

Integración de las TIC al Currículo Escolar

2000-01-01

Integración de las TIC al Currículo Escolar

La Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU), entiende la Integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) al currículo de Instituciones Educativas (IE), como la generación de Ambientes de Aprendizaje enriquecidos (AAe) con el uso intencionado, enfocado y efectivo de las TIC. Con estos AAe se busca promover, facilitar y enriquecer la comprensión de temas y conceptos propios e importantes de las asignaturas fundamentales dentro del proceso educativo, profundizar en ellos y realizar investigación sobre los mismos.

La Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU), entiende la Integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) al currículo de Instituciones Educativas (IE), como la generación de Ambientes de Aprendizaje enriquecidos (AAe) con el uso intencionado, enfocado y efectivo de las TIC. Con estos AAe se busca promover, facilitar y enriquecer la comprensión de temas y conceptos propios e importantes de las asignaturas fundamentales dentro del proceso educativo, profundizar en ellos y realizar investigación sobre los mismos.

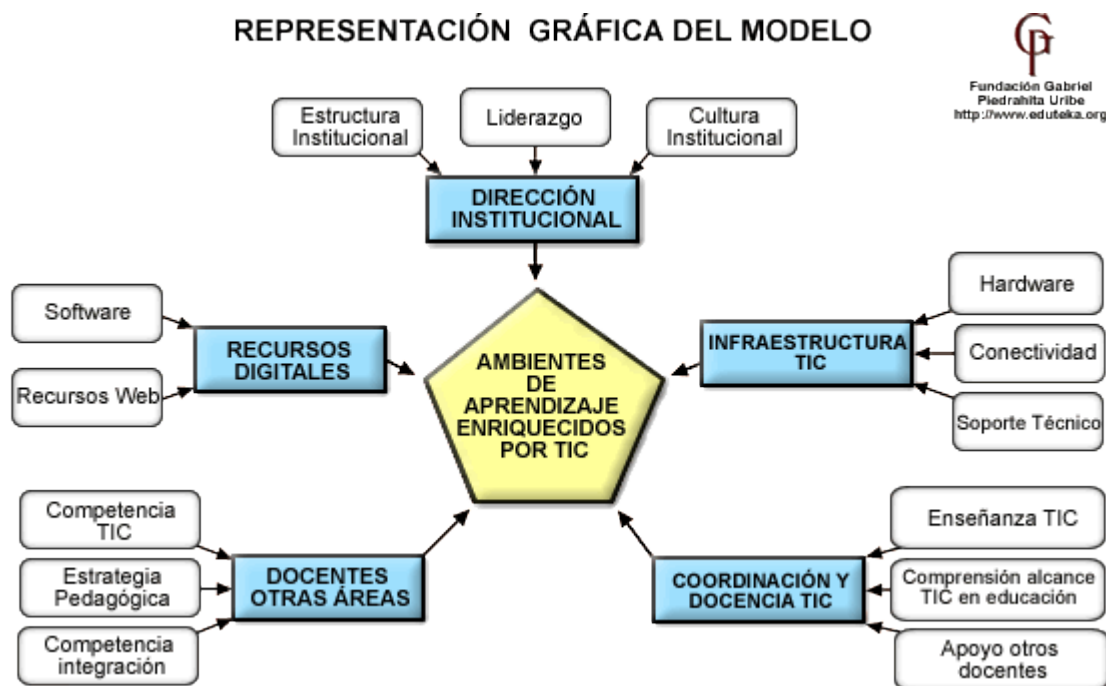
****ACERCA DE LA INTEGRACIÓN DE**

LAS TIC AL CURRÍCULO ESCOLAR**

La Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU), entiende la Integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) al currículo de Instituciones Educativas (IE), como la generación de Ambientes de Aprendizaje enriquecidos (AAe) con el uso intencionado, enfocado y efectivo de las TIC. Con estos AAe se busca promover, facilitar y enriquecer la comprensión de temas y conceptos propios e

importantes de las asignaturas fundamentales dentro del proceso educativo, profundizar en ellos y realizar investigación sobre los mismos.

Para poder generar estos AAe, la FGPU ha identificado cinco ejes fundamentales que deben atenderse: [Dirección Institucional](#), [Infraestructura TIC](#), [Coordinación y Docencia TIC](#), [Docentes de otras Áreas](#) y [Recursos Digitales](#). Estos cinco ejes se estructuran en el siguiente Modelo:



La FGPU propone el Aprendizaje por Proyectos (ApP) como estrategia de elección para generar estos Ambientes en el aula de clase. El ApP es una metodología de aprendizaje activo ampliamente utilizada por docentes de todo el mundo, que en una de sus modalidades, requiere que los estudiantes se enfoquen en resolver un problema o tarea con el uso efectivo de las TIC más adecuadas. Uno de sus componentes más útiles es la creación de Proyectos de Clase [1] orientados siempre a aprender “haciendo algo” que tienen como clave para su uso exitoso, por una parte, posibilitar a los estudiantes involucrarse en actividades auténticas que les interesen y, por la otra, construir nuevo conocimiento a partir del que ellos ya tienen.

Los planteamientos y hallazgos que aquí plantea la FGPU aplican para las condiciones actuales de dotación de infraestructura de TIC en la mayoría de la IE de América Latina, donde por lo regular, los computadores están ubicados en aulas/laboratorios de computo, con relaciones superiores a 7 estudiantes por equipo. Sin embargo, la

situación ideal es que cada estudiante disponga todo el tiempo (escuela y hogar) de un portátil tal como lo propone la iniciativa

<https://eduteka.icesi.edu.co/TemaRecursos1.php> “un portátil por niño” (OLPC, por su sigla en inglés). Esta situación ya se ve venir, pues son bastantes las compañías que han diseñado sus propios equipos portátiles para ingresar en esta propuesta conocida como 1:1. Al respecto, ya se adelantan proyectos piloto en la región.

Otro de los hallazgos de la FGPI, a lo largo de varios años de asesoría y acompañamiento a Instituciones Educativas (IE), es que una manera práctica y efectiva para lograr hacer Integración de las TIC con otras materias/asignaturas curriculares, es generando dentro del PEI de la IE una materia adicional conocida como <https://eduteka.icesi.edu.co/modulos.php?catx=3&idSubX=57> “Laboratorio de Integración” (LI). En esta, que por lo general se lleva a cabo en el aula de informática y en horario independiente al de la clase de Informática (sistemas) propiamente dicha, se trabaja por proyectos (ApP), desarrollando Productos para el Aula [1], en los que se involucran (integran) dos asignaturas: Informática y Matemáticas o Lenguaje o Ciencias Sociales o Ciencias Naturales, etc.

El tiempo mínimo sugerido para trabajar en el LI es de una o dos horas semanales para cada grado escolar; tanto su intensidad horaria semanal como el número de grados escolares que se pueden incluir en la experiencia, dependerá de la relación existente en la IE entre el número de estudiantes por computador, el número de grupos por grado y el número de horas disponibles para dar ese uso al aula(s) de informática. Todo lo anterior, como ya se dijo, después de restar las horas destinadas a las clases de informática.

El propósito fundamental del LI es ofrecer las condiciones necesarias para desarrollar experiencias de aprendizaje conjuntas en las que participen tanto el docente de informática como el de área/asignatura, realizando Productos de Aula [1]. Estos Productos ya sean proyectos de clase, actividades de informática o [WebQuest](#), los diseña el docente de área buscando que, al trabajarlos, los estudiantes usen efectivamente las TIC (integración) para alcanzar los objetivos de aprendizaje que para su materia ha establecido.

Aunque por las razones anteriores, la presencia del maestro de área es fundamental, también lo es la del docente de informática quién debe participar activamente no solo en la planeación y formulación de los Productos sino sugiriendo, orientando y ayudando a los docentes de área y a sus estudiantes, a escoger la(s) herramienta(s) informáticas más adecuadas y a utilizarla(s) efectivamente para desarrollar el Producto de Aula seleccionado. También está dentro de sus funciones dar el apoyo necesario para solucionar problemas técnicos menores. Por todo lo anterior, los horarios de ambos docentes en la(s) sala(s) de informática para trabajar en el LI, deben coincidir.

NOTAS:

[1] En la FGPU llamamos Productos de Aula a una diversidad de propuestas metodológicas tales como Proyectos de Clase, Actividades para aprender Informática y/o WebQuests (WQ). Todas ellas enmarcadas dentro del Aprendizaje por Proyectos (ApP).

Para facilitar a los docentes la creación de estos Productos, hemos desarrollado en Eduteka la aplicación interactiva <https://eduteka.icesi.edu.co/TutorProyectos.php> “[Gestor de Proyectos](#)”, la cual permite a los usuarios registrados de Eduteka no solo crear y alojar 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.

CRÉDITOS:

Documento elaborado por EDUTEKA como fruto de la experiencia de asesoramiento y acompañamiento ofrecidos durante varios años a Instituciones Educativas.

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

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