



Instrumento unificado de Monitoreo y Evaluación

Bloque de preguntas por defecto

CONSENTIMIENTO INFORMADO “HABEAS DATA”

Si usted responde este instrumento, autoriza al Ministerio de Educación y a Computadores para Educar a hacer uso de la información suministrada para fines institucionales únicamente, ley 1581 de 2012 y el decreto 1377 de 2013, en la protección y utilización de la información respetando la buena fe, la confiabilidad y la intimidad de la información suministrada.

Consiento y autorizo

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 del contexto.

Además de su valor creativo y transformador, 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



Es ecosistémica

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



Es gradual

El proceso requiere consolidar capacidades para que sea sostenible.



Es experimental

Permite ensayar caminos nuevos y aprender de los errores.

Es contextual y relativa

Responde a las necesidades y prioridades del contexto.

Es participativa e incluyente

Involucra a distintos actores educativos.



¿La innovación educativa depende de la infraestructura tecnológica?



No necesariamente. La innovación surge y se dinamiza con los cambios culturales y tecnológicos que se dan en la sociedad.



Las tecnologías digitales han impulsado cambios disruptivos importantes en los modos de producción, distribución y consumo de contenidos de aprendizaje, pero no toda innovación educativa está mediada por tecnologías.



Todo depende de las necesidades del contexto y de las soluciones creativas y propositivas que las comunidades educativas desarrollen para responder a sus problemáticas.

Bienvenido,

OBJETIVO GENERAL: Recolectar información con respecto a la innovación educativa, a partir del uso y apropiación de las tecnologías digitales en las sedes educativas oficiales del país, para la aplicación y medición de los índices de evolución digital e innovación educativa.

Este instrumento se divide en cuatro módulos en los cuales se busca indagar:

1. Información general de la institución
2. Institucionalización y gestión
3. Uso, beneficios y promoción de las tecnologías digitales para la gestión en la Sede educativa
4. Practicas y currículo

Bloque información CPE

1. Información general.

Este módulo consta de 13 preguntas que permiten identificar la información general de la sede educativa y del directivo docente.

1.1. Departamento

$\$ \{e://Field/base_departamento\}$

1.2. Municipio

$\$ \{e://Field/base_municipio\}$

1.3. Nombre Institución Educativa

$\$ \{e://Field/base_nombre_ee\}$

1.4. DANE Institución Educativa

`${e://Field/base_dane_ee}`

1.5. Nombre Sede Educativa

`${e://Field/nombre_sede}`

1.6. DANE Sede Educativa

`${e://Field/ExternalDataReference}`

Datos del directivo docente

1.7. Número de documento

1.8. Nombre completo

1.9. Edad

1.10. Género

- Hombre
- Mujer
- Otro

1.11. Teléfono de contacto

1.12. Correo electrónico

1.13. Cargo

- Rector(a)
- Director(a)
- Coordinador(a)
- Orientador(a)
- Docente encargado

INSTITUCIONALIZACIÓN Y GESTION

2. Institucionalización y gestión

Medir la disposición de las sedes educativas del sector oficial para institucionalizar e integrar las políticas públicas de las tecnologías digitales, en las prácticas educativas.

2.1. ¿La sede educativa incorpora en su estrategia pedagógica registrada en el Proyecto Educativo Institucional el uso de las tecnologías digitales?

Sí

No

2.2. ¿La sede educativa orienta su planeación estratégica (planes, proyectos, programas) hacia el fomento de la innovación educativa con uso de tecnologías digitales?

Sí

No

2.3. ¿Cuenta la sede educativa con mecanismo de apoyo o recursos por parte de la entidad territorial (secretaría de educación, alcaldía, gobernación) para realizar mantenimientos preventivos y/o correctivos de terminales y/o otras herramientas tecnológicas?

Sí

No

2.4. ¿Cuenta con algún procedimiento para el manejo de inventario y/o control de préstamo de recursos tecnológicos dentro de la sede educativa?

Sí

No

2.5. ¿Existe alguna estrategia de préstamo de recursos tecnológicos para su uso en actividades por fuera de la sede educativa?

Sí

No

2.6. ¿En el último año se han ejecutado proyectos pedagógicos para el aprovechamiento de residuos tecnológicos en prácticas educativas de la sede?

Sí

No

2.7. ¿La sede educativa cuenta con un plan para la disposición y aprovechamiento de residuos tecnológicos?

Sí

No

2.8. ¿Ha realizado alianzas para que sus docentes accedan a estrategias o programas de formación o acompañamiento en el uso de tecnologías digitales?

Sí

No

2.9. ¿La sede educativa realiza evaluación de la estrategia pedagógica registrada en el Proyecto Educativo Institucional para el uso de las tecnologías digitales?

Sí

No

2.10. Número de proyectos en los cuales la sede educativa, ha sido beneficiaria para ampliar y mejorar

la dotación de tecnologías digitales, mediante diferentes mecanismos de financiación. (Digite un número)

2.11. ¿Cuenta la sede educativa con planes o programas de mantenimiento preventivo y/o correctivo de terminales de conexión a internet, y otras herramientas tecnológicas?

- Sí
- No

2.12. De la siguiente lista, elija qué políticas se han implementado, relacionadas con la innovación educativa en su sede.

- El plan de mejoramiento institucional (PMI) incluye línea de acción para innovación educativa
- Sistema de documentación de prácticas innovadoras
- Indicadores de seguimiento del nivel de desarrollo de la innovación educativa
- Sistema de reporte de necesidades de cambio educativo en el marco del proyecto institucional
- Otra ¿cuál?
- Ninguna

2.13. ¿Cuenta el plan de mejoramiento institucional (PMI), con un apartado relacionado con el proceso de formación docente para favorecer la innovación educativa?

- Sí
- Está en proceso de construcción
- No

2.14. ¿Cuántos docentes de la sede educativa, han participado en proyectos, programas o estrategias

para el diseño, desarrollo o uso pedagógico de tecnologías digitales en el último año? (Digite un número)

2.15. Seleccione, con cuáles de los siguientes espacios o estrategias cuenta la sede educativa, para que la comunidad (estudiantes, docentes, familias) se capacite en la apropiación de tecnologías digitales.

- Seminarios y/o webinars sobre la apropiación de tecnologías o herramientas digitales
- Semilleros de temas relacionados con las tecnologías digitales
- Conferencias de expertos
- Cursos sobre el uso de plataformas y aplicaciones digitales
- Espacios donde participan múltiples actores de la sede educativa compartiendo experiencias y aprendizajes sobre el uso de las tecnologías digitales
- Espacios de generación de ideas para la adopción de tecnologías digitales en el aula de clase
- Otra ¿cuál?
- Ninguna

2.16. De la siguiente lista, señale con cuáles **instituciones** ha realizado alianzas, convenios o articulaciones para implementar prácticas de innovación educativa, que integran el uso de tecnologías digitales.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Secretaria de educación municipal | <input type="checkbox"/> SENA |
| <input type="checkbox"/> Empresa Nacional Promotora del Desarrollo Territorial (ENterritorio) | <input type="checkbox"/> Alcaldía Municipal |
| <input type="checkbox"/> Ministerio de Educación Nacional (MEN) | <input type="checkbox"/> Gobernación |
| <input type="checkbox"/> Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) | <input type="checkbox"/> Ninguna |
| <input type="checkbox"/> ICFES | <input type="checkbox"/> Entidades de la región |
| <input type="checkbox"/> Instituciones de educación superior | <input type="checkbox"/> Ministerio de Ciencias, Tecnología e Innovación |
| <input type="checkbox"/> Fundación telefónica | <input type="checkbox"/> Otra ¿cuál? |
| | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> |

2.17. De la siguiente lista, señale con cuáles **programas/entidades** ha realizado alianzas, convenios o articulaciones para implementar prácticas de innovación educativa, que integran el uso de tecnologías digitales.

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Enseñanza Mejor | <input type="checkbox"/> Paradigma integral del aprender y su facilitación (PIAF) | <input type="checkbox"/> Saber Digital |
| <input type="checkbox"/> Computadores para Educar (CPE) | <input type="checkbox"/> Proyecto TIT@ | <input type="checkbox"/> Plan Digital Itagüí |
| <input type="checkbox"/> Conexión total - Red educativa nacional | <input type="checkbox"/> Puntos y Kioscos Vive Digital | <input type="checkbox"/> Educatic |
| <input type="checkbox"/> Fondo Financiero de Proyectos de Desarrollo (FONADE) | <input type="checkbox"/> Red TIC Naciones Unidas | <input type="checkbox"/> Otra ¿cuál?
<input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Fundación Empresarial de Nuevas Tecnologías de la Información de Colombia (FUNTICS) | <input type="checkbox"/> Ciclón | <input type="checkbox"/> Ninguna |

USO, BENEFICIOS Y PROMOCION DE LAS TECNOLOGIAS

3. Uso, beneficios y promoción de las tecnologías digitales para la gestión en la sede educativa.

Establecer la actitud, cultura y disposición de la sede frente al uso y apropiación de dispositivos y contenidos digitales

3.1. ¿Los docentes conocen los contenidos educativos preinstalados en las tabletas y computadores disponibles en la sede educativa?

- Más del 50%
- Menos del 50%
- Ninguna

3.2. ¿Los docentes usan los contenidos educativos preinstalados en las tabletas y computadores disponibles en la sede educativa?

- Más del 50%
- Menos del 50%
- Ninguna

3.3. ¿Del total de tabletas y equipos de cómputo, cuántos se encuentran disponibles para uso pedagógico en la sede educativa?

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Seleccione el porcentaje

3.4. ¿Usted promueve el uso de tecnologías digitales en su sede educativa?

- Sí
- No

3.5. ¿Cuántas veces a la semana la sede educativa hace uso de los laboratorios de innovación (Robótica educativa, enfoque STEM, entre otros) basados en tecnologías digitales?

- 1 - 2 veces
- 3 - 4 veces
- 5 - 6 veces
- 7 - 8 veces
- Más de 8 veces
- No se usa
- No cuenta con laboratorios de innovación

3.6. ¿La sede educativa cuenta con estrategias y/o metodologías para el uso de las tecnologías digitales en el aula?

- Sí
- No

3.6.1. ¿Con cuántas estrategias y/o metodologías cuenta la sede educativa para el uso de las tecnologías digitales en el aula? (Digite un número)

3.6.2. ¿Con cuáles estrategias y/o metodologías cuenta la sede educativa para el uso de las tecnologías digitales en el aula?

3.7. ¿Con que frecuencia usan los estudiantes las tabletas y computadores en el aula de clase durante el mes?

- 1 – 2 veces
- 3 – 4 veces
- 5 – 6 veces
- 7 – 8 veces
- Más de 8 veces
- No se usan
- No cuenta con estos recursos

3.8. ¿Qué porcentaje de estudiantes de la sede educativa usa los contenidos preinstalados?

- Mas del 50%
- Menos del 50%
- Ninguno

3.9. ¿Cuántas veces al mes se hace uso pedagógico de las salas de informática y/o sistemas en la sede educativa?

- 1 – 2 veces
- 3 – 4 veces
- 5 – 6 veces
- 7 – 8 veces
- Más de 8 veces
- No se usan
- No cuenta con salas de informatica y/o sistemas

3.10. ¿La sede educativa cuenta con página Web institucional?

- Si tiene y lo usa
- Si tiene pero no se usa
- No tiene

3.11. ¿La sede educativa cuenta con servicio de correo electrónico institucional?

- Si tiene y lo usa
- Si tiene pero no se usa
- No tiene

3.12. ¿La sede educativa cuenta con plataformas que contribuyan al aprendizaje en el aula?

- Si tiene y lo usa
- Si tiene pero no se usa
- No tiene

3.13. ¿La sede educativa cuenta con redes virtuales de conocimiento dedicadas a la promoción y apoyo del uso pedagógico de las tecnologías digitales?

- Si tiene y lo usa
- Si tiene pero no se usa
- No tiene

3.14. ¿En la sede educativa se han desarrollado contenidos educativos y materiales que puedan ser reproducidos digitalmente permitiendo la interacción del usuario, y que además respondan a criterios de pertinencia, organización lógica y coherencia con la estrategia pedagógica?

- Sí
- No

3.15. ¿Qué porcentaje de docentes de la sede educativa han desarrollado alguna experiencia significativa* propia y documentada con el uso de tecnologías digitales?

** Una experiencia significativa es una práctica concreta (programa, proyecto, actividad) , que reúna las siguientes condiciones: a) estructurada b) un contexto de interacción c) una situación de resolución de problemas d) una situación que exija el uso de múltiples competencias.*

- Más del 50%
- Menos del 50%
- Ninguno

3.16. ¿Cuántos de los docentes de la sede educativa han participado en convocatorias de socialización y/o intercambio y/o premiación de experiencias con el uso de tecnologías digitales? (Digite un número)

3.17. Indique, cuántos laboratorios experimentales* tiene la sede educativa. (Digite un número)

*Es un sitio físico y/o digital, dotado de los medios necesarios para realizar investigaciones y experimentos (Mendoza & Ortiz, 2017). Dichos laboratorios están conformados por experimentos tales como:

- Semilleros de Investigación: donde tanto docentes como estudiantes tienen espacios de investigación para generar información científica sobre temáticas de innovación educativa
- Magazine Digital: Espacio transmitido por internet dónde inicialmente se enfocarán en avances tecnológicos, invitados especiales, emprendimiento digital.
- Educativo: Desarrollo de diplomados, cursos y talleres en el ámbito de innovación.
- Empresarial: Se refiere a la creación y desarrollo de propuestas de emprendimiento.

Existen y estan en funcionamiento.

PRACTICAS Y CURRICULO

4. Prácticas y currículo

Establece el nivel y evolución de los conocimientos que tienen los docentes de las sedes educativas, su formación y competencias frente a las tecnologías y como estas contribuyen en el aprendizaje y acceso a la educación.

4.1. Seleccione, cuáles de los siguientes elementos, se **proponen/implementan** en los planes de estudio en su sede educativa.

CONCEPTOS QUE TE AYUDARÁN A DILIGENCIAR ESTA PREGUNTA



Educación STEAM: es un enfoque interdisciplinario al aprendizaje que remueve las barreras tradicionales de las cuatro disciplinas (Ciencias-Tecnología-Ingeniería-Matemáticas-Arte) [e integra en sus actividades todas las áreas del currículo], y las conecta con el mundo real con experiencias rigurosas y relevantes para los estudiantes



Habilidades de siglo XXI: Se dividen en 3:

- Competencias cognitivas: Pensamiento creativo y crítico, capacidad de solucionar problemas, capacidad de tomar decisiones, sistemas de razonamiento, inferencia, análisis, síntesis, pensamiento aleatorio, argumentación, analogía, interpretación, planeación, pensamiento computacional, aprender a aprender, etc.
- Competencias inter-intra personales: Ser flexible y tolerante con ideas novedosas, capacidad de trabajar en equipo, solución pacífica de conflictos, autodisciplina, interés y curiosidad intelectual, empatía, capacidad de negociación, persistencia, liderazgo, etc.
- Competencias relacionadas con la ciudadanía global: Participar políticamente de manera democrática, cuidado ambiental, apreciación a la diversidad, mediación de conflictos, promoción de los derechos humano, etc.



Enfoque territorial: Es una manera de comprender y promover el desarrollo que destaca la importancia del territorio, entendido como el entorno socio-cultural y geográfico en el cual y con el cual interactúan las personas. Este enfoque propone una mirada multidimensional del desarrollo, que incluye el desarrollo humano, el desarrollo social e institucional, el desarrollo ambiental y el desarrollo económico.



Estudio de caso: es un método de aprendizaje acerca de una situación compleja; se basa en el entendimiento comprensivo de dicha situación el cual se obtiene a través de la descripción y análisis de la situación la cual es tomada como un conjunto y dentro de su contexto.



Modelo de aula invertida: Es un sistema que los alumnos estudien y preparen las lecciones fuera de clase, accediendo en casa a los contenidos de las asignaturas para que, posteriormente, sea en el aula donde hagan los deberes, interactúen y realicen actividades más participativas (analizar ideas, debates, trabajos en grupo, etc). Todo ello apoyándose de forma acentuada en las nuevas tecnologías y con un profesor que actúa de guía.



Planes de estudio flexible: El currículum flexible se basa en el principio de que la educación debe centrarse en el aprendizaje de formas y métodos de pensamiento e investigación, bajo un enfoque holístico que rescate y ponga en práctica la formación integral y autónoma del estudiante, contando para ello con la participación directa y activa de éste en el diseño de su plan de estudios y en los procesos formativos, promoviendo el ejercicio investigativo y el trabajo interdisciplinario como formas

didácticas idónea.



La educación
es de todos

Mineducación

- | | |
|---|---|
| <p><input type="checkbox"/> Propuestas pedagógicas interdisciplinarias,</p> <p><input type="checkbox"/> Integración de habilidades del s. XXI en las construcciones pedagógicas y didácticas</p> <p><input type="checkbox"/> Estructuras curriculares con enfoque territorial y diferencial</p> <p><input type="checkbox"/> Integración de estudios de caso en la enseñanza</p> | <p><input type="checkbox"/> Implementan experiencias pedagógicas fuera del aula</p> <p><input type="checkbox"/> Incorpora en los currículos conceptos y procesos relacionados con las propuestas STEAM, pensamiento computacional, robótica, otras</p> <p><input type="checkbox"/> Incorporación de experimentos e investigaciones dentro del aula de clase</p> <p><input type="checkbox"/> Utilización de métodos cualitativos o cuantitativos para la resolución de problemas planteados en clase</p> |
|---|---|
- 4.2. ¿Existen en la sede educativa espacios para que los docentes reflexionen y determinen acciones, basadas en evidencias de logros de aprendizaje y desarrollo escolar?
- | | |
|--|--|
| <p><input type="checkbox"/> Presencia de roles docentes como tutores y mentorías</p> <p><input type="checkbox"/> Integración de metodologías de aula invertida (flipped classroom), ágiles, gamificación, entre otras</p> <p><input type="checkbox"/> Cuenta con planes de estudio flexibles que faciliten la integración de conceptos de las diferentes áreas de conocimiento</p> | <p><input type="checkbox"/> Iniciativas curriculares o pedagógicas, realizadas en alianza con actores u organizaciones locales</p> <p><input type="checkbox"/> Ninguna</p> |
|--|--|

4.3. ¿Cuántos docentes participan en el último año en espacios externos de socialización de prácticas de innovación educativa? (Digite un número)

Con uso de tecnologías digitales

Otros

4.4. ¿Cuántos docentes participan en espacios de formación permanente sobre innovación educativa? (Digite un número)

4.5. ¿Cuántos docentes cuentan con formación posgradual con énfasis o denominaciones vinculadas al uso pedagógico de tecnologías digitales? (Digite un número)

4.6. ¿Cuántos docentes de la sede educativa, han participado en programas de formación en el uso educativo de las tecnologías digitales o innovación educativa, para transformar prácticas pedagógicas? (Digite un número)

4.7. ¿Su sede educativa cuenta con mecanismos para identificar docentes con mayor experiencia en el desarrollo de habilidades en el uso de tecnologías digitales o innovación educativa?

Sí

No

4.7.1. ¿Cuáles fueron estos mecanismos? En caso de no contar con más de un mecanismo por favor digite **NA**

Mecanismo 1

Mecanismo 2

Mecanismo 3

Mecanismo 4

4.8. Indique, ¿Cuáles de los siguientes espacios o estrategias de intercambio entre pares (docentes) tiene la sede educativa para fortalecer el desarrollo de prácticas de innovación educativa?

- Programa de acompañamiento de docentes con más experiencia en innovación educativa, apoyando la implementación y diseño de prácticas innovadoras.
- Realización de simposios, foros, o seminarios que potencien la interacción con pares y la conformación de redes para compartir prácticas pedagógicas innovadoras.
- Jornadas pedagógicas sobre las experiencias con prácticas innovadoras.
- Espacios de planeación curricular entre pares, para implementar prácticas innovadoras en los currículos.
- Capacitación entre maestros.
- Otra, ¿Cuál?
- Ninguna

4.9. Seleccione del siguiente listado los recursos de participación y convivencia escolar con los que cuenta la sede educativa

Elecciones de gobierno escolar

Consejo estudiantil

Consejo de padres

Personería estudiantil

Consejo académico

Comité de convivencia

Consejo directivo

Otra ¿cuál?

Asamblea de padres de familia

Ninguna

4.10. ¿La sede educativa cuenta con espacios de acompañamiento (virtuales o presenciales) a las familias de los estudiantes?

Sí

No

4.10.1. ¿Cuáles son estos espacios? En caso de no contar con más de un espacio por favor digite NA

Espacio 1

Espacio 2

Espacio 3

Espacio 4

4.11. ¿En qué actividades relacionadas con el uso de tecnologías digitales o innovación educativa participan las familias de los estudiantes?

- Formación en el desarrollo de capacidades y habilidades personales
- Acompañamiento y orientación en el desarrollo de tareas de sus hijos
- Comunicación e interacción con los docentes y el establecimiento educativo
- Motivación para el aprendizaje de sus hijos
- Ninguna
- Otra ¿Cual?

4.12. ¿Existe una comunidad de práctica o de aprendizaje en su sede educativa, asociada a la creación y apropiación de innovación educativa y uso pedagógico de tecnologías digitales?

- Sí
- No

4.12.1. Seleccione del siguiente listado, cuáles estrategias ha implementado la sede educativa para promover la participación activa de los docentes en las comunidades de práctica.

- Destinar tiempos para trabajo colaborativo
- Reconocimientos especiales por innovaciones en el aula
- Espacios de reflexión y socialización de experiencias innovadoras.
- Otra, ¿cual?

4.13. ¿Cuántos productos derivados de la investigación ha generado la sede educativa en el último año? (En caso que la sede no cuente con productos por favor escribir 0)

Propuestas y alternativas de solución a problemas o necesidades del contexto

Diseño de nuevos productos, servicios o procesos

Producción de artículos e informes de investigación

Ponencias o presentaciones para compartir resultados de las investigaciones

Total

4.14. ¿Cuántas prácticas de innovación educativa emergen como resultado de la adaptación y apropiación de experiencias previas? (Digite un número)

4.15. ¿Cuántas experiencias de innovación educativa han sido postuladas por la sede educativa a convocatorias locales, nacionales o internacionales, en el último año?

Integran el uso de tecnologías digitales

Otras

4.16. ¿Los estudiantes desarrollan o implementan algoritmos, habilidades y procedimientos en dispositivos digitales?

Sí

No

4.17. Cantidad de docentes con formación posgradual con énfasis o denominaciones vinculadas al uso pedagógico de tecnologías digitales. (Digite un número)

4.18. ¿Cuántas estrategias de información (entendida como un diseño didáctico que se desarrolla en un período académico) ha tenido la sede en el último año? (Digite un número)

Con tecnología de Qualtrics