EDUCACION DIGITAL HP

INFLUENCIA DE LAS TIC´S EN LA EDUCACIÓN

¿Cuál es el lugar de la tecnología en las escuelas del siglo XXI? Cuando los directivos, profesores e incluso los padres de familia no tienen una clara visión del poder transformador de las nuevas herramientas, las computadoras en las escuelas no ofrecen casi ningún beneficio en la educación de los alumnos. A pesar de que el mundo para el que se preparan los estudiantes es profundamente diferente, las clases son prácticamente iguales que en generaciones pasadas.

Sin embargo, miles de casos exitosos demuestran que, bien utilizadas, las Tecnologías de Información y Comunicaciones (TICs) desarrollan mejores alumnos y personas más inteligentes. El poder transformador de la computadora en la educación se extiende desde el crecimiento personal, el de la escuela, la comunidad y hasta el país, es por ello que el Programa de Informática Educativa tiene el siguiente objetivo:

"Elevar el Nivel de Cultura Informática (NCI) tomando en cuenta a la comunidad educativa, mediante la aplicación de estándares internacionales, proveyendo recursos para los procesos de enseñanza, aprendizaje, administración y operación. A través de un modelo que permita evaluar el desempeño del programa haciendo que el proceso educativo tenga un curso más eficiente y efectivo. Situando a la institución educativa en una posición vanguardista en Tecnologías de la Información y Comunicaciones, formando personas comprometidas con el mundo".

EDUCACION DIGITAL HP

FUNDAMENTOS GENERALES

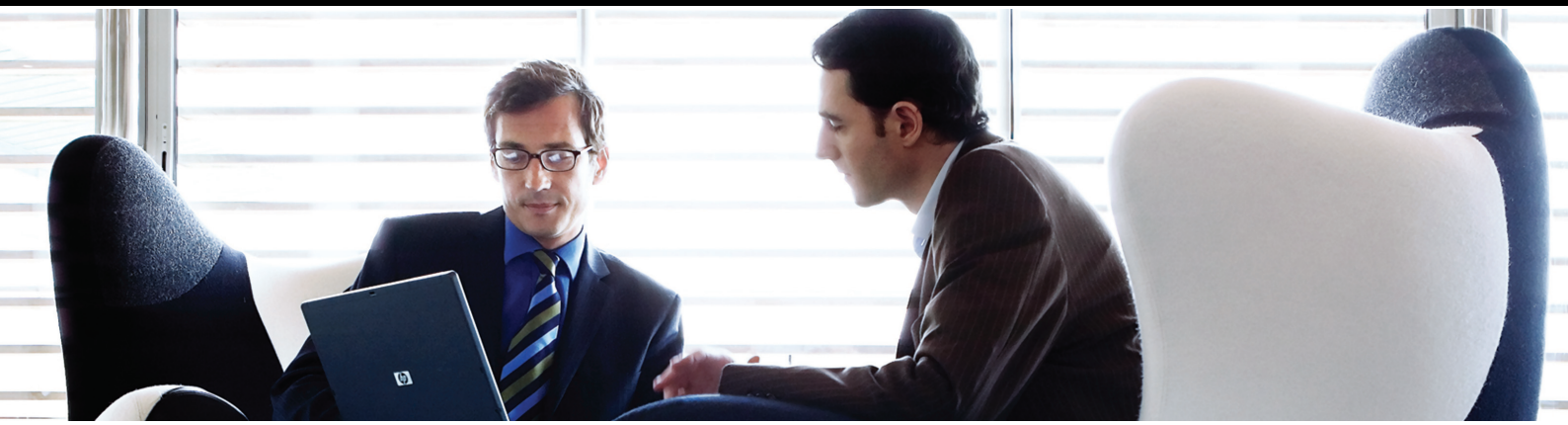
La sociedad enfrenta cambios acelerados y transformaciones profundas que indudablemente repercuten en los procesos educativos. La integración de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC's) y su impacto en todos los campos de la actividad humana, imponen cambios de paradigmas, nuevas formas de repensar la educación y concebir los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como los recursos y elementos mediadores de la práctica en el aula.

Los usos pedagógicos de las TIC's abren nuevas dimensiones y posibilidades para la educación al manifestar una amplia gama de funciones tales como: ser fuente de información, canal de comunicación interpersonal y para el trabajo colaborativo, el intercambio de información e ideas, medio de expresión y para la creación, instrumento cognitivo y para procesar información, instrumento para la gestión, medio lúdico y para el desarrollo psicomotor, cognitivo y recurso interactivo para el aprendizaje.

Sin embargo, innumerables estudios e investigaciones a nivel mundial concluyen que el aprovechamiento efectivo de las potencialidades de las nuevas tecnologías en el campo de la educación, está en relación directa con la existencia de proyectos pedagógicos viables que faciliten su uso como medio para renovar las prácticas pedagógicas y generar nuevas competencias en los alumnos. Es por ello que EDUCACION DIGITAL HP está preocupado por aportar nuevas metodologías y recursos a las instituciones educativas, a través del desarrollo e implementación de programas educativos centrados en el uso de las nuevas tecnologías.

- Aprender sobre las TIC's: en su estado más elemental, corresponde a lo que se denomina Alfabetización Computacional. Es simplemente aprender a conocer y utilizar la computadora, paquetería y demás recursos tecnológicos y entender sus ventajas y desventajas. Consiste en adquirir las competencias básicas en el uso de las TIC's.
- Aprender de las TIC's: esta modalidad se centra en el aprovechamiento de los recursos tecnológicos para elevar la productividad realizando actividades en menor tiempo y de mejor manera.
- Aprender con las TIC's: corresponde a innovar las prácticas docentes, aprovechando las nuevas posibilidades didácticas que ofrecen los recursos tecnológicos como un medio a través del cual se puede aprender significativamente y estimular el desarrollo cognitivo de los alumnos.

EDUCACION DIGITAL HP



COMPETENCIAS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

El programa de Dimensión Educativa HP 2.0 / SMN contempla, para el área de capacitación y actualización los siguientes paradigmas:

- Competencias.
- Internet.
- Redes Sociales.

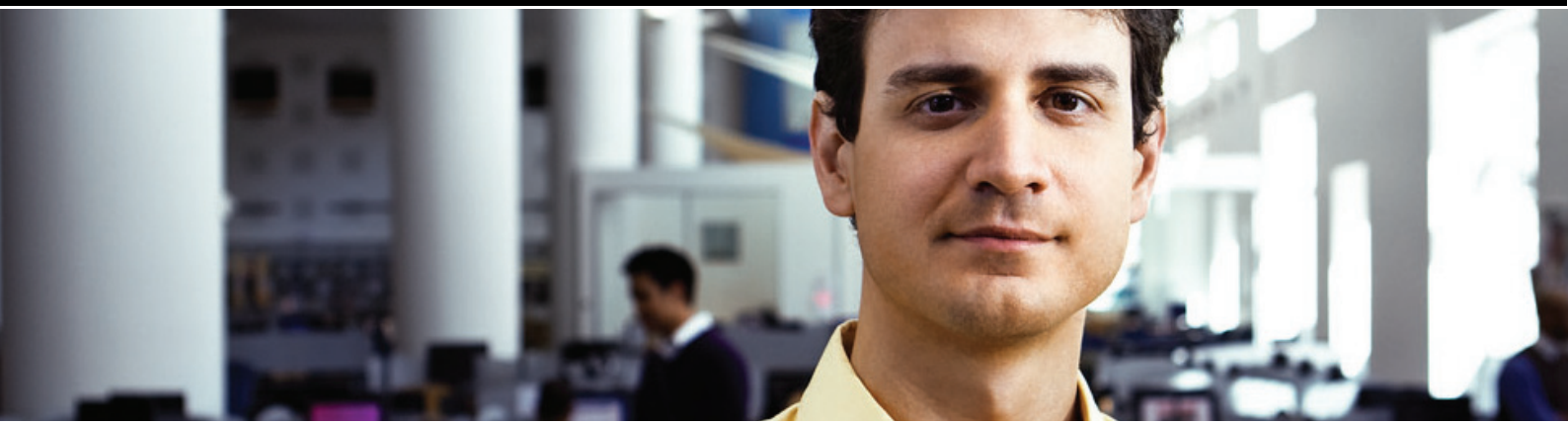
El término 'competencia' hace referencia a un conjunto de propiedades de cada uno de nosotros que se están modificando permanentemente y que tienen que someterse a la prueba de la resolución de problemas concretos, ya sea en la vida diaria o en situaciones de trabajo que encierran cierta incertidumbre y cierta complejidad técnica. Las competencias en las personas son el resultado del dominio de conceptos, destrezas y actitudes; por tanto, ser competente significa que la persona tiene el conocimiento (la información y los conceptos), es decir, el saber.

Es importante hacer notar que introducir la filosofía de las competencias en las Instituciones Educativas presupone un cambio de mentalidad y de enfoque del trabajo docente. Así no basta con cambiar el contenido curricular de los Programas de Estudio, sino además, deben actualizar los campos disciplinarios de inglés, computación y tecnología en áreas como matemáticas, química y física.

Trabajar bajo el marco de las Competencias, implica el cambio de metodologías de enseñanza, en donde se incluya a la tecnología no como materia de estudio, sino como parte de la máquina generadora de enseñanza, esto es emplear la computadora y los pizarrones inteligentes entre otras opciones. Así que una propuesta educativa asertiva administrará la educación de manera equivalente es decir, reconocerá la existencia de "públicos diferentes" para los cuales preparará contenidos específicos de su audiencia, sin perder ni cantidad, ni profundidad…en una palabra la misma calidad, presentada en la forma idónea para cada grupo receptor.
El paradigma de las Competencias no genera empleo, hace empleable a la gente.

A través de este programa, HP busca desarrollar y fortalecer las siguientes competencias de docentes y alumnos:

EDUCACION DIGITAL HP



COMPETENCIAS PARA LA VIDA:

- Generación de nuevos aprendizajes a partir de las nuevas tecnologías.
- Competencias para la búsqueda, organización y jerarquización de la información.
- Competencias para el análisis y la síntesis de la información.
- Competencias para el desarrollo de productos informativos, producción de textos y metodologías para la enseñanza y el aprendizaje para el trabajo colaborativo y para la solución de problemas cotidianos del entorno en el que se desenvuelve la persona.

COMPETENCIAS PARA EL USO Y MANEJO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN:

- Uso y manejo de las herramientas del Office.
- Uso de Internet y redes básicas
- Soporte y mantenimiento de PC´s
- Uso y manejo del aula telemática.

ACREDITACIÓN DE COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS PARA LA PRODUCTIVIDAD

FORMACIÓN DE PROFESORES TUTORES

LEARNING CONTENT DEVELOPMENT SYSTEM (LCDS)

ACCESIBILIDAD