

Currículo INSA: Referencias

2006-12-16

Currículo INSA: Referencias

EDUTEKA presenta la actualización del Currículo INSA de Informática para grados 2º a 11º. Los cambios respecto al currículo anterior obedecen a la experiencia ganada en su aplicación a lo largo de varios años. Continúan siendo propósitos básicos de este, ofrecer lineamientos educativos para la adquisición de competencias en el uso de las TIC, como también utilizarlas para mejorar el aprendizaje y la comprensión de otras materias. Disponible en formatos: html, pdf, rtf, y texto.

EDUTEKA presenta la actualización del Currículo INSA de Informática para grados 2º a 11º. Los cambios respecto al currículo anterior obedecen a la experiencia ganada en su aplicación a lo largo de varios años. Continúan siendo propósitos básicos de este, ofrecer lineamientos educativos para la adquisición de competencias en el uso de las TIC, como también utilizarlas para mejorar el aprendizaje y la comprensión de otras materias. Disponible en formatos: html, pdf, rtf, y texto.

REFERENCIAS

- [1] Para Entender el Através del Mundo de la Información.

https://eduteka.icesi.edu.co/tema_mes.php?TemaID=0008

- [2] La importancia de un modelo para CMI. Ver además el Anexo 1: Principales modelos para la solución de problemas de información.

<https://eduteka.icesi.edu.co/comenedit.php?ComEdID=0008>

- [3] La FGPU presenta un Modelo propio para desarrollar la Competencia para Manejar Información (CMI) y una Metodología para aplicarlo. Esto, luego de haber llevado a la práctica en varias instituciones educativas, diversos Modelos para resolver problemas de información. El Modelo gavilán está compuesto por pasos y subpasos y ofrece orientación para resolver efectivamente Problemas de Información y ayuda al docente a diseñar y ejecutar actividades de clase que conduzcan a desarrollar adecuadamente la CMI.

<https://eduteka.icesi.edu.co/CMI.php>

- [4] Motores de Búsqueda y Álgebra Booleana.

https://eduteka.icesi.edu.co/tema_mes.php?TemaID=0010

- [5] Sáquele Mayor Provecho a Google.

<https://eduteka.icesi.edu.co/BarraGoogle.php>

- [6] Internet posibilita la creación de ambientes colaborativos y cooperativos en los que docentes y estudiantes comparten proyectos y opiniones en diversas áreas de conocimiento; en el ámbito local, nacional o internacional. En el siguiente enlace se reseñan algunas de las principales iniciativas que promueven estos proyectos.

<https://eduteka.icesi.edu.co/ProyectosColaborativos.php>

Un ejemplo de trabajos colaborativos es WorldLink Colombia.

<http://www.geocities.com/worldcolombia/>

- [7] Evaluación Crítica de un Sitio Web.

<https://eduteka.icesi.edu.co/profeinvitad.php?ProfInvID=0009>

- [8] Recursos disponibles en Internet (imágenes, fotografías, sonidos, etc).

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/BuscadoresEspecializado.pdf>

- [9] Matriz de Valoración (Rúbricas - Rubrics en inglés).

<https://eduteka.icesi.edu.co/MatrizValoracion.php>

- [10] ¿Cómo Citar Documentos Electrónicos?

<https://eduteka.icesi.edu.co/PQAprenVisual.php>

- [11] Construyendo Comprensión a través de la Multimedia.

https://eduteka.icesi.edu.co/tema_mes.php?TemaID=0013

- [12] Jamie Mackenzie y el Ciclo de Investigación.

<http://www.questioning.org/rcycle.html>

- [13] ¿Por Qué Implementar el Aprendizaje Visual?

<https://eduteka.icesi.edu.co/PQAprenVisual.php>

- [14] Comunicación y Educación.

<https://eduteka.icesi.edu.co/reportaje.php?ReportID=0013>

- [15] Criterios para evaluar sitios Web (pdf).

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/ListaChequeo1.pdf>

- [16] Matriz de Valoración de Procesos de Investigación.

<https://eduteka.icesi.edu.co/ValorarBig6.php>

- [17] Cinco Reglas para Escribir WebQuests.

<https://eduteka.icesi.edu.co/profeinvitad.php?ProfInvID=0010>

- [18] El Rediseño de las Bibliotecas Escolares en la Era Informática.

<https://eduteka.icesi.edu.co/profeinvitad.php?ProfInvID=0007>

- [19] Del Bibliotecólogo al Especialista en Información.

<https://eduteka.icesi.edu.co/reportaje.php?ReportID=0008>

- [20] Los Estudiantes, Partícipes de su Propia Evaluación.

<https://eduteka.icesi.edu.co/EstudiantesActivos.php>

- [21] Los Estándares Intelectuales Universales.

<https://eduteka.icesi.edu.co/profeinvitad.php?ProfInvID=0008>

- [22] Proyectos de Clase para Aprendizaje por Proyectos (pdf).

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/CreacionProyectos.pdf>

- [23] No coma entero, piense críticamente.

<https://eduteka.icesi.edu.co/reportaje.php?ReportID=0009>

- [24] La Enseñanza de la CMI Mediante el Modelo Big6 (pdf).

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/AplicaBig6.pdf>

- [25] Estrategias para Iniciar la Elaboración de Mapas Conceptuales en el Aula (pdf).

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/MapasConceptuales.pdf>

- [26] Aprendizaje Visual, otro Aporte de las TIC a la Educación.

<https://eduteka.icesi.edu.co/profeinvitad.php?ProfInvID=0011>

- [27] La Importancia de lo Visual en el Aprendizaje.

<https://eduteka.icesi.edu.co/comenedit.php?ComEdID=0011>

- [28] Mapas Conceptuales = Información Organizada.

<https://eduteka.icesi.edu.co/reportaje.php?ReportID=0012>

- [29] Reseña de Software para Aprendizaje Visual Disponible en la Red.

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/AprendizajeVisual.php>

- [30] Cuadro Resumen de las Herramientas para Potenciar la Mente (pdf).

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/ResumenMindTools.pdf>

- [31] Descartes, unidades didácticas en línea para Matemáticas.

http://www.cnice.mecd.es/Descartes/indice_ud.htm

- [32] ¿Cuándo se utiliza un informe de tabla dinámica en una Hoja de Cálculo?.
Utilice un informe de tabla dinámica cuando desee comparar totales relacionados, especialmente cuando tenga una lista de números larga para resumir y desee realizar comparaciones distintas con cada número. Utilice los informes de tabla dinámica cuando desee realizar automáticamente ordenamientos y calcular subtotales y totales. Como un informe de tabla dinámica es interactivo, se puede cambiar la presentación de los datos para ver más detalles o calcular diferentes resúmenes.
- [33] Un Applet es un programa que puede insertarse en las páginas web para ser utilizado, entre otros, con fines educativos. Existen en Internet numerosos Applets, algunos son interactivos, es decir que permiten al usuario modificar algún parámetro y observar el efecto que se produce en la pantalla. Otros permiten configurar el entorno, es decir, que los educadores pueden programarlos para que aparezcan diferentes elementos y distintos tipos de interacción.

<https://eduteka.icesi.edu.co/instalables.php>

- [34] Software de Simulaciones (Applets) listo para descargar. Esta organizado por grupos de tal forma que cada módulo cubre un contenido específico de un área de estudio.

<https://eduteka.icesi.edu.co/instalables.php>

- [35] MicroMundos EX es un software fabricado por la compañía canadiense LCSl. Permite a los estudiantes crear proyectos dinámicos e interactivos mediante la utilización del lenguaje de programación conocido como Logo. En la dirección

Web del fabricante (LCSI), puede enterarse de las características del software, los precios y descargar una versión de demostración. También puede encontrar una serie de actividades para realizar en MicroMundos Ex:

<http://www.micromundos.com/library/index.html>

<http://www.micromundos.com/> ó

<http://www.micromundos.com/solutions/mwpro.html>

Ver la entrevista “Experiencia de un proyecto de formación en MicroMundos”:

<https://eduteka.icesi.edu.co/reportaje.php?ReportID=0005>

Ver el artículo de Seymour Papert ¿Qué es Logo? ¿Quién lo necesita?:

<https://eduteka.icesi.edu.co/profeinvitad.php?ProfInvID=0002>

- [36] Tercero es el primer grado en el cual los niños tienen un contacto formal con el computador como objeto de estudio y como herramienta de apoyo a sus clases. En la parte inicial de este grado se trabaja únicamente la parte mecánica del manejo del computador. Luego, en la parte final del año, se integra el aprendizaje del uso del teclado y del ratón con el conocimiento de las bases del software “MicroMundos Pro”.

Algunos educadores exaltan el papel del computador para involucrar en labores académicas niños de grados inferiores a tercero, otros como la Alianza para la Niñez, se oponen rotundamente a su uso aduciendo problemas de ergonomía, creatividad, restricciones a la imaginación y aislamiento. Se puede leer un interesante artículo sobre este debate en:

<https://eduteka.icesi.edu.co/EdadTemprana.php>

- [37] David Jonassen, Los Computadores como Herramientas de la Mente.

https://eduteka.icesi.edu.co/tema_mes.php?TemaID=0012

- [38] Conozca su Hardware. Página de tres ingenieros Españoles que suministra gratuitamente información detallada sobre: Microprocesador, placa base, Memoria RAM, Caché, Chpset, BIOS, Tarjeta de Video, Monitor, Almacenamiento,

Tarjeta de Sonido, Módem, Impresora, Escáner. Ofrece además gráficas, consejos y soluciones a problemas frecuentes.

<http://www.conozcasuhardware.com/quees/index.htm>

- [39] Las 10 Reglas Básicas de la “Netiqueta”

<https://eduteka.icesi.edu.co/Netiqueta.php>

- [40] El Respeto por los Derechos de Autor, entrevista con el Director Nacional de la Oficina de Derechos de Autor de Colombia.

<https://eduteka.icesi.edu.co/reportaje.php?ReportID=0016>

- [41] El Plagio: Qué es y Cómo se Evita.

<https://eduteka.icesi.edu.co/PlagioIndiana.php>

¿Acaso Yo he Cometido un Plagio?

<https://eduteka.icesi.edu.co/PlagioLelio.php>

Organización Mundial sobre la Propiedad Intelectual (OMPI), Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor.

<http://www.wipo.int/clea/docs/es/wo/wo033es.htm>

http://www.OMPI.org/about-ip/es/index.html?wipo_content_frame=/about-ip/es/copyright.html

- [42] Artículo: ¿Hay Beneficios o No en Aprender a Usar el Teclado?

<https://eduteka.icesi.edu.co/Teclado1.php>

Reseña de software para Mecanografía (disponibles gratuitamente en Internet)

<https://eduteka.icesi.edu.co/HerramientasTeclado.php>

De esta reseña destacamos el software SES Type por ser una herramienta con más de 1.000 ejercicios breves, especialmente diseñados para la familiarización con la posición de las teclas. Además ofrece la posibilidad de trabajar con textos que ofrece

el programa (o diseñados por el profesor) y que aumentan gradualmente en nivel de dificultad

- [43] En todo proyecto de investigación que utilice fuentes de información de Internet, es importante evaluar la calidad de estas. Para ello se debe tener en cuenta: quién es el autor, su autoridad en el tema, la última fecha de actualización, quién patrocina la página, qué organización respalda la fuente, utilidad de la información para el proyecto de investigación, etc.

<https://eduteka.icesi.edu.co/profeinvitad.php?ProfInvID=0009>

- [44] Traducción al español de los “Estándares Educativos en Tecnologías de Información para Estudiantes”, proyecto NETS. Estándares Norteamericanos en Tecnología para la Educación, de la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE).

<https://eduteka.icesi.edu.co/estandaresestux.php>

- [45] Consejos de Expertos para Realizar Presentaciones Efectivas

<https://eduteka.icesi.edu.co/GuiaPresentaciones.php>

- [46] El aprendizaje Individual Permanente: ¿Cómo lograr el desarrollo de esta capacidad en los estudiantes?, José Hernando Bahamón L., Cartilla Docente, Universidad ICESI, Cali, Colombia.

https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/cartilla_aprendizaje.pdf

http://www.icesi.edu.co/es/publicaciones/publicaciones/contenidos/cartilla_aprendizaje.pdf

—

- [47] Explicación detallada de una de las funciones del Procesador de Texto: "Resaltar Cambios" e "Insertar Comentarios", que permite al maestro, mediante ayudas visuales, guiar el proceso de mejoramiento de los textos escritos de los estudiantes. <https://eduteka.icesi.edu.co/EdicionElectronica.php>

- [48] El programa MicroMundos Pro tiene una herramienta de ayuda muy completa.
- [49] El sitio Web de Carton Network (en español) ofrece un juego en línea del personaje “Hamtaro”. Este juego puede ayudar al estudiante a ganar precisión con el Mouse.

<http://www.cartoonnetworkla.com/spanish/hamtaro/index.html>

El programa Larry's Master está diseñado para ganar precisión con el mouse. Mediante ejercicios se enseñan los movimientos del mouse, el clic sencillo y el doble clic. se puede descargar gratuitamente de Internet

<http://www.lawrencegoetz.com/programs/lmmouse.zip>

- [50] El año escolar en INSA está dividido en cuatro períodos. Las horas de clase son de 58 minutos.
- [51] Ver el artículo de Seymour Papert ¿Qué es Logo? ¿Quién lo necesita?:

<https://eduteka.icesi.edu.co/profeinvitad.php?ProfInvID=0002>

- [52] Ver el documento “El Proceso de Escritura” en el que se exponen los pasos a seguir en el proceso de escritura: Pre-escritura, Borrador, Revisión, Edición y Publicación.

<https://eduteka.icesi.edu.co/ProcesoEscritura1.php>

Ver también el documento “El ABC del Proceso de Escritura”, el cual contiene sugerencias que el docente puede ofrecer a los estudiantes para que mejoren su desempeño en cada una de la etapas del proceso de escritura; Pre-escritura, Borrador, Revisión, Edición y Publicación

<https://eduteka.icesi.edu.co/ProcesoEscritura2.php>

- [53] Para muchos estudiantes escribir oraciones, formar párrafos y elaborar textos más extensos es una tarea difícil. El método de Escritura Estructurada ayuda a vencer estas dificultades mediante la utilización de mapas conceptuales para guiar a los estudiantes a través del proceso de escritura con modelos para construir párrafos básicos, ampliados, de razones/justificaciones, de ejemplos, de proceso, de clasificación y de comparación

<https://eduteka.icesi.edu.co/E17EscrituraEstructurada.php>

- [54] El uso de la Hoja de Cálculo desarrolla en los estudiantes múltiples habilidades. Este artículo incluye, entre otras cosas, un diagrama con cinco tipos de aplicaciones de la Hoja de Calculo que contribuyen al trabajo en el área de Matemáticas (organizar, visualizar, generar gráficos, usar formulas algebraicas y funciones numéricas).

<http://eduteka.org/HojaCalculo2.php>

- [55] La funcionalidad de la Hoja de Cálculo para crear gráficas, puede ayudar a los estudiantes a visualizar las ecuaciones y sus posibles soluciones, de nuevas maneras. Con ella pueden relacionar la asignación de valores a variables con la representación grafica de una ecuación y, observar los resultados numéricos.

<http://eduteka.org/HojaCalculo1.php>

- [56] La cámara digital ofrece nuevas e interesantes posibilidades para la educación artística. Antes de adentrarse en este campo, lo invitamos a conocer sus componentes básicos; diferencias con la fotografía tradicional; sus ventajas y desventajas.

<https://eduteka.icesi.edu.co/FotografiaDigital1.php>

- [57] Pinturas digitales y obras multimedia son claros ejemplos de los aportes que hace la informática al campo de las artes visuales. Reseñamos algunos programas para: Animación, Dibujo, Editores de Imagen, Editores Imagen Web, CAD, Visualizadores, 3D, Diseño, Presentaciones, Paginas Web.

<https://eduteka.icesi.edu.co/ArtesVisuales.php>

El software especializado y la cámara digital han generado nuevas formas de capturar imágenes, modificarlas, organizarlas, mostrarlas y compartirlas. Entérese de este nuevo mundo de posibilidades.

<https://eduteka.icesi.edu.co/FotografiaDigital2.php>

- [58] Luis Fernando Muñoz, Taller de Diseño Gráfico, Universidad Javeriana, Cali.
- [59] Software de Productividad: Conjunto de programas diseñado para realizar tareas relacionadas con el hogar y la oficina; por lo general, incluyen un Procesador de Texto, una Hoja de Cálculo y una aplicación para Presentaciones Multimedia. Las versiones profesionales incluyen, además, una Base de Datos.
- [60] Arte: La Cuarta Competencia Básica en la Era Digital: Artículo del Dr. Jason Ohler, director del Programa de Tecnología Educativa, Universidad de Alaska, USA. Argumenta que La Educación Artística, fundamental para los estudiantes de hoy, debe involucrar las TICs, pues los ambientes multimedia, omnipresentes en la actualidad, requieren prepararlos para pensar, comunicarse y actuar como diseñadores y artistas.

<https://eduteka.icesi.edu.co/profeinvitad.php?ProfInvID=0016>

- [61] Hipertexto: Qué es y cómo utilizarlo para Escribir en Medios Electrónicos. Actualmente es indispensable entender qué es el Hipertexto ya que los textos digitales que lo incorporan requieren que escritores y usuarios desarrollen habilidades que están más allá de las que son necesarias para enfrentar medios impresos. Este artículo plantea algunas ideas generales para escribir efectivamente en este formato y estrategias para crear buenos enlaces.

<https://eduteka.icesi.edu.co/Hipertexto1.php>

- [62] El Ciberespacio: un Nuevo Ambiente para Aprender a Escribir. Artículo que describe cómo el Ciberespacio es un ambiente propicio y estimulante para la comunicación escrita y propone a los docentes programar actividades que tengan un propósito y que establezcan vínculos entre escribir en el ciberespacio

y hacerlo en los contextos académicos tradicionales.

<https://eduteka.icesi.edu.co/CiberespacioEscritura.php>

- [63] Puede localizar y leer los mensajes enviados en la carpeta “Elementos Enviados” de la cuenta de correo electrónico de cada estudiante. Asegúrese al crear las cuentas de correo que todos los estudiantes tengan habilitada la opción de guardar los mensajes enviados.
- [64] Comprensión de Lectura en Internet. Artículo reciente de Julie Coiro que expone con mucha claridad y razones de peso la necesidad de desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias para interactuar con los textos en Internet. Su tesis se fundamenta en cuatro pilares: La comprensión del texto, la actividad misma de la lectura, el lector, y el contexto social. Analiza además de que manera Internet nos obliga a expandir nuestro conocimiento de lo que tradicionalmente entendemos por Comprensión de Lectura.

<https://eduteka.icesi.edu.co/ComprensionLecturaInternet.php>

- [65] Reseña de software para Artes Visuales. Pinturas digitales y obras multimedia son claros ejemplos de los aportes que hace la informática al campo de las artes visuales. Reseñamos algunos programas para: Animación, Dibujo, Editores de Imagen, Editores Imagen Web, CAD, Visualizadores, 3D, Diseño, Presentaciones, Sitios Web.

<https://eduteka.icesi.edu.co/ArtesVisuales.php>

- [66] Empresas que ofrecen el servicio gratuito de alojamiento (hosting) de un sitio Web:

<http://galeon.hispavista.com/>

<http://www.freesevers.com/>

- [67] López Jiménez, Nelson Ernesto; Retos para la construcción curricular; Cooperativa Editorial Magisterio, 1999, Bogotá (colección Mesa Redonda).
- [68] Glosario de términos relacionados con Internet.

<https://eduteka.icesi.edu.co/glosario.php?id=03>

- [69] Nuevas características de Google. Los buscadores de Internet son un elemento clave para acceder a la información, requisito indispensable para convertirse en ciudadano informado. Con este documento se repasa la utilización básica de Google y se presentan algunas de las adiciones más novedosas que este ofrece.

<https://eduteka.icesi.edu.co/BarraGoogle.php>

- [70] Cómo protegerse de los virus informáticos. Normas básicas para evitar contaminarse con los virus informáticos. Se acompañan de la reseña de algunos programas Antivirus descargables de la Red.

<https://eduteka.icesi.edu.co/Virus.php>

- [71] Ergonomía básica. Reseña que destaca la importancia de que Colegios y Escuelas enseñen a los estudiantes hábitos y posturas adecuadas para trabajar con computadores porque están preparando la fuerza laboral del futuro.

<https://eduteka.icesi.edu.co/ErgonomiaBasica.php>

- [72] En INSA se ofrecen varias electivas para los estudiantes de grados 10º y 11º: Artes, Inglés, Francés, Italiano, Latín, Periódico Escolar, y Taller de Diseño Web
- [73] El Aprendizaje por Proyectos Utilizando las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

https://eduteka.icesi.edu.co/tema_mes.php?TemaID=0007

- [74] Robots en la educación. Las enormes posibilidades que ofrecen los Robots en la educación Básica y Media, llevaron a EDUTEKA a entrevistar a Boris Sánchez Molano, gestor del Club de Robótica en INSA. En esta entrevista cuenta cómo se inició este proyecto, qué Robots utiliza, cuáles son los requisitos para pertenecer al Club, los objetivos de aprendizaje que persigue, el enfoque de enseñanza que utiliza y los proyectos que lleva a cabo.

<https://eduteka.icesi.edu.co/reportaje.php?ReportID=0018>

- [75] Ladrillos programables para robótica educativa. EDUTEKA solicitó este artículo a Mónica María Sánchez C. con el que pretende ofrecer a los usuarios información comparada sobre los dos "Ladrillos Programables" utilizados con mayor frecuencia en las actividades de Robótica. Se analizan las ventajas y desventajas de estos para que los interesados en incluirlos en sus programas académicos puedan tomar la decisión que más le convenga a su institución.

<https://eduteka.icesi.edu.co/LegoCricket.php>

- [76] Recolección de datos con robots. Con el "Ladrillo Programable" de Lego (RCX), sensores, adaptador y el software Robolab, es posible recolectar datos en la clase de Ciencias Naturales. Con esto, se amplía el uso de los elementos adquiridos para los clubes de robótica y se optimiza la inversión realizada en equipos.

<https://eduteka.icesi.edu.co/RoboticaSondas.php>

- [77] Recursos para robótica en Internet. Valiosos recursos sobre robótica que buscan ampliar la información de los docentes para que construyan Ambientes de Aprendizaje enriquecidos con el fascinante mundo de los Robots. Incluye: equipos, software, proyectos, artículos, clubes y ligas.

<https://eduteka.icesi.edu.co/RoboticaRecursos.php>

- [78] Ambientes de aprendizaje con robótica. Mónica María Sánchez Colorado realizó para su tesis de maestría una investigación interesante sobre la aplicación de la robótica en Educación Básica y Media. En ella expone las teorías de aprendizaje que sustentan el trabajo con Robots y analiza qué, cómo y

cuándo enseñar, además de cómo evaluar.

<https://eduteka.icesi.edu.co/RoboticaPedagogica.php>

- [79] Se decidió incluir en los grados 10º y 11º contenidos sobre “Conceptos Básicos del Computador” debido a que los estudiantes a esta edad son más inquietos y le dan mayor importancia a estos temas.
- [80] Uno de los objetivos de la Electiva “Taller de Diseño Web” consiste en que el estudiante aprenda herramientas y elementos que pueda utilizar al graduarse para obtener recursos, o incluso, crear su propia empresa. En este sentido, la Red de Parques Tecnológicos de Software del Suroccidente Colombiano es una iniciativa que ofrece un completo acompañamiento a los jóvenes emprendedores que tienen ideas innovadoras en el campo de la tecnología, con el ánimo de crear nuevas empresas. Actualmente alberga a más de 180 empresas especializadas en la Industria del Conocimiento. Es especialmente importante la estrategia “Semillero para el Emprendimiento”, diseñada por Parquesoft, para identificar potenciales emprendedores desde el período escolar (a partir de noveno grado) con el fin de orientarlos hacia la creación de empresas de conocimiento desde las diversas áreas de elección vocación y profesional que tengan.

<http://www.parquesoft.com/>

- [81] El Laboratorio de Integración (LI), es una estrategia que se implementa en el INSA con el objeto de generar Ambientes de Aprendizaje en los que se promueve, facilita y enriquece la investigación, la comprensión y la profundización en temas y conceptos propios e importantes de las asignaturas fundamentales dentro del proceso educativo. Esta acción, conocida como Integración, se lleva a cabo mediante el uso conjunto y simultáneo de las TIC, con ese propósito y en un horario determinado, por parte de docentes de Informática, de Área y de estudiantes. El LI se trabaja en el Aula de Informática,

desde el grado 7º hasta el grado 11º y con una intensidad semanal de 1 periodo de clase de 45 minutos por cada grado. Como ya se dijo, consiste en un espacio en el que convergen el docente de Informática, el de Área y los estudiantes para trabajar con las TIC en temas fundamentales de una asignatura del currículo. Este espacio es independiente del de la clase de Informática y en el es indispensable la presencia de ambos docentes y que la responsabilidad sea compartida.

- [82] La FGPU presenta un Modelo propio para desarrollar la Competencia para Manejar Información (CMI) y una Metodología para aplicarlo. Esto, luego de haber llevado a la práctica en varias instituciones educativas, diversos Modelos para resolver problemas de información. El Modelo gavilán está compuesto por pasos y subpasos y ofrece orientación para resolver efectivamente Problemas de Información y ayuda al docente a diseñar y ejecutar actividades de clase que conduzcan a desarrollar adecuadamente la CMI.

<https://eduteka.icesi.edu.co/CMI.php>

- [83] Las imágenes digitales en la clase Historia tienen el potencial para facilitar tanto la comprensión como el desarrollo de habilidades de "pensamiento histórico". Este último comprende el "hacer historia", e incluye: el raciocinio cronológico; la comprensión, el análisis, la interpretación y la investigación históricos; el estudio de eventos o temas de la historia; y la toma de decisiones históricas. Apoyándose en un ejemplo, este documento desarrolla una propuesta de cómo utilizar imágenes digitales en el aula de clase. Ofrecemos además patrimonios fotográficos de varios países en la sección Recursos.

<https://eduteka.icesi.edu.co/ImagenesHistoria.php>

- [84] CURRÍCULO INTERACTIVO 2.0, Herramienta gratuita que permite a los docentes de informática tanto realizar el plan general del área como construir en línea el Currículo tanto para toda la Institución educativa, como para cada uno de los grados escolares en los que se imparte esta asignatura; y hacerlo, de manera sencilla, facilitando el diseño instruccional y adecuándolo a las condiciones

particulares de cada Institución. <https://eduteka.icesi.edu.co/me/>

Descargado desde eduteka.co · edukatic.co/articulos/ver.php?id=600