

UNIVERSIDAD NACIONAL DE
SANTIAGO DEL ESTERO

FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y
TECNOLOGÍAS

LICENCIATURA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Informática Educativa – Optativa II

Plan de Estudios: 2011

Docentes:

Ing. Greta Chéquer

Lic. Ivanna Maldonado

AÑO 2016

1. Identificación:

1.1. *Asignatura:* Informática Educativa

1.2. *Carrera:* Licenciatura en Sistemas de Información

1.3. *Plan de Estudio:* 2011

1.4. *Ubicación de la asignatura:*

1.4.1. *Módulo:* 10º Año: 5º

1.4.2. *Ciclo al que pertenece:* Segundo

1.4.3. *Área a la que pertenece:*

ÁREAS	CARGA HORARIA EN HORAS RELOJ
Ciencias Básicas	
Teoría de la Computación	
Algoritmos y Lenguajes Arquitectura	
Sistemas Operativos y Redes	
Ingeniería de Software, Bases de Datos y Sistemas de Información	
Aspectos Profesionales y Sociales	
Otra	x
CARGA HORARIA TOTAL DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR	60 horas

1.4.4. *Carga Horaria Semanal:*

4 horas semanales en 15 semanas.

4 horas presenciales: 2 de teoría y 2 de práctica.

1.4.5. *Correlativas anteriores:*

Correlativas débiles:

Optativa I

Correlativas fuertes: -

1.4.6. *Posterior:* No tiene.

1.5. *Objetivos establecidos en el Plan de estudios:*

- No se detallan objetivos en el plan de estudios.

1.6. *Contenidos mínimos establecidos en el Plan de estudios:*

- Enfoque psicopedagógico y paradigmas de la Informática Educativa.
- Recursos informáticos utilizados con fines didácticos. Enseñanza /Instrucción/Entrenamiento asistido por computadora.
- Programas tutoriales.
- Lenguajes de autor.
- Software educativo. Aspectos. Tipos de software educativos. Tutoriales, práctica y ejercitación, simulación, hipertextos e hipermedias.
- Herramientas para la producción de software educativo.
- Calidad del Software Educativo.
- E-learning, B-learning, M- learning y U-learning.
- Plataformas educativas virtuales. Recursos educativos en Web 2.0.

1.7. *Año académico: 2016*

2. Presentación

2.1. Ubicación de la Asignatura como tramo de conocimiento de una disciplina

En esta asignatura se pretende dar un enfoque general sobre la problemática de la Informática Educativa, que tanto ha inquietado a la comunidad educativa. Está ubicada en el décimo módulo de la carrera. La Facultad habilitará cada año académico dos (2) o más de las asignaturas propuestas como Optativa II.

2.2. Conocimientos y habilidades previas que permiten encarar el aprendizaje de la Asignatura

Los alumnos deberán conocer metodologías de diseño para desarrollar proyectos multimedia eficientes.

2.3. Aspectos del Perfil Profesional del Egresado a los que contribuye la asignatura

La asignatura contribuye a que los alumnos sean capaces de:

- Diseñar y construir un software educativo de tipo tutorial-ejercitativo para el ámbito educativo preferentemente para el nivel secundario o universitario.
- El desarrollo del software educativo deberá contemplar la utilización de todas las herramientas aprendidas y ejercitadas durante el año, teniendo en cuenta las guías de actividades utilizadas en el transcurso del mismo.

3. Objetivos

3.1.- Objetivos Generales

Que los estudiantes logren conocer los fundamentos básicos de la Informática Educativa, sus herramientas metodológicas, las técnicas y que a partir de un enfoque pedagógico sean capaces de plantear y analizar situaciones problemáticas que surjan desde otras disciplinas.

3.2.- Específicos

Que al alumno sea capaz de:

- Alcanzar un manejo aceptable de terminología usual en Informática Educativa, al mismo tiempo expresar sus ideas y opiniones utilizándolos correctamente.
- Iniciar la elaboración de posturas personales derivadas del uso de las computadoras en la educación.
- Integrar los utilitarios de mayor difusión.
- Adquirir el conocimiento y las habilidades básicas que les posibiliten asesorar a instituciones en la organización, selección y utilización de los medios.

4. Selección y organización de contenidos

4.1.- Programa sintético

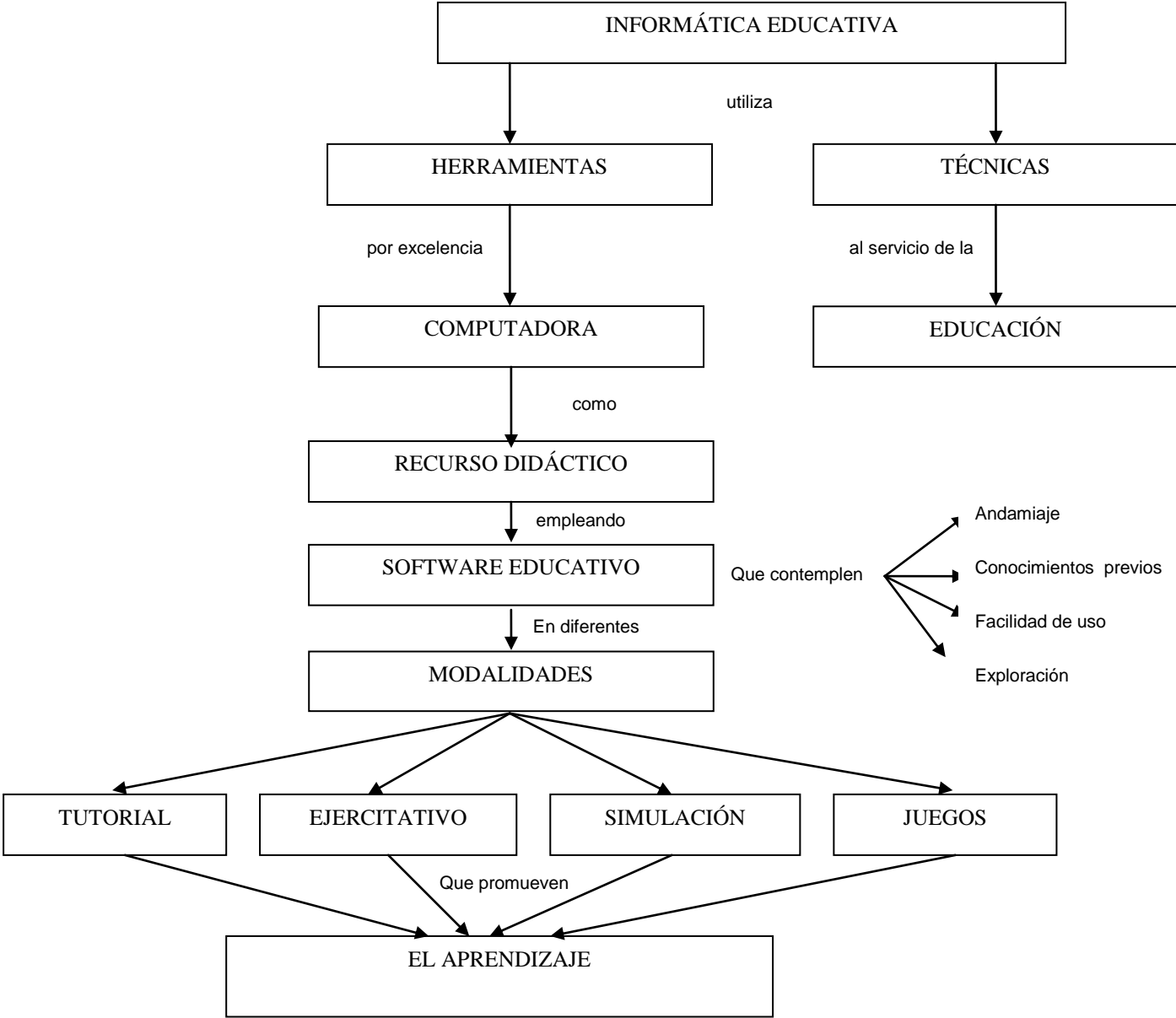
Unidad 1: La computadora como recurso didáctico

Unidad 2: Software Educativo

Unidad 3: Enseñanza y aprendizaje en Entornos Virtuales

Unidad 4: Herramientas para la producción de Software Educativo

4.2- Articulación Temática de la Asignatura /Obligación Curricular



4.3- Integración horizontal y vertical con otras asignaturas.

4.4- Programa Analítico

Unidad 1: La computadora como recurso didáctico

Definiciones. Contextualización. Herramientas y técnicas informáticas.

Primeras experiencias. Sistema lineal. Sistema ramificado. Las nuevas tecnologías en la educación.

Recursos informáticos utilizados con fines didácticos. Enseñanza/Instrucción/Entrenamiento asistido por computadora. Clasificación de los recursos informáticos.

La educación sobre Informática y la Informática Educativa. Enfoque psicopedagógico y paradigmas de la Informática educativa.

Unidad 2: Software Educativo

Modalidades: tutoriales, ejercitativos, simulación y juegos. El ordenador en la administración escolar. Ventajas de su uso.

Diseño de software educativo: criterios. Calidad del Software Educativo.

Entornos interactivos multimediales. Del texto al Hipertexto. Ventajas de estos productos.

Tratamiento de la información. Técnicas y recursos de multimedia aplicadas a la educación

Concepción del software educativo desde la perspectiva pedagógica. Enfoques teóricos: factores afectivos, motivacionales y valorativos. Evaluación del software educativo.

Lenguajes de autor.

Unidad 3: Enseñanza y aprendizaje en Entornos Virtuales

La Web 2.0 y su influencia en la educación.

Comunidades virtuales de aprendizaje: conceptos. Entornos virtuales. Redes de aprendizaje.

El aula virtual. Funciones educativas de un aula virtual, objetivos y modalidades de organización de las actividades.

Campus Virtual o Plataformas de e-Learning. Características del B-Learning, M-Learning y U-Learning.

El aprendizaje colaborativo: Ventajas. Herramientas Colaborativas. Ejemplos de aplicación. Roles de los profesores y de los estudiantes.

Actividades didácticas de la Web: la Webquest. Ejemplos de aplicación.

Unidad 4: Herramientas para la producción de Software Educativo.

Creación de Ejercicios de Evaluación con HotPotatoes: Herramienta de aplicación.

Introducción de datos. Configuración del diseño. Ejemplos de cada tipo. Opciones de formato.

Publicación de páginas web. Creación de unidades con ejercicios de evaluación y comprensión.

Videos Educativos con CamStudio. Presentación. Interfaz del programa. Configuración de áreas de grabación. Configuración de cursor, opciones de audio y video. Formato de texto,

imagen y transparencia. Tratamiento de archivos AVI y Flash SWF. Opción de zoom. Aplicación Magnifying Glass. Opciones de configuración de la lupa. Publicación de videos.

Herramienta Didáctica Webquest. Origen. Concepto. Características generales. Componentes básicos: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión. Componentes complementarios: portada, créditos, referencia, guía didáctica y agradecimiento. Ejemplos. Diseño de una WebQuest. Herramientas online. Socialización del producto final.

Evaluaciones con Portfolio. Concepto. Utilidad. Clasificación. Estrategia de evaluación. Proceso de elaboración y uso. E-portfolio. Herramienta online.

Diseño de Material Educativo Multimedia con Kompozer y Gimp. Menú de herramientas. Consideraciones previas. Edición de texto, tipos de listas y formato de líneas horizontales. Vínculos internos y externos. Enlace a otras webs y correo electrónico. Tablas. Estructura de la tabla. Imágenes. Propiedades de las imágenes. Gestión de videos en la Web. Integración de la estructura del sitio. El entorno de trabajo de Gimp. Edición y tratamiento de imágenes. Funcionalidades. Retoque digital fotográfico. Filtros. Gif con fondos transparentes. Máscaras y capas. Portadas con máscaras. Botones. Atributos y opciones avanzadas.

Plataforma Social Educativa Edmodo. Registro y preferencias. El entorno social de Edmodo. Interfaz del profesor y del alumno. Creación y administración del grupo. Gestión de Mensajes. Publicaciones. Asignaciones y calificación de actividades. Calendario de tareas. Páginas públicas. Manejo de la biblioteca. Edmodo-móvil.

Presentaciones Multimedia con Prezi. Registración en Prezi. Plantillas. Diseños predefinidos. Visualización, edición y formato. Inserción de contenido multimedia. Presentación del proyecto.

Entorno de Aprendizaje de Lenguaje de Programación Scratch. Configuración. Elementos del menú de Scratch. Escenarios y personajes. Zona de programación. Módulos de construcción. Secuencias de comandos para objetos, gráficos y sonido. Manipulación de medios. Compartir y colaborar.

4.5- Programa y cronograma de Trabajos Prácticos

Unidad	Tema	Fecha
Trabajo práctico nº 1:	La computadora como recurso didáctico: antecedentes.	Agosto
Trabajo práctico nº 2	Modalidades del uso de las computadoras en educación.	Agosto
Trabajo práctico nº 3	Software educativo: Fichas de evaluación.	Septiembre
Trabajo práctico nº 4	Enseñanza en entornos virtuales	Octubre - Noviembre
Trabajo de Integración del Taller	Diseño de materiales educativos creativos para buscar soluciones a las	Durante el cuatrimestre

	necesidades actuales, el cual se sustenta en un enlace entre lo teórico y lo práctico, aplicando e integrando las herramientas enseñadas en la Unidad N° 4.	
--	---	--

4.6- Programa y cronograma de Actividades de Formación Experimental.

La construcción de un software educativo es requisito para la acreditación de la asignatura Informática Educativa – Optativa II. Para ello, la formación experimental se conforma mediante el desarrollo de ocho trabajos prácticos desarrollados en clases de taller. En el taller, se trabaja en uno de los laboratorios de computación, dependiente de la FCEyT, equipado con computadoras, todas conectadas en red e internet, en donde los alumnos realizan las prácticas, que finalizan en un trabajo de Taller Integrador.

Clase de Taller - Trabajo Práctico 1: Creación de Ejercicios de Evaluación con Hot Potatoes.

Información del Software. Esta es una aplicación distribuida que permite crear sitios web dinámicos sin necesidad de tener ningún tipo de conocimiento sobre lenguaje web. Posee seis utilidades independientes, que permiten elaborar diversos ejercicios interactivos de tipo página web compatible con todos los navegadores actuales. Hot Potatoes crea automáticamente las páginas con actividades de crucigramas, asociación o relación, textos para completar, ordenar frases o palabras, elegir una opción entre varias. Además, tiene una potente herramienta que sirve para elaborar unidades complejas enlazando los ejercicios desarrollados individualmente.

Objetivo: Crear diversos ejercicios de (auto) evaluación y comprensión mediante la aplicación Hot Potatoes para su publicación en páginas web dinámicas.

Actividades Programadas. Para probar los diferentes utilitarios de ejercitación, concretar la siguiente secuencia de tareas:

- Seleccionar una de las herramientas: Jcloze, Jquiz, Jcross, Jmix y Jmatch, según el tipo de test que desee generar (crucigramas, ejercicios de frase desordenada, ejercicios de asociación, preguntas y respuestas múltiples, etc.).
- Configurar los datos requeridos para cada ejercicio (título, respuestas, ayuda, frases, etc.)
- Configurar el formato del archivo, el aspecto de diseño, el tiempo destinado a la resolución del ejercicio, los botones de navegación y mensajes de corrección, etc.
- Publicar el ejercicio terminado y controlar su funcionamiento desde un navegador web.
- Construir la unidad, para obtener un menú principal que permita elegir el ejercicio a resolver.

Clase de Taller - Trabajo Práctico 2: Videos Educativos con CamStudio.

Información del Software. Esta aplicación es de código abierto, se encuentra liberado bajo licencia GPL. Es una herramienta que permite capturar la actividad de la pantalla de la computadora y generar un archivo de video (.avi) o un archivo Flash (.swf) de peso reducido. El usuario podrá crear presentaciones incluyendo audio de alta calidad, grabar videotutoriales para explicar el procedimiento para realizar determinada tarea, grabar secuencias paso a paso de la utilización de algún programa, diseñar manuales sobre el uso de programas informáticos, permite también, grabar anotaciones personalizadas.

Objetivo: Aplicar las herramientas de CamStudio en el diseño y desarrollo de videos educativos.

Actividades Programadas. Diseñar un video tutorial, seleccionando un tópico orientado a cualquier nivel de enseñanza. El desarrollo de la actividad deberá contemplar la realización de las actividades que se plantean a continuación.

- Realizar las configuraciones de audio y video, que se requieran.
- Relatar la presentación a través de un micrófono y elegir una música de fondo de preferencia.
- Añadir comentarios en la grabación.
- Utilizar una herramienta de zoom, llamada Magnifyin Glass 1.1. para mostrar con detalle algún área o sector de la grabación.
- Grabar el video en formato avi.
- Convertir el video en formato flash.
- Publicar el video construido en youtube.com o redes sociales.
- Socializar el video en clase.

Clase de Taller - Trabajo Práctico 3: Herramienta Didáctica WebQuest.

Información del Software. Fue creada por Bernie Dodge en el año 1985. Contiene una estructura con ciertos componentes que se deben respetar en su concreción. Actualmente, existen variados creadores online que incluyen diferentes plantillas de diseño para soportar la estructura de la Webquest. Según Carme Barba: "Es una actividad de investigación guiada con recursos de Internet que tiene en cuenta el tiempo del alumno. Es un trabajo cooperativo en el que cada persona es responsable de una parte. Obliga a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel y prioriza la transformación de la información."

Objetivo: Aplicar las funcionalidades de la Webquest en el desarrollo de un proyecto educativo.

Actividades Programadas. La actividad consistirá en crear en grupo (2 integrantes o más) una WebQuest para algún área temática de cualquier nivel educativo. Para la construcción, tener en

cuenta un creador online presentado por el docente. Respetar estrictamente el contenido específico y preciso, que se debe incorporar en cada componente estructural. El grupo debe realizar una presentación oral de la Webquest en clase.

Clase de Taller - Trabajo Práctico 4: Evaluaciones con Portfolio.

Información del Software. Un portfolio es un sistema de evaluación integrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje; consiste en una selección de evidencias o muestras que tiene que recoger y aportar el estudiante a lo largo de un período de tiempo determinado en el que está aprendiendo, a la vez que posibilita al profesor un seguimiento del progreso de este aprendizaje.

Objetivo: Priorizar la autoevaluación mediante la elaboración de un Portfolio como estrategia de evaluación.

Actividades Programadas. La actividad consiste en redactar un Portfolio con las experiencias personales durante las clases de taller de la asignatura. Para la redacción, ingresar al sitio web online sugerido y organizar diferentes secciones donde demuestre su evolución y auto reflexión en lo aprendido. Con esta herramienta, el profesor puede valorar el desempeño del alumno en la construcción de su propio aprendizaje.

Clase de Taller - Trabajo Práctico 5: Diseño de Material Educativo Multimedia con Kompozer y Gimp.

Información del Software. Kompozer es un editor de textos para crear páginas web estilo dreamweaver. El objetivo de esta herramienta es facilitar el desarrollo de sitios web. Gimp es un software para retoque fotográfico y creación de imágenes similar a Flash.

Objetivo: Diseñar un espacio web utilizando la herramienta Kompozer que soporte el desarrollo de un tutorial educativo.

Actividades Programadas. Elaborar una aplicación educativa de tipo tutorial para la presentación de un contenido en el marco de cualquier nivel educativo. El desarrollo de la actividad deberá contener: (a) excelente diseño de la páginas del proyecto, (b) imágenes con retoque digital y transparencia, portadas generadas con capas y botones realizados con un diseño totalmente personalizado con la herramienta Gimp, (c) enlaces a otras páginas webs (externos), enlaces dentro de la misma página (internos) y a correo electrónico, (d) información organizada mediante tablas, y por último, (e) enlazar a este proyecto ejercicios realizados con **Hot Potatoes** y videos grabados con **CamStudio** y, (f) verificar el funcionamiento del sitio y publicar en youtube.com.

Clase de Taller - Trabajo Práctico 6: Plataforma Social Educativa Edmodo.

Información del Software. Es una plataforma virtual gratuita con apariencia de red social para impartir clases virtuales.

Objetivo: Crear un entorno global para una materia escolar, tipo red social, en la plataforma EdModo para utilizarla como medio educativo.

Actividades Programadas. Registrarse en la plataforma EdModo con perfil de profesor, de estudiante y de padre. En el rol de profesor, diseñar un entorno educativo, que involucre la creación de un grupo de estudio, publicaciones, carpetas y tareas para los miembros. En el rol de estudiante, responder a las publicaciones del profesor, acceder al material de estudio, responder a las tareas asignadas e interactuar con los compañeros de grupo. Por último, como padre alentar el desempeño logrado por el hijo.

Clase de Taller - Trabajo Práctico 7: Presentaciones Multimedia con Prezi.

Información del Software. Es una plataforma multimedia online para la creación de presentaciones similares a las de Microsoft Office PowerPoint pero de manera dinámica y original. Es un puente entre la información lineal y la no lineal. En prezi: imagen, sonido y narración son combinados para generar una presentación que llame la atención directa del espectador. Gracias a la experiencia cinematográfica de la función de "zoom", las personas sentirán como si se transportarán al "mundo" que se ha diseñado, asegurando el impacto visual del contenido.

Objetivo: Aplicar la herramienta Prezi en el diseño y desarrollo de presentaciones educativas.

Actividades Programadas. Diseñar una presentación, seleccionando un tópico orientado a cualquier nivel de enseñanza. Para ello, crear una cuenta en prezi y elegir una plantilla a gusto; luego, planificar una presentación que al menos contenga animaciones, herramienta de zoom, marcos múltiples, imágenes, videos de youtube.com, locución y música de fondo, links a otros formatos, etc. Enviar el enlace a los correos electrónicos de los compañeros para invitarlos a ver la presentación online. Descargar la presentación prezi con formato pdf para enviar al docente. Finalmente, exponer al resto de la clase para ser analizado; las críticas serán muy útiles para ir mejorando las presentaciones.

Clase de Taller - Trabajo Práctico 8: Entorno de Aprendizaje de Lenguaje de Programación Scratch.

Información del Software. Scratch es un lenguaje de programación diseñado para el aprendizaje de las herramientas básicas de programación. Los usuarios pueden crear sus

propias historias interactivas, animaciones, juegos y música, y compartirlas en la web. Se puede trabajar a partir de actividades creadas en Scratch o generar nuevas propuestas.

Objetivo: Transmitir y motivar el aprendizaje de los conceptos de programación con la utilización de Scratch.

Actividades Programadas. Mediante la utilización de una animación Scratch, lograr la concreción de los siguientes propósitos: identificar la estrategia de resolución del problema planteado, identificar las partes que componen la estrategia, reconociendo aquellas que se repiten e implementar la estrategia general y las partes en un nuevo ejercicio de animación similar al analizado.

Clase de Taller - Trabajo Integrador: Construcción de un Software Educativo.

Herramientas. Hot Potatoes, Camstudio, Magnifying Glass, Kompozer, Gimp, Webquest, Portfolio, Edmodo, Prezi y Scratch.

Objetivo: Aplicar e integrar las funcionalidades de las herramientas aprendidas durante el taller en la construcción de un software de tipo educativo (tutorial-ejercitativo).

Actividad Programada. Diseñar y construir un software educativo de tipo tutorial-ejercitativo para el ámbito educativo, preferentemente para el nivel secundario o universitario.

El desarrollo del software educativo deberá contemplar:

- La aplicación de todas (o la mayoría) las herramientas informáticas aprendidas y ejercitadas durante el taller en el corriente año, teniendo como guía los trabajos prácticos ejercitados en el transcurso de las clases de taller.
- Una estructura del proyecto equilibrada, atractiva y amigable, en cuanto a la organización y presentación de los contenidos.
- El uso de recursos pedagógico-didácticos y la creación de actividades educativas creativas.
- El aporte de nuevas herramientas, que sirvan para optimizar el trabajo y aportar innovación y originalidad.

5. Bibliografía

Título	Autor(es)	Editorial	Año y Lugar de edición	Disponible en	Cantidad de Ejemplares disponibles
Aplicaciones Web - Un Enfoque Práctico.	Roldan Martínez, D., Valderas Aranda, P., López, O.	Alfaomega Rama	2010	Biblioteca de Dpto. de Informática de FCEyT-UNSE.	1
Desarrollo de Proyectos de Software Libre.	Amor Iglesias, Juan José	UOC	2007	Biblioteca de Dpto. de Informática de FCEyT-UNSE.	1
Fábricas de software: experiencias, tecnologías y organización.	Piattini Velhuis, Garzas Parra	Alfaomega	2007	Biblioteca de Dpto. de Informática de FCEyT-UNSE.	2
La Educación a Distancia. De la teoría a la práctica.	García Aretio, Lorenzo	Editorial, Ariel, S.A.	2001	Biblioteca de Dpto. de Informática de FCEyT-UNSE.	1
Manual de uso del Software Social en la Educación Superior Information Society Technology, FP6.			Octubre 2005	http://www.icamp.eu	
U-Learning. El futuro está aquí.	Eva Fernández Gómez	Alfaomega	Primera Edición. 2009.	Profesora	1

Sitios Webs

<http://portal.educ.ar/debates/eid/informatica/para-trabajar-clase/modalidades-de-aproximacion-a-la-computadora-como-recurso-didactico.php>

http://www.icfes.gov.co/esp/fomento/gcfom/docs/for_doce/com_cat_ins/catANC

http://www.revistacandidus.com/revista/secs16/enfoque_candidus1_.htm

<http://clic.xtec.net/es/index.htm>

http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_8/a_80/80.html

http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=208

http://www.url.edu.gt/sitios/tice/docs/cong_1996/CONGRESSO_HTML/110/Colombia.html

http://www.dcc.uchile.cl/1877/article-26852.html#h2_1

Sitios Webs (Taller)

Camstudio:

<http://www.profesoresparaelfuturo.com/>

<http://www.camstudio.org/CamStudio20.exe>

<http://www.camstudio.org/CamStudioCodec10.zip>

Magnifying Glass:

<http://www.profesoresparaelfuturo.com/>

<http://www.workerscollection.com/wcollect/english/html/mg.htm>

Kompozer:

<http://www.profesoresparaelfuturo.com/>

<http://www.kompozer.net/>

<http://www.kompozer.net/l10n/>

Gimp:

<http://www.profesoresparaelfuturo.com/>

<http://www.gimp.org/downloads/>

<http://www.areas.net/colorvivo.htm>

<http://www.humano.ya.com/fotopolis>

<http://www.coolarchive.com>

Hot Potatoes:

http://educatalara.com/educacion/wp-content/uploads/2012/03/manual_hotpot.pdf

<http://hotpot.uvic.ca/>

http://hotpot.uvic.ca/setup_hotpot_6304.exe

<http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/HotPot60/tutorial.htm>

WebQuest:

https://www.bubok.es/tienda/libros_tags/webquest

https://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7365

http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec17/adell_16a.pdf

<http://www.octaedro.com/ice/pdf/11CUADERNO.pdf>

<http://www.publicatuslibros.com/bibliotec/libro/webquest/>

<http://www.eumed.net/libros/2010a/669/669.zip>

<http://www.aula21.net/Wqfacil/ejemplos/webtic.htm>

<http://www.slideshare.net/pablo/procedimiento-para-elaborar>

<http://www.iesarzobispolozano.es/departamentos/tecnologia/webquest/index.htm>

http://www.catedu.es/crear_wq/z_usuarios/archivos/manual_creador_WQ_v01.pdf

http://www.youtube.com/watch?v=P1IXq4S5t_w

Herramientas online:

http://www.catedu.es/crear_wq/z_usuarios/ingreso_usuarios.php

<http://webquest.carm.es/>

<http://www.aula21.net/cazas/ayuda.htm>

<http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm>

<http://phpwebquest.org/newphp/>

Portfolio:

http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec30/articulos_n30_pdf/Edutec-e30_Gallego_Cacheir_Martin_Angel.pdf

<http://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=1&ved=0CCoQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.raco.cat%2Findex.php%2FDIM%2Farticle%2Fdownload%2F247586%2F331525&ei=aO80UrnMI4GiiQLs->

[ICQBw&usg=AFQjCNHaXiajRAGvouBktv_ZuDdBLlbkmg](http://www.um.es/glosasdidacticas/GD14/10.pdf)

<http://www.um.es/glosasdidacticas/GD14/10.pdf>

<http://kirika.uvg.edu.gt/cd/Portfolio-Hilda-Quintana.pdf>

<http://www.recursosees.uji.es/fichas/fm4.pdf>

Herramienta online: <http://eduportfolio.org/>

Edmodo:

<https://www.edmodo.com/>

<http://profesorpaco.wordpress.com/2011/11/10/%C2%BFque-es-edmodo/>

Prezi:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Prezi>

<http://usitility.es/descargar-prezi/windows-7>

<http://elencuentro.comunadigital.cl/wp-content/uploads/2013/06/Manual-Prezi.pdf>

Scratch:

http://es.wikipedia.org/wiki/Scratch_%28lenguaje_de_programaci%C3%B3n%29

<http://www.descargargratis.com/scratch>

http://www.mundoeduca.es/scratch/pdf/Tutorial%20scratch_01.pdf

http://www.mundoeduca.es/scratch/pdf/Tutorial%20scratch_02%20%28ingles%29.pdf

<http://programar.gob.ar/descargas/manual-docente-descarga-web.pdf>

6. Estrategias metodológicas

6.1 Aspectos pedagógicos y didácticos

Se opta por la metodología aula-taller.

6-2- Actividades de los alumnos:

Los alumnos elaborarán el software educativo previsto en la unidad 4 teniendo en cuenta la fundamentación técnica- educativa en el momento de la construcción del mismo.

6.3: Mecanismos para la integración de docentes:

Los docentes se reúnen periódicamente para planificar las actividades y evaluar el rendimiento de los alumnos.

6-4- Cuadro Sintético

Teóricas	Formación Practica					Total
	Formación Experimental	Resolución de problemas del mundo real	Actividades de Proyectos y Diseño de Sistemas de Información	Instancias supervisadas de formación en la práctica profesional	Otras	
30	30				-	30

6-5- Recursos didácticos

Se cuenta con el equipamiento informático necesario para cumplir las actividades previstas en la presente planificación.

7- Evaluación

7-1- Evaluación diagnóstica

Se prevé una primera clase en la que se presentará el marco conceptual de la Informática Educativa.

Luego de la presentación de la asignatura, se realizará una evaluación diagnóstica que consistirá en un cuestionario de respuestas construidas de forma escrita e individual. Se tratará de una heteroevaluación interna asimétrica, del docente responsable a los alumnos. La evaluación se llevará a cabo en el aula. Con ella se pretende evaluar el grado de adquisición de los saberes previos (contenidos de las correlativas anteriores), por lo que la misma no será calificada. Sobre la base de los resultados obtenidos en esta evaluación, se realizarán los ajustes necesarios en la programación de la cátedra.

7.2- Evaluación formativa:

- Clases teóricas. Además de las clases expositivas, se prevé la realización de guías de estudio que serán resueltas por los alumnos de manera individual y discutidas en clase con el profesor a cargo, quien intentará propiciar el debate de las opiniones aportadas por los mismos los que deberán fundamentar sus respuestas. En esta propuesta, el aula se entiende como un espacio de diálogo y construcción, en el que se trabaja interactuando permanentemente, la comunicación se concreta con una estructura multipolar, bidireccional, donde tanto los alumnos como el docente se consideran fuente de información. Estas guías no serán evaluadas y su finalidad será orientar el estudio de los temas propuestos y servir de indicativo para la observación sistemática. Asimismo la resolución de guías de estudio, promoverá la investigación bibliográfica, la discusión y la argumentación, permitiendo además desarrollar habilidades analíticas y el pensamiento crítico.

- Taller. También se trabajará con la modalidad de taller a fin de lograr la integración teoría - práctica en una instancia que relacione al alumno con su futuro campo de acción.
- Clases prácticas. En las clases prácticas se trabajará sobre el tema concreto de la construcción de software educativo. Este trabajo será evaluado y el docente encargado de la práctica, llevará el control de los resultados alcanzados a fin de decidir sobre la necesidad de insistir en los temas en los que los alumnos demuestren mayor dificultad.

7.3- Evaluaciones Parciales

7.3.1 Programa y cronograma de evaluaciones parciales

Primer parcial: fines de septiembre

Segundo parcial: mediados de noviembre.

7.3.2 Se definen los siguientes criterios de evaluación:

- Desde lo conceptual: conocimiento de los contenidos, la comprensión de conceptos y la capacidad de relacionar hechos.
- Desde lo procedimental: el empleo adecuado de técnicas, el uso de herramientas y la capacidad de análisis y síntesis.
- Desde lo actitudinal: participación en las discusiones y debates que se promuevan, capacidad de trabajar en grupo, compromiso y responsabilidad en las actividades propuestas por la cátedra, habilidades comunicativas y desarrollo de valores.

7.3.3 Escala de valoración:

Se solicitará dos evaluaciones parciales, escritas, de tipo tradicional, individual. El nivel de calificación será cualitativo, dicotómico (aprobado o desaprobado); pudiendo el alumno en caso de desaprobar, rendir un parcial recuperatorio, de características similares a las del parcial.

7.4: Evaluación Integradora:

La evaluación integradora se realiza mediante una Trabajo Práctico realizado en el marco de la práctica, integrando todas las herramientas utilizadas durante el cuatrimestre.

7.5- Autoevaluación.

Para finalizar se prevé la implementación de una encuesta de evaluación de la cátedra y del equipo cátedra, a fin de recabar la opinión de los alumnos sobre cuestiones:

- Con respecto a la cátedra: relación entre contenidos teóricos y prácticos, bibliografía utilizada, correspondencia entre los contenidos evaluados y el programa de la asignatura, etc.

- Con respecto al equipo cátedra: conocimiento de la disciplina, claridad en la transmisión de conocimientos, uso de vocabulario técnico, claro y comprensible, atención de consultas a los alumnos, cumplimiento de las obligaciones, etc.
- Con respecto al alumno: si se sintió motivado, si pudo ser escuchado, si la asignatura le permitió incorporar conocimientos, etc.

7.6 – Evaluación Sumativa

7.6.1 - Condiciones para lograr la Promoción sin Examen Final de la Asignatura

La materia no es promocional.

7.6.2 Condiciones para lograr la Regularidad de la Asignatura

Para lograr la regularidad de la asignatura el alumno deberá:

- Aprobar las evaluaciones parciales o su correspondientes recuperatorios.
- Aprobar el Trabajo Práctico previsto en la Unidad 4.

7.7- Examen Final

El examen final consistirá en la presentación de un Software Educativo con su correspondiente manual. Deberá tenerse en cuenta para su presentación las pautas establecidas por la cátedra.

7.8.- Examen Libre

Las condiciones que se deberán cumplir para rendir libre la asignatura son la presentación de:

- Un Software Educativo que integre todas las herramientas dictadas en el marco del Taller.
- Todos los trabajos prácticos previstos en cada una de las unidades del programa.
- Un Proyecto de Implementación de un Laboratorio en el ámbito educativo.
- Contenidos teóricos.

Ing. Greta Chéquer