

Espacio Curricular: **INFORMÁTICA EDUCATIVA**

Formato: **TUTORÍA**

Carrera: **PROFESORADO DE EDUCACIÓN INICIAL**

Curso: **TERCERO**

Ciclo Lectivo: **2012**

### **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.

### **CONTENIDOS CONCEPTUALES**

#### Unidad 1: Estructura física y funcional de una computadora

- Hardware de la computadora.
- Dispositivos de entrada y salida.
- Software. Clasificación.
- Sistema Operativo.
- Windows: Entorno de trabajo, sistema de archivos.

#### Unidad 2: Herramientas informáticas

- Uso del mouse.
- Aplicaciones de los programas de graficación.
- Juegos.

### Unidad 3: Herramientas informáticas aplicadas a la lengua

- Aplicaciones de los programas de graficación.
- Aplicaciones del procesador de textos.
- Aplicaciones de la planilla de cálculo.
- Aplicaciones de programas educativos.
- Juegos.

### Unidad 4: Herramientas informáticas aplicadas a la matemática

- Aplicaciones de los programas de graficación.
- Aplicaciones del procesador de textos.
- Aplicaciones de la planilla de cálculo.
- Aplicaciones de programas educativos.
- Juegos.

### Unidad 5: Aplicaciones informáticas en la educación

- Ámbito de aplicación del trabajo final.
- Elaboración de consignas.
- Software a utilizar.
- Desarrollo de la aplicación final.

## **CONTENIDOS PROCEDIMENTALES**

- Reconocimiento de las herramientas computacionales de uso común en la actualidad.
- Análisis y comparación de diferentes dispositivos.
- Uso correcto de las herramientas de un sistema operativo.
- Identificación de distintos tipos de problemas.
- Elaboración de consignas a ser desarrolladas por los alumnos.
- Planteamiento de soluciones de problemas.
- Utilización de las herramientas informáticas como un código de comunicación entre la solución de un problema y su ejecución por computadora.

## **CONTENIDOS ACTITUDINALES**

- Manifestación de una actitud crítica frente a los nuevos productos tecnológicos.
- Desarrollo de una actitud de curiosidad y apertura frente al análisis del funcionamiento de los productos computacionales.
- Valoración del lenguaje claro y preciso como expresión y organización del pensamiento.
- Corrección, precisión y pulcritud en la realización de los trabajos.
- Sentido crítico y reflexivo sobre lo producido.
- Espíritu de curiosidad y actitud activa ante el aprendizaje.

## **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

Las actividades a realizar serán tales que promuevan el aprendizaje de los contenidos conceptuales, así como el logro de las actitudes y la adquisición de los procedimientos previamente detallados.

Las estrategias a utilizar serán, entre otras las siguientes:

- Explicación. Confección de esquemas.
- Guías de estudio. Desarrollo de trabajos prácticos.
- 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.
- Uso del aula virtual del Instituto.

## **EVALUACIÓN**

**Asistencia:** El alumno deberá acreditar el porcentaje de asistencia establecido por el Instituto para el régimen de Tutoría

**Regularidad:** Para lograr la regularidad deberá: aprobar el 100% de los trabajos prácticos realizados durante el cursado de la materia.

**Examen final:** Consistirá en la elaboración de una secuencia didáctica utilizando el equipamiento informático como herramienta pedagógica.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- El computador y su entorno – Gabriel Duperut – Ed. Compuycom
- Informática – Caraballo, Cicala, Díaz, Santurio – Ed. Santillana
- Fundamentos de Computación y Comunicaciones – Gabriel Duperut – Ed. Compuycom
- Apuntes de clase.