



Gobierno de la Ciudad de Buenos
Aires
Ministerio de Educación



Instituto Superior del Profesorado
"Dr. Joaquín V. González"

2022 – Año del 40° Aniversario de la Guerra de Malvinas. En homenaje a los veteranos y
caídos en la defensa de las Islas Malvinas y el Atlántico Sur"

INSTITUTO SUPERIOR DEL PROFESORADO "DR. JOAQUÍN V. GONZÁLEZ"

Nivel: **Terciario**

Carrera: **Profesorado de Educación Superior en Informática**

Campo de Formación: Específica

Instancia curricular: **Materiales Didácticos**

Bloque / Tramo: La Informática como mediadora en la construcción de conocimientos. La cultura digital y la escuela

Formato: Materia

Cursada: **Anual**

Carga horaria: **4 horas cátedra semanales**

Profesor/ a: **Sandra Reckziegel**

Curso: 2º Comisión: B

Año: 2022

Objetivos

Los siguientes objetivos están formulados para ser adquiridos por los alumnos a lo largo del ciclo lectivo. Se espera que ellos sean capaces de:

- Desarrollar competencias digitales.
- Interactuar responsablemente con y a través de la red, buscando y validando información.
- Explorar estrategias y aplicar herramientas de construcción de conocimiento en entornos digitales en forma colaborativa.
- Analizar y evaluar plataformas y materiales educativos para entornos digitales para entornos digitales.
- Confeccionar guías de trabajos prácticos con igual finalidad.
- Elaborar pequeños tutoriales sobre alguna herramienta determinada.
- Elaborar materiales teóricos para utilizar en sus clases.
- Manejar adecuadamente las técnicas de trabajo en equipo.
- Desarrollar las funciones intelectuales tendientes a la formación del pensamiento racional, por la aplicación de los procesos lógicos de analizar, abstraer, relacionar, deducir, etc.
- Estimular su creatividad por medio del aprovechamiento de recursos informáticos.
- Diseñar y evaluar materiales educativos.
- Planificar unidades didácticas virtuales.
- Producir materiales didácticos que le permitan manejarse en sus prácticas de la enseñanza durante la cursada y posteriormente para sus futuras clases

Contenidos

UNIDAD I: Teorías cognitivas. Los materiales didácticos de informática como reflejo de las ideas fundamentales de las distintas teorías. Distintos tipos de materiales. Su aplicación en el aula. Tipos de estrategias de enseñanza. El grupo de aprendizaje. Técnicas de trabajo en equipo. Otras estrategias aplicadas a la enseñanza.

UNIDAD II: Diseño y elaboración de materiales didácticos. Armado de guías. Producción de materiales teóricos adecuados a los distintos niveles educativos. Elaboración de manuales sobre distintas herramientas propuestas por el profesor.

UNIDAD III: El uso de la tecnología partiendo de un conocimiento de la herramienta y de la utilización de secuencias adecuadas. El uso de tecnologías como complemento del trabajo con lápiz y papel. Desplazamiento del centro de atención, el estudio de lo conceptual, orientado al reconocimiento de generalidades y patrones. Uso de algunos software específicos.

Modalidad de trabajo - Estrategias Didácticas:

La finalidad del curso es conocer, comprender y utilizar materiales didácticos. Se implementará la metodología de taller por considerar que el trabajo grupal favorece el desarrollo intelectual del que aprende y permite un intercambio ideal para la transferencia de los saberes construidos. Este espacio de producción será propicio para la aplicación de los temas teóricos en situaciones concretas, a través del planteo de actividades que movilicen y desarrollen operaciones básicas de lectura y escritura en distintos soportes.

Los contenidos se irán integrando de manera progresiva para lograr que el conocimiento de la variedad del discurso digital resulte una ayuda indispensable al alumno para su formación académica.

Trabajos prácticos:

Propósitos: Los alumnos realizarán trabajos prácticos como verificación de los contenidos teóricos abordados durante la clase.

Criterios de evaluación de los trabajos prácticos. Se tendrá en cuenta la entrega en término de trabajos prácticos y su aprobación, la participación en clase y la aprobación de los parciales. (Estos trabajos tendrán diferentes formatos y podrán ser individuales o grupales, según lo establezca la cátedra).

Cursada, evaluación y aprobación de las instancias curriculares¹

Los alumnos serán evaluados según: su participación regular en actividades sincrónicas; las lecturas semanales y sus aportes en las actividades presenciales; la entrega y aprobación de los trabajos prácticos individuales y/o grupales, así como de sus reformulaciones (cuando sean indicadas); la aprobación de dos instancias de evaluación parcial integradoras, cuyas pautas específicas serán indicadas en el curso.

Régimen de acreditación de la cursada:

Con examen final:

- a) Deberá cumplir con dos instancias de evaluación con una calificación igual o superior a 4 (cuatro).
- b) Entregar y aprobar los trabajos prácticos individuales y/o grupales.
- c) Realizar las lecturas propuestas y las correspondientes fichas de lectura.
- e) Si el alumno cumplimentó el porcentaje de asistencia pero no aprobó los parciales o trabajos prácticos, deberá rendir un examen integrador en la primera fecha del turno de febrero, al solo efecto de acordarle o no el derecho de presentarse a examen final. **Resolución del Rectorado 2/90.**

Criterios de evaluación final de la instancia curricular:

En todos los casos se rendirán frente a un tribunal de profesores.

Para el alumno inscripto en condición de libre:

Los exámenes libres serán indefectiblemente escritos y orales y abarcará el programa completo del curso con la bibliografía indicada. El examen escrito es eliminatorio y quedará archivado, Resolución del Consejo Directivo oct/2013

¹ El sistema de regularidad y aprobación se rige por los criterios vigentes en el Régimen de Evaluación Institucional e incorpora las decisiones metodológicas pertinentes para la modalidad remota, de manera excepcional.

Bibliografía específica obligatoria:

- Angulo, C. (s/f) ¿Cómo armar una buena presentación? Recuperado febrero de 2011 de <http://www.integral.objectis.net/Educacion/Investig/AprendizajeAutonomo/Interesantes>
- Bartolomé Pina, A. (1999). El diseño y la producción de medios para la enseñanza. En J. Cabero Almenara (Ed.) Tecnología Educativa. Madrid: Síntesis, 71-86.
- Carrera, X., Corduras, J., Rourera, R. (2004). Construcción de juegos multimedia para el desarrollo de competencias TIC en la formación de maestros. Barcelona, España. Recuperado el 7 de marzo de 2010 de <http://www.lmi.ub.es/edutec2004/pdf/128.pdf>
- Cataldi, Lage, Z, Pessacq F. y García Martínez. R. (s/f). Revisión de marcos teóricos educativos para el diseño y uso de programas didácticos. Recuperado el 7 de marzo de 2010 de http://www.educacioncontinua.itba.edu.ar/archivos/secciones/c18-icie99_revisione_de_marcosteoriciseducativos.pdf
- Gutiérrez Porlán, I. y Sánchez Vera, M. (). Pizarra Interactiva: Usos y aplicaciones en la enseñanza. Recuerpado el 1 de marzo de 2013 de <http://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/3303/1/76.pdf>
- Marques Graells, P. (1999). Criterios para la clasificación y evaluación de espacios web de interés educativo. Educar 25, pp. 95-111
- Marques Graells, P. (2010). Los medios Didácticos. Recuperado el 30 de agosto de 2010 de <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>
- Maglione, C. y Varlotta Domínguez, N. (Comps.) (2011). Mapas conceptuales digitales. Serie de estrategias en el aula para 1 a 1. Capítulos 1 y 3. Buenos Aires: Educ.ar S.E.
- Paz González, F., Pérez, A. y Mingo Alto, G. (s/f). Elaboración y diseño de presentaciones. Recuperado el 1 de marzo de 2013 de http://platea.pntic.mec.es/~alopez1/iea/tcn/tic_bach/ud-05_multimedia/disenyo-presentaciones_1bb.pdf
- Signatti, C. (2003). Una propuesta didáctica para la introducción a la planilla de cálculo desde la estadística. Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales, 1(0), pp. 1-7.
- Torres Barzabal, L. (2005). Elementos que deben contener las páginas web educativas. Pixel Bit Revista de Medios y Educación 25, 75-83.
- Yukavetsky, G. (2003). La elaboración de un módulo instruccional. Universidad de Puerto Rico.
- Cómo preparar mejores exámenes del tipo 'multiple-choice'. Recuperado el 1 de marzo de 2013 de <http://www.sistemafeedback.com.ar/descargas/Construyendo%20MCQs.pdf>
- JClic Creación de actividades. Guía del Alumno. recuperado el 1 de marzo de 2013 de <http://www.mclibre.org/descargar/docs/manual-mec/mec-curso-jclic-200902.pdf>

□ Apuntes y guías entregados por la docente.

Bibliografía general:

- Area Moreira, M. (2002). La elaboración de módulos y materiales electrónicos para el www en la educación de personas adultas. Universidad de La Laguna.
- Monedero Moya, J. (2007). El diseño de los materiales educativos ante un nuevo reto en la enseñanza universitaria: el Espacio Europeo de Educación Superior. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 21(1), (2007), pp. 51-68. Recuperado el 7 de marzo de 2010 de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2484207>
 - Ramírez, S. (1999). Informática y teorías del aprendizaje. Recuperado el 5 de mayo de 2010 de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n12/n12art/art128.htm>
 - Rovira, C. y Marcos, M. (s/f). Mapas conceptuales de navegación. La representación del conocimiento y el acceso a la información en entornos virtuales de aprendizaje. Recuperado el 7 de marzo de 2010 de <http://www.mapasconceptuales.com>
 - Sicardi, I. (2004). Análisis de la utilización del software educativo como material de aprendizaje. Recuperado el 7 de marzo de 2010 de <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/010103/A1oct2004.pdf>



Prof. Sandra Reckziegel