

Semana

EDUCACIÓN

Edición 26

08/2017

OPINIONES • EXPERIENCIAS • ANÁLISIS • TENDENCIAS

Aprender a aprender

El nuevo concepto de moda que promueve la formación a lo largo de la vida.

Transformación rural

El campo busca la manera de asegurar su continuidad y atraer a los jóvenes para que no lo abandonen.

A mitad de camino

Un análisis sobre la Jornada Única, la política que garantiza la permanencia de los estudiantes.

**MÁS
INCÓGNITAS
QUE
RESPUESTAS**



**LA REFORMA
DE LAS
LICENCIATURAS**

**DEJA MUCHAS DUDAS SOBRE LA
EDUCACIÓN DE LOS FUTUROS DOCENTES.**

ISSN 2500-6193



Colombia

\$ 7.000

Semana

35
años

IDEAS QUE LIDERAN

ESTÁNDARES PARA

La tecnología está presente en todos los niveles de la vida. De ahí la importancia de empoderar a los docentes y estudiantes en su uso por medio del desarrollo de las competencias de la nueva era 2.0.

Uno de los grandes dolores de cabeza para muchos docentes en la actualidad consiste en integrar de manera efectiva las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en sus prácticas educativas. Esto con un agravante: la mejora continua en equipos y *software* hace que tan pronto se aprende a utilizar una aplicación, sale una nueva versión que deja obsoleta a la anterior. Debido a esta

realidad, no es práctico enfocarse en el uso y funcionalidades de equipos, dispositivos móviles o aplicaciones para enriquecer con tecnología las experiencias de aprendizaje.

Pero entonces, ¿cuál puede ser una ruta segura que permita a los maestros aprovechar todo el potencial de la tecnología para que sus estudiantes aprendan más y mejor y puedan desarrollar habilidades para desempeñarse con éxito en un mundo digitalmente interconectado? Una vía posible —y deseable— consiste en utilizar estándares en TIC a la hora de diseñar los planes en el aula.

¿QUÉ ES UN ESTÁNDAR EDUCATIVO?

1. Tiene la finalidad de precisar los ejes de trabajo con los estudiantes en determinada área del conocimiento y los desempeños que estos deben alcanzar al finalizar el proceso de aprendizaje.
2. Aporta a los docentes la descripción de las habilidades y competencias que todos sus estudiantes deben alcanzar en cada área, en cada grado o grupo de grados, especificando lo que deben ser capaces

de hacer y qué tan bien deberían hacerlo.

3. No es una camisa de fuerza, sino una guía para la planificación curricular que los profesores pueden utilizar para diseñar experiencias de aprendizaje que contribuyan de forma efectiva al desarrollo de competencias específicas.

4. Indica las metas. Sin embargo, cada institución educativa es autónoma para decidir cómo se lograrán dichos objetivos en concordancia con el modelo pedagógico adoptado y las estrategias didácticas seleccionadas.

A LA VANGUARDIA

En Colombia, una de las pocas instituciones educativas que impulsa la implementación de esta metodología es la Universidad Icesi a través de Eduteka, un portal gratuito que promueve el mejoramiento de los espacios de aprendizaje por medio de las tecnologías.

La plataforma cuenta con diferentes recursos digitales como software educativos, tutoriales y libros digitales, entre otros, que pueden ser adaptados a los programas académicos. También se incluyen referencias de páginas especializadas en investigación, buenas prácticas y metodologías en el marco de las nuevas tecnologías.

*www.eduteka.org y www.iste.org



UN MUNDO DIGITAL

ESTÁNDARES ISTE

Respecto a las habilidades necesarias para desempeñarse de forma competente en un mundo digital, la Sociedad Internacional para la Tecnología Educativa (Iste, por su sigla en inglés) viene trabajando desde hace varios años en la formulación de estándares en TIC para estudiantes, docentes, administradores, *coaches* y científicos de la computación.

Los productos más recientes, elaborados por esta organización, son las actualizaciones de los estándares en TIC para estudiantes, que se presentaron en 2016, y los estándares en TIC para docentes liberados en junio del año pasado durante el congreso de Iste, realizado en la ciudad de San Antonio, Estados Unidos.

En el caso del primero, su enfoque no se centra únicamente en el manejo de herramientas digitales, sino en que los menores de edad desarrollen competencias asociadas a este área de forma transversal y al tiempo que aprenden otras asignaturas. El objetivo del segundo es que cualquier educador se forme en ciertas habilidades indispensables para ejercer su profesión en un mundo permeado por la tecnología.

ESTÁNDARES PARA PROFESORES

Recientemente publicados, estas guías promueven las siguientes habilidades en los docentes:

- 1. Aprendiz:** Capacidad para aprender de forma continuada. El maestro se forma a partir de las prácticas de otros y en colaboración con sus colegas y los propios estudiantes.
- 2. Líder:** Además de acompañar a los jóvenes e impulsar la labor docente a otro nivel, el profesor empodera.
- 3. Ciudadano:** Hay que brindarles las herramientas para que se configuren como ciudadanos que inspiran a sus alumnos a participar responsablemente en el mundo digital y a mejorar sus prácticas.
- 4. Colaborador:** Capacidad de

asociarse con sus compañeros de profesorado y con los estudiantes para promover las buenas prácticas en el aula. El docente comparte fuentes e ideas y resuelve problemas en todos los niveles.

5. Diseñador: Es creador de actividades de aprendizaje auténticas que atiendan la diversidad de sus estudiantes.

6. Facilitador: Los docentes deben consolidarse como agentes de apoyo para que los jóvenes emprendedores cumplan sus logros.

7. Analistas: Los maestros deben tener la capacidad de comprender y utilizar los datos para direccionar los aprendizajes y apoyar a la comunidad educativa con la que trabajan mano a mano.

ESTÁNDARES PARA ESTUDIANTES

A diferencia de los estándares elaborados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) para Matemáticas, Lenguaje o Ciencias, que son específicos para cada área del conocimiento, los estándares en TIC para estudiantes están diseñados para que los profesores de cualquier materia los puedan utilizar en la creación de ambientes de aprendizaje enriquecidos con el uso de las TIC. En lugar de enfocarse en la tecnología *per se*, estos estándares, que se plantean a continuación, son siete ejes relacionados con competencias que debe desarrollar cualquier persona antes de terminar su educación básica y media.

1. Aprendiz empoderado

Utiliza las TIC para aprender de manera autónoma y responsable y reflexionar sobre su proceso de aprendizaje. Soluciona problemas, establece metas y trabaja para alcanzarlas con ayuda de la tecnología.

2. Ciudadano digital

Se enfoca en la formación de personas cívicas que se desempeñan en un mundo digital y conocen acerca de temas como seguridad, identidad, reputación digital, respeto a los derechos de autor, privacidad y ética. Entienden también los derechos, responsabilidades y oportunidades de vivir, aprender y trabajar en un mundo digital interconectado.

3. Creador de conocimiento

Se concentra en formar jóvenes capaces de seleccionar información pertinente y localizar, evaluar y sintetizar de manera crítica las fuentes de internet que se requieren para resolver problemas determinados.

4. Diseñador innovador

Las habilidades que se requiere desarrollar en este punto son aquellas que permitan al estudiante identificar y solucionar problemas mediante el uso de una gama de tecnologías, además de crear soluciones nuevas, útiles o imaginativas.

Más que resolución de conflictos, se centra en la construcción de respuestas inéditas e innovadoras.

5. Pensador computacional

Busca desarrollar competencias asociadas al pensamiento algorítmico, el empleo de datos y los procesos paso a paso para solucionar problemas reales de manera automatizada.

6. Comunicador creativo

Se concentra en potenciar la comunicación innovadora e imaginativa mediante el empleo de plataformas, herramientas, estilos, medios y formatos apropiados a una amplia variedad de propósitos.

7. Colaborador global

Ayudar a los docentes a diseñar actividades de aprendizaje para formar jóvenes empoderados capaces de ampliar su perspectiva y comprender a los demás y que, además, utilicen herramientas digitales de colaboración con equipos de trabajo locales y globales. ☑