

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FATIMA NUTIBARA

“Un proyecto de vida para la Vida”

POLÍTICAS PARA LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DE MEDIOS VIRTUALES

Atendiendo las orientaciones y los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional y la Secretaría de Educación de Medellín, ante la emergencia producida por el COVID-19, que nos enfrenta al reto de una educación a través de medios virtuales, con implementación de estrategias pedagógicas que puedan dar continuidad a los procesos académicos de los estudiantes, la I.E. Fátima Nutibara presenta las políticas para la educación a través de medios virtuales, y cuyos objetivos son los siguientes:

1. OBJETIVOS

1.1. OBJETIVO GENERAL:

Establecer las políticas para el desarrollo formativo a través de medios virtuales en la Institución Educativa Fátima Nutibara.

1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Definir los ajustes pertinentes a nivel metodológico para la implementación de estrategias de acercamiento a la educación no-presencial, con contenidos académicos que posibiliten el desarrollo de las competencias cognitivas, ciudadanas y socioemocionales.
- Promover la interdisciplinariedad y la transversalización de las áreas y los proyectos pedagógicos con el desarrollo de actividades que fomenten la creatividad y la participación activa entre los estudiantes y sus familias.
- Incentivar el desarrollo de la autonomía, la responsabilidad y el trabajo colaborativo en la comunidad educativa.

2. METODOLOGÍA

Luego de un análisis y un diagnóstico de la realidad institucional de acceso de los estudiantes a este tipo de educación, y pensando en realizar un acompañamiento pedagógico que fomente el desarrollo de competencias cognitivas, ciudadanas y socioemocionales, un aprendizaje flexible y contextualizado, que busca orientar actividades pedagógicas en el escenario no-presencial, la I. E. considera fundamental dar las siguientes claridades frente a la metodología a desarrollar, en consonancia con su modelo pedagógico:

- Un trabajo colaborativo que integre los diferentes saberes y posibilite la interdisciplinariedad. En efecto, esta estrategia favorece el desarrollo de las competencias y habilidades en los estudiantes, partiendo de las problemáticas actuales y de un análisis del contexto.
- La metodología incluye guías de aprendizaje que orientan las acciones que realizan los estudiantes mediados por recursos virtuales e interactivos; a su vez, se propician encuentros sincrónicos, mediante los cuales el maestro orienta y acompaña el proceso enseñanza-aprendizaje.
- La familia tendrá un rol protagónico, puesto que debe vincularse a las propuestas institucionales y brindar acompañamiento al proceso formativo.

2.1. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

- 1) **Guía de aprendizaje:** es el recurso a través del cual el maestro presenta a los estudiantes los elementos a trabajar. Incluyen núcleo de conocimiento, indicador de desempeño, descripción de la actividad, criterios de evaluación y bibliografía. Puede contener material anexo que le permita al estudiante ampliar su conocimiento o como apoyo al trabajo; se publican cada 15 días, 4 por periodo, priorizando aquellos núcleos de conocimiento que posibiliten la articulación entre las diferentes áreas.
- 2) **Encuentros sincrónicos:** son espacios convocados por el maestro para resolver inquietudes, ampliar conocimientos, explicar elementos contenidos en la guía de aprendizaje e interactuar de manera directa con sus estudiantes; estos encuentros se realizarán semanalmente a través de Zoom o Meet.
- 3) **Canales de comunicación:** la I. E. dispone de diferentes canales sincrónicos y asincrónicos que facilitan la comunicación con los integrantes de la comunidad educativa (página web, blog de docentes, Classroom, correo electrónico, redes sociales, WhatsApp, llamadas telefónicas o material impreso).
- 4) **Articulación interinstitucional:** se busca incorporar al proceso de enseñanza-aprendizaje otras entidades, que apoyen las acciones de los proyectos transversales y el trabajo pedagógico en las diferentes asignaturas.
- 5) **Transversalización del aprendizaje:** entendida como la posibilidad de integrar saberes y proyectos en los campos donde se complementan y se comunican las áreas del conocimiento.

2.1.1. Descripción de las estrategias metodológicas:

- La propuesta pedagógica que los docentes llevarán a cabo en la implementación de sus estrategias radica en la elaboración de una guía de aprendizaje.
- Dicha guía puede contener material anexo (videos, infografías, imágenes, entre otros), según lo amerite la asignatura o área.
- Posteriormente, el docente programará un encuentro sincrónico semanal con sus estudiantes para retroalimentar el tema y clarificar dudas o inquietudes.
- Aquellos estudiantes que no tienen acceso a medios virtuales, la I. E. les proporcionará las guías de aprendizaje impresas, que deberán ser desarrolladas y entregadas en los tiempos programados por los docentes.
- La atención a padres de familia y estudiantes se realizará entre las 7:00 am y la 1:00 pm.
- Los estudiantes recibirán la respectiva retroalimentación de las actividades realizadas en un tiempo no mayor a 15 días.
- Flexibilización de la recepción de las actividades por diferentes canales de acuerdo con las condiciones de conectividad de los estudiantes.
- Diversificar y flexibilizar las estrategias de evaluación, haciendo uso de diferentes medios y recursos.

- Capacitar de manera permanente a la comunidad educativa en el uso de los medios y plataformas virtuales.
- Articulación interinstitucional con diferentes entidades que apoyen las acciones de los proyectos pedagógicos.

3. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN A LAS POLÍTICAS PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL

- Agendar un espacio dentro del encuentro semanal con los docentes y las directivas para hacer seguimiento a las políticas consignadas en este documento.
- Al finalizar el encuentro semanal, se emitirá un documento con las conclusiones del mismo.
- Realización mensual de un encuentro por área para definir y evaluar los procesos, que permitan implementar la interdisciplinariedad.
- Programar y ejecutar una jornada pedagógica por periodo.

RECURSOS VIRTUALES SUGERIDOS (ANEXO):

- **PrimeraEscuela.com:** rompecabezas en línea para educación infantil y preescolar. Rompecabezas en línea (online) con enlaces a actividades y materiales educativos apropiados para apoyar la educación infantil y preescolar en español o inglés. Estos son efectivos para presentar varios temas educativos, desarrollar las destrezas para solucionar problemas, y usar el ordenador.
- **Colombiaaprende:** Contenido educativo es una entidad de información digital que puede presentarse en diferentes formatos y utilizarse como recurso en actividades educativas. Permite a los docentes y estudiantes superar la limitación propia de los libros de texto y de los materiales didácticos tradicionales. Específicamente en el proyecto Construyendo capacidades en uso de TIC para innovar en educación, se establece la producción de cuatro tipos de recursos educativos digitales: Courseware (CW), Unidad de Aprendizaje (UDA), Objeto de Aprendizaje (ODA) y Recurso Digital (DR). Para este proyecto en particular, se cuenta con 33 CW distribuidos en 3 áreas: Ciencias Naturales, Matemáticas, y lenguaje, los cuales están mediados por diferentes tipos de recursos digitales, con el fin de ser usados por nuestros docentes y estudiantes, dentro y fuera del aula de clase.
- **Educaplay:** atrae a tus alumnos y ayúdales a aprender divirtiéndose gracias a esta plataforma web que sirve para crear actividades interactivas de una manera sencilla: crucigramas, sopa de letras, videoquiz, mapa interactivo, test, dictado, rompecabezas y presentaciones, entre otros.
- **Youtube, educación en español:** a veces, encontrar contenidos educativos de calidad y en español no resulta fácil. El proyecto YouTube EDU en español es un espacio educativo abierto y gratuito que te permitirá complementar tus clases con contenidos educativos.
- **Educalab:** en este sitio, creado por el Gobierno de España, encontrarás una recopilación de recursos TIC escritos, visuales, audiovisuales, espacios de análisis y discusión en temas de cultura digital y educación
- **Pooplet:** elaboración de mapas mentales.
- **Piktochard:** elaboración de infografías
- **Toondoo:** elaboración de historietas
- **Rubistar:** elaboración de Rubricas
- **Powtoon:** elaboración de videos interactivos
- **Pizap:** elaboración de Collages
- **Prezi:** elaboración de presentaciones
- **Jigsawplanet:** elaboración de rompecabezas
- **Storybird:** elaboración de cuentos.

38

HERRAMIENTAS TICs PARA PROFESORES CREATIVOS

Presentaciones



Haiku
Emaze
Slid.es

Impartir Cursos Online



ClassOnLive
Google Hangouts
Moodle

Imágenes



PicMonkey
PhotoVisi
Genia.ly

Cuentos digitales



StoryBird
Zooburst
Tikatok

Juegos y Quizzes



Proprofs
Kuizza
QuizBean

Blogs educativos

Ayuda para maestros
SM Conectados
Justifica tu respuesta

Audio



Sound Cloud
RecordMP3
Soundle

Videos



Picovico
Sparkol
Animoto

Conversión



Specker Deck
El Convertidor
Yumpu

Formularios



Typeform
Google Forms

Mapas Conceptuales



Draw Express
Coggle
Popplet

Productividad y Gestión



WorkFlowy
Hightrack
Evernote

Buscadores de Apps



Guappis
Eduapps

Otras

Time Glider
Pixton