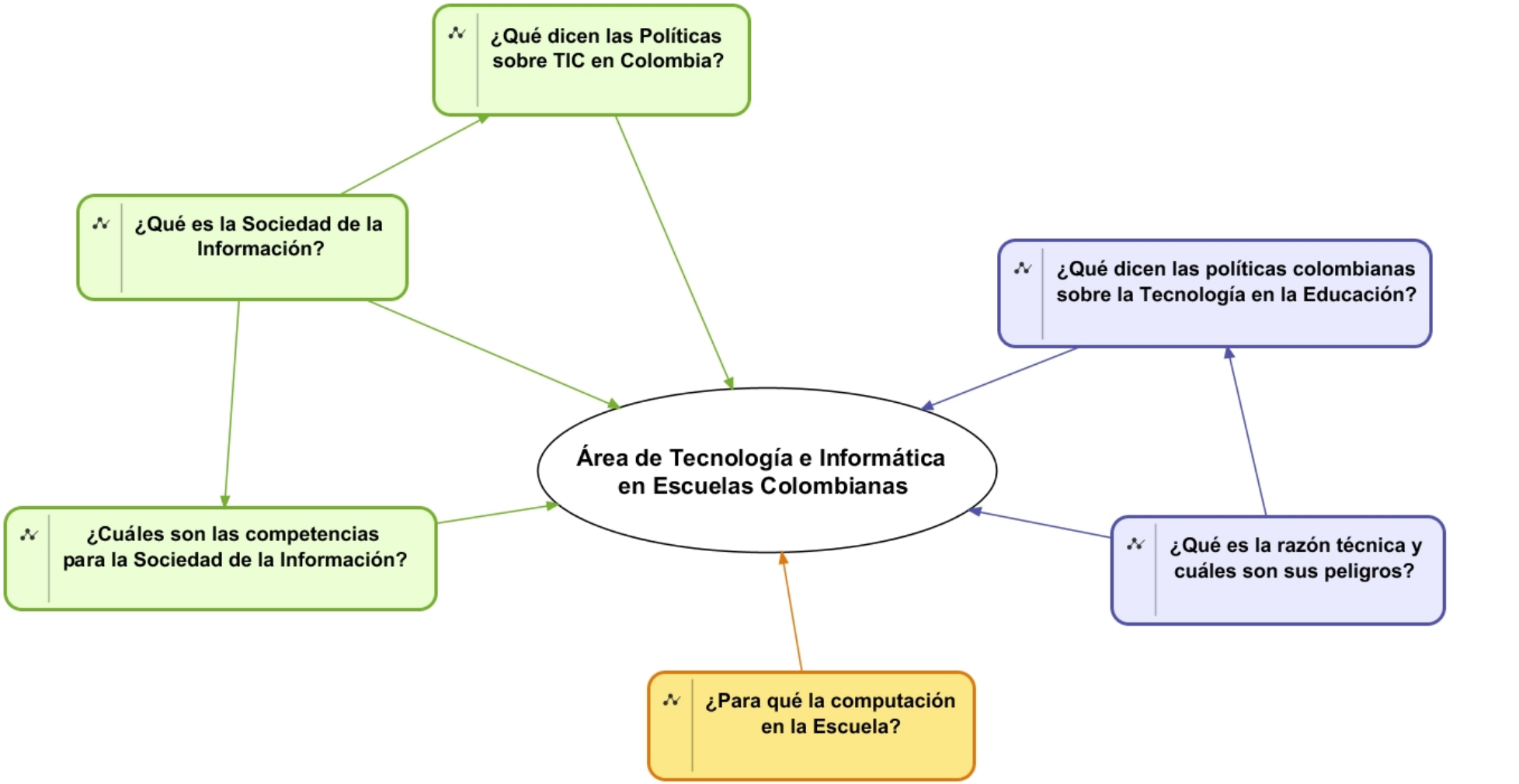
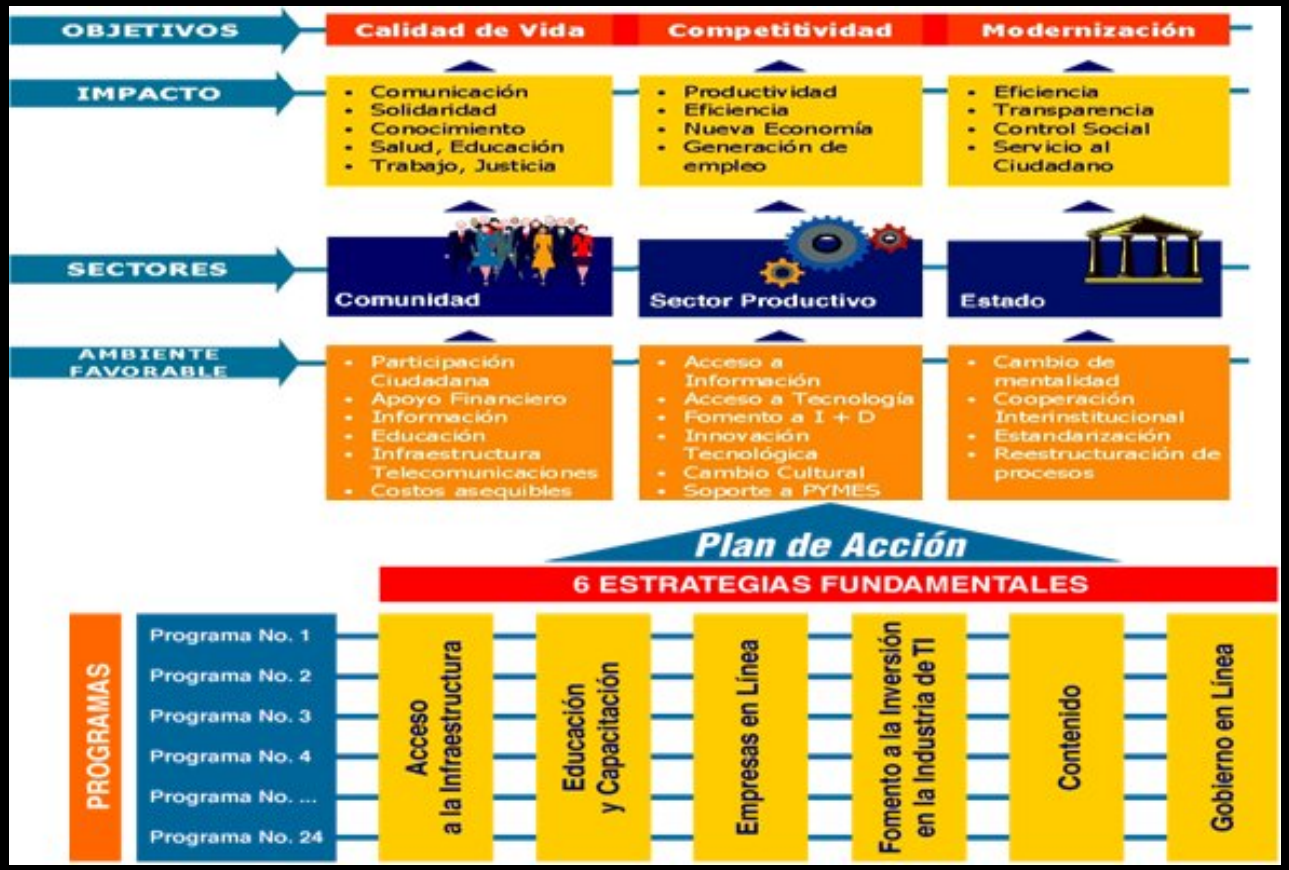


Creado por:
Ulises Hernandez Pino
ulises@unicauca.edu.co
Popayán, 27 de Enero de 2012

Políticas: Agenda de Conectividad Compes 3072/2000

Desarrollo social a través de modelo de desarrollo económico basado en el conocimiento.

Se requiere infraestructura computacional, informacional y social

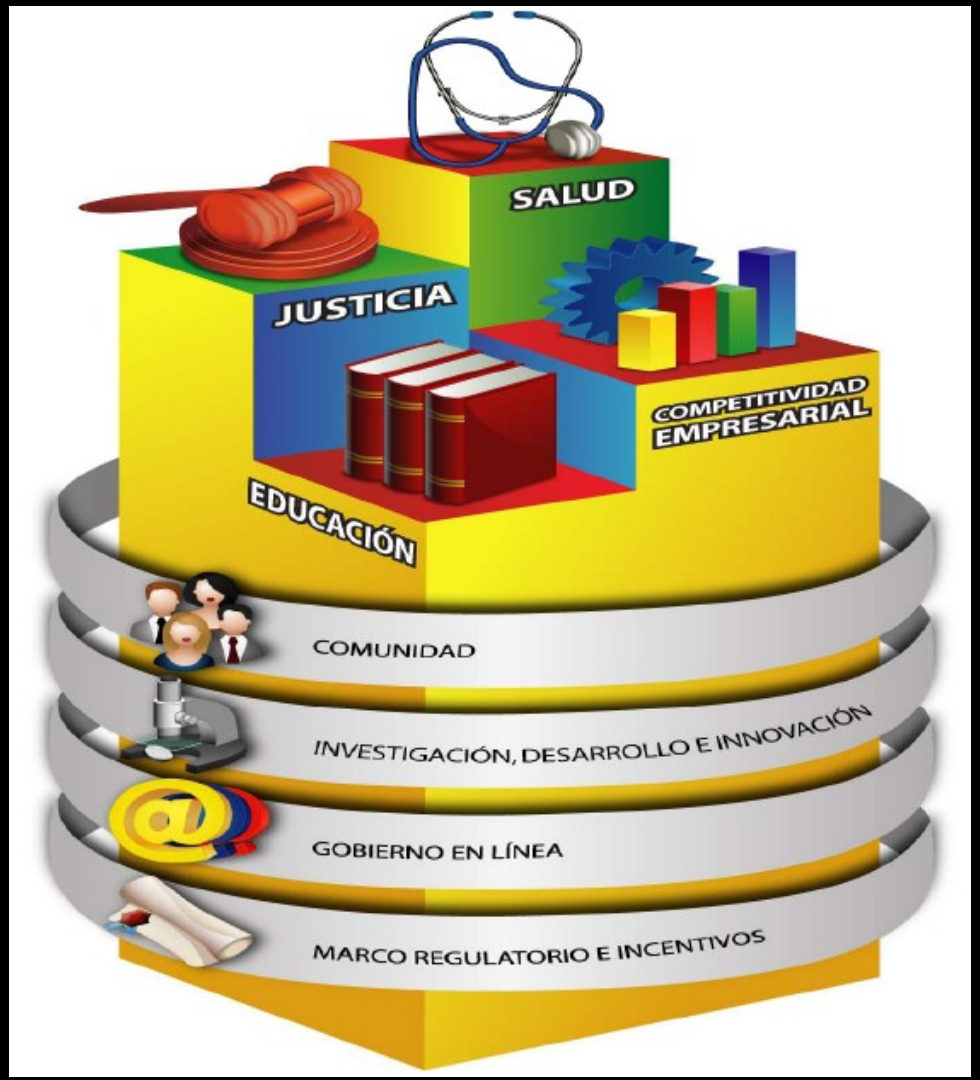


pdf http://www.dnp.gov.co/Portals/0/archivos/documentos/Subdireccion/Conpes/3072.pdf

Políticas: Plan Nacional de TIC Ministerio de Comunicaciones 2008

Objetivo: que en el 2019 todos los colombianos estén conectados e informados haciendo uso eficiente de las TIC para mejorar la inclusión social y la competitividad

Ley 1341 de 2009:
Ley de TIC



web http://www.eduteka.org/PlanTIC.php

Políticas: Plan Vive Digital
Ministerio de TIC 2010

web | http://vivedigital.gov.co/descargas.php

Políticas: Plan Decenal 2006-2016 Ministerio de Educación Nacional

Desafios:

- Fines y calidad de la educación en el siglo XXI

- Educación en y para la paz, la convivencia y la ciudadanía

- Renovación pedagógica y uso de las TIC en educación

- Ciencia y tecnología integradas a la educación

htm http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/w3-article-166057.html

SI: Tecnología y Economía

Manuel Castell (La Sociedad Red, 2000):
- En la Sociedad de la Información la productividad depende del uso de tecnologías para la generación de conocimiento que produzca innovación en los productos y servicios de la economía.
- Las elites aprenden sobre tecnología desarrollandola, por eso innovan permanentemente. Los demás aprenden tecnología usandolas.

Ley 1286 de 2009: Ley de CT+I
- Modelo económico basado en la generación de conocimiento a través de la investigación.

Generar valor en productos y servicios para ser competitivos en los mercados globales.

jsp http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=34850

SI: Tecnología, Lenguaje y Cognición

Vannevar Bush (Cómo podríamos pensar, 1945):
- Antes la tecnología potenciaba la fuerza física del hombre, ahora potencia su capacidad mental.

Jordi Berrio (La Obra de McLuhan, 2005):
- Los "medios" son una extención del cerebro al tiempo que lo cambia. El medio es el mensaje.
- Occidente se sustanta en la lógica de pensamiento escrita: líneal, causal, etc. Pero el mundo digital es audio-visual.

Marco Raúl Mejía (Nuevas Comunicaciones Educativas, 1994):
- Las nuevas tecnologías generan un espacio cultural diferente y con ello un lenguaje para su acceso, que esta desarrollando otro tipo de subjetividades.
- Cada cultura comunicativa tiene lenguajes y desarrolla lógicas de pensamiento particulares.
- Las tecnologías han logrado (desde lo audio-visual) lo que la escuela no ha podido (desde lo escrito): llevar un mundo simbólico a todos.

htm http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/vbush-es.html

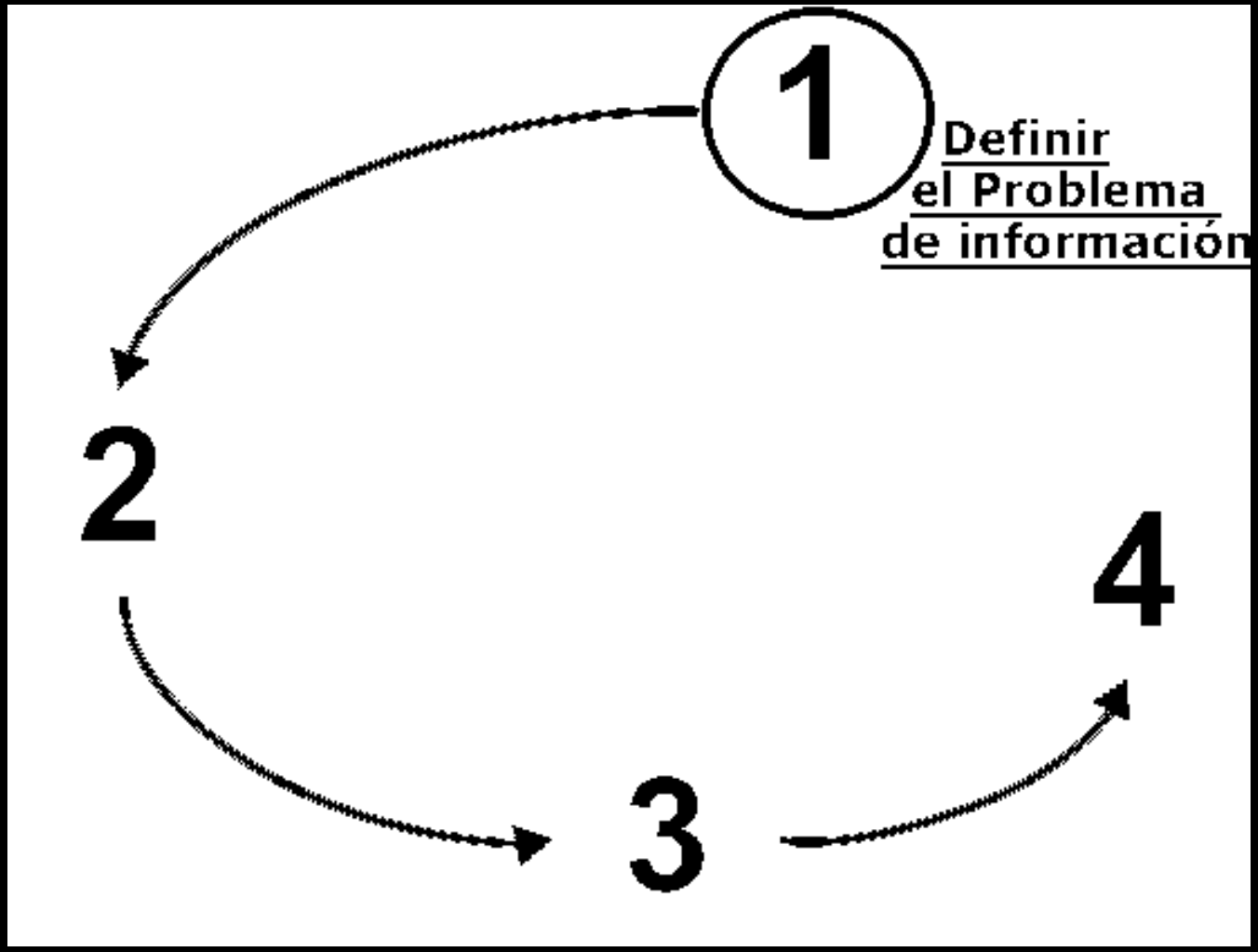
Logros para Estudiantes del Siglo XXI

web http://www.eduteka.org/modulos/10/306/386/1

ISTE: Estándares en TIC para Estudiantes

web http://www.eduteka.org/modulos/11/335/59/1

Modelo Gavilan para CMI



web http://www.eduteka.org/modulos/1/1/

Lineamientos Curriculares (CN) y Estándares Básicos de Competencia

Educación en Tecnología (1985)
Tecnología e Informática (1994)
Estándares en Tecnologia (2008)

Tecnología: transformar el entorno para resolver problemas con base en el conocimiento científico.

Componentes:
- Naturaleza y evolución
- Apropiación y uso
- Solución de problemas
- Tecnología y sociedad

web http://menweb.mineducacion.gov.co/lineamientos/inicio.asp

htm http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/article-160915.html

?Qué es la razón técnica y cuáles son sus peligros?

Jesús Martín-Barbero (Razón técnica/Razón política, 2004):
- Tecnologías cambian el pensamiento (Marx, Husserl)
- Técnica produce una visión determinista del futuro (Heidegger)
- Hoy, la verdad no sólo esta en lo sensible o en el intelecto, puede estar en lo virtual creado por la mente-maquina.

Jurgüen Habermas (Ciencia y Técnica como ideología, 1985):
- Racionalidad técnica esta orientada a buscar la eficiencia sin cuestionar los fines, por tanto es forma de dominación ideológica.
- Perdida de cosmovisiones ocaciona incapacidad de orientar el actuar.
- Ciencia y técnica son ideología porque sólo buscan la innovación pero manteniendo el Status Quo de este tipo de dominación.

web http://www.mediaciones.net/2005/01/razon-tecnica-y-razon-politica-espaciostiempos-no-pensados/

Computación: Programar

Gary Stager (En Pro de los Computadores, 2003):
- El computador es para expresar ideas a través de la programación así como un instrumento músical permite expresarse a través de la música.
- Desarrolla estructura mental y habilidades de pensamiento.
- Se requiere tiempo, atonomía y privacidad con el computador.

Neal Stephenson (En el principio... fue la línea de comandos, 1999):
- Las interfaces gráficas no sólo facilitan el manejo del computador, imponen metáforas y con ello formas de ver el mundo, pero promueven la ignorancia tecnológica porque no se requiere pensar.
- Escribir comandos implica dar instrucciones claras al computador y esto nos obliga a entender como funcionan las cosas.

Shuchi Grover (Ciencias de la Computación para no Universitarios, 2009):
- Ciencias de la Computación no es para aprender a usar programas.
- Es pensamiento algoritmico, lógica boleana y estructuras de datos.

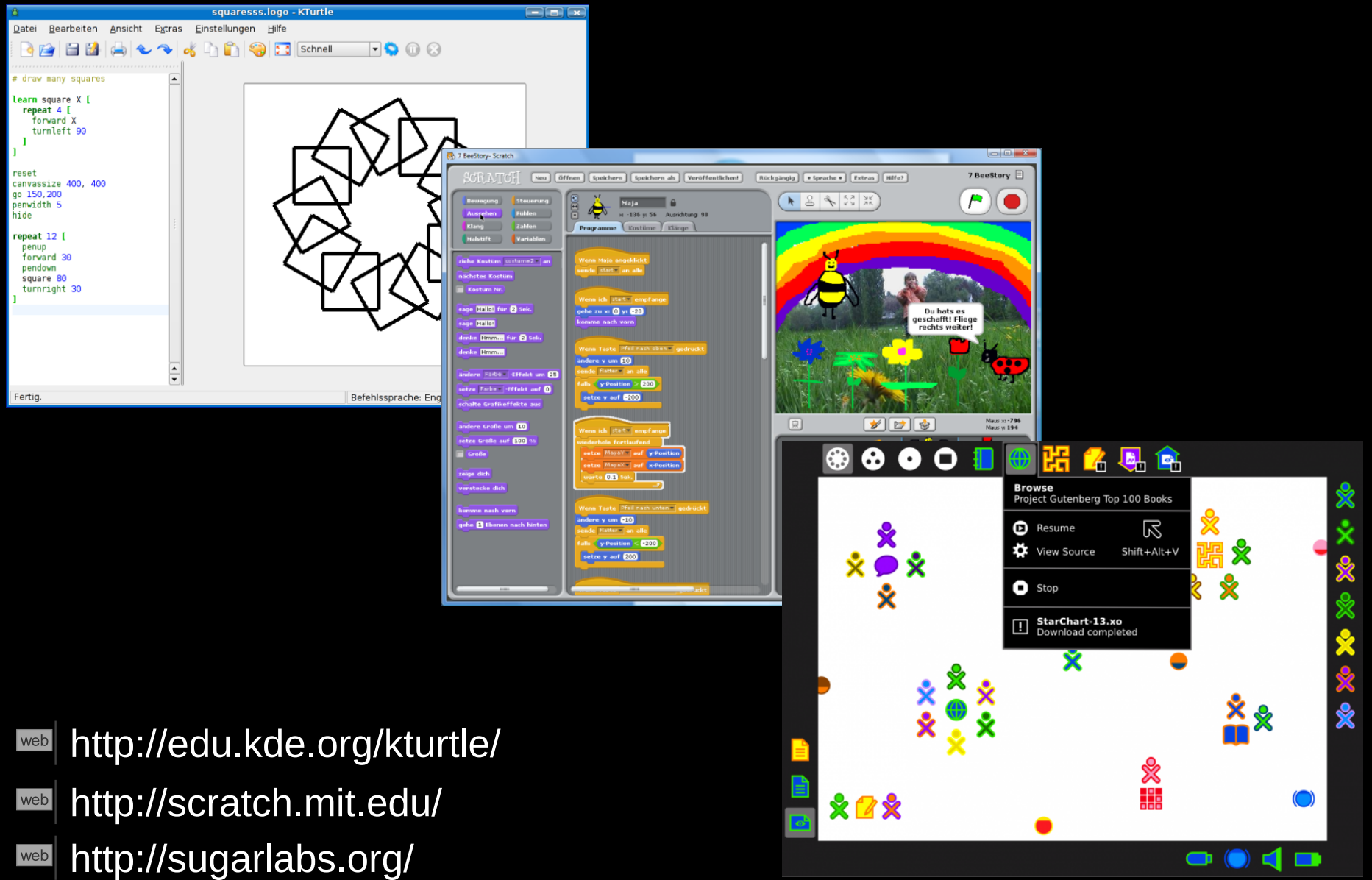
web http://www.eduteka.org/ProComputadores2.php
web http://www.eduteka.org/CSNinhos.php
web http://biblioweb.sindominio.net/telematica/command_es/

Computación: Construccionismo

Seymourt Papert (?Qué es Logo?, 1999):
- Logo es más que un lenguaje de programación, es una filosofía sobre la educación para la vida.
- Construccionismo tiene que ver con construir, reflexionar y socializar.
- El computador sirve para informar y para crear haciendo calculos, Logo se inclina por lo segundo.
- En la escuela se privilegia más la transmisión de información, que el aprendizaje a partir de la acción social, operativa y cognitiva de crear y construir cosas.
- El estudiante aprende a aprender, si ve cómo el docente aprende al resolver problemas concretos y reales.
- Así como el estudiante es capaz de cosas increibles si se les da la oportunidad, el docente también es capaz.

web http://www.eduteka.org/Profesor2.php

Computación: Logo, Scrath, Sugar



- web http://edu.kde.org/kturtle/
- web http://scratch.mit.edu/
- web http://sugarlabs.org/