



La educación
es de todos

Mineducación

Diseño curricular Educación Media

Contenido

1. Contexto de la Educación Media

2. Plan Nacional de Desarrollo

3. Avances Diversificación Curricular



1.

Contexto de la Educación Media

Amplias diferencias de edad confluyen en las aulas de clase.

Alto nivel de abandono escolar.

Inexistencia de un perfil de docente propio para este nivel.

Prácticas docentes son tradicionales y las metodologías y didácticas no responden a los jóvenes de media.

Escasa pertinencia frente a los requerimientos del desarrollo local.

Docentes desconocen su papel potencial para conectar el trabajo del aula con la orientación socioocupacional.

La cobertura permanece baja y crece a un ritmo lento.

El acceso es desigual. En las zonas rurales la oferta de educación media es limitada.

La calidad de la educación ofrecida en este nivel es baja con grandes brechas.

El destino de los egresados de la educación media está determinado por su nivel socioeconómico.

Incapacidad para responder a los distintos intereses de los jóvenes.

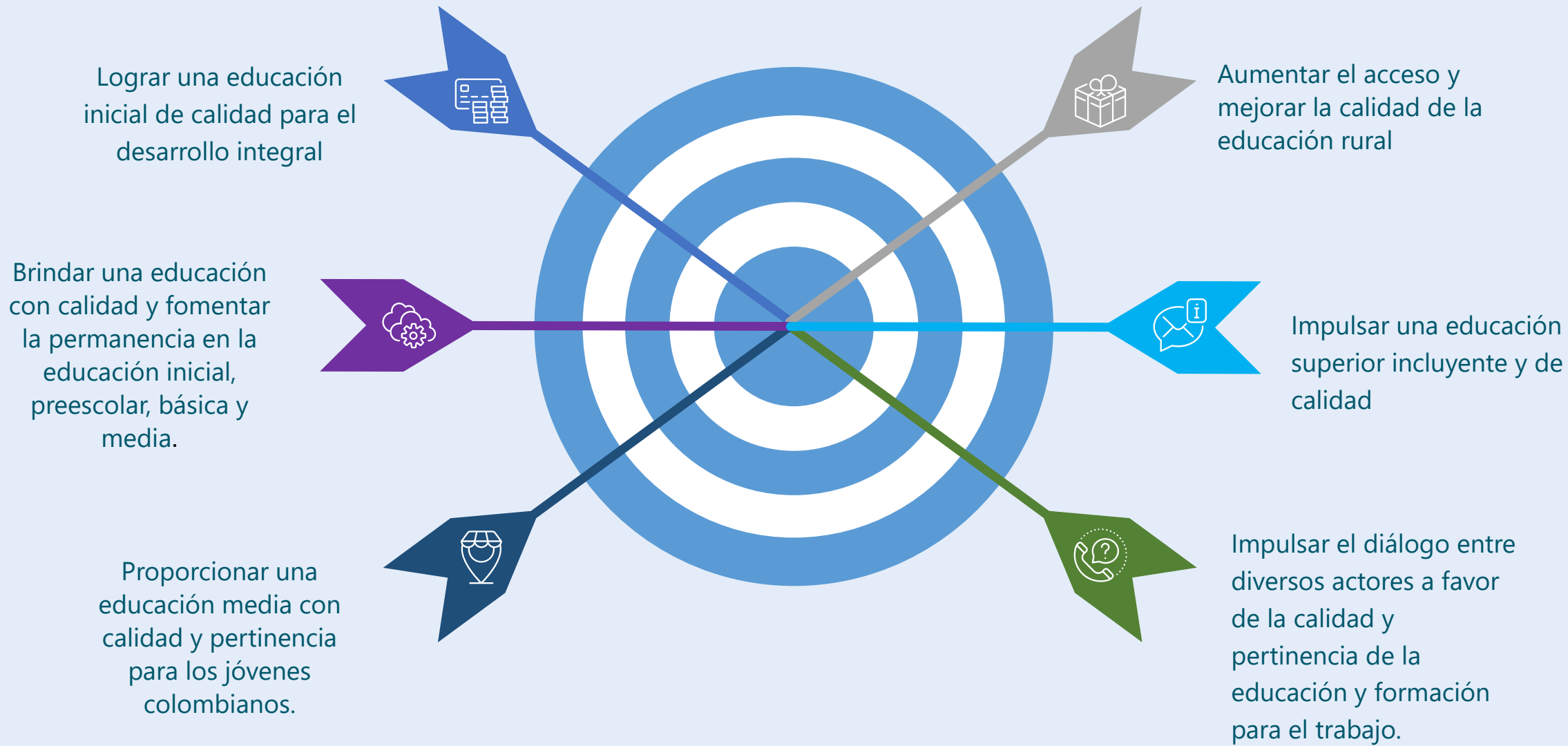


1.

Plan nacional de desarrollo

PACTO POR LA EQUIDAD

Educación de calidad para un futuro con oportunidades para todos



1.

Indicadores PND



Principales Metas en
Educación Media

83%

Cobertura bruta en educación
media.

73%

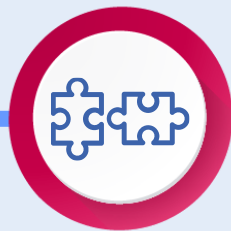
Tasa de cobertura bruta rural
en educación media

650.000

Estudiantes de educación media con
doble titulación.

2.

ENFOQUE DE ATENCION Y DESARROLLO INTEGRAL



ESTANCIA

se apoya al estudiante en su proceso de aprendizaje esperando que su experiencia en la media sea significativa y pertinente frente al momento vital



TRANSITO

Proyecta a los jóvenes hacia su vida posmedia, en el cual se enfatiza en la preparación para la toma de decisiones, la identificación del campo ocupacional en el que quiere desempeñarse y sus formas de vinculación empleo, autoempleo, ejercicio profesional, etc.

Ejes de Trabajo

Oferta atractiva, pertinente y de calidad

Protección de trayectorias y proyecto de vida de los jóvenes

Fortalecimiento institucional para una educación media de calidad

Trayectoria previa

Permanencia y graduación

Vida posmedia

Apuestas desde la Educación Media



Competencias Básicas y diversificación curricular

Fomentar los conocimientos, actitudes y disposiciones que les permitan desenvolverse de manera efectiva en su futuro pos media, a través del fortalecimiento del pensamiento analítico, crítico y divergente.

- Desarrollo de pensamiento analítico y estratégico en las áreas de matemáticas y lenguaje con el acompañamiento IES para el fortalecimiento de competencias básicas que beneficiará a 20.000 estudiantes.
- Construcción de orientaciones curriculares
- Aplicación de conocimientos y experiencia en el desarrollo profesional de los jóvenes aumentando la productividad.



Competencias socioemocionales

Fomentar las capacidades necesarias para la definición de metas, retos y superación de frustraciones, para propiciar la toma de decisiones flexibles y el comportamiento responsable en un contexto social específico.

Secuencias didácticas enfocadas en:

- Toma responsable de decisiones
- Autoconciencia
- Determinación
- Comunicación positiva
- Autoregulación
- Conciencia social

Apuestas desde la Educación Media



Estrategia Nacional de Orientación Socio-Ocupacional

Proceso de acompañamiento a los jóvenes durante su momento de transición (hacia la educación posmedia y/o hacia el mundo del trabajo) que les permite tomar decisiones informadas y racionales, a partir del reconocimiento de sus intereses, aptitudes, valores y deseos y la ponderación de las oportunidades de formación y de las oportunidades de trabajo que ofrece el contexto (social, cultural, político y económico), todo en el marco de un ejercicio de construcción de trayectorias ocupacionales satisfactorias.

- 100% de entidades territoriales que fortalezcan estos procesos con enfoque regional

- Formación 6.000 docentes y acompañamiento a 40.000 estudiantes.



Programa Doble Titulación – SENA / MEN

Promover una formación técnica pertinente para los estudiantes de media que contribuya a la formación de capital humano, fortaleciendo los procesos de articulación curricular que garanticen la generación de oferta acorde con las necesidades del sector productivo.

650.00 estudiantes certificados a través del programa **Doble Titulación**

**OFERTA ATRACTIVA,
PERTINENTE Y DE
CALIDAD**



3.

Avances de la renovación curricular en educación media



Construcción de Orientaciones Curriculares

- Programación
- Talento digital
- Industrias culturales y creativas – tecnología
- Desarrollo rural – ITAs
- Artes e industrias culturales y creativas



Divulgación y apropiación de lineamientos (Trabajo in situ y herramientas virtuales):

Orientación socio-ocupacional

- Emprendimiento
- Competencias socioemocionales



Dinamización de ecosistemas de innovación en 4 territorio

- Gestión de alianzas publico privadas que apalanquen los procesos de renovación del los EE.
- Posicionamiento de las Secretarías de Educación como dinamizador principal de los ecosistemas

Principales retos:



- Contextualización y apropiación de las propuestas curriculares en los Establecimientos Educativos
- Construcción de más propuestas curriculares que se ajusten a las expectativas de los jóvenes y las potencialidades del entorno.
- Organización de la oferta educativa para favorecer la diversificación, nodos y circulación estudiantil.
- Formación docente para la elaboración y gestión del diseño curricular de la media
- Fortalecimiento de capacidades territoriales para planear estratégicamente la renovación de la educación media.
- Ruptura de imaginarios y creencias en torno a la pertinencia de la educación media.

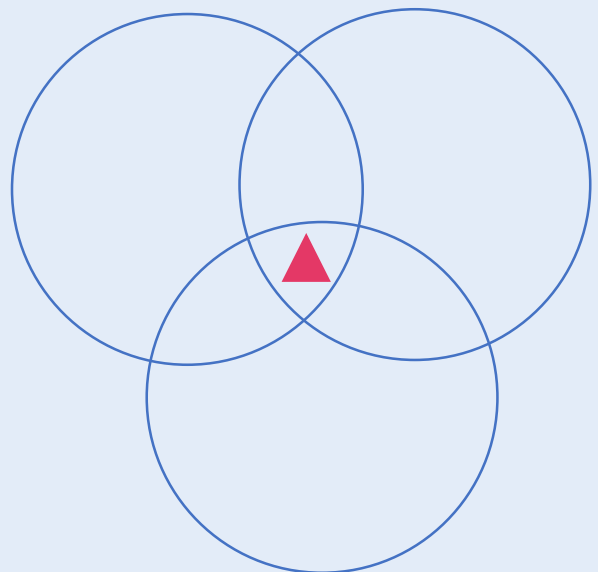
3.



Nuevas orientaciones curriculares en Talento Digital e Industrias Creativas

Fortalecimiento de Competencias Básicas

Matemáticas, Ciencias y Lenguaje



Fortalecimiento de Competencias Socio Emocionales

Toma responsables de decisiones, Determinación y Conciencia Social

Fortalecimiento de habilidades Específicas - Técnicas

- Talento Digital: Desarrollo de Software
- Industrias Culturales y Creativas: Desarrollo de contenidos digitales
- Programación

1 Orientación Socio Ocupacional

Diseño y desarrollo de actividades para que los jóvenes exploren trayectorias educativas y laborales.

2 Emprendimiento

1. Diseño y desarrollo de actividades para explorar alternativas de apoyo y financiamiento de emprendimientos regionales.
2. Elaboración de una cartilla de emprendimiento.

3 Aproximación laboral

Diseño y desarrollo de rutas de aproximación laboral con el sector empresarial regional, a través de jornada pedagógicas empresariales, conferencias, pasantías, entre otras.

4 Continuación de formación posmedia

Diseño y desarrollo de alianzas regionales para promover y gestionar la continuidad de los estudiantes en programas de formación posmedia, ampliando el tiempo de tránsito a la vinculación laboral y permitiendo mayor cualificación.

3.

Propuesta Curricular Industrias Creativas y Culturales



Enfoque de Competencias



Metodología Actividades:
Aprendizaje colaborativo



Modelo pedagógico
Aprendizaje por descubrimiento

► **Grado 10** 5 módulos

1. Explorar

Conceptos
Economía naranja

2. Inspirar

Proceso audiovisual
Tradición para crear

3. Investigar

Co – Crear
Selección de tema

4. Crear

Guion
Crear una historia

5. Crear

Creación personajes
Maqueta de guion

► **Grado 11** 5 módulos

1. Crear

Escaleta
Guion
Storyboard

2. Editar

Elaboración de un
guion técnico

3. Ensamblar

E-book
Lanzar y vender

4. Impulsar

Propuesta de valor
Financiación
proyectos naranja

5. Lanzar

Herramientas de
presentación
Pitch

3.

Propuesta Curricular Video Juego y patrimonio



Enfoque de Competencias



Metodología Actividades:
Aprendizaje colaborativo



Modelo pedagógico
Aprendizaje por descubrimiento

► **Grado 10** 5 módulos

1. Explorar
Idea, Storyline,
guion literario

2. Pensar
Guion técnico,
Storyboard

3. Soportar
Conocer industria
Videojuegos

4. Impulsar
Identificar arquetipo
Diseñar el concepto

5. Relacionar
Prototipo

► **Grado 11** 5 módulos

1. Diseñar
Modelado 3D
Photoshop básico

2. Plasmar
Texturizado 3D

3. Animar
Animación 3D

4. Programar
Programación de
Videojuego

5. Implementar
Post – producción y
testeo

GRADO 10



NIVEL 1

- Fundamentos de programación
- Matemáticas , física
- Componente teórico y práctico



NIVEL 2

- Programación Web
- Análisis y formulación de proyecto
- Componente teórico y práctico



NIVEL 3

- Programación Web II
- Programación de Dispositivos
- Componente teórico y práctico



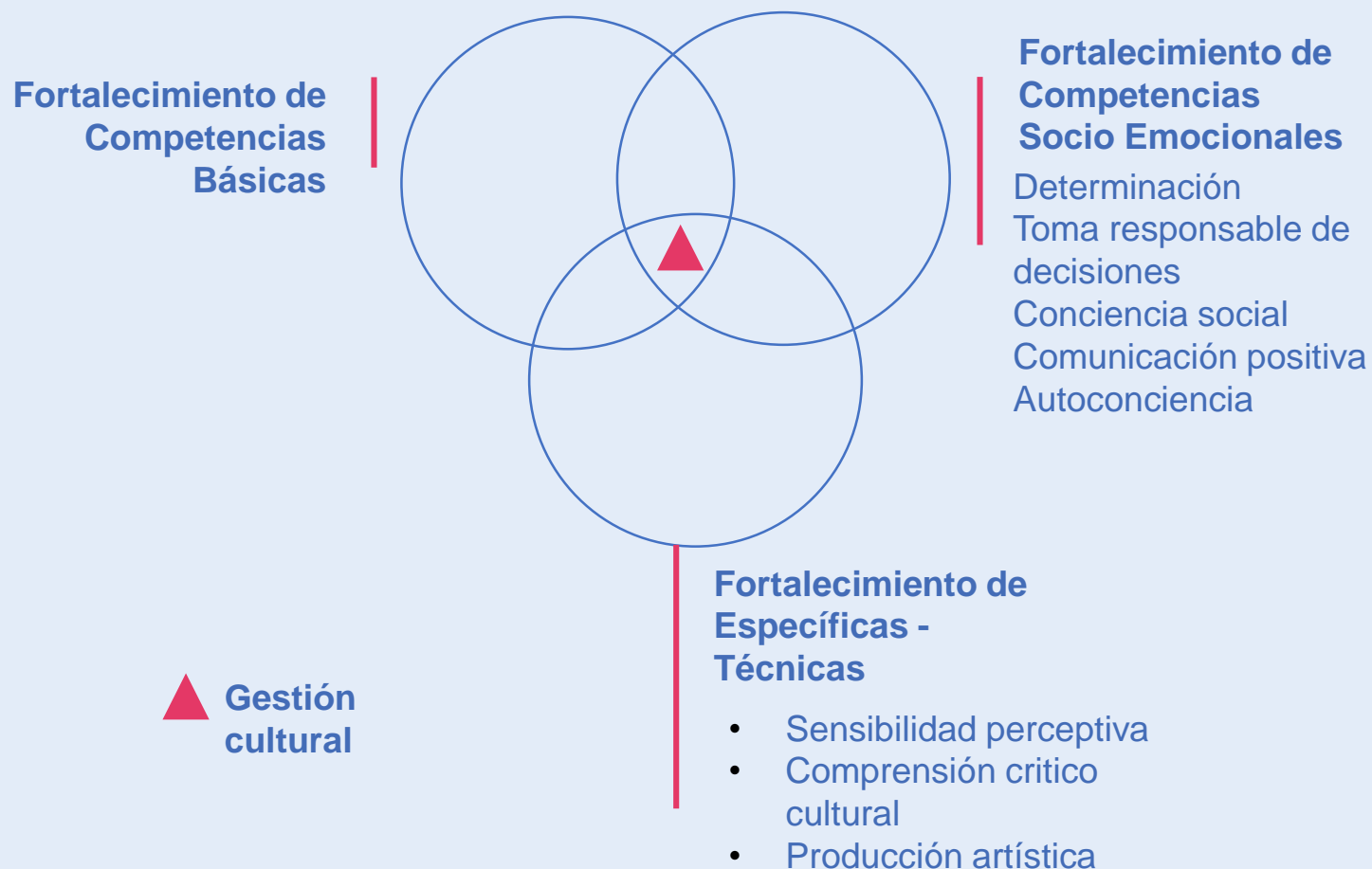
NIVEL 4

- Desarrollo e implementación de aplicaciones Web
- Componente teórico y práctico

GRADO 11

4.

Nuevas orientaciones curriculares Artes e Industrias Culturales



1 Orientación Socio Ocupacional

Diseño y desarrollo de actividades para que los jóvenes exploren trayectorias educativas y laborales.

2 Emprendimiento

1. Diseño y desarrollo de actividades para explorar alternativas de emprendimiento cultural
2. Elaboración de una cartilla de emprendimiento.



EL ARTE Y LA CULTURA COMO EXPERIENCIA DE CONOCIMIENTO



Ruta de Emprendimiento

Contempla un conjunto de actitudes que orientan a la innovación, la creatividad, la responsabilidad y el manejo del riesgo, se relaciona directamente con el sujeto y sus múltiples capacidades para alcanzar objetivos, mediante la puesta en marcha de un proyecto cuya meta se traduce en un producto. El estudiante opta por esta ruta para fortalecer y crear mecanismos que permitan desarrollar el potencial económico del proyecto cultural para hacerlo sustentable desde uno de los cuatro modelos de gestión de emprendimientos y organizaciones propuestos por la economía naranja.

Ruta de Gestión Cultural

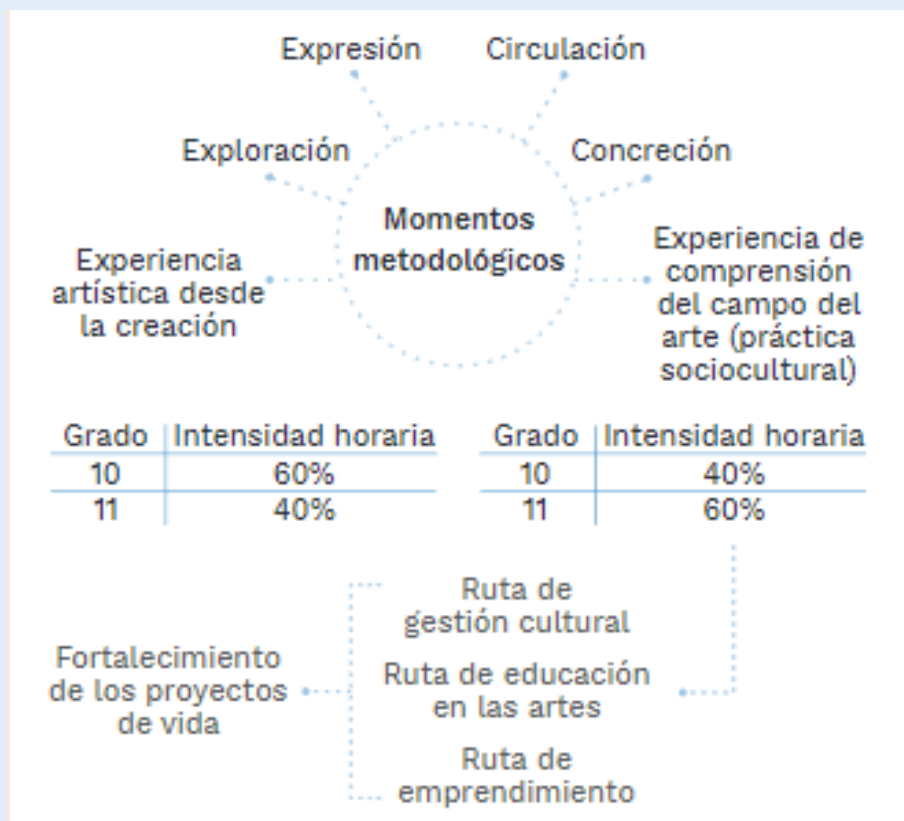
La ruta de gestión cultural reconoce en las artes y la cultura un modo específico de intervención sobre el mundo social. Parte de una lectura crítica y profunda de dinámicas territoriales que pueden ser transformadas desde las posibilidades que brinda la creación artística y cultural. Recorrer la ruta comprende el diseño e implementación de un proyecto que propicie el trabajo colaborativo, la participación activa de comunidades y la resignificación de los territorios, en cuanto a la posibilidad de tejer vínculos empáticos.

Ruta de Educación en Artes

La ruta de gestión cultural reconoce en las artes y la cultura un modo específico de intervención sobre el mundo social. Parte de una lectura crítica y profunda de dinámicas territoriales que pueden ser transformadas desde las posibilidades que brinda la creación artística y cultural. Recorrer la ruta comprende el diseño e implementación de un proyecto que propicie el trabajo colaborativo, la participación activa de comunidades y la resignificación de los territorios, en cuanto a la posibilidad de tejer vínculos empáticos.

4.

Nuevas orientaciones curriculares Artes e Industrias Culturales



	MOMENTO DE EXPLORACIÓN (Primer Periodo)	MOMENTO DE EXPRESIÓN (Segundo Periodo)	MOMENTO DE CONCRECIÓN (Tercer Periodo)	MOMENTO DE CIRCULACIÓN (Cuarto Periodo)
DÉCIMO	Experiencia Artística desde la creación (Asignatura #1)			
	Experiencia de comprensión del campo del arte como práctica socio-cultural (Asignatura #2)		Ruta formativa educación en las artes	
			Ruta formativa para la gestión cultural	
			Ruta formativa emprendimiento	
	MOMENTO DE EXPLORACIÓN (Primer Periodo)	MOMENTO DE EXPRESIÓN (Segundo Periodo)	MOMENTO DE CONCRECIÓN (Tercer Periodo)	MOMENTO DE CIRCULACIÓN (Cuarto Periodo)
UNDÉCIMO	Experiencia Artísticas desde la creación (Asignatura #1)			
	Experiencia de comprensión del campo del arte como práctica socio-cultural (Asignatura #2)		Ruta formativa educación en las artes	
			Ruta formativa para la gestión cultural	
			Ruta formativa emprendimiento	

5.

Avances de la renovación curricular en la ruralidad

LOGROS



Establecimientos educativos fortalecidos en el diseño, acompañamiento e implementación de una propuesta curricular para la innovación y el desarrollo sostenible en la media técnica agropecuaria



Estudiantes de establecimientos educativos rurales acompañados mediante estrategias de Orientación Socio-Ocupacional, proyecto de vida y fortalecimiento de competencias socio emocionales



Alianzas secretarías de educación, establecimientos educativos y sector empresarial, gremios, asociaciones de productores, u otras entidades con presencia regional y nacional



Docentes capacitados en Gestión Curricular para la Media Técnica Agropecuaria

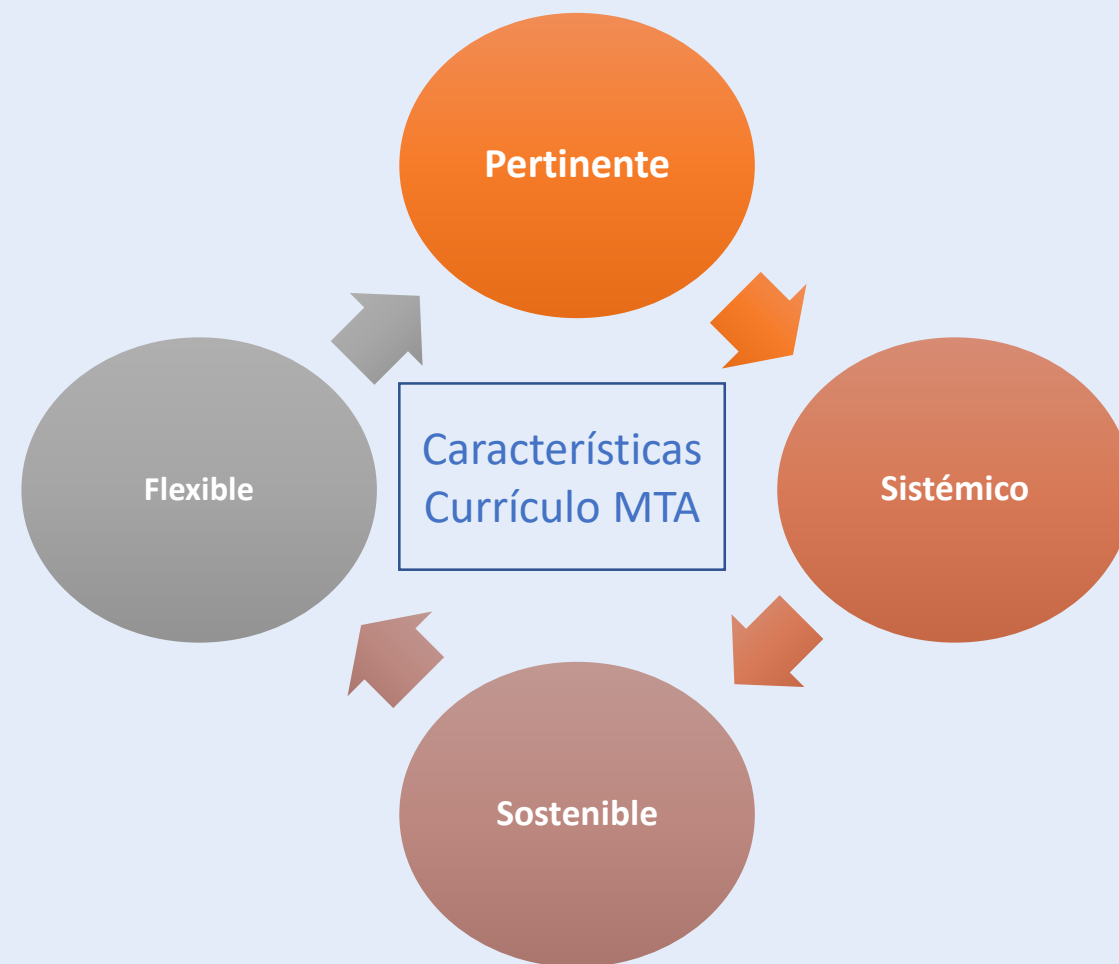
RETOS

- Reconocer la importancia de la educación media técnica agropecuaria en el marco de la innovación y el desarrollo sostenible.
- Desarrollar los proyectos pedagógicos productivos como parte del currículo y como medio para que los estudiantes refuercen sus competencias básicas. Estos proyectos serán un eje articulador de los planes de área y de aula diseñados por los docentes. Igualmente, las familias harán parte activa de dichos proyectos.
- Hacer de las competencias básicas y socio emocionales, competencias para la educación económica y financiera, cultura del emprendimiento y procesos orientación socio ocupacional, hagan parte del currículo integral para la media técnica agropecuaria.
- Reconocer la evaluación formativa permanente como herramienta indispensable en el trabajo de la media técnica agropecuaria y de la media en la ruralidad.

5. Currículo de la Educación Técnica Agropecuaria

Los lineamientos curriculares para la media técnica agropecuaria se sustentan en tres componentes fundamentales, plataforma base para el desarrollo de los conocimientos disciplinares, el fortalecimiento de los procesos de pensamiento, y una mirada de la transversalidad de los conocimientos:

1. **El componente de formación por competencias y desarrollo humano**, en el que se aborda la noción de competencias como ejes transversales y fundamentadoras de las apuestas formativas de la educación media técnica en ciencias agropecuarias.
2. **Componente de competencias socioemocionales y de acompañamiento socio ocupacional**, que aporta pedagógicamente a que los jóvenes puedan construir de manera positiva sus proyectos de vida, a partir de los recursos necesarios que favorezcan su desarrollo, la inserción a la formación posmedia y/o al mercado laboral.
3. **La formación para el emprendimiento y la innovación en el campo**, desde donde se propende por el desarrollo de la cultura del emprendimiento y la educación económica y financiera.



6.

Procesos de articulación curricular – aliado SENA

Qué es?

Es un proceso integrador de contenidos, estrategias, didácticas y aspectos de organización institucional, con el fin que los estudiantes alcancen los estándares de desempeño hacia una formación integral de competencias, conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

Aspectos

Currículo, docente, instructor – aliado, materiales y medios de apoyo, gestión escolar y el estudiante



Objetivos

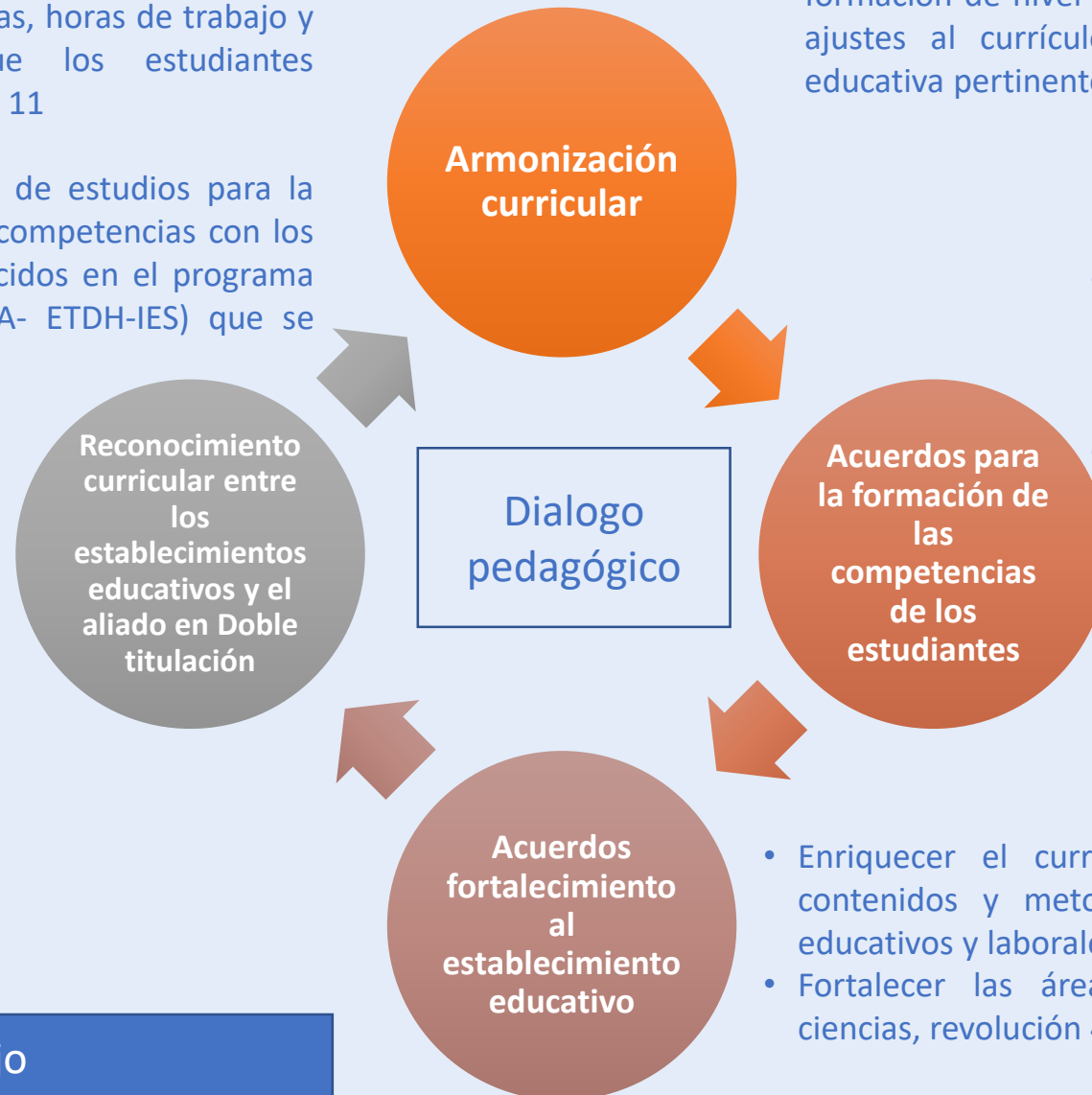
- Guiar la implementación de un programa de formación técnico laboral durante la educación media.
- Generar procesos de articulación horizontal en donde los docentes e instructores participan activamente en el establecimiento de acuerdos que permitan armonizar las expectativas de logro, la promoción y certificación de los estudiantes.
- Establecer un lenguaje común, y generar conexiones entre los saberes y las competencias a desarrollar



6.

Procesos de articulación curricular – aliado SENA

- Planear en torno a las competencias, horas de trabajo y resultados de aprendizaje que los estudiantes desarrollan durante los grados 10 y 11
- Identificar sinergias entre el plan de estudios para la media proyectado por el EE y las competencias con los resultados de aprendizaje establecidos en el programa de formación del aliado (SENA- ETDH-IES) que se quiere implementar



- Acordar las condiciones que facilitan la articulación de un programa de formación de nivel técnico laboral durante la educación media y hacer ajustes al currículo que se requieran para garantizar una oferta educativa pertinente y de calidad para los jóvenes.

- Acordar estrategias pedagógicas que permitan al estudiante demostrar de manera práctica y aplicada los saberes y habilidades que ha adquirido
- Acuerdos sobre la evaluación y el seguimiento de estudiantes.

- Enriquecer el currículo a través de la transferencia de contenidos y metodologías que favorecen los escenarios educativos y laborales
- Fortalecer las áreas estratégicas: lenguaje, matemáticas, ciencias, revolución 4.0 y economía naranja, desarrollo rural

7. Metas de educación media

Doble Titulación

650.000

Estudiantes de educación media con doble titulación.

Orientación Socio Ocupacional

40.000

Estudiantes

6.000

Docentes

96

ET Acompañadas

Competencias básicas y socio emocionales

20.000

Estudiantes

Ecosistemas de innovación

4

Ecosistemas

1

Sistema de Seguimiento a Egresados de la Educación Media



La educación
es de todos

Mineducación

#LaEducaciónEsDeTodos

 [Mineducacion](#)

 [@Mineducacion](#)

 [@Mineducacion](#)