

PROGRAMA GENERAL

Unidad I

1. Nociones generales

- La sociedad de la información
- Las tecnologías de la información y la comunicaciones (TIC)
- La alfabetización digital
- Funciones de las TIC en educación

Unidad II

1. Los Recursos didácticos y los medios didácticos

- Los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Los medios didácticos
- Software educativo

Unidad III

1. Evaluación del software educativo

- Tutoriales/Juegos:
 - Valoración
 - Exploración
 - Documentación
- Simulación/Enciclopedias:
 - Características
 - Valoración
 - Exploración
 - documentación
- Evaluación de un programa usando distintos modelos
 - Ficha Grupo Orixe
 - Ficha Universidad de Barcelona

Unidad IV

1. Web educativas
 - Tipología y Funciones
 - Espacios Web de interés educativo

Unidad V

1. Diseño de Medios Didácticos
 - Diseño y desarrollo multimedia
 - Características de los programas educativos multimedia
 - Guía metodológica para la elaboración de multimedia

Unidad VI

1. Plataformas virtuales con finalidades educativas – Plataformas e-learning
 - Generalidades
 - Tipos de actividades y datos
 - Manejo y producción de datos: Imágenes
 - Manejo y producción de datos: Sonidos
 - Manejo y producción de datos: Texto
 - Utilización de foros
 - Administración de clases virtuales

Unidad VII

1. Aplicaciones de los programas educativos
 - Rompecabezas
 - Asociaciones
 - Actividades de Texto
 - Sopa de letras
 - Crucigramas
 - Paquete de actividades

PLANIFICACION

Objetivos

- Proponer al alumno una metodología de trabajo.
- Apuntar a la formación y a la educación, y no a la información o la erudición
- Guiar y no dirigir, alentando la creatividad.
- Introducir al estudiante en el proceso de diseño multimedia y el uso de la computadora.
- Promover el diálogo y el libre intercambio de ideas.
- Entregar una visión de los conceptos, herramientas y prácticas de los programas multimedia como forma de registro y conocimiento de la realidad circundante y como forma, a través de la cual se muestran las ideas y los proyectos en sus múltiples escalas.
- Capacitar al alumno en recursos didácticos digitales
- Comprender la alfabetización digital como principio pensante, analítico y proyectivo

Contenidos

CONCEPTUALES

- Importancia de la informática como recurso educativo.
- Distinción entre recursos didácticos y medios didácticos.
- Web educativas.
- Software educativo.
- Técnicas de manejo de herramientas de producción de datos.
- Plataformas virtuales con fines educativos
- Técnicas de diseño de software educativo

PROCEDIMENTALES

- Planteamiento de problemas técnicos
- Análisis y clasificación de webs educativas y software educativo.
- Trabajo en laboratorio de informática mediante la utilización del software educativo como recurso didáctico
- Utilización de plataformas virtuales

ACTITUDINALES

- Valoración de la importancia de las nuevas tecnologías, la representación y el uso adecuado de vocabulario para una comunicación eficaz
- Orden y limpieza en la elaboración y presentación de documentos técnico-informáticos
- Reconocimiento de la importancia de la realización de software educativo como acercamiento al pensamiento a través de recursos informáticos
- Valoración de la importancia de los sistemas informáticos para mejorar la eficacia y la rapidez en la ejecución del software educativo.

Desarrollo

ACTIVIDADES

- Clases teórico-prácticas participativas.
- Trabajos prácticos individuales y grupales
- Taller de proyecto.
- Uso del laboratorio de computación

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Para la comprensión y aprehensión de los distintos temas, se aplicarán técnicas grupales que incentiven la participación y el intercambio de ideas. Hoy no es posible concebir la relación docente-alumno como una oposición, sino como una colaboración o cooperación, donde las dos partes crezcan y se enriquezcan mutuamente y donde el profesor se convierta en unificador, en el mediador entre el individuo y su ambiente. Esa participación, esa comunicación, ayuda a la creación del clima afectivo necesario para la transmisión de conocimientos.

La educación del alumno es siempre la auto educación del maestro. El maestro aprende gradualmente a distinguir y anticipar las verdaderas necesidades del alumno. Lo que necesita y no necesita; cuánto puede dar de lo que se requiere y cuánto no. Aprende su responsabilidad frente a la vida puesta a su cuidado y, al tiempo que aprende, se educa a sí mismo.

RECURSOS DIDÁCTICOS

Se utilizarán para la mejor transmisión y ejemplificación de conocimientos, las distintas técnicas con que se dispone, desde los tradicionales pizarrón, revistas y libros, hasta diapositivas, transparencias y audiovisuales.

Se utilizará el Laboratorio de Informática como centro de diseño.

Además del cuidado del rol del profesor como guía, organizador y animador, es importante la realización por parte de éste, al finalizar cada uno de los encuentros, de una síntesis de los temas tratados.

Las clases prácticas se dan en forma de taller y, durante las mismas, se intercalan partes teóricas.

Evaluación

REGIMEN DE CURSADA Y PROMOCIÓN

- El sistema de evaluación estará basado en la escala de 1 a 10
- La nota mínima para la regularización es de 4
- La nota mínima para la promoción es de 7
- La asistencia mínima para la regularización y la promoción es del 80 %
- Se efectuarán dos exámenes parciales durante el cuatrimestre

Condiciones para la regularidad:

- 80 % de asistencia a clase
- Nota mínima de 4 en los trabajos prácticos y los parciales

Condiciones para la promoción

- 80 % de asistencia a clase
- Nota mínima de 7 en los trabajos prácticos y los parciales

Cronograma de prácticas

Trabajo practico No 01

- Análisis de las filminas sobre recursos y medios didácticos. Concepto y clasificación.

Trabajo práctico No 02

- Análisis de distintos software educativos y fichaje de los mismos.

Trabajo práctico No 03

- Análisis de las distintas webs educativas y fichaje de las mismas.

Trabajo práctico No 04

- Desarrollo de un proyecto de recurso didáctico, en el laboratorio de informática, a través de una plataforma virtual.

Recursos materiales

- Aula de clase
- Filminas y audiovisuales
- Laboratorio de informática
- Software educativo
- Plataforma virtual del INFOD
- fotocopias

Bibliografía

Bibliografía digital aportada por la cátedra.
Manuales de Software educativo
Guías de clase