

Créditos - Currículo Interactivo 2.0

2008-06-01

Créditos - Currículo Interactivo 2.0

El Currículo Interactivo de Informática 2.0 (CI 2.0) es una herramienta que permite a los docentes de esa asignatura tanto realizar el plan general del área como construir en línea el Currículo para cada uno de los grados escolares en los que se imparte esta materia; y hacerlo, de manera sencilla, facilitando el diseño instruccional y adecuándolo a las condiciones particulares de cada Institución.

El Currículo Interactivo de Informática 2.0 (CI 2.0) es una herramienta que permite a los docentes de esa asignatura tanto realizar el plan general del área como construir en línea el Currículo para cada uno de los grados escolares en los que se imparte esta materia; y hacerlo, de manera sencilla, facilitando el diseño instruccional y adecuándolo a las condiciones particulares de cada Institución.

****CURRÍCULO INTERACTIVO 2.0**

PARA EL ÁREA DE INFORMÁTICA**

CRÉDITOS

El **Currículo Interactivo de Informática 2.0** (CI 2.0) es una herramienta que permite a los docentes de esa asignatura tanto realizar el plan general del área como construir en línea el Currículo para cada uno de los grados escolares en los que se imparte esta materia; y hacerlo, de manera sencilla, facilitando el diseño instruccional y adecuándolo a las condiciones particulares de cada Institución.

El **Currículo Interactivo 2.0** tiene dos componentes:

- El “Modelo Curricular”, construcción colectiva realizada por docentes de Informática de 13 Instituciones Educativas, oficiales y privadas, coordinada conjuntamente por la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU) y la Universidad Icesi, en la ciudad de Cali, Colombia.

En este “Modelo Curricular” se define para cada *Herramienta Informática*: el alcance (lo que se debe aprender en Educación Básica y Media), el objetivo general de aprendizaje, los objetivos específicos que permiten alcanzar el objetivo general (secuenciados de lo fundamental, aquello que no debe faltar, a lo deseable), los contenidos [1], los indicadores de logro, las Actividades (para enseñar esos contenidos), los lineamientos de Integración con otras asignaturas curriculares y por último, recomendación de algunas lecturas que permiten profundizar en los diferentes temas.

- La aplicación Web “Currículo Interactivo 2.0”, segundo desarrollo de la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe [2], permite al usuario generar en línea tanto el plan general del área como el Currículo de Informática Institucional y el de cada uno de los grados en los que se imparte esta materia. Todo lo anterior, atendiendo las características propias de la Institución Educativa que inciden en la enseñanza de esa asignatura, tales como: número de computadores, número de estudiantes por grado y grupos de este, número de horas semanales dedicadas a Informática y grados en los que se estudia esta materia.

La formulación colectiva del “Modelo Curricular” se llevó a cabo mediante reuniones quincenales en la Universidad Icesi, entre Agosto 20 de 2004 y Julio 13 de 2005. Estas reuniones fueron dirigidas por Juan Carlos López (editor de EDUTEKA) y apoyadas por Guillermo Londoño, Director del Programa de Ingeniería de Sistemas en dicha universidad. Estas reuniones contaron con la participación activa de docentes de Informática de las siguientes Instituciones Educativas:

|

INSTITUCIÓN

EDUCATIVA

|

PROFESORES PARTICIPANTES

|

|

Colegio Jefferson

|

Ana María Mejía A.

|

|

****IE Comercial Ciudad**

de Cali**

|

Luz Nancy Siabato, Maritza Cuartas Jaramillo,

Teresa Moreno.

|

|

****Colegio Americano**

de Cali**

|

Zully Cassella, Fausto Meneses, Andrés Felipe Campo,

Nancy Trejos, Néstor Arango.

|

|

Colegio Diana Oese

|

Rubén Darío Gómez

|

|

****Colegio Gimnasio**

La Colina******

|

D'arlay Espejo

|

|

Colegio Hebreo

|

Héctor Fabio Aguilera

|

|

****IE Celmira Bueno de**

Orejuela******

|

Miller Pino, Sonia María Viveros

|

|

Colegio Alemán Cali

|

Harold Iván Mosquera, Hugo Gómez

|

|

****Colegio El Divino**

Niño******

|

Johan Alberto Mora

|

|

****IE Comercial**

Santa Cecilia******

|

Carmen Adennis Pérez, Martha Cecilia Escobar,

Jaime Londoño Arias y Olga Marina Russi V.

|

|

Colegio Encuentros

|

Suldery Correa G.

|

|

****Colegio Nuestra**

Señora de

Chiquinquirá**

|

Freddy Sepúlveda

|

|

Colegio Bennett

|

Yovany Romo

|

Fundación Gabriel Piedrahita Uribe quiere agradecer la generosidad, el esfuerzo y el compromiso de estas Instituciones que incluyeron dentro de la carga académica de sus docentes de Informática el tiempo para asistir a las reuniones. Agradece también a los docentes que participaron, el compromiso y dedicación que demostraron a lo largo de las sesiones.

CONSTRUCCIÓN DEL MODELO CURRICULAR:

Actas de las reuniones realizadas (PDF / 397KB / 119 Páginas)

<https://eduteka.icesi.edu.co/ci2/CurriculoActas.pdf>

Mensajes en la lista de discusión (PDF / 169KB / 95 Páginas)

<https://eduteka.icesi.edu.co/ci2/CurriculoMensajes.pdf>

Lista de discusión:

<http://espanol.groups.yahoo.com/group/curriculoinformatica/>

Acreditación Europea de manejo del Computador (ECDL) - Syllabus 4.0 (PDF)

<http://www.ecdl.es/pdf/SWG110158-ESP.pdf>

NOTA:

[1] Una vez definidos y secuenciados los objetivos de aprendizaje específicos, se seleccionaron los contenidos que deben aprender los estudiantes para lograr dichos objetivos. Sirvieron de guía para esta tarea, el Currículo INSA de Informática y el programa (syllabus) de ECDL (Acreditación Europea en el Manejo del Computador) con el que se enseñan herramientas informáticas con miras a obtener certificación de usuario. ECDL (<http://www.ecdl.com>) es una organización internacional que otorga a usuarios, el reconocimiento de poseer una formación básica o avanzada en informática. La acreditación ECDL está reconocida prácticamente en toda Europa y, bajo las siglas ICDL, en el resto del mundo. En América del Sur, ICDL tiene sedes en Argentina (<http://www.icdl.org.ar>), Chile (<http://www.icdl.cl/>), Brasil (<http://www.ecdl.pt>) y Colombia (<http://www.icdlcolombia.com>).

[2] La aplicación Web “Currículo Interactivo 2.0” fue desarrollada por Boris Sánchez Molano, Webmaster de Eduteka. Se hizo este desarrollo para responder a las dificultades que se presentaron al tratar de adaptar el “Modelo Curricular” a las características propias de tres colegios en los cuales la FGPU realiza intervenciones directas: Corporación Educativa Popular, el Colegio Miraflores de COMFANDI y el Instituto de Nuestra Señora de la Asunción (INSA)

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Septiembre 10 de 2005.

Última modificación de este documento: Junio 01 de 2008.*