

UNESCO: Estándares Enfoque Relativo a las Nociones Básicas de TIC

2009-11-27

UNESCO: Estándares Enfoque Relativo a las Nociones Básicas de TIC

Conjunto de estándares que permiten determinar si los docentes están en capacidad de: incrementar la capacidad de sus estudiantes para comprender las nuevas tecnologías (TIC) y para apoyar el desarrollo social y mejorar la productividad económica.

Conjunto de estándares que permiten determinar si los docentes están en capacidad de: incrementar la capacidad de sus estudiantes para comprender las nuevas tecnologías (TIC) y para apoyar el desarrollo social y mejorar la productividad económica.

|

ESTÁNDARES DE UNESCO DE COMPETENCIA EN TIC PARA DOCENTES PROGRAMA

=====

Consulte la tercera versión de este “[Marco de competencias de los docentes en materia de TIC](#)” de Unesco (2019).

=====

|

|

|

I. ENFOQUE RELATIVO A LAS NOCIONES BÁSICAS DE TIC

|

|

Po**lítica y visión**

|

El objetivo político de este enfoque consiste en preparar una fuerza laboral capaz de comprender las nuevas tecnologías con el fin de mejorar la productividad económica. Los objetivos de las políticas educativas conexas comprenden: incrementar la escolarización y mejorar la adquisición de competencias básicas (en lectura, escritura y matemáticas), incluyendo nociones básicas de tecnología digital (TIC).

|

|

|

OBJETIVOS

|

EJEMPLOS DE MÉTODOS****

|

|

I.A. Política

|

Los docentes deben estar en capacidad de:

|

|

|

I.A.1. Identificar características esenciales de las prácticas de aula y especificar cómo éstas pueden servir para implementar la política educativa.

|

Organizar un debate sobre política educativa nacional y prácticas corrientes en el aula de clase. Definir las características de las prácticas que apoyan

la política educativa nacional. Solicitar a los participantes en el debate que identifiquen y analicen sus propias prácticas en el aula, teniendo en cuenta la política educativa nacional.

|

|

I.B. Plan de estudios y evaluación

|

Los docentes deben estar en capacidad de:

|

|

|

I.B.1. Concordar los estándares específicos del plan de estudios con software y aplicaciones informáticas específicas, y describir cómo estas aplicaciones

respaldan los estándares en cuestión.

|

Seleccionar varias herramientas específicas de las TIC para una asignatura; y pedir a los participantes que identifiquen los estándares específicos del plan de estudios asociados a esas herramientas y discutan cómo éstos se pueden apoyar en las TIC.

|

|

I.B.2. Ayudar a los estudiantes, en el contexto de sus asignaturas, a alcanzar habilidades en el uso de las TIC.

|

Proponer a los participantes que preparen un proyecto de clase sobre un tema específico de una asignatura que incluya instrucción sobre la utilización de las TIC. Más concretamente: procesadores de texto, navegadores de Internet, correo electrónico, blogs, wikis y otras tecnologías emergentes. Pedirles además que se los presenten a sus colegas y que les enseñen habilidades en estas herramientas.

|

|

I.B.3. Utilizar las TIC para evaluar la adquisición de conocimientos, en asignaturas escolares, por parte de los estudiantes e informarles sobre sus progresos utilizando evaluaciones tanto formativas como sumativas (acumulativa).

|

Proponer a los participantes que integren, en sus proyectos de clase, las TIC y determinados tipos de software para hacer evaluaciones formativas y sumativas y que luego intercambien esos proyectos con otros educadores para obtener recomendaciones de ellos en el contexto de una comunidad profesional de aprendizaje.

|

|

I.C. Pedagogía

|

Los docentes deben estar en capacidad de:

|

|

|

I.C.1. Describir cómo la didáctica y las TIC se pueden utilizar para contribuir a que los estudiantes alcancen conocimientos en las asignaturas escolares.

|

Describir cómo la utilización de las TIC y de determinados tipos de software puede contribuir a que los estudiantes alcancen conocimientos en asignaturas escolares y mostrar, cómo el uso de esas tecnologías digitales puede complementar los métodos didácticos utilizados en clase (cursos magistrales y demostraciones).

|

|

I.C.2. Incorporar en los proyectos de clase actividades adecuadas que integren las TIC, a fin de contribuir a que los estudiantes adquieran conocimientos en asignaturas escolares.

|

Proponer a los participantes que elaboren proyectos de clase que integren software de tutoría (tutoriales) y de instrucción y práctica, así como recursos y contenidos digitales. Pedir a los participantes que intercambien esos proyectos y obtengan recomendaciones de otros colegas.

|

|

I.C.3. Utilizar software de presentación multimedia y recursos informáticos para complementar la enseñanza.

|

Mostrar la utilización de software de presentación multimedia y otros recursos informáticos para complementar un curso magistral; suministrar una serie de ejemplos de presentaciones multimedia educativas; solicitar a los participantes que elaboren un proyecto de clase que incluya la utilización del presentador multimedia; y pedirles que utilicen este software para preparar una presentación.

|

|

I.D. TIC

|

Los docentes deben estar en capacidad de:

|

|

|

I.D.1. Describir y demostrar el uso de hardware corriente.

|

Examinar y demostrar el funcionamiento del hardware más básico: computadores de escritorio (PC), portátiles y de mano (tipo Palm); impresoras y escáneres.

|

|

|

I.D.2. Describir y demostrar tareas y utilidades básicas de procesadores de texto tales como digitación, edición, formateo e impresión de textos.

|

Examinar y presentar las funciones básicas de los procesadores de texto y demostrar cómo se usan en la enseñanza. Proponer a los participantes que creen un documento textual utilizando estos procesadores.

|

|

I.D.3. Describir y demostrar el objetivo y las características básicas del software de presentaciones multimedia y otros recursos informáticos.

|

Examinar el objetivo del presentador multimedia y demostrar sus características generales y funcionamiento. Proponer a los participantes

que elaboren, utilizando recursos informáticos, una presentación multimedia sobre un tema de su elección.

|

|

I.D.4. Describir el objetivo y la función básica del software gráfico y utilizar un programa de este tipo para crear una imagen sencilla.

|

Examinar el objetivo del software gráfico y mostrar cómo se crea una imagen. Solicitar a los participantes que creen visualizaciones gráficas y las intercambien.

|

|

I.D.5. Describir Internet y la *World Wide Web*, explicar con detalle sus usos, describir cómo funciona un navegador y utilizar una dirección (URL) para acceder a un sitio Web.

|

Examinar el objetivo y estructura de Internet y de la *World Wide Web*, así como las experiencias de los usuarios de estos medios. Describir cómo funciona un navegador de Internet y pedir a los participantes que lo utilicen para acceder a sitios Web conocidos.

|

|

I.D.6. Utilizar un motor de búsqueda para efectuar una exploración booleana con palabras clave.

|

Demostrar la utilización de un motor de búsqueda; demostrar cómo se efectúan búsquedas booleanas con palabras clave sencillas; Invitar a los participantes a que busquen sitios Web dedicados a sus temas preferidos y a discutir con el grupo, las estrategias relativas a las palabras clave que utilizaron.

|

|

I.D.7. Crear una cuenta de correo electrónico y utilizarla para mantener correspondencia electrónica duradera.

|

Demostrar cómo se genera y utiliza una cuenta de correo electrónico; y solicitar a los participantes que creen una cuenta de este tipo y envíen una serie de mensajes por correo electrónico.

|

|

I.D.8. Describir la función y el objetivo de los software de tutoría (tutoriales) y de instrucción y práctica, así como la manera en que contribuyen, en los estudiantes, a la adquisición de conocimientos, en las diferentes asignaturas escolares.

|

Demostrar una serie de paquetes de software de tutoría (tutoriales) y de instrucción y práctica relativos a las asignaturas del énfasis disciplinario de los participantes y describir cómo estos contribuyen a la adquisición de conocimientos en los contenidos de dichas asignaturas. Proponer a los participantes que analicen paquetes específicos de software relacionados con sus respectivas asignaturas y describan cómo estos contribuyen a la adquisición de conocimientos sobre contenidos específicos.

|

I.D.9. Localizar paquetes de software educativo y recursos Web ya preparados, evaluarlos en función de su precisión y alineamiento con los estándares del plan de estudios (currículo), y adaptarlos a las necesidades de determinados estudiantes.

|

Solicitar a los participantes que busquen sitios Web y catálogos para localizar software que se adapte a determinados objetivos o estándares de aprendizaje y, que analicen esos paquetes para evaluarlos en función de su precisión y alineamiento con el plan de estudios. Pedir a los participantes que examinen los criterios que utilizan para analizar y evaluar software.

|

I.D.10. Utilizar software para mantener registros en red a fin de controlar asistencia, presentar notas de los estudiantes y mantener registros relativos a ellos.

|

Examinar el objetivo y ventajas de un sistema para mantener registros en red, demostrar cómo se utiliza un sistema de ese tipo, y pedir a los participantes que introduzcan datos para registrar los relativos a sus respectivas clases.

|

|

I.D.11. Utilizar tecnologías comunes de comunicación y colaboración tales como mensajes de texto, videoconferencias, colaboración mediante Internet y comunicación con el entorno social.

|

Examinar el objetivo y ventajas del uso de distintas tecnologías de comunicación y colaboración; y pedir a los participantes que las utilicen para comunicarse y colaborar con otros miembros del grupo.

|

|

I.E. Organización y administración

|

Los docentes deben estar en capacidad de:

|

|

|

I.E.1. Integrar el uso del laboratorio de informática en las actividades docentes permanentes.

|

Examinar y dar ejemplos de las diferentes formas en que se pueden utilizar los laboratorios de informática para complementar la enseñanza en clase; e invitar a los participantes a elaborar proyectos de clase que comprendan realizar actividades en el laboratorio de informática.

|

|

|

I.E.2. Organizar la utilización complementaria de recursos de las TIC, en las clases normales, por parte de estudiantes o grupos pequeños de ellos, para no interrumpir otras actividades educativas que se estén realizando.

|

Examinar y mostrar ejemplos de las diferentes formas en que alumnos solos, en parejas o en grupos pequeños pueden utilizar en clase los recursos de las TIC –cuando éstos son limitados– como complemento de la enseñanza que reciben; y pedir a los participantes que elaboren proyectos de clase que incluyan la utilización de las TIC para complementar la enseñanza impartida en la clase.

|

|

I.E.3. Identificar cuáles son las disposiciones adecuadas o inadecuadas en el plano social para el uso de las distintas tecnologías.

|

Identificar distintas tecnologías de hardware y software y examinar los arreglos correspondientes que se han de realizar para usarlos didácticamente, con estudiantes individuales, por parejas de estos, en grupos pequeños y en grupos grandes.

|

|

I.F. Formación profesional del docente

|

Los docentes deben estar en capacidad de:

|

|

|

I.F.1. Utilizar recursos de las TIC para mejorar su productividad.

|

Identificar las tareas que consumen en su trabajo diario el tiempo de los participantes; examinar cómo se pueden utilizar los recursos ofrecidos por las TIC para coadyuvar a realizar esas tareas y aumentar la productividad personal; y solicitar a los participantes utilizar tanto computadores de escritorio (PC), portátiles, o de mano como software, (por ejemplo procesadores de texto, blogs, wikis y otras herramientas de productividad y comunicación) para ayudar en la realización de una de las tareas identificadas.

|

|

I.F.2. Utilizar recursos de las TIC, para apoyar su propia adquisición de conocimiento sobre asignaturas y pedagogía para contribuir a su propio desarrollo profesional.

|

Examinar los distintos recursos que ofrecen las TIC y que los participantes pueden utilizar para incrementar sus conocimientos tanto sobre sus asignaturas como sobre pedagogía; y pedir a los participantes que definan un objetivo personal de formación profesional y generen, con el fin de alcanzar ese objetivo, un proyecto para usar varias herramientas de las TIC; por ejemplo navegadores Web y tecnologías de comunicación.

|

[Introducción Estándares UNESCO](#) | [Marco de Políticas Educativas](#) | [Formación profesional de docentes](#)

[Las vías del desarrollo](#) | [Conclusiones](#) | [Módulos estándares de competencia](#) | [Nociones básicas de TIC](#)

[Profundización del conocimiento](#) | [Generación de conocimiento](#) | [Directrices para la aplicación](#)

Estándares nociones básicas de TIC | [Estándares profundización del conocimiento](#)
[Estándares Generación de conocimiento](#)

**Descargue los [Estándares UNESCO de Competencia en TIC para Docentes](#) (2008)
en formato PDF (650 KB; 28 páginas)

Descargue el documento completo de los

[Recursos que ayudan a cumplir con los Estándares UNESCO](#)

de Competencia en TIC para Docentes en formato PDF (550 KB; 42 páginas)**

CRÉDITOS:

Estándares elaborados y publicados por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura ([UNESCO](#)). 7 place de Fontenoy, 75352 PARIS 07 SP; UNESCO 2008. Este material se puede reproducir, traducir, distribuir o presentar siempre y cuando se haga sin propósitos comerciales, dando en todo caso el crédito a UNESCO.

La Fundación Gabriel Piedrahita Uribe realizó mejoras considerables a la traducción al español que presentó UNESCO; esperamos que estas modificaciones ayuden a docentes y a formadores de docentes iberoamericanos a comprender mejor estos estándares.

Sitio Web del proyecto: <https://en.unesco.org/themes/ict-education/competency-framework-teachers-oer>

Consulte el [Centro de Recursos de Educación Abierta](#) (REA) curados por la UNESCO y los países socios, que contine materiales alineados con el [Marco de Competencia de TIC de la UNESCO para Maestros](#) (CFT). Aquí puede descubrir contenido y conectarse con otros educadores que utilizan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para mejorar la práctica docente.

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Marzo 01 de 2008.

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