

UNESCO: Recursos para Profundización del Conocimiento

2008-04-02

UNESCO: Recursos para Profundización del Conocimiento

Materiales valiosos y prácticos de Eduteka que sirvan de apoyo y de ejemplo para cumplir con el enfoque relativo a Profundización del Conocimiento.

Materiales valiosos y prácticos de Eduteka que sirvan de apoyo y de ejemplo para cumplir con el enfoque relativo a Profundización del Conocimiento.

RECURSOS EN EDUTEKA QUE AYUDAN A CUMPLIR

CON LOS ESTÁNDARES DE COMPETENCIA EN TIC PARA DOCENTES

=====

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

=====

I. [ENFOQUE RELATIVO A LAS NOCIONES BÁSICAS DE TIC](#)

II. ENFOQUE RELATIVO A LA PROFUNDIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO

III. [ENFOQUE RELATIVO A LA GENERACIÓN DE CONOCIMIENTO](#)

**Descargue el documento completo de los

[Recursos que ayudan a cumplir con los Estándares UNESCO](#) (2008)

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

II. ENFOQUE RELATIVO A LA PROFUNDIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO

|

POLÍTICA Y VISIÓN

El objetivo político del enfoque de profundización de conocimientos consiste en incrementar la capacidad de los trabajadores para agregar valor a los resultados económicos, aplicando los conocimientos de asignaturas escolares para resolver problemas complejos con los que se enfrentan en situaciones reales en el trabajo y la vida.

|

|

OBJETIVOS

|

EJEMPLOS DE MÉTODOS

|

|

II.A. Política

Los docentes deben estar en capacidad de:

|

|

|

II.A.1. Identificar conceptos y procesos clave en los contenidos de las asignaturas. Describir la función y el objetivo de simulaciones, visualizaciones, instrumentos de recolección de datos y programas de análisis de datos. Describir además de qué manera estos contribuyen a la comprensión, por parte de los estudiantes, de conceptos y procesos esenciales, así como a su aplicación fuera del ámbito escolar.

|

Demostrar una serie de paquetes de software (simulaciones, aplicaciones interactivas, objetos de aprendizaje) y describir cómo estos contribuyen a que los estudiantes comprendan conceptos esenciales y los apliquen para resolver problemas complejos. Invitar a los participantes a que analicen programas específicos relativos a sus ámbitos disciplinarios y describan cómo contribuyen a la comprensión de conceptos y a la solución de problemas complejos.

|

|

RECURSOS:

[El porqué de las TIC en educación](#)

Artículo que expresa la posición de la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU) y de Eduteka sobre las razones por las que es urgente que las naciones Iberoamericanas aprovechen el potencial de las TIC para transformar y actualizar sus sistemas educativos. Además, pretende servir de material de información y persuasión para argumentar con solidez este tema ante directores educativos, gobernantes y legisladores.

[Un Modelo para integrar las TIC en el currículo - Contenidos Digitales](#)

Artículo que presenta la Integración como un proceso gradual dependiente de variables relacionadas con cinco factores: Los recursos tecnológicos, los docentes de informática, los educadores, los contenidos digitales y el apoyo institucional.

Renovación Pedagógica y uso de las TIC en educación

Documento que incluye visión, propósitos y temas del “Plan Nacional Decenal de Educación 2006-2016 (PNDE)” de Colombia. Además, de objetivos, metas y categorías de acción de “Renovación pedagógica y uso de las TIC en la educación”, uno de los diez temas que se discutieron en la formulación del plan. Descárguelo completo en formato PDF.

Los computadores en la edad temprana

Debate sobre las posiciones encontradas acerca de la conveniencia del uso temprano del computador en grados inferiores a 3° primaria (7-8 años).

¿En qué grado se apoyan las TIC en nuestras escuelas? (PDF)

Documento que permite analizar el estado actual del soporte a las TIC en una institución educativa. Incluye: Estándares de los equipos, Selección de personal técnico y procesos y, desarrollo profesional.

|

|

II.B. Plan de estudios y evaluación

Los docentes deben estar en capacidad de:

|

|

|

II.B.1. Identificar los conceptos y procesos clave en las asignaturas escolares. Describir la función y el objetivo de las herramientas específicas para las diferentes áreas y describir también de qué manera contribuyen a la comprensión de los estudiantes de

conceptos y procesos esenciales, así como a su aplicación fuera del ámbito escolar.

|

Mostrar una serie de programas relacionados con determinadas áreas académicas (por ejemplo, visualizaciones para ciencias naturales; paquetes de análisis de datos para matemáticas; simulaciones de desempeño de funciones para ciencias sociales; y recursos referenciales para lenguaje) y describir cómo contribuyen a que los estudiantes comprendan conceptos esenciales y los apliquen para resolver problemas complejos. Proponer a los participantes que analicen programas específicos relacionados con sus asignaturas y describan cómo contribuyen a la comprensión de conceptos y a la solución de problemas complejos en un entorno centrado en el estudiante.

|

|

Saber qué saben los estudiantes (Resumen Ejecutivo)

Publicación reciente de la editorial de la Academia Nacional de Ciencias de EEUU (NAS) sobre un tema actual y controvertido: La Evaluación. Este valioso trabajo explica cómo la expansión del conocimiento científico en campos como el aprendizaje humano y la medición educativa, sirven de base a un enfoque mejorado para evaluar. Así mismo, cómo con ayuda de las TIC se eliminan algunas restricciones que han limitado ponerlas en práctica.

La Integración de las TIC en Matemáticas

Las herramientas tecnológicas ofrecen al maestro de Matemáticas la oportunidad de crear ambientes de aprendizaje enriquecidos para que los estudiantes la perciban, dentro de su formación, como ciencia experimental y proceso exploratorio significativo.

Matemática Interactiva

Gracias a la generosidad de la Fundación Shodor y de su gestor y director, Doctor Robert Panoff, Eduteka orgullosamente pone a su disposición la traducción al español

de los cuatro módulos que componen el Proyecto Matemática Interactiva. Este valioso Módulo permite trabajar con ayuda de las TIC en Números y operaciones; Geometría y medición; Álgebra y funciones; además de la Estadística y Probabilidad. Parte fundamental de la estrategia de esta herramienta para lograr la comprensión de conceptos matemáticos y ayudar en la solución de problemas, es ofrecer 108 actividades interactivas para trabajar con los estudiantes, acompañadas de discusiones y planes de clase.

La Integración de las TIC en la Educación Artística

Serie de publicaciones con ideas prácticas y recursos que facilitan el proceso de Integración de las TIC en ésta área.

|

|

II.B.2. Elaborar y aplicar rúbricas (matrices de valoración) en base a niveles de conocimiento y rendimiento escolar, que permitan evaluar el grado de comprensión que tienen los estudiantes de conceptos, competencias y procesos esenciales de los contenidos académicos.

|

Examinar las características de las respuestas de los estudiantes, así como los distintos niveles de calidad de los productos que éstos han generado, y elaborar rúbricas que expresen esas características; examinar ejemplos de esas rúbricas de evaluación; e invitar a los participantes a que generen y apliquen rúbricas a algunos ejemplos de trabajos, tales como informes de los estudiantes sobre resultados de un experimento químico.

|

|

RECURSOS:

Matriz de Valoración (Rúbricas - Rubrics en inglés)

Documento que explica como se construyen y cuales son las características básicas de las Matrices de Valoración (Rubrics). Incluye ejemplos.

Los Estudiantes, partícipes de su propia evaluación

Artículo que expone cómo involucrar a los estudiantes en el proceso de valoración y evaluación constituye no solamente parte fundamental en la educación contemporánea sino que los convierte en participantes activos de su proceso de aprendizaje para convertirlos en aprendices más efectivos.

La Valoración Auténtica

Artículo del profesor Daniel Callison, director de la Biblioteca de la Escuela de Medios, Universidad de Indiana, USA. en el que expone sus opiniones sobre lo que él y otros autores llaman Valoración Auténtica, término que comprende la valoración de múltiples formas de desempeño de los estudiantes como parte del proceso evaluativo.

Construcción 'en línea' de Matrices de Valoración

Herramienta de Internet, con versión en español, para uso de los docentes que se inician en el desarrollo de Matrices de Valoración (Rubrics).

Ejemplos de Matrices de Valoración

En el nuevo paradigma de la educación las Matrices de Valoración (Rúbrica - Rubric en inglés) se están utilizando para darle un valor más auténtico o real, a las calificaciones tradicionales, expresadas en números o letras. Lo invitamos a conocer algunos ejemplos y a practicar el diseño de sus propias Matrices con Rubistar.

Matriz de Valoración para asignar calificación en Pensamiento Crítico

Matriz de Valoración Integral (Rubric) para asignar puntajes / calificaciones en cuatro niveles de pensamiento crítico. Contiene lista de criterios que evidencian el nivel alcanzado por cada estudiante e incluye, instrucciones para facilitar la utilización este instrumento por parte de los docentes.

|

|

II.C. Pedagogía

Los docentes deben estar en capacidad de:

|

|

|

II.C.1. Describir cómo el aprendizaje colaborativo basado en proyectos y en las TIC puede contribuir en los procesos de pensamiento y a la interacción social de los estudiantes, cuando éstos logran comprender conceptos esenciales, procesos y habilidades en los contenidos académicos y los utilizan para resolver problemas de la vida real.

|

Describir cómo la utilización de las TIC y de tipos específicos de software, pueden contribuir a la comprensión de los estudiantes y a la aplicación de conocimientos sobre contenidos académicos, además de la forma en que el uso de esa tecnología puede apoyar el aprendizaje basado en proyectos. Generar y discutir distintos casos al respecto; por ejemplo, conformar equipos de estudiantes que representan especialistas en biología marina u oceanógrafos que con el uso de Internet y la aplicación de conceptos identifiquen medios para proteger ecosistemas o crear equipos de estudiantes en ciencias sociales para que utilicen el presentador multimedia y apliquen nociones de administración pública con el fin de defender una determinada posición ante un órgano de gobierno municipal. Incluir diálogos colaborativos en línea o comunicaciones con expertos en tiempo real.

|

|

RECURSOS:

[Introducción Proyectos Colaborativos](#)

Los proyectos colaborativos se llevan a cabo en ambientes grupales que cruzan fronteras, en los cuales, docentes y estudiantes de diferentes planteles educativos, dentro del mismo país o de otros países, comparten proyectos, ideas y opiniones en áreas diversas.

Proyectos por Tipo - Proyectos Colaborativos

Módulo que reúne tanto recursos sobre Aprendizaje por Proyectos como la actualización del banco de Actividades para Enseñar Informática. Estos proyectos se ofrecen en un visualizador que mejora la navegabilidad y en el que además están categorizados, de acuerdo a: asignatura con la cual se realiza la integración, edad de los estudiantes, herramientas informáticas que se utilizan en su elaboración o desarrollo y tipos de proyectos (WebQuest, Actividad de Informática o Proyecto de Clase).

Proyectos Colaborativos y Cooperativos en Internet

Con Internet desaparecieron las barreras de tiempo y distancia para la comunicación. Esto permite a docentes y estudiantes crear ambientes colaborativos para compartir proyectos y opiniones en casi todas las áreas del conocimiento. Ahora, los estudiantes pueden embarcarse en aventuras de aprendizaje interesantes con compañeros de cualquier lugar del mundo. Reseñamos las principales iniciativas internacionales que promueven proyectos, especialmente para Ciencias Naturales y Sociales.

Sugerencias para Trabajos Colaborativos en Línea

Traducción y adaptación de un documento, publicado por la Secretaría de Educación de Estados Unidos, en el que tres maestros ofrecen sugerencias y consejos prácticos para que usted y sus estudiantes minimicen los tropiezos que surgen cuando se ponen en contacto con pares alrededor del mundo.

|

|

II.C.2 Identificar o concebir problemas complejos del mundo real y estructurarlos de manera que integren conceptos esenciales de los contenidos y sirvan de base para los

proyectos de los estudiantes.

|

Examinar las características de problemas del mundo real que integren conceptos esenciales; examinar ejemplos de esos problemas; y pedir a los participantes que elaboren ejemplos tales como la necesidad de comercializar un producto o mejorar la productividad de un cultivo.

|

|

RECURSOS:

Estándares para un Mundo Moderno

Novedoso documento, de NCREL y Metri que profundiza en cuatro conjuntos de destrezas (estándares) necesarias para el buen desempeño de los estudiantes en el siglo XXI: Alfabetismo en la era digital, Pensamiento creativo, Comunicación efectiva y Alta productividad. Incluye, además, un ejemplo sencillo que muestra como integrarlas a la práctica educativa, independiente del área y nivel escolar en el que se enseñe.

Logros indispensables para los estudiantes del siglo XXI

Actualización de las habilidades indispensables para el siglo XXI del “Partnership for 21st Century Skills”, que sugiere incorporar a la educación dentro de las asignaturas curriculares básicas temas del siglo XXI; competencias en: aprendizaje e innovación; habilidades para la vida personal y profesional; y Competencia en Manejo de Información (CMI).

Mapa de alfabetismo en TIC: Matemáticas

Actividades de aprendizaje para integrar las TIC en Matemáticas, propuestas por el "Consortio de Habilidades Indispensables para el Siglo XXI" y referidas al entorno real del estudiante. Organizadas en tres categorías amplias de habilidad: Información y comunicación; Pensamiento y solución de problemas; e Interpersonales y de autonomía.

Mapa de Alfabetismo en TIC: Geografía

Mapa con prácticas de aprendizaje, publicado por el Consorcio de Habilidades Indispensables para el Siglo XXI, con el objeto de ayudar tanto a docentes como a formuladores de políticas educativas a entender de qué manera se integra el Alfabetismo en TIC al área de Geografía. Estas prácticas están organizadas en tres categorías amplias de habilidades: (a) interpersonales y de autonomía, (b) de información y comunicación y, (c) de pensamiento y solución de problemas.

Google Earth en la clase de Geografía

El programa Google Earth es una de las herramientas más novedosas para responder satisfactoriamente a la enseñanza actualizada de Geografía. En este, se combinan fotos satelitales, mapas y una base de datos, que permiten observar en detalle cualquier lugar de la Tierra; además, desplegar simultáneamente sobre una zona diversos tipos de información relacionados con ella. Ofrecemos en este documento: la forma de descargarlo e instalarlo, sus requerimientos técnicos y algunas sugerencias de uso en la clase de Geografía.

La Metamorfosis de la Tierra

Proyecto de Clase con el que se busca que los estudiantes logren una mejor comprensión de las repercusiones e implicaciones que tiene la mano del hombre; en el cambio de la configuración física del planeta. Comparando la imagen satelital de una zona determinada del planeta, tomada hace varios años, con otra muy reciente tomada de Google Earth que revela la situación actual de esa misma zona, los estudiantes deben establecer los principales cambios que en ella se han producido e investigar además los factores que influyeron en estos.

|

|

II.C.3. Elaborar materiales en línea (virtuales) que contribuyan a profundizar la comprensión de conceptos esenciales por parte de los estudiantes, así como su aplicación a la solución de problemas de la vida real.

|

Analizar materiales en línea para identificar en ellos las características principales que contribuyen a profundizar la comprensión. Solicitar a los participantes que trabajen en grupos para concebir una unidad en línea que contribuya a la comprensión de conceptos esenciales de una asignatura y al desarrollo de competencias conexas con ella.

|

|

RECURSOS:

[El aprendizaje en línea en América Latina: Desafíos y oportunidades](#)

Artículo escrito especialmente para EDUTEKA por María Ximena Barrera y Patricia León Agustí, colombianas vinculadas desde hace varios años al Proyecto Cero e instructoras del programa WIDE Wold, virtual y en español (Escuela de Postgrado en Educación, Harvard). Sus capacitaciones se orientan específicamente al Aprendizaje para la Comprensión (EpC). Aquí nos cuentan sus experiencias más valiosas y nos ofrecen sugerencias para que este tipo de instrucción sea más efectiva.

[¿Estamos listos para el Aprendizaje Virtual?](#)

Mucho se ha escrito sobre el Aprendizaje Virtual (e-Learning) y sus ventajas para la educación actual. Convertirla en realidad requiere tener en cuenta algunos criterios para determinar el nivel de preparación de un país para acoger este tipo de iniciativa. Este artículo reflexiona sobre cuatro criterios necesarios para que esta se de: conectividad, capacidad, contenido y cultura.

[Construcción curricular para la comprensión \(PDF\)](#)

Guía instructiva paso a paso, escrita por María Ximena Barrera, para facilitar la utilización de la herramienta en línea hcdc/ccdt, que permite a los docentes, de acuerdo con sus necesidades, planear unidades temáticas dentro del marco de la Enseñanza para la Comprensión (EpC).

|

|

II.C.4. Elaborar unidades curriculares o núcleos temáticos y actividades de clase, a fin de que los estudiantes razonen con, hablen sobre y hagan uso de, conceptos esenciales de los contenidos, al tiempo que colaboran para comprender, representar y resolver problemas complejos de la vida real, además de reflexionar y comunicar las soluciones.

|

Examinar las características de las actividades que comprometen a los estudiantes con el aprendizaje basado en proyectos; examinar ejemplos de esas actividades; y proponer a los participantes crear módulos y actividades para sus asignaturas; por ejemplo, utilizar principios de física para reforzar la resistencia sísmica de las viviendas, o usar fracciones para lograr una distribución equitativa de recursos. Trabajar con un grupo pequeño de participantes uno de esos módulos facilitadores.

|

|

RECURSOS:

Aprendizaje por Proyectos

Resultados de investigaciones recientes evidencian que prácticas educativas como el Aprendizaje por Proyectos (ApP) estimulan la participación activa de los estudiantes en el aula. Incluimos además elementos básicos de un proyecto real, mostrando sus beneficios educativos y su implementación.

Aprendizaje por Proyectos (ApP) utilizando las TIC (Capítulo 1)

Traducción del capítulo primero del libro "Aprendizaje por Proyectos", escrito por el Dr. David Moursund y publicado por ISTE. El ApP es una alternativa interdisciplinaria y retadora que le aporta estímulo e interés al proceso educativo ya que trabaja con situaciones del mundo real que tienen propósito y significado específicos.

Aprendizaje por Proyectos (ApP) utilizando las TIC (Capítulo 2)

Traducción del capítulo segundo del libro "Aprendizaje por Proyectos", escrito por el Dr. David Moursund y publicado por ISTE.

Seis principios del Aprendizaje por Proyectos

18 preguntas que guían al docente en la elaboración de un proyecto de clase que ayude a cumplir objetivos de aprendizaje específicos; están agrupadas en torno a los siguientes principios: Autenticidad, rigor académico, aplicación del aprendizaje, exploración activa, interacción con adultos y evaluación.

Proyectos de Clase listos para utilizar en el aula

Módulo Temático que reúne tanto recursos sobre Aprendizaje por Proyectos, como la actualización del banco de Proyectos de Clase. Este último se presenta u ofrece en un nuevo visualizador que mejora la navegabilidad y en el que además están categorizados de acuerdo a: asignatura con la cual se realiza la integración, edad de los estudiantes, herramientas informáticas que se utilizan en su elaboración o desarrollo y tipos de proyecto.

Cuadro comparativo de tipos de proyectos

Para facilitar la puesta en práctica de un enfoque de Aprendizaje por Proyectos (ApP), reseñamos cuatro tipos de Proyectos de Clase que los docentes pueden utilizar cuando desean integrar las TIC para apoyar la formación en diversas áreas del currículo.

Gestor de Proyectos

Genere, edite y visualice sus propios Proyectos con esta herramienta que Eduteka pone a su disposición. Con ella podrá no solamente alojar en Eduteka sus Proyectos de Clase, WebQuest, Actividades para Informática y Reseñas, sino interactuar con otros docentes a través de redes establecidas para las diferentes áreas académicas. Le invitamos a unirse a la comunidad de usuarios registrados en Eduteka para empezar a obtener los beneficios que le ofrece esta herramienta.

Tutor Gestor de Proyectos

Tutor que explica el funcionamiento de todas las opciones del Gestor de Proyectos. Incluye forma de ingreso al programa, creación, edición, publicación, administración y eliminación de proyectos. Explica también cómo visualizar los proyectos creados por la comunidad de usuarios de Eduteka y la inscripción a redes de docentes por área académica.

Construcción curricular para la comprensión (PDF)

Guía instructiva paso a paso, escrita por María Ximena Barrera, para facilitar la utilización de la herramienta en línea hcdc/ccdt, que permite a los docentes, de acuerdo con sus necesidades, planear unidades temáticas dentro del marco de la Enseñanza para la Comprensión (EpC).

|

|

II.C.5. Estructurar unidades curriculares y actividades de clase, a fin de que las herramientas no lineales y aplicaciones específicas en ciertas asignaturas contribuyan a que los estudiantes razonen, dialoguen y hagan uso de, conceptos esenciales de los contenidos y de los procesos académicos, al tiempo que colaboran entre sí en la solución de problemas complejos.

|

Discutir las características de actividades que incluyen herramientas informáticas no lineales y aplicaciones para comprometer a los estudiantes con el aprendizaje basado en proyectos; examinar ejemplos de esas actividades, herramientas y aplicaciones; pedir a los participantes generar y demostrar módulos y actividades para sus asignaturas, como simulaciones y nociones de ciencias sociales para comprender los factores y las dinámicas que intervienen en la expansión de una colonia (barrio, fraccionamiento) o el uso de un programa gráfico para ilustrar las ideas expresadas en un poema.

|

|

RECURSOS:

Proyectos de Clase listos para utilizar en el aula

Módulo Temático que reúne tanto recursos sobre Aprendizaje por Proyectos, como la actualización del banco de Proyectos de Clase. Este último se presenta u ofrece en un nuevo visualizador que mejora la navegabilidad y en el que además están categorizados de acuerdo a: asignatura con la cual se realiza la integración, edad de los estudiantes, herramientas informáticas que se utilizan en su elaboración o desarrollo y tipos de proyecto.

Gestor de Proyectos

Genere, edite y visualice sus propios Proyectos con esta herramienta que Eduteka pone a su disposición. Con ella podrá no solamente alojar en Eduteka sus Proyectos de Clase, WebQuest, Actividades para Informática y Reseñas, sino interactuar con otros docentes a través de redes establecidas para las diferentes áreas académicas. Le invitamos a unirse a la comunidad de usuarios registrados en Eduteka para empezar a obtener los beneficios que le ofrece esta herramienta.

Seis principios del Aprendizaje por Proyectos

18 preguntas que guían al docente en la elaboración de un proyecto de clase que ayude a cumplir objetivos de aprendizaje específicos; están agrupadas en torno a los siguientes principios: Autenticidad, rigor académico, aplicación del aprendizaje, exploración activa, interacción con adultos y evaluación.

|

|

II.C.6. Realizar de manera colaborativa unidades curriculares y actividades de clase basadas en proyectos; a tiempo que se guía a los estudiantes para que puedan terminar con éxito sus proyectos y comprender con mayor profundidad conceptos esenciales.

|

Debatir el papel de los docentes y las estrategias que utilizan en la ejecución de módulos o unidades, basados en proyectos, y realizados de manera colaborativa. Invitar a los participantes a que demuestren el uso de estrategias y de recursos informáticos para apoyar la realización de sus módulos.

|

|

RECURSOS:

[Un Modelo para integrar las TIC en el currículo - Contenidos Digitales](#)

Artículo que presenta la Integración como un proceso gradual dependiente de variables relacionadas con cinco factores: Los recursos tecnológicos, los docentes de informática, los educadores, los contenidos digitales y el apoyo institucional.

[Proyectos de Clase listos para utilizar en el aula](#)

Módulo Temático que reúne tanto recursos sobre Aprendizaje por Proyectos, como la actualización del banco de Proyectos de Clase. Este último se presenta u ofrece en un nuevo visualizador que mejora la navegabilidad y en el que además están categorizados de acuerdo a: asignatura con la cual se realiza la integración, edad de los estudiantes, herramientas informáticas que se utilizan en su elaboración o desarrollo y tipos de proyecto.

[Gestor de Proyectos](#)

Genere, edite y visualice sus propios Proyectos con esta herramienta que Eduteka pone a su disposición. Con ella podrá no solamente alojar en Eduteka sus Proyectos de Clase, WebQuest, Actividades para Informática y Reseñas, sino interactuar con otros docentes a través de redes establecidas para las diferentes áreas académicas. Le invitamos a unirse a la comunidad de usuarios registrados en Eduteka para empezar a obtener los beneficios que le ofrece esta herramienta.

[Seis principios del Aprendizaje por Proyectos](#)

18 preguntas que guían al docente en la elaboración de un proyecto de clase que ayude a cumplir objetivos de aprendizaje específicos; están agrupadas en torno a los siguientes principios: Autenticidad, rigor académico, aplicación del aprendizaje, exploración activa, interacción con adultos y evaluación.

[Construcción curricular para la comprensión \(PDF\)](#)

Guía instructiva paso a paso, escrita por María Ximena Barrera, para facilitar la utilización de la herramienta en línea hcdc/ccdt, que permite a los docentes, de acuerdo con sus necesidades, planear unidades temáticas dentro del marco de la Enseñanza para la Comprensión (EpC).

[Introducción Proyectos Colaborativos](#)

Los proyectos colaborativos se llevan a cabo en ambientes grupales que cruzan fronteras, en los cuales, docentes y estudiantes de diferentes planteles educativos, dentro del mismo país o de otros países, comparten proyectos, ideas y opiniones en áreas diversas.

|

|

II.D. TIC

Los docentes deben estar en capacidad de:

|

|

|

II.D.1. Manejar distintos programas no lineales de software que se adecuen a sus respectivas áreas académicas y que faciliten, por ejemplo, visualizaciones, análisis de datos, simulaciones de desempeño de funciones y referencias en línea.

|

Demostrar, en la asignatura correspondiente, el uso de una serie de paquetes de software; y proponer a los participantes que los exploren y hagan demostraciones con ellos.

|

|

RECURSOS:

Un Modelo para integrar las TIC en el currículo - Contenidos Digitales

Artículo que presenta la Integración como un proceso gradual dependiente de variables relacionadas con cinco factores: Los recursos tecnológicos, los docentes de informática, los educadores, los contenidos digitales y el apoyo institucional.

Los Computadores como Herramienta de la Mente

Documento del Dr. David H. Jonassen, profesor distinguido de Educación y Ciencias de la Tecnología, Universidad de Missouri, USA. Describe de que manera el computador sirve como herramienta para potenciar la mente y construir conocimiento.

Recursos en Internet para formar en Ciudadanía

La formación en Competencias Ciudadanas puede fomentarse y enriquecerse mediante la utilización de recursos disponibles en Internet. El docente puede apoyarse en esta reseña para promover en el estudiante, por una parte, conocimiento y comprensión, y por la otra, el desarrollo de habilidades de comunicación, indagación, reflexión, participación y acción colectiva a medida que hace uso de esta herramienta.

Sitios Web para enseñar Geografía disponibles en Internet

Recomendamos esta cuidadosa selección de recursos para Geografía en español y disponibles en Internet. Fueron escogidos por la seriedad de sus autores, las entidades que los respaldan, la pertinencia y variedad de sus temas y la diversidad de opciones que ofrecen.

Actividades con Google Earth para Ciencias Sociales

Documento con ocho propuestas de actividades de clase dinámicas, interesantes y divertidas para realizar en clase de Historia y/o Geografía, utilizando la versión gratuita de Google Earth. Con estas, los estudiantes pueden formular hipótesis y resolver problemas, relacionando diferentes tipos de información asociada a un área geográfica.

Reseña de mapas disponibles en Internet

Sitios de Internet con diversos tipos de mapas, tanto estáticos (similares a los de papel), como dinámicos (permiten aumentar ciertas zonas para lograr mayor detalle). Incluyen los de diversos países y regiones del mundo: mapas físicos, de división política, históricos y temáticos.

Software de Matemáticas

Gracias a la generosidad de la Fundación Shodor y de su gestor y director, Doctor Robert Panoff, Eduteka orgullosamente pone a su disposición la traducción al español de los cuatro módulos que componen el Proyecto Matemática Interactiva. Este valioso Módulo permite trabajar con ayuda de las TIC en Números y operaciones; Geometría y medición; Álgebra y funciones; además de la Estadística y Probabilidad. Parte fundamental de la estrategia de esta herramienta para lograr la comprensión de conceptos matemáticos y ayudar en la solución de problemas, es ofrecer 108 actividades interactivas para trabajar con los estudiantes, acompañadas de discusiones y planes de clase.

Recursos para Química

Los Ambientes de Aprendizaje enriquecidos con TIC cumplen un papel importante en la enseñanza de la Química. Reseñamos recursos excelentes para que los docentes los utilicen en la creación de estos Ambientes entre ellos se encuentran: visualizadores, laboratorios virtuales y otros recursos de Internet.

De visita por los museos de ciencias en la red

Reseña de Museos y Centros de Ciencias que satisfacen algunos estándares en educación y comunicación científica y tecnológica. Lideran esfuerzos para acrecentar y potenciar sus recursos educativos utilizando Internet.

Reseña de software para Aprendizaje Visual

Reseña de este tipo de software, disponible en Internet, que facilita la construcción de organizadores gráficos. Incluye descripciones de programas especializados para elaborar: Mapas Conceptuales, Diagramas Causa-Efecto, Líneas de Tiempo, Diagramas de Orden, etc.

Proyectos de Clase listos para utilizar en el aula

Módulo Temático que reúne tanto recursos sobre Aprendizaje por Proyectos, como la actualización del banco de Proyectos de Clase. Este último se presenta u ofrece en un nuevo visualizador que mejora la navegabilidad y en el que además están categorizados de acuerdo a: asignatura con la cual se realiza la integración, edad de los estudiantes, herramientas informáticas que se utilizan en su elaboración o desarrollo y tipos de proyecto.

Gestor de Proyectos

Genere, edite y visualice sus propios Proyectos con esta herramienta que Eduteka pone a su disposición. Con ella podrá no solamente alojar en Eduteka sus Proyectos de Clase, WebQuest, Actividades para Informática y Reseñas, sino interactuar con otros docentes a través de redes establecidas para las diferentes áreas académicas. Le invitamos a unirse a la comunidad de usuarios registrados en Eduteka para empezar a obtener los beneficios que le ofrece esta herramienta.

Reseña de sitios Web para enseñar Historia disponibles en Internet

Hoy en día Internet es un recurso muy valioso para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia. Para ilustrar el punto anterior hemos seleccionado, de entre los cientos de recursos disponibles para esta área, los que consideramos más destacados por la seriedad de sus autores, las entidades que los respaldan, la pertinencia de sus temas y la diversidad de sus recursos.

Imágenes digitales en la clase de Historia

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.

Reseña de algunos programas para: Animación, Dibujo, Editores de Imagen, Editores Imagen Web, CAD, Visualizadores, 3D, Diseño, Presentaciones, Paginas Web.

Museos virtuales de Arte

Reseña de enlaces a Colecciones de Museos que contienen recopilaciones de obras de algunos períodos del Arte. Facilitan al docente la consecución de información sobre ellas e imágenes para preparar sus clases.

Software para apreciación musical

Reseña sobre la nueva variedad de opciones existentes para traer al aula experiencias sonoras, enriqueciendo la apreciación musical con elementos didácticos que posibilitan estrategias educativas antes no imaginadas.

Sitios Web para apreciación e historia de la música

Documento que presenta una Reseña de Sitios donde los docentes pueden encontrar elementos que apoyen la apreciación/historia de la música. Partituras, letras de canciones, artículos sobre historia de la música, métodos, cursos y software especializado.

Software para expresión musical

Software que apoya las actividades de interpretación y composición cuando se usa el computador como herramienta complementaria para la expresión musical. Permite la libre experimentación en este campo con elementos digitales.

|

|

II.D.2. Evaluar la precisión y utilidad de los recursos ofrecidos por Internet para apoyar el aprendizaje basado en proyectos, en el área (asignatura) correspondiente.

|

Solicitar a los participantes que busquen sitios Web y catálogos con el fin de identificar software adecuado para el aprendizaje basado en proyectos en sus correspondientes áreas académicas. Invitarlos a desarrollar criterios de evaluación y rubricas (matrices de valoración) y a justificar sus elecciones en función de la eficacia para conseguir el objetivo perseguido.

|

|

RECURSOS:

La Integración de las TIC en Matemáticas

Las herramientas tecnológicas ofrecen al maestro de Matemáticas la oportunidad de crear ambientes de aprendizaje enriquecidos para que los estudiantes la perciban, dentro de su formación, como ciencia experimental y proceso exploratorio significativo.

La Integración de las TIC en Ciencias Naturales

Existe un nuevo paradigma en la enseñanza de las Ciencias, que se enfoca especialmente en el desarrollo de la competencia científica en los estudiantes para que estos puedan atender las necesidades de un mundo jalonado por avances en esta área. Las TIC facilitan y potencian este desarrollo.

La Integración de las TIC en Lenguaje y Comunicación

Artículo sobre la importancia del Lenguaje como herramienta fundamental tanto para el aprendizaje en todas las áreas curriculares como para la Comunicación. Resalta el apoyo que el uso de computadores puede ofrecer en el desarrollo de competencias en esta área especialmente, en la Escritura (redacción y composición).

Integración de las TIC en Ciencias Sociales

Las Ciencias Sociales enfrentan en la actualidad el desafío de incorporar nuevas dimensiones de la vida de los seres humanos (revolución en las comunicaciones, violencia, etc) que desbordan los marcos interpretativos de las disciplinas que las componen. Aunque las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han sido factor determinante en algunos aspectos de lo anterior, también ofrecen herramientas particularmente valiosas que están transformando su enseñanza y enriqueciendo su interdisciplinariedad.

La Integración de las TIC en Competencias Ciudadanas

Los enormes avances en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han ampliado tanto el concepto de ciudadanía, como el de participación. Por esto, los ambientes de aprendizaje enriquecidos con las TIC facilitan la formación en esta competencia.

La Integración de las TIC en la Educación Artística

Serie de publicaciones con ideas prácticas y recursos que facilitan el proceso de Integración de las TIC en ésta área.

Reseña de herramientas Informáticas

Reseña con la que pretendemos ofrecer alternativas, de bajo costo o gratuitas, al software que se utiliza para enseñar Informática. Están relacionadas con los contenidos que se encuentran claramente especificados en el currículo INSA de Informática. Hemos evaluado cuidadosamente varias herramientas y construido con ellas tablas que permiten al docente seleccionar las que mejor se ajusten a la enseñanza de los temas de su área académica.

|

|

II.D.3. Utilizar software de diseño editorial o herramientas para elaborar materiales en línea.

|

Demostrar el uso de software de diseño editorial o de herramientas de autor (Publisher, InDesign, Scribus, QuarkXPress, etc). Proponer a los participantes trabajar en grupos para diseñar un módulo en línea.

|

|

RECURSOS:

Opciones de edición y formato (página de una revista)

Con esta Actividad se pretende que los estudiantes repliquen fielmente la página de una revista. Para lograrlo, deben utilizar las funciones apropiadas del Procesador de Texto (barra de dibujo, formato de columnas, imágenes, etc).

Manejo de columnas (plegable)

Con esta Actividad se busca que los estudiantes utilicen el Procesador de Texto para elaborar un plegable tamaño carta que tenga al menos tres columnas tanto en el frente como en el anverso. El plegable debe promocionar un producto o servicio seleccionado por los estudiantes y entregarse en forma impresa.

¿Estamos listos para el Aprendizaje Virtual?

Mucho se ha escrito sobre el Aprendizaje Virtual (e-Learning) y sus ventajas para la educación actual. Convertirla en realidad requiere tener en cuenta algunos criterios para determinar el nivel de preparación de un país para acoger este tipo de iniciativa. Este artículo reflexiona sobre cuatro criterios necesarios para que esta se de: conectividad, capacidad, contenido y cultura.

|

|

II.D.4. Utilizar una red y el software adecuado para gestionar, controlar y evaluar progresos en los distintos proyectos de los estudiantes.

|

Demostrar el uso de software para gestión de proyectos en red (Microsoft Project, SmartWorks Project, etc), que permite al docente manejar, monitorear y evaluar el trabajo de los proyectos de los estudiantes; y solicitar a los participantes digitar datos relativos a proyectos realizados por sus estudiantes.

|

|

RECURSOS:

Redes de datos en instituciones de educación básica y media

La Red Escolar de Datos es un elemento de la infraestructura tecnológica que toda institución educativa que disponga de computadores, debe implementar. Este artículo explica en qué consiste y cuáles son tanto sus componentes básicos como su estructura lógica. Ofrece además, una serie de recomendaciones para administrarla: políticas de acceso de directivos, docentes, personal administrativo y estudiantes.

|

|

II.D.5. Utilizar las TIC para comunicarse y colaborar con estudiantes, colegas, padres de familia y con el conjunto de la comunidad para sustentar el aprendizaje de los estudiantes.

|

Pedir a los docentes examinar tanto el uso de la comunicación en línea como de entornos para colaboración en línea, con el fin de apoyar el aprendizaje de los estudiantes; e invitarlos a llevar un diario, a intercambiar documentos impresos y a demostrar ejemplos de sus interacciones en línea con esta finalidad.

|

|

RECURSOS:

MCII: Currículo Internet Comunicación

Componente actualizado del Modelo Curricular Interactivo (MCII) que facilita la planeación de la enseñanza del manejo de Internet como herramienta de comunicación.

Internacionalización de la Amistad (keypals)

Proyecto de Clase que utiliza el ciberespacio para generar ambientes propicios que faciliten el aprendizaje de una segunda lengua. Utiliza correo electrónico para establecer vínculos entre jóvenes de diferentes culturas. TIC: Internet (indispensable), Correo Electrónico (indispensable), Editor de Páginas Web, Presentador Multimedia.

Introducción Proyectos Colaborativos

Los proyectos colaborativos se llevan a cabo en ambientes grupales que cruzan fronteras, en los cuales, docentes y estudiantes de diferentes planteles educativos, dentro del mismo país o de otros países, comparten proyectos, ideas y opiniones en áreas diversas.

|

|

II.D.6. Utilizar redes para apoyar la colaboración de los estudiantes dentro y fuera de las aulas de clase.

|

Debatir tanto el uso de la comunicación en línea como de entornos para colaboración en línea por los estudiantes para apoyar la realización de proyectos y su aprendizaje colaborativo; y proponer a los participantes llevar un diario, intercambiar documentos impresos y mostrar ejemplos de las interacciones en línea de los estudiantes, al respecto.

|

|

RECURSOS:

MCII: Currículo Internet Comunicación

Componente actualizado del Modelo Curricular Interactivo (MCII) que facilita la planeación de la enseñanza del manejo de Internet como herramienta de comunicación.

Redes de datos en instituciones de educación básica y media

La Red Escolar de Datos es un elemento de la infraestructura tecnológica que toda institución educativa que disponga de computadores, debe implementar. Este artículo explica en qué consiste y cuáles son tanto sus componentes básicos como su estructura lógica. Ofrece además, una serie de recomendaciones para administrarla: políticas de acceso de directivos, docentes, personal administrativo y estudiantes.

Internet y el futuro de la educación

Artículo que explica en que forma Internet y las TIC presentan nuevos retos y oportunidades para la educación básica y media Latinoamericana y cómo su buen uso ayudará a cumplir el propósito de la educación de cerrar brechas y ofrecer igualdad de oportunidades para todos.

|

|

II.D.7. Utilizar motores de búsqueda, bases de datos en línea y correo electrónico para localizar personas y recursos para utilizar en los proyectos colaborativos.

|

Examinar la utilización de motores de búsqueda, bases de datos en línea y correo electrónico con el fin de hallar personas y recursos para los proyectos realizados colaborativamente; pedir a los participantes que efectúen investigaciones relacionadas con un proyecto para sus cursos; emprender un proyecto colaborativo en línea; y solicitarles que reflexionen sobre sus experiencias, las compartan con los demás y las examinen.

|

|

RECURSOS:

Sáquele mayor provecho a Google

Los buscadores de Internet son un elemento clave para acceder a la información y su uso efectivo es 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 ofrece.

¡Instale la Barra de Herramienta de Google!

"Google" creó una adición gratuita que instala en el programa de navegación Internet Explorer una nueva barra con accesos directos a las funciones del motor de búsqueda. El mayor beneficio de esta barra, entre otros, es generar un campo de búsqueda permanente en el navegador.

Cómo explotar la riqueza de Internet

Entrevista a José Camilo Daccach T., docente, conferencista internacional y consultor empresarial en temas de comercio electrónico, quién se refiere al tema de la Gran Comunidad de Conectados que es Internet y el papel que juegan en esa comunidad las herramientas de búsqueda.

|

|

II.E. Organización y administración

Los docentes deben estar en capacidad de:

|

|

|

II.E.1. Organizar la instalación de computadores y de otros recursos informáticos en las aulas para apoyar y reforzar las actividades de aprendizaje y las interacciones sociales.

|

Examinar y debatir las diferentes modalidades de instalación de computadores y de otros recursos informáticos en las aulas para saber si las configuraciones adoptadas propician o no la participación e interacción de los estudiantes; y proponer a los participantes diseñar modalidades de instalación de recursos de la clase y justificar sus diseños.

|

|

RECURSOS:

[El porqué de las TIC en educación](#)

Artículo que expresa la posición de la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU) y de Eduteka sobre las razones por las que es urgente que las naciones Iberoamericanas aprovechen el potencial de las TIC para transformar y actualizar sus sistemas educativos. Además, pretende servir de material de información y persuasión para argumentar con solidez este tema ante directores educativos, gobernantes y legisladores.

[Un Modelo para integrar las TIC en el currículo - Recursos Tecnológicos](#)

Artículo que presenta la Integración como proceso gradual dependiente de variables relacionadas con cinco factores: Los recursos tecnológicos, los docentes de informática, los educadores, los contenidos digitales y el apoyo institucional.

|

|

II.E.2. Propiciar que las actividades de aprendizaje de los estudiantes basadas en proyectos se lleven a cabo en un entorno tecnológico enriquecido.

|

Examinar formas de dirigir las actividades, basadas en TIC, que realizan los estudiantes en clase durante la ejecución de proyectos; y pedir a los participantes que examinen sus unidades curriculares o núcleos temáticos en función de la gestión de la clase, centrándose en las ventajas e inconvenientes de las distintas configuraciones.

|

|

RECURSOS:

[Un Modelo para integrar las TIC en el currículo - Educadores](#)

Artículo que presenta la Integración como un proceso gradual dependiente de variables relacionadas con cinco factores: Los recursos tecnológicos, los docentes de informática, los educadores, los contenidos digitales y el apoyo institucional.

[Proyectos de Clase listos para utilizar en el aula](#)

Módulo Temático que reúne tanto recursos sobre Aprendizaje por Proyectos, como la actualización del banco de Proyectos de Clase. Este último se presenta u ofrece en un nuevo visualizador que mejora la navegabilidad y en el que además están categorizados de acuerdo a: asignatura con la cual se realiza la integración, edad de los estudiantes, herramientas informáticas que se utilizan en su elaboración o desarrollo y tipos de proyecto.

[Gestor de Proyectos](#)

Genere, edite y visualice sus propios Proyectos con esta herramienta que Eduteka pone a su disposición. Con ella podrá no solamente alojar en Eduteka sus Proyectos de Clase, WebQuest, Actividades para Informática y Reseñas, sino interactuar con otros docentes a través de redes establecidas para las diferentes áreas académicas. Le invitamos a unirse a la comunidad de usuarios registrados en Eduteka para empezar a obtener los beneficios que le ofrece esta herramienta.

[Seis principios del Aprendizaje por Proyectos](#)

18 preguntas que guían al docente en la elaboración de un proyecto de clase que ayude a cumplir objetivos de aprendizaje específicos; están agrupadas en torno a los siguientes principios: Autenticidad, rigor académico, aplicación del aprendizaje, exploración activa, interacción con adultos y evaluación.

[Construcción curricular para la comprensión \(PDF\)](#)

Guía instructiva paso a paso, escrita por María Ximena Barrera, para facilitar la utilización de la herramienta en línea hcdc/ccdt, que permite a los docentes, de acuerdo con sus necesidades, planear unidades temáticas dentro del marco de la Enseñanza para la Comprensión (EpC).

[Introducción Proyectos Colaborativos](#)

Los proyectos colaborativos se llevan a cabo en ambientes grupales que cruzan fronteras, en los cuales, docentes y estudiantes de diferentes planteles educativos, dentro del mismo país o de otros países, comparten proyectos, ideas y opiniones en áreas diversas.

[Un Modelo para integrar las TIC en el currículo - Contenidos Digitales](#) Artículo que presenta la Integración como un proceso gradual dependiente de variables relacionadas con cinco factores: Los recursos tecnológicos, los docentes de informática, los educadores, los contenidos digitales y el apoyo institucional.

|

|

II.F. Formación profesional del docente

Los docentes deben estar en capacidad de:

|

|

|

II.F.1. Recurrir a las TIC para acceder a recursos y compartirlos, con el fin de apoyar, tanto actividades como el desarrollo profesional personal.

|

Examinar distintas fuentes de información en línea y otros recursos que se pueden utilizar para coadyuvar a la formación profesional; pedir a los participantes efectuar búsquedas en línea para localizar material susceptible de contribuir a alcanzar sus objetivos de formación profesional; y solicitarles examinar los resultados de esas búsquedas y planes de implementación.

|

|

RECURSOS:

[Blogging y el especialista en medios](#)

Doug Jonson, especialista en medios, al tiempo que ofrece una clara definición de Blog, propone estrategias para localizar los que puedan ser de interés para el docente. Igualmente, recomienda una serie de Blogs relacionados con una biblioteca profesional de TIC y Medios y ofrece algunas ideas para mantenerse actualizado con la información que publica.

[Entienda la Web 2.0 y sus principales servicios](#)

Existe poca claridad sobre el significado e implicaciones de la denominada Web 2.0. Este artículo le permitirá comprender o aclarar, tanto las diferencias que esta tiene con la Web tradicional, como las principales aplicaciones y servicios asociados con ella. Además, reseña y sugiere usos educativos de aplicaciones de la Web 2.0, tales como Blogs, Wikis, etiquetado y social bookmarking, folksonomy, audioblogging y podcasting, RSS, sindicación y compartir multimedia.

|

|

II.F.2. Utilizar las TIC para tener acceso a expertos externos y a comunidades de aprendizaje que apoyen actividades y contribuyan al desarrollo profesional personal.

|

Examinar las distintas fuentes de expertos externos y de comunidades en línea que pueden ayudar en la formación profesional; pedir a los participantes efectuar búsquedas en línea para hallar expertos y comunidades susceptibles de contribuir al alcance de sus objetivos en materia de formación profesional; y proponerles que se comuniquen con expertos y participen en comunidades de aprendizaje con el objeto de compartir y examinar posteriormente los resultados de esas actividades.

|

|

RECURSOS:

[Sitios Web para apreciación e historia de la música](#)

Documento que presenta una Reseña de Sitios donde los docentes pueden encontrar elementos que apoyen la apreciación/historia de la música. Partituras, letras de canciones, artículos sobre historia de la música, métodos, cursos y software especializado.

[Recursos para Robótica](#)

Valiosos recursos sobre Robótica que amplían la información de los docentes y les facilitan la construcción de Ambientes de Aprendizaje enriquecidos con Robots. Incluye: equipos, software, proyectos, artículos, clubes y ligas.

[De visita por los museos de ciencias en la red](#)

Reseña de Museos y Centros de Ciencias que satisfacen algunos estándares en educación y comunicación científica y tecnológica. Lideran esfuerzos para acrecentar y potenciar sus recursos educativos utilizando Internet.

[Reseña de sitios Web para enseñar Historia disponibles en Internet](#)

Hoy en día Internet es un recurso muy valioso para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia. Para ilustrar el punto anterior hemos seleccionado, de entre los cientos de recursos disponibles para esta área, los que consideramos más destacados por la seriedad de sus autores, las entidades que los respaldan, la pertinencia de sus temas y la diversidad de sus recursos.

Sitios Web para enseñar Geografía disponibles en Internet

Recomendamos esta cuidadosa selección de recursos para Geografía en español y disponibles en Internet. Fueron escogidos por la seriedad de sus autores, las entidades que los respaldan, la pertinencia y variedad de sus temas y la diversidad de opciones que ofrecen.

|

|

II.F.3. Usar las TIC para manejar, analizar, integrar y evaluar información que pueda utilizar para apoyar el desarrollo profesional personal.

|

Debatir la importancia de adquirir competencias en gestión de conocimiento relativas al análisis de recursos en línea, a su integración en la práctica y a la evaluación de su calidad; y solicitar a los participantes describir, examinar y mostrar ejemplos de sus prácticas a este respecto.

|

|

RECURSOS:

¿Qué es la Competencia para Manejar Información (CMI)?

La FGPU presenta un Modelo propio para desarrollar la Competencia para Manejar Información (CMI) y una Metodología para aplicarlo. Lo anterior, luego de haber llevado a la práctica, en varias instituciones educativas, diversos Modelos para resolver problemas de información.

Modelo Gavilán, propuesta para el desarrollo de la Competencia para Manejar Información (CMI).

Documento que presenta y explica los pasos y subpasos del Modelo Gavilán, el cual 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.

Búsqueda Significativa

Joyce Valenza reflexiona en este interesante artículo sobre habilidades y comportamientos que los buenos investigadores tienen en común. Expone una serie de recomendaciones para realizar búsquedas efectivas, hacer una evaluación crítica de las fuentes consultadas y determinar el grado de profundidad al que llegó el estudiante en su proceso de indagación. Por otro lado, sugiere estrategias para estimular un mejor uso de la información por parte de los estudiantes.

Lista de Criterios para evaluar fuentes de información provenientes de Internet (PDF)

Orienta al estudiante en la identificación adecuada de los aspectos que indican si una fuente es confiable y los criterios necesarios para determinar si su contenido es o no pertinente. La plantilla tiene en cuenta tres aspectos fundamentales a) referencias generales, propiedades de la fuente y objetivos que persigue; b) datos sobre el(los) autor(es) de la fuente y de sus contenidos y c) características de la información que ofrece.

Tipos de fuentes de información

En esta actividad, los estudiantes identifican y comprenden los diferentes tipos de fuentes de información (primarias, secundarias, terciarias). Además, entienden que el tipo de fuente es un criterio básico para determinar si un recurso es pertinente o no para resolver una necesidad de información específica.

|

****|. ENFOQUE RELATIVO A LAS NOCIONES BÁSICAS DE TIC**

II. ENFOQUE RELATIVO A LA PROFUNDIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO

III. ENFOQUE RELATIVO A LA GENERACIÓN DE CONOCIMIENTO **

CRÉDITOS:

Estándares elaborados y publicados por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura ([UNESCO](http://www.unesco.org)). 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. Sitio Web del proyecto: <http://www.unesco.org/en/competency-standards-teachers>

La Fundación Gabriel Piedrahita Uribe enriqueció los estándares presentados por UNESCO con recursos disponibles en EDUTEKA que pueden convertirse en material de apoyo para actividades de formación/capacitación de docentes.

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

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