

Currículo INSA: Novedades

2006-12-22

Currículo INSA: Novedades

EDUTEKA presenta la actualización del Currículo INSA de Informática para grados 2º a 11º. Los cambios respecto al currículo anterior obedecen a la experiencia ganada en su aplicación a lo largo de varios años. Continúan siendo propósitos básicos de este, ofrecer lineamientos educativos para la adquisición de competencias en el uso de las TIC, como también utilizarlas para mejorar el aprendizaje y la comprensión de otras materias. Disponible en formatos: html, pdf, rtf, y texto.

EDUTEKA presenta la actualización del Currículo INSA de Informática para grados 2º a 11º. Los cambios respecto al currículo anterior obedecen a la experiencia ganada en su aplicación a lo largo de varios años. Continúan siendo propósitos básicos de este, ofrecer lineamientos educativos para la adquisición de competencias en el uso de las TIC, como también utilizarlas para mejorar el aprendizaje y la comprensión de otras materias. Disponible en formatos: html, pdf, rtf, y texto.

ACTUALIZACIÓN 2009

La **Fundación Gabriel Piedrahita Uribe** (FGPU) entiende la construcción curricular como un proceso de mejoramiento continuo. Por esta razón, hace todo lo que esté a su alcance para mantenerse a la vanguardia en su propuesta de currículo escolar para el área de informática. La presente actualización, versión 2009, contiene dos modificaciones muy importantes en el enfoque para enseñar esta asignatura. La primera consiste en la utilización del Currículo Interactivo 2.0 (CI2.0) [84] para

elaborar la parte del currículo correspondiente a los grados 6° a 9°, con lo que se logró estructurar estos grados por objetivos orientados a desarrollar competencia informática; la segunda radica en la implementación del Laboratorio de Integración, estrategia con la que se busca facilitar, mejorar o profundizar, con el uso significativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), el aprendizaje en otras asignaturas fundamentales del proceso educativo.

Esta versión incluye las siguientes novedades:

- El cuerpo del currículo y sus documentos complementarios se presentan agrupados y clasificados en un módulo temático que facilita su consulta, descarga e impresión.
- La utilización del *Currículo Interactivo 2.0 (CI2.0)* [84] facilitó la actualización de los contenidos curriculares en general para los grados 6° a 9° y en particular de 7° a 11° en lo que tiene que ver con la Competencia para Manejar Información (CMI).
- Se modificó el orden de presentación de los temas de las herramientas informáticas (contenidos). Se pasó de una organización orientada a las tareas que los estudiantes pueden realizar con ellas, a otra que favorece el desarrollo de competencia informática (por objetivos de aprendizaje).
- La organización facilita al docente planear y estructurar las clases de informática, ya que los contenidos de las herramientas se encuentran secuenciados de lo más básico a lo más complejo. Además, le permite ajustar la cantidad de temas a cubrir en un año lectivo al número de horas semanales asignadas a Informática.
- Se incrementó considerablemente el número y diversidad de las *Actividades* con las que se desarrollan habilidades básicas en las distintas herramientas informáticas.

- Se incluye una estrategia nueva, que llamamos *Laboratorio de Integración (LI)*, la cual facilita el trabajo conjunto (integrado) de los docentes de Informática y de Área con el objeto de utilizar efectivamente las TIC para enriquecer, mejorar, facilitar o profundizar el aprendizaje de temas de otras asignaturas.
- Se adjuntan 20 *Proyectos del Laboratorio de Integración (LI)*, enfocados en temas fundamentales de algunas asignaturas, para trabajarse entre los grados 7° a 11°; proyectos estos presentados dentro de una Plantilla especialmente diseñada para facilitar su planeación, organización y consulta. Estos Proyectos se encuentran reseñados en los documentos que acompañan el cuerpo principal del Currículo.
- Nuevos componentes del CI2.0, tales como CMI, Aprendizaje Visual y Elementos Multimedia, entre otros, que consideramos indispensables de incluir en un Currículo de Informática ya que hacen parte integral de la adquisición de idoneidad en el manejo de las TIC que permiten alcanzar las competencias necesarias para integrarse y participar activamente en la sociedad global del Siglo XXI.
- En el grado 3º, 4º y 5º se enriquecieron los contenidos de MicroMundos Ex con el objetivo específico de desarrollar en los estudiantes habilidades en solución de problemas y pensamiento algorítmico.
- En el grado 5º, se utilizó el CI2.0 para plantear los objetivos de aprendizaje del Lenguaje Logo, enfocándolos al desarrollo de habilidades de pensamiento de orden superior, en lugar de hacerlo en los comandos del lenguaje de programación.
- Por considerar que sigue siendo una ayuda importante, no solamente se mantuvo la sección de referencias que permite profundizar en los diferentes temas, sino que se le adicionaron nuevos documentos.

