

Anexo 1

Cultura informática para profesores del sistema no presencial

Introducción

Para los profesores que se dediquen a las actividades docentes en modalidades no presenciales, es necesario contar con un bagaje de conocimientos como consecuencia de una alfabetización y cultura informática, entendiéndose este concepto como el conjunto de conocimientos, habilidades y competencias orientadas hacia: usar aplicaciones computacionales; saber aplicar las tecnologías de información y comunicación (TIC) a situaciones concretas y para la solución de problemas específicos, así como experiencia práctica para construir nuevas competencias.

Las competencias y habilidades que los profesores deberán tener sobre aspectos relacionados con la práctica docente en un ambiente a distancia, así como los directamente relacionados con el diseño y construcción de materiales educativos que resultan indispensables para esta modalidad educativa, se incluyen en el anexo respectivo.

Conceptos fundamentales y capacidades intelectuales

Son los principios e ideas básicas sobre el campo de las TIC con las cuales se explica el cómo y el porqué de estas tecnologías, teniendo una perspectiva clara de las oportunidades y limitaciones, así como una comprensión de las TIC mientras evolucionan. En cuanto a la capacidad intelectual, se refiere a las habilidades para aplicar las TIC a situaciones complejas y permanentes y manejar problemas imprevistos y no imaginados. En esta categoría se incluyen los siguientes aspectos:

1. Entendimiento claro del concepto de computadora y periféricos, cómo están organizados y los elementos que los integran; así como los términos relacionados con cada componente;
2. Qué es el software, los diferentes tipos que existen, su propósito de acuerdo a su tipo y la existencia de los más representativos, tales como sistemas operativos, paquetes de propósito general y software específico;
3. Concepto general de redes e Internet;
4. Técnicas y estrategias de organización de la información y la forma en que se representa digitalmente, su navegación y análisis (diferentes tipos de archivos, tamaño, etc.);
5. Universalidad y limitaciones de las TIC;

6. Impacto de la información y de las TIC en el desarrollo académico de los estudiantes;
7. Habilidad para probar nuevas alternativas que involucren a las TIC;
8. Formas y Técnicas de colaboración, comunicación y resolución de problemas individuales a través de las TIC;

Competencias sobre el uso de las TIC

1. Tener el conocimiento para poner en uso una computadora y sus periféricos;
2. Uso de las características básicas de un sistema operativo, conociendo los fundamentos del sistema, la forma de ejecutar programas, la forma de organizar archivos en una estructura de carpetas ordenada, las funciones básicas con archivos como copiar, borrar, mover y respaldar la información;
3. Uso de un procesador de texto para crear documentos, con las herramientas fundamentales, que permitan dar formato y estructura al texto, seguimiento y control de cambios de un documento y trabajo en un ambiente colaborativo;
4. Uso básico de software de diseño gráfico para crear o editar ilustraciones, así como software para crear presentaciones, diapositivas u otras expresiones de ideas basadas en la combinación de imágenes y textos;
5. Uso de hojas electrónicas de cálculo y aplicaciones de bases de datos para modelar y organizar información de manera estructurada;
6. Manejo adecuado de programas para navegación en Internet;
7. Uso ágil del Internet para navegar de manera ordenada y estructurada, así como buscar información adecuadamente con el manejo efectivo de los motores de búsqueda;
8. Manejo ágil y búsqueda efectiva en bibliotecas digitales y bases de datos electrónicas;
9. Uso de herramientas de comunicación en Internet tales como correo electrónico, foros de discusión, herramientas de mensajería instantánea (Chat) y herramientas para trabajar en forma colaborativa con participantes a distancia como por ejemplo Google groups;
10. Uso adecuado de plataformas educativas o LMS (sistemas de administración del aprendizaje);
11. Uso de software educativo para el aprendizaje de nuevas aplicaciones.

Referencias

NAS – NATIONAL ACADEMY OF SCIENCES (1999). Being Fluent with Information Technology. Washington, DC, National Academy Press.

