

Este documento fue digitalizado a partir de una fotocopia del original. Es posible que exista algún error o imprecisión.

San José, 15 de febrero de 2006
S.E. 82-2006

Señor
Manuel A. Bolaños Salas
Ministro de Educación Pública
S.D.

Estimado señor

En la sesión No. 05-06 celebrada por el Consejo Superior de Educación el día 24 de enero del año en curso, se analizó el informe presentado por la Comisión de Planes y Programas, referente a la propuesta de colegios de innovación educativa con el uso de tecnología de punta.

Una vez analizado el informe, el Consejo Superior de Educación acuerda:

Acuerdo 01-05-06

- Aprobar la propuesta tal y como se consigna en esta acta y recomendar que sea la Administración quien disponga la ubicación de la dirección administrativa-académica de los colegios de innovación educativa con el uso de tecnologías de punta.

**Propuesta de estructura plan de estudios
de Colegios de Innovación Educativa
con el uso de tecnología de punta**

Contextualización:

La educación secundaria en Costa Rica urge de renovadas iniciativas, tendientes a transformar el quehacer del aula y la vida del centro educativo en general.

Es fundamental concretar un esfuerzo donde se propicie la participación de diferentes actores educativos en la búsqueda de respuestas consensuadas y contextualizadas, que se orienten hacia mejores formas de desarrollar los procesos educativos en el nivel de secundaria de nuestro país. Un esfuerzo sistemático que permita establecer dinámicas interactivas en ambientes donde el pensar, el innovar, el crear y la búsqueda de conocimiento sean parte de una "cultura" arraigada profundamente en los centros de enseñanza secundaria.

Un análisis crítico de este contexto sugiere que el desarrollo de las tecnologías de la información puede apoyar significativamente la construcción de ese tipo de ambientes, donde docentes, estudiantes y comunidad escolar puedan colaborar en la búsqueda de nuevas e innovadoras formas de aprender.

Bajo este contexto surge la necesidad reconfirmar en el docente su rol prioritario y protagónico como actor mediador de formas creativas por llevar a sus estudiantes -fin último de todo esfuerzo- a construir su propio aprendizaje de manera vivencial y significativa. Es éste, como profesional en su campo, quien tiene la responsabilidad de establecer y canalizar acciones de cambio, para que el quehacer del aula resulte una experiencia que enriquezca de forma común el aprendizaje de todos los actores.

De igual forma surge la obligación de brindarle a los jóvenes de secundaria alternativas de aprendizaje acordes con sus intereses, necesidades y exigencias de este siglo, de propiciar formas para vincular los contenidos abstractos y "complejos" con situaciones reales del ser humano que les permitan aprender y evolucionar de una forma natural.

Es necesario lograr el disfrute del aprender incorporando medios, que como las TIC's, ofrecen un potencial que desarraiga el estilo tradicional de aprender.

Como todo cambio, esta innovación educativa requiere de esfuerzo, de un compromiso y entrega de parte de directores, docentes, estudiantes, familia y comunidad. Será así como estos centros educativos se convertirán en centros más abiertos y flexibles.

Ahora bien, tiene sentido todo este esfuerzo si se logra concretar en alternativas reales para que estos jóvenes tengan oportunidades de acceso a mejores condiciones de vida y que puedan vincularse al mercado laboral y profesional o acceder a la Educación Superior de forma competente y exitosa. Es necesario entonces que este esfuerzo ayude a formar capital humano mejor calificado que responde a nuevos retos de adaptación y a nuevos procesos de desarrollo. Es requerido que estos futuros profesionales cuenten con conocimientos teóricos prácticos junto con una sólida formación integral que incluya, tanto las asignaturas básicas, como un compendio de valores que posibiliten su desarrollo armonioso e integral como ser humano.

Por su parte la transformación de la economía a una de mayor apertura, para enfrentar la globalización y un nuevo siglo, ha cambiado los requerimientos del sector productivo, en lo que se refiere a las destrezas de sus trabajadores donde

Bajo el contexto anterior surge un primer esfuerzo, por parte del Ministerio de Educación, por generar ese cambio en el quehacer educativo mediante el Proyecto de Innovación Educativa, gestionado por el Programa de Mejoramiento de la Calidad de la Educación Preescolar y III Ciclo (PROMECE), cuyo objetivo fundamental es el de mejorar las capacidades creativas e innovadoras de todos los docentes, asesores regionales y nacionales de todas las especialidades del currículo; así como, de los alumnos y de otros actores del proceso de enseñanza y aprendizaje para guiar los pasos en la transformación curricular y educativa que conlleven a aprendizajes de calidad.

Este proyecto busca cerrar las brechas entre las ofertas y oportunidades educativas en lo urbano y lo rural, el Programa focaliza sus esfuerzos en las zonas fronterizas y costeras del país, con inversiones de calidad e innovadoras.

El mismo orienta los esfuerzos y las inversiones hacia los docentes, sus alumnos y directores como lo esencial, la comunidad como agente principal para la sostenibilidad y la autogestión; y la calidad y la Innovación educativa como fundamentos para el desarrollo de las comunidades rurales que se atienden.

El modelo de innovación Educativa plantea los siguientes objetivos:

- a) Propiciar un cambio cualitativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el trabajo en ambientes de colaboración, que promuevan actitudes de participación responsable y capacidades creativas e innovadoras, para la construcción de un proyecto pedagógico que permita desarrollar una cultura institucional acorde a los requerimientos actuales.
- b) Desarrollar estrategias de trabajo conjunto familia-comunidad e institución, con el fin de ejecutar procesos educativos, administrativos y de autogestión, que sean de mutuo beneficio, donde el centro educativo sea un promotor de desarrollo.
- c) Dotar a los colegios beneficiarios, sus docentes, sus estudiantes, y a los asesores nacionales y regionales, de infraestructura, mobiliario, recursos tecnológicos, bibliográficos y procesos de capacitación y actualización, que les permitan trascender al paradigma educativo de la sociedad del conocimiento y de la Información.

Los objetivos anteriores, coadyuvarán a disminuir la brecha educativa y cultural que existe entre las áreas urbanas y rurales del país.

Por ello el proyecto ha dotado a sesenta centros educativos de ambientes innovadores tales como:

Salas de innovación y aprendizaje en la que se desarrollan experiencias y proyectos pedagógicos relevantes para el proceso de enseñanza — aprendizaje en el contexto local, mediante el uso de tecnologías que innovan, por ejemplo,

Ambientes Innovadores para el aprendizaje para desarrollar las capacidades creativas e innovadoras de todos los docentes de cada una de las especialidades y asignaturas del currículo, de los alumnos y de otros actores del

proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante el uso de herramientas pedagógicas no convencionales, tales como tecnomóviles, tecnomedios y tecnoclases.

Ambientes educativos para el aprendizaje de las ciencias, que estimulan la curiosidad de los estudiantes y favorecen el desarrollo de destrezas y habilidades propias del pensamiento científico, por medio de ambientes, recursos y estrategias innovadoras.

Sala para el desarrollo de las destrezas lingüísticas del idioma para desarrollar y fortalecer las habilidades lingüísticas del segundo idioma por medio del uso de estrategias y recursos didácticos innovadores como lo son: ambientes donde se combinen los aprendizajes individualizados y socializados, con metodologías comunicativas, interactivas y motivadoras.

El proyecto firme en sus principios ha dado el rol protagónico al docente y ha definido como fin primordial al estudiante y por ello ha incorporado procesos de apropiación y sensibilización con el fin de mejorar los conocimientos, destrezas y creatividad de los docentes y estudiantes para generar ambientes dinámicos e interactivos, aptos para lograr un mejor aprendizaje.

De igual forma se ha preocupado por fortalecer la capacidad institucional del centro educativo, mediante el uso de recursos nuevos e innovadores, tales como bibliografía, tecnología y procesos de desarrollo profesional, para generar mayores oportunidades de comunicación, planeación, Investigación, actualización docente y estudiantil.

Ha dotado de espacios físicos de calidad, debidamente equipados.

Ahora bien, todo este enorme esfuerzo canalizado a través de PROMECE requiera ser institucionalizado en el MEP, de forma tal que se continúe en el tiempo, de forma sistemática, con una propuesta que plantea un cambio fundamental en la forma tradicional de enseñanza, que se sirve de la tecnología como herramientas para que los docentes y estudiantes juntos construyan nuevas formas de aprender.

Por ello y por la trascendencia de esta propuesta convendrá que el Proyecto de Innovación Educativa sea considerado como punto de partida para una oferta educativa enriquecida y moderna para la Educación Media que vendrá a ofrecer una, alternativa a los estudiantes, de encontrar en ella, formas y maneras interesantes y novedosas de aprender sobre una matemática que no se desvincula del mundo real, una ciencia que busca crear esas capacidades analíticas y sistemáticas en la busca de nuevo conocimiento y verdad, un aprendizaje de idiomas, incluido el español, que propicie la sensibilidad y desarrollo de destrezas para construir nuevas y novedosas formas de comunicación, la Geografía y la Historia para comprender lo que somos y lo que podemos ser, la música, el arte, el ambiente, la formación cívica, los valores como ejes transversales en la búsqueda de un ser integral no desligado del cosmos y de su realidad.

De esta manera se propone Institucionalizar este modelo de colegio que incorpora una alternativa diferente para la enseñanza y aprendizaje basada en una tecnología educativa innovadora de formación tecnológica llamada "Innovación Educativa", que se propone seguidamente.

Busca que el trabajo escolar sea más interactivo, que el conocimiento se puede construir colaborativamente de mejor manera, con la participación de todos y todas y aprovecha las TIC's para inventar nuevas formas de construir y compartir aprendizajes.

Con esta alternativa, los docentes contarán con los recursos tecnológicos e innovadores para generar los ambientes descritos y construir formas en los que sus estudiantes puedan desarrollar las destrezas que su formación Integral exige, pero garantizando que éstos realmente encuentren el placer por el aprender, el interés por conocer y la convicción por mejorar.

En ella alumnos y docentes tendrán los espacios en horario para abordar contenidos priorizando la necesidad por aprender, por construir, por investigar, por conocer, por crear y por innovar.

Esta alternativa facilitará la posibilidad de buscar, construir y aplicar nuevas formas de abordar sus clases, a aquel que da cabida a la equivocación y a tomar conciencia de ello, al que da espacio para la experimentación, a la reflexión, al análisis, a la discusión, a la construcción y socialización de conocimiento; y para ello se apoya en herramientas tecnológicas innovadoras y las integra en su quehacer educativo con la participación activa de sus alumnos.

La propuesta: Colegio con Innovación Tecnológica

El modelo del Colegio con Innovación Tecnológica promueve, como ya se indicó, la formación holística, en donde las partes no se desvinculan del todo, pero en la que cada una de ellas requiere realizar su función para que ese engranaje resulte eficaz.

De esta manera se plantea en esta propuesta aspectos fundamentales para que un colegio con innovación Tecnológica sea exitoso, vistos éstos como factores claves de éxito, los cuales se enuncian seguidamente:

Sobre el rol del Director

Se concibe al director como el líder Institucional que como tal se encarga de liderar y coordinar acciones y proponer estrategias que impulsan el uso de la tecnología en el aula, y en los diversos espacios de aprendizaje del centro educativo.

Apoya e incentiva el uso de los recursos tecnológicos en la labor docente, propicia y promueve espacios para la sensibilización y utilización de la tecnología como un recurso pedagógico en las aulas.

Propicia espacios de coordinación para la incorporación de las tecnologías en el centro de enseñanza para que se desarrollen formas innovadoras de aprendizaje mediante la incorporación de las TIC's.

Impulsa el plan de acción institucional que orienta el funcionamiento del centro educativo y que integra las nuevas tecnologías.

Desarrolla proyectos institucionales que plasmen el nuevo quehacer que se ha propuesto en los diferentes espacios que se han definido a lo largo de esta propuesta.

Impulsa y participa en procesos de formación, capacitación actualización y sensibilización en el uso pedagógico de las nuevas tecnologías en el aula, conoce y maneja con propiedad herramientas que propicien ambientes de construcción dinámica e interactiva.

Sobre el rol de Docente

En esta propuesta se concibe al docente en su rol protagónico como mediador del proceso de aprendizaje y en un propulsor de nuevas formas de aprender, independientemente de su área curricular.

El docente incorpora en su labor cotidiana del proceso aprendizaje, el uso pedagógico de nuevas tecnologías. De esta manera propone a los estudiantes posibilidades de uso y aprovechamiento de las nuevas tecnologías en el aula y fuera de ésta

Utiliza las nuevas tecnologías para proponer actividades Innovadoras con sus estudiantes. Propicia así el uso de nuevas técnicas en el desarrollo de ambientes de aprendizaje y fomenta el trabajo en equipo con sus alumnos, con sus compañeros e incluso con docentes de otras instituciones.

Relaciona los intereses de los estudiantes con los temas del currículo desarrollados y busca establecer formas innovadoras de abordarlos apoyándose en las TIC's.

Participa en procesos de capacitación y sensibilización en el uso pedagógico de las nuevas tecnologías en el aula, conoce y maneja con propiedad herramientas que propicien ambientes de construcción dinámica e interactiva.

Apoya y comparte, con sus compañeros docentes, el conocimiento adquirido en sus capacitaciones y de forma conjunta buscan consolidar de forma sostenible todo el aprendizaje técnico-pedagógico adquirido.

Asume y vela por el cuidado y mantenimiento de los recursos tecnológicos existentes.

Sobre el rol de Profesor de informática

Se propone al profesor de informática educativa cumple con un rol de mayor colaboración y trabajo grupal en apoyo y complemento al docente de asignatura. Se descarta que este docente mantenga su rol individualizado para únicamente atender un laboratorio de informática, y que sus clases de informática educativa estén bajo una programación aislada del currículo y desvinculada de la realidad del centro educativo.

Promueve y facilita el uso innovador de los recursos tecnológicos como herramientas de apoyo al proceso de aprendizaje. Propicia el desarrollo de proyectos que aborden los contenidos curriculares de las diversas materias en

coordinación estrecha con los profesores de materia, sus clases se consideran complemento y apoyo a objetivos curriculares que se estén desarrollando.

Utiliza las herramientas tecnológicas en función de los estudiantes para proponer actividades innovadoras. Combina en la Sala de Innovación los intereses del estudiante con los temas curriculares, previa coordinación con los docentes de materia. Utiliza el método de proyectos para el planeamiento coordinado con los otros profesores. Incentiva para que los docentes utilicen, con sus alumnos, la Sala de innovación y los otros espacios de innovación existentes.

Apoya y realiza actividades de capacitación y acompañamiento a sus compañeros docentes, preferiblemente sin interferir con el horario de clase.

Facilita la integración de las TIC's en los procesos de aprendizaje que se desarrollen en las aulas.

Es, en resumen, un facilitador entre lo tecnológico y lo pedagógico generando opciones para la construcción de nuevas formas de aprender.

Sobre el rol del Coordinador de Recursos Tecnológicos

El "Coordinador(a) de Recursos Tecnológicos" es quien atiende las necesidades que le planteen docentes y estudiantes, derivadas de la integración exitosa entre lo pedagógico y lo tecnológico.

Entre sus funciones destacan: diseñar, desarrollar, implantar, mantener y documentar los sistemas de información, desarrollar y manejar aplicaciones informáticas específicas para la institución educativa; o investigación para optimizar el uso pleno de los recursos informáticos relacionados con la administración de los sistemas operativos, administración de la red de datos y administración de los diversos productos pedagógicos que se generen.

Las tareas citadas demandan coordinar con el Comité de Innovación Institucional para atender necesidades de soporte tecnológico y capacitación a usuarios: docentes y estudiantes, especialmente en el manejo de las herramientas y la operabilidad del ambiente y equipos existentes, ya sea para labores pedagógicas en el aula o en la Sala de Innovación y Aprendizaje (SIA).

Este recurso será fundamental para la sostenibilidad técnica del centro educativo en cuanto a asegurar el adecuado funcionamiento y configuración de todos los recursos tecnológicos. De esta forma todas las labores técnicas recaerán sobre este funcionario, eximiendo de ello al personal docente, para que éstos atiendan lo pedagógico.

Sobre el rol de los estudiantes

Este modelo potencia las capacidades creativas e innovadoras de los alumnos. Se promueve el desarrollo de valores, actitudes, comportamientos que propicien una cultura de emprendimiento y de orientación al trabajo productivo y a su formación profesional.

El trabajo escolar es altamente interactivo, fomentándose la construcción de conocimiento colaborativo. Las TIC's se aprovechan para inventar formas de construir y compartir aprendizajes.

Los estudiantes tienen contacto directo con los recursos tecnológicos: manipulan los recursos para buscar información, responden, resuelven situaciones de aprendizaje, y en otros. Comparten los recursos y materiales colectivamente, lo cual además propicia el manejo de grupos y el desarrollo de habilidades para trabajo en equipo (en el aula, en la Sala de Innovación y Aprendizaje, entre otros). Igualmente tienen oportunidad para utilizar los recursos individualmente, (en tiempo libre para sus necesidades particulares o en proyectos extractase).

En un colegio con este modelo los estudiantes seleccionan los recursos tecnológicos y el software para desarrollar proyectos educativos con el acompañamiento del docente. Seleccionan libremente los recursos tecnológicos y el software para desarrollar proyectos educativos.

De igual forma poseen conciencia del valor y del cuidado que requieren todos los equipos y como estudiantes asumen la responsabilidad por el cuidado y mantenimiento del equipo.

Sobre el Comité de Innovación Institucional

Cada centro educativo bajo esta modalidad conforma un Comité de Innovación Institucional que será la instancia encargada de velar porque se cumpla el proceso de innovación institucional, mediante el uso adecuado de la tecnología y su aplicación en los procesos educativos.

Este Comité Innovación Institucional está conformado por el director, al menos tres docentes que representen a las disciplinas del currículo, al menos un estudiante quien haya demostrado alto interés por el uso de los recursos tecnológicos en el aula y por un miembro de la comunidad.

Este comité tendrá las siguientes funciones:

- Formular estrategias para garantizar un uso efectivo de la tecnología propuesta en el centro educativo.
- Plantea propuestas al director sobre la organización y utilización de las tecnologías de forma que se promueva el uso democrático y solidario de éstas.
- Establecer canales de comunicación efectiva entre los actores educativos del proceso.
- Dar seguimiento y apoyar los procesos de apropiación tecnológica.
- Vigilar porque se cumplan las normas orientadoras para el uso de los distintos recursos tecnológicos, con el fin de apoyar los procesos de apropiación tecnológica, en los ámbitos regional e institucional.
- Promover en el ámbito institucional campañas de motivación, con el fin de lograr que los funcionarios de las instituciones educativas se identifiquen con los cambios tecnológicos.
- Apoyar la implementación de proyectos pedagógicos institucionales y otras acciones tendientes a generar cambios para aprender.
- Coordinar proyectos de extensión docente a la comunidad que permitan dar a conocer los avances en la intervención tecnológica en los procesos de aprendizaje de los jóvenes estudiantes,

- Diseñar un plan de sostenibilidad de las salas de innovación, con el propósito de garantizar la utilización por largo tiempo.
- Promover campañas de motivación sobre el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula, mediante la invitación de instituciones cercanas.

Sobre la sostenibilidad

Bajo esta modalidad un centro educativo debe propiciar su autogestión y su propio desarrollo. De modo que se asegure propiciar las acciones necesarias para asegurar una adecuada estrategia de mantenimiento y actualización de la tecnología.

De igual manera debe proponer estrategias y acciones de actualización y sensibilidad para asegurar que sus docentes, independientemente de la rotación existente en el sistema educativo, reciban ya sea por cuenta del centro mismo o mediante alguna alianza estratégica, cursos en el uso de los recursos tecnológicos.

Estos colegios están en la posibilidad técnica y jurídica de establecer alianzas con entidades públicas como universidades, entidades de gobierno, o caso particular del Instituto Nacional de Aprendizaje (JNA), que les permita generar recursos financieros sanos necesarios para la sostenibilidad tecnológica requerida.

La participación comunitaria resulta fundamental en la sostenibilidad del centro educativo, y para que esta sea activa y comprometida se requiere de proyección con acciones concretas para construir puentes de comunicación eficaz. Las TIC 's en una buena alternativa para construir dichos puentes.

El centro educativo puede apoyar para que los estudiantes, como parte de su práctica, contribuyan con el desarrollo comunitario, a través de proyectos de proyección social utilizando las tecnologías digitales.

Sobre la metodología

En una propuesta que propone formar para aprender a aprender, que sugiere el desarrollo de mentes creativas, que incentive el pensamiento y la conformación de comunidades de aprendizaje en ambientes interactivos, dinámicos e innovadores, requiere de metodologías igualmente innovadoras.

Estas metodologías deben caracterizarse por que los espacios para el aprendizaje sean utilizados por estudiantes y profesores para el desarrollo de proyectos vinculados al currículo, para proponer actividades innovadoras mediatizadas por las nuevas tecnologías.

Se trabaja por el método de proyectos educativos que involucren procesos de investigación y uso de los recursos tecnológicos. De este modo se utilizan las herramientas para el apoyo pedagógico y para que los estudiantes interactúen en el proceso de aprendizaje.

Sobre el Plan de Estudios con incorporación de tecnologías para los colegios académicos.

Bajo esta propuesta, que se viene implementando en 60 colegios, surge la necesidad de complementar estas dinámicas institucionales con herramientas que permitan darle practicidad y operabilidad a la propuesta. Por ello se propone una ampliación al plan de estudios de estos colegios, que le brinde alternativas reales de afianzar y consolidar todo lo expuesto.

Esta ampliación consiste en la incorporación de tecnologías innovadoras al plan de estudios de la Educación Académica, tanto en el III Ciclo como en la Educación Diversificada. Se ofrece paralelamente, en el tercer ciclo de la educación general básica, un programa de inglés con énfasis en conversación de cuatro horas por semana en cada uno de los niveles así como tres talleres de innovación tecnológica con una duración de dos horas cada uno también en cada nivel del tercer ciclo de la Educación General Básica.

En la Educación Diversificada se ofrecerá el taller de cuatro horas por semana que ya existe en la oferta planteada para colegios Académicos de Orientación Tecnológica, los cuales deben en cuanto a la oferta ser avalados por El Departamento de Educación Técnica. Se ampliará con cuatro talleres de dos horas de Innovación Tecnológica.

Para la aplicación de los talleres de Innovación Tecnológica, taller de inglés con énfasis en la conversación y el taller tecnológico el grupo total se divide en dos, siendo el mínimo de los mismos 12 alumnos y el máximo 20 alumnos.

Cada colegio presentará a los estudiantes un listado de los posibles talleres de innovación tecnológica y de tecnología en el caso de la educación diversificada para que los estudiantes escojan los que desean tomar,

Todo taller que el estudiante escoja será sujeto de la normativa existente en el Reglamento de Evaluación de los Aprendizajes. Se pondera el desarrollo de Proyectos y el trabajo en clase.

Talleres de Innovación Tecnológica

En ellos se desarrollarán dinámicas totalmente prácticas en las que el docente y sus alumnos puedan adentrarse en el desarrollo de proyectos, en la construcción de maneras diferentes de aprender. Así los recursos tecnológicos se integran de forma natural, la discusión, las dinámicas interactivas y reflexivas resultan ser la norma, la resolución de problemas, la investigación, la construcción de soluciones, el desarrollo de proyectos a ternas del mundo real, entre otros, resultan ser parte integral de esos ambientes.

Las lecciones para estos talleres de innovación se asignarán en forma alternativa a docentes del área académica de acuerdo con el compromiso, entusiasmo, dedicación y búsqueda del docente por la integración de las tecnologías a sus clases y por formas diferentes de aprender.

Las lecciones no podrán ser asignadas en propiedad. Durante el inicio del curso lectivo deberán distribuirse a aquellos docentes que hayan mostrado ser

consecuentes con el espíritu de esta modalidad considerando los intereses de los y las estudiantes.

Para ello el director del centro educativo junto con el Comité de Innovación Institucional asignará estos talleres de acuerdo con lo dispuesto en este documento, dando prioridad a aquellos docentes, que independientemente de su asignatura, han mostrado preocupación y esfuerzo por hacer sus clases diferentes y a las necesidades expresadas por los alumnos.

Todo docente al que se asigne estos talleres deberá asumir mediación del proceso y la responsabilidad de desarrollar al menos un proyecto trimestral con sus alumnos. Los proyectos integrarán los recursos tecnológicos asignados al centro educativo y propiciarán la creatividad, la innovación y la búsqueda de nuevas formas de aprendizaje, de la manera que se han venido indicando en los párrafos anteriores.

Para que un docente sea considerado como candidato para asignársele estas lecciones, deberá “concurrir” con la presentación de un anteproyecto para la realización de un Proyecto de Innovación Tecnológica, Este proyecto tendrá que enmarcarse en el contexto de lo indicado en este documento y deberá ser presentado al Comité de Innovación Institucional durante las dos primeras semanas del curso lectivo.

Todo docente que desee optar por lecciones de Innovación Educativa deberá establecer en su anteproyecto un problema a resolver, definir objetivos a lograr, plantear una estrategia con plazos adecuados, poner las actividades en un cronograma, hacer un presupuesto (siempre que aplique) y evaluar el proceso y los resultados del proyecto.

El objetivo es que los centros educativos bajo este modelo, identifiquen las necesidades educativas de sus alumnos tomando en cuenta las particularidades individuales y considerando las características socioculturales del entorno.

De esta manera se brindan las herramientas al docente, al estudiante y al centro educativo, para que juntos, en “comunidad”, propicien aprendizajes de calidad, de formas innovadoras de aprender, que conlleven el desarrollo de destrezas para brindar mayores y mejores oportunidades a esos jóvenes. Así la innovación deberá ser entendida como una herramienta para el cambio.