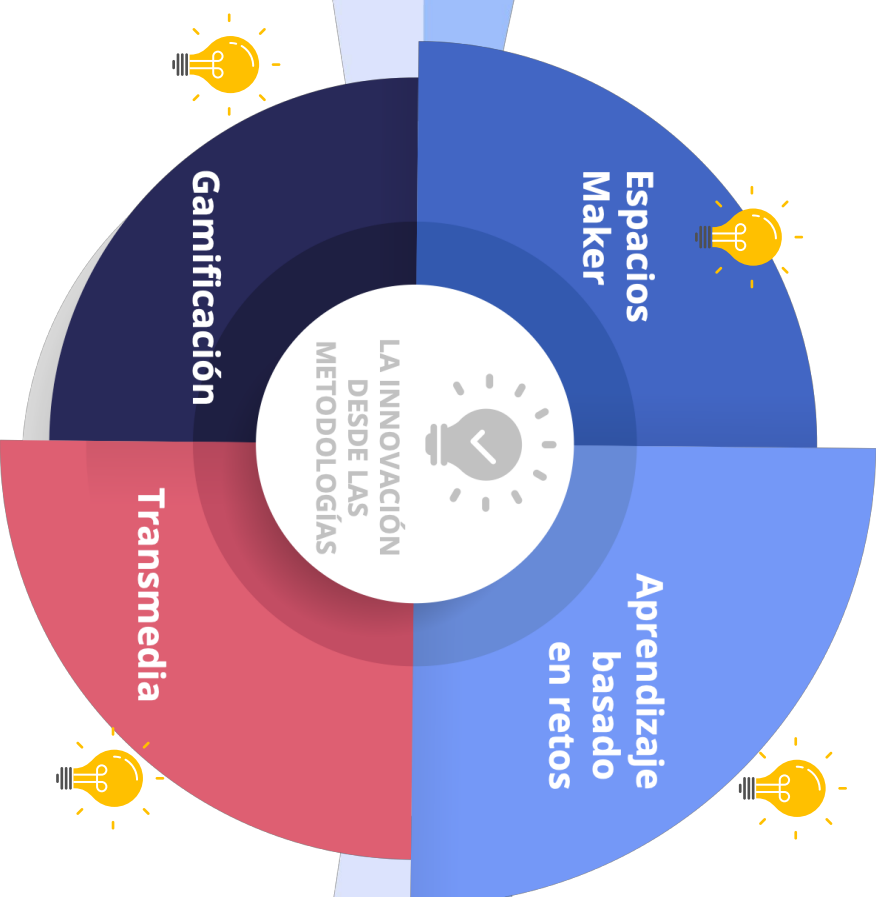
RECURSOS PARA EL SEGUIMIENTO DE APRENDIZAJES





Caso reto 1

**Desmejora de los procesos de
competencias lectoras en
estudiantes de 2do grado**





La educación
es de todos

Ministerio de Educación

LA INNOVACIÓN DESDE LA TECNOLOGÍA Y LAS PLATAFORMAS

colombia
aprende
Red de conocimiento

**Ofrece una amplia oferta de
plataformas educativas para
consultar de manera
ONLINE Y OFFLINE**

Es la Red de Conocimiento integrada
por diferentes plataformas, servicios y
contenidos para apoyar los procesos
de aprendizaje a lo largo de la vida





La educación
es de todos

Mineducación

Una Red de Conocimiento centrada en sus usuarios

Nuestra red de plataformas

Puerta de entrada

colombia
aprende
Red de conocimiento
colombiaaprende.edu.co



Contenidos

aprender
digital
Contenidos para todos
contenidos.colombiaaprende.edu.co

RED
Aprende
redaprende.colombiaaprende.edu.co

Innovación

Co-Lab
Laboratorio de Innovación
Educación Superior
colab.colombiaaprende.edu.co

Conexión

Contacto
Maestro
contactomaestro.colombiaaprende.edu.co

Formación

campus
VIRTUAL
campus.colombiaaprende.edu.co



GUÍA DE USO

Título de la colección avanzada

Público objetivo del contenido

aprendizaje

Agenda

Comunicación

Recursos

Archivo

Inicio

¿Qué quieres buscar hoy?

Síguenos en



DigimENTE



De Interés

- 01 20/08/2021 **10 ventajas educativas digitales: usos y ventajas**
- 02 22/08/2021 **10 módulos de Copyright: Copyleft y Creative Commons**
- 03 13/08/2021 **Conoce lo nuevo que trae Profile en tu casa**

Bienvenido!

DigimENTE es una plataforma digital de educación mediática que tiene el objetivo de formar a una juventud crítica mediante el primer currículo creado en Latinoamérica para latinoamericanos. Sus recursos desarrollan la capacidad de evaluar y analizar fuentes de información, crear y consumir contenido de calidad, participar activamente y pensar y reflexionar éticamente. Al navegar el currículo te encontrarás con los siguientes módulos:

1. Analizar contenidos Críticamente
2. Producir contenido Creativamente
3. Participar Activamente
4. Pensar y reflexionar Éticamente

Recomendaciones de uso

DigimENTE es un currículo flexible. Es decir, que puedes aplicar toda la rueda curricular en el aula tal y como está, escoger los planes y módulos que respondan a las necesidades de tus estudiantes o adaptar el material a otros contenidos que desarrolas en el aula. Recuerda sumarte a la comunidad creando tu cuenta y comentando en los planes de lección sobre tu experiencia.

¿A quién va dirigido?

Docentes y estudiantes de media y secundaria en América Latina.

Importante

Accede [aquí](#) a la página de DigimENTE.

Módulo #1 - Evaluar la Información Críticamente

Módulo #2 - Producir contenido Creativamente

Módulo #3 - Participar Activamente

Presentación general de la colección donde se indica de qué trata el contenido, cuáles su objetivo y cuáles aliados participaron en su construcción

Recomendaciones de uso pedagógico para articular la colección con las actividades de enseñanza y aprendizaje

Recursos y formatos que componen la colección: enlaces externos, videos, audios, textos, infografías, entre otros.

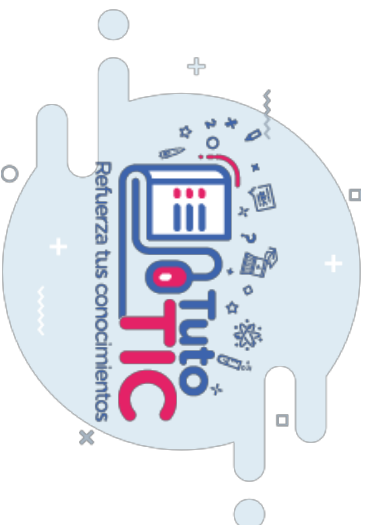


POSITIVA O SE EXPANDE



RECURSOS PARA EL FOMENTO DE COMPETENCIAS BÁSICAS





ROMPECABEZAS DE LECTURA

ESQUEMA 3

A sí abrevia lo escrito, copia y prepara estos dibujos. Cuando hay a seguir un libro a leerlo por lo escrito. También puedes usarlo y con palabras a hacer una lista.

--	--	--

?Qué título le pondrías?

CREAR



Línea de WhatsApp: [31737899859](https://wa.me/31737899859)

Línea telefónica en Bogotá: (1) 217 45 74

Correo electrónico tutotic@mintic.gov.co

Sitio web: www.tutotic.gov.co



Canal Youtube: TutoTIC Refuerza tus conocimientos



La educación
es de todos

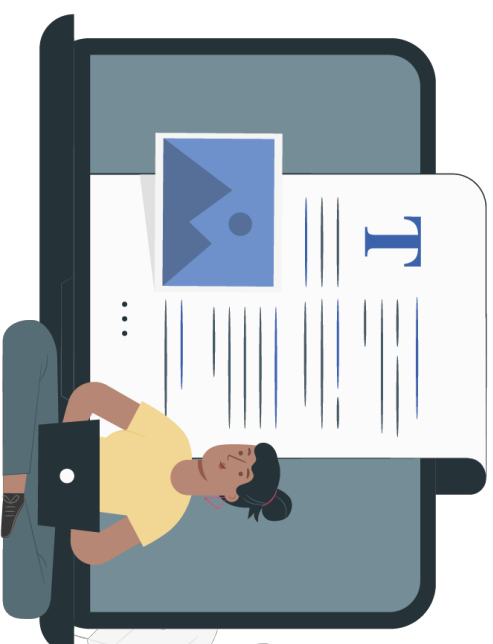
Ministerio de
Educación

RECURSOS PARA EL FOMENTO DE COMPETENCIAS BÁSICAS



Experimento
Red STEM Latinoamérica

**HISTORIAS
PARA
ARMAR**



DigimENTE
EDUCACIÓN DIGITAL PARA AMÉRICA LATINA

NIDOS
arte en primera infancia

¿Que pasa si no tengo acceso a internet?

Rta: <https://movil.colombiaaprende.edu.co/>, contenido descargable y medios educativos (canal Exploremos, Profe en tu casa, entre otros)

¿Cómo puedo fortalecer las competencias y habilidades socioemocionales?

Rta. Emociones para la vida (por ejemplo)

¿Qué hay de arte, cultura, deporte?

Rta.



¡Interactuemos! (parte 2)



Menti.com

Código: 7136 9807



La educación
es de todos

Mineducación

VISÍTANOS
colombiaaprende.edu.co

