

Unidad V:

Aprendizaje acreditable: Desarrollar trabajo integrador final.

Eje organizador: Aplicaciones informáticas en la educación.

<b>Contenidos conceptuales</b>	<b>Contenidos procedimentales</b>	<b>Contenidos actitudinales</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ámbito de aplicación del trabajo final.</li><li>• Elaboración de consignas.</li><li>• Software a utilizar.</li><li>• Desarrollo de la aplicación final.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicar el software óptimo para la resolución de un problema.</li><li>• Utilización de las herramientas informáticas como un código de comunicación entre la solución de un problema y su ejecución por computadora.</li><li>• Elaborar consignas ha ser desarrolladas por los alumnos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Valoración del lenguaje claro y preciso como expresión y organización del pensamiento.</li><li>• Corrección, precisión y pulcritud en la realización de los trabajos.</li><li>• Sentido crítico y reflexivo sobre lo producido.</li><li>• Espíritu de curiosidad y actitud activa ante el aprendizaje.</li></ul>
<b><u>Estrategias didácticas</u></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Análisis</li><li>• Formulación de hipótesis</li><li>• Observación</li></ul>	
<b><u>Actividades:</u></b> Explicación. Confección de esquemas. Guías de trabajos prácticos. Tomar apuntes. Confeccionar trabajos prácticos escritos y en computadora.		
<b><u>Evaluación:</u></b> Trabajos prácticos grupales e individuales. Cuestionarios guías. Presentación y exposición de informes.		

Unidad IV:

Aprendizaje acreditable: Aplicar herramientas informáticas en el desarrollo de contenidos del área de Matemática.

Eje organizador: Herramientas informáticas aplicadas a la Matemática.

<b>Contenidos conceptuales</b>	<b>Contenidos procedimentales</b>	<b>Contenidos actitudinales</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicaciones de los programas de graficación.</li><li>• Aplicaciones de los procesador de textos.</li><li>• Aplicaciones de las planilla de cálculo.</li><li>• Aplicaciones de programas educativos.</li><li>• Juegos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar distintos tipos de problemas.</li><li>• Plantear soluciones de problemas.</li><li>• Elaborar consignas ha ser desarrolladas por los alumnos.</li><li>• Utilización de las herramientas informáticas como un código de comunicación entre la solución de un problema y su ejecución por computadora.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Valoración del lenguaje claro y preciso como expresión y organización del pensamiento.</li><li>• Corrección, precisión y pulcritud en la realización de los trabajos</li><li>• Sentido crítico y reflexivo sobre lo producido.</li><li>• Espíritu de curiosidad y actitud activa ante el aprendizaje.</li></ul>
<b><u>Estrategias didácticas</u></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Análisis</li><li>• Formulación de hipótesis</li><li>• Observación</li></ul>	
<b><u>Actividades:</u></b> Explicación. Confección de esquemas. Guías de trabajos prácticos. Tomar apuntes. Confeccionar trabajos prácticos escritos y en computadora.		
<b><u>Evaluación:</u></b> Trabajos prácticos grupales e individuales. Cuestionarios guías. Presentación y exposición de informes.		

Unidad III:

Aprendizaje acreditable: Aplicar herramientas informáticas en el desarrollo de contenidos del área de Lengua.

Eje organizador: Herramientas informáticas aplicadas a la Lengua.

<b>Contenidos conceptuales</b>	<b>Contenidos procedimentales</b>	<b>Contenidos actitudinales</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicaciones de los programas de graficación.</li><li>• Aplicaciones de los procesador de textos.</li><li>• Aplicaciones de las planilla de cálculo.</li><li>• Aplicaciones de programas educativos.</li><li>• Juegos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar distintos tipos de problemas.</li><li>• Plantear soluciones de problemas.</li><li>• Elaborar consignas ha ser desarrolladas por los alumnos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Valoración del lenguaje claro y preciso como expresión y organización del pensamiento.</li><li>• Corrección, precisión y pulcritud en la realización de los trabajos</li><li>• Sentido crítico y reflexivo sobre lo producido.</li><li>• Espíritu de curiosidad y actitud activa ante el aprendizaje.</li></ul>
<b><u>Estrategias didácticas</u></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Análisis</li><li>• Formulación de hipótesis</li><li>• Observación</li></ul>	
<b><u>Actividades:</u></b> Explicación. Confección de esquemas. Guías de trabajos prácticos. Tomar apuntes. Confeccionar trabajos prácticos escritos y en computadora.		
<b><u>Evaluación:</u></b> Trabajos prácticos grupales e individuales. Cuestionarios guías. Presentación y exposición de informes.		

Unidad II:

Aprendizaje acreditable: Desarrollar actividades que permitan al alumno el dominio del mouse.

Eje organizador: Herramientas Informáticas.

<b>Contenidos conceptuales</b>	<b>Contenidos procedimentales</b>	<b>Contenidos actitudinales</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Uso del mouse.</li><li>• Aplicaciones de los programas de graficación.</li><li>• Juegos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar distintos tipos de problemas.</li><li>• Elaborar consignas ha ser desarrolladas por los alumnos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Valoración del lenguaje claro y preciso como expresión y organización del pensamiento.</li><li>• Corrección, precisión y pulcritud en la realización de los trabajos.</li><li>• Sentido crítico y reflexivo sobre lo producido.</li><li>• Espíritu de curiosidad y actitud activa ante el aprendizaje.</li></ul>
<b><u>Estrategias didácticas</u></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Análisis</li><li>• Formulación de hipótesis</li><li>• Observación</li></ul>	
<b><u>Actividades:</u></b> Explicación. Confección de esquemas. Guías de trabajos prácticos. Tomar apuntes. Confeccionar trabajos prácticos escritos y en computadora.		
<b><u>Evaluación:</u></b> Trabajos prácticos grupales e individuales. Cuestionarios guías. Presentación y exposición de informes.		

Unidad I:

Aprendizaje acreditable: Conocer conceptual y operacionalmente la estructura física y funcional de la computadora.

Eje organizador: Estructura física y funcional de la computadora

<b>Contenidos conceptuales</b>		<b>Contenidos procedimentales</b>	<b>Contenidos actitudinales</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Hardware de la computadora.</li><li>• Dispositivos de entrada y salida.</li><li>• Software. Clasificación.</li><li>• Sistema Operativo.</li><li>• Windows: Entorno de trabajo, sistema de archivos.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconocimiento de las herramientas computacionales de uso común en la actualidad.</li><li>• Análisis y comparación de diferentes dispositivos.</li><li>• Uso correcto de las herramientas de un sistema operativo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Manifestar una actitud crítica frente a los nuevos productos tecnológicos.</li><li>• Desarrollo de una actitud de curiosidad y apertura frente al análisis del funcionamiento de los productos computacionales.</li></ul>
<b><u>Estrategias didácticas</u></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Análisis</li><li>• Formulación de hipótesis</li><li>• Observación</li></ul>		
<b><u>Actividades:</u></b> Explicación. Confección de esquemas. Guías de trabajos prácticos. Tomar apuntes. Confeccionar trabajos prácticos escritos y en computadora. Observación de los componentes de hardware de una computadora. Elaborar tablas comparativas entre dispositivos comerciales. Elaborar informes sobre las características y el funcionamiento de los componentes.			
<b><u>Evaluación:</u></b> Trabajos prácticos grupales e individuales. Cuestionarios guías. Presentación y exposición de informes.			



Instituto "San Pedro Nolasco"  
José F. Moreno 1751 Cdad.  
Tel: 4251035

Espacio Curricular: **INFORMÁTICA EDUCATIVA**

Formato: **LABORATORIO**

Carrera: **PROFESORADO DE ENSEÑANZA INICIAL**

Curso: **TERCERO**

Nº de Horas: 4hs.

Ciclo Lectivo: **2007**

### **FUNDAMENTACIÓN**

La informática es una herramienta altamente eficaz y eficiente para gran cantidad de producciones humanas, incluidas las de aprendizaje. Es aplicable en cualquier espacio curricular para ayudar a buscar información, procesarla, proponer soluciones, controlar procesos, evaluar resultados, comunicar, etc.

### **OBJETIVOS GENERALES**

Planificar el uso inteligente de los recursos disponibles en la organización y ejecución de las tareas y proyectos que se desarrollan en los distintos ámbitos en que participen, aplicando los conceptos de calidad y eficiencia.

Comprender y utilizar diferentes herramientas informáticas

Incorporar las nuevas tecnologías de la información en la educación.

Integrar medios multimediales en aplicaciones curriculares.

Manifestar una actitud crítica frente a los distintos software de aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

#### **Horas presenciales :**

Explicación. Confección de esquemas.

Guías de estudio. Desarrollo de trabajos prácticos.

#### **Horas complementarias :**

Trabajos prácticos de nivelación en la operación básica de una computadora

Consulta para la elaboración del trabajo final

Trabajos de investigación.

Uso de Internet con fines educativos

#### **Bibliografía:**

El computador y su entorno – Gabriel Duperut – 1999

Informática – Caraballo, Cicala, Díaz, Santurio – Ed. Santillana - 1999

Fundamentos de Computación y Comunicaciones – Gabriel Duperut – 2001

Apuntes de clase.