

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE DE OCCIDENTE
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
OI-0001 Aprendizaje Asistido por Computadora
Segundo Semestre del 2001

Descripción del curso:

El contenido del curso proporciona al estudiante una comprensión general relacionada con la importancia y forma de aplicación de la computadora como una herramienta pedagógica capaz de ayudar al docente y a los educandos a elaborar materiales y documentos de apoyo en sus tareas cotidianas.

El curso consta de una parte teórica, la cual se desarrollará en el aula y una parte práctica la cual se realizará en el laboratorio de computadoras, con el fin de obtener la teoría necesaria sobre las nuevas tecnologías y la experiencia práctica de cómo utilizar algunas herramientas computacionales.

Objetivo General:

Propiciar que los estudiantes como futuros docentes adquieran un panorama amplio acerca de cómo la computadora puede enriquecer los ambientes de aprendizaje a través de herramientas computacionales de uso general y de software educativo, tanto en beneficio del aprendiz como del docente.

Objetivos Específicos:

- ♦ Reconocer la importancia y aplicación de nuevas herramientas tecnológicas para la educación.
- ♦ Identificar y proponer las formas en las que las herramientas de uso general como un procesador de texto, una hoja de cálculo y un generador de presentaciones se pueden utilizar en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- ♦ Permitir que el estudiante se familiarice con herramientas de software educativo para la implementación de experiencias educativas que favorezcan el aprendizaje.

Contenidos del curso:

Primera Parte Contenido Teórico

1. Lo que las investigaciones dicen sobre el uso de la tecnología informática para la enseñanza y el aprendizaje. (Capítulo 1, Poole, Bernard)
2. El hardware informático para entornos educativos. (Capítulo 2, Poole, Bernard)
3. El software informático para microordenadores. (Capítulo 3, Poole, Bernard)
4. Los entornos informáticos educativos. (Capítulo 4, Poole, Bernard)
5. La enseñanza gestionada por ordenador (Capítulo 5, Poole, Bernard)
6. La enseñanza asistida por ordenador. (Capítulo 6, Poole, Bernard)
7. Los ordenadores y las comunicaciones. (Capítulo 7, Poole, Bernard)
8. La educación en línea. La enseñanza a distancia e Internet. (Capítulo 8, Poole, Bernard)

9. La educación multimedia. (Capítulo9, Poole, Bernard)
10. La creación de aplicaciones informáticas para entornos educativos. (Capítulo10, Poole, Bernard)
11. Educación informática y sociedad. (Capítulo12, Poole, Bernard)
12. Ética e informática: la invasión de la intimidad y las desigualdades asociadas al uso de los ordenadores. (Capítulo13, Poole, Bernard)
13. El delito informático. Piratería de software y hacking. (Capítulo14, Poole, Bernard)
14. Algunas reflexiones sobre la educación para la era de la información. (Capítulo15, Poole, Bernard)

Segunda Parte Contenido Práctico

1. Word.

- ◆ Edición, Selección y Formato de Texto.
- ◆ Copiar formato.
- ◆ Guardar, abrir, cerrar documentos y salir de Word.
- ◆ Mover y Copiar Texto.
- ◆ Encabezados y Pies de Página, Números de Página.
- ◆ Configurar Página.
- ◆ Buscar y Reemplazar Texto.
- ◆ Sinónimos.
- ◆ Insertar imágenes
- ◆ Letra capital
- ◆ Columnas de Texto.
- ◆ Tablas.
- ◆ Combinar correspondencia.
- ◆ Barra de dibujo.

2. Excel.

- ◆ Componentes de la ventana de Excel.
- ◆ Incluir datos en un libro.
- ◆ Selección de bloques.
- ◆ Formato de celdas.
- ◆ Fórmulas sencillas.
- ◆ Ordenar datos.
- ◆ Referencias relativas y absolutas.
- ◆ Configurar la página e Imprimir
- ◆ Gráficos
- ◆ Funciones Lógicas sencillas
- ◆ Filtros sencillos.

3. PowerPoint

- ◆ Componentes de la ventana de PP
- ◆ Crear una nueva presentación.
- ◆ Agregar diapositivas a la presentación.
- ◆ Dar animación a la presentación.
- ◆ Incluir imágenes, video, sonido, a una presentación.

4. Micromundos

- ◆ Fundamentos de Micromundos
- ◆ El centro de dibujo.
- ◆ El centro de figuras.
- ◆ Las tortugas, los botones, las cajas de texto, los controles.
- ◆ Las páginas.

Sistema de Evaluación:

2 parciales	30%
1 proyecto investigación	15%
1 proyecto final	20%
Pruebas y tareas cortas	10%
Exposición	10%
Prácticas de Laboratorio	<u>15%</u>
	100%

Información sobre Proyectos:

El proyecto final consiste en la preparación de una lección sobre cualquier materia curricular en la cual se utilice alguna(s) de la(s) herramientas computacionales vista en clase, como apoyo para el docente, el aprendiz o ambos.

El proyecto de investigación consiste en estudiar y presentar al resto del grupo, algún software educativo. O en elaborar un artículo en el cual se plantee como podría utilizarse herramientas computacionales para apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Texto Base:

Poole, Bernard J. Tecnología Educativa: Educar para la sociocultura de la comunicación y del conocimiento, Mc Graw Hill. España 1999. Segunda edición

Distribución de lecciones:

Fecha	Contenido Teórico	Contenido Práctico
07/08/01	Conceptos Básicos sobre computación	Windows
14/08/01	Capítulo1: Lo que las investigaciones dicen sobre el uso de la tecnología informática para la enseñanza y el aprendizaje.	Windows
21/08/01	Capítulo2: El hardware informático para entornos educativos.	Windows
28/08/01	Capítulo3: El software informático para microordenadores.	Word
04/09/01	Capítulo4: Los entornos informáticos educativos.	Word
11/09/01	Capítulo5: La enseñanza gestionada por ordenador	Word
18/09/01	Capítulo6: La enseñanza asistida por ordenador.	Power Point
25/09/01	Capítulo7: Los ordenadores y las comunicaciones. Capítulo8: La educación en línea. La enseñanza a distancia e Internet.	Power Point
02/10/01	I Parcial	
09/10/01	Proyecto de Investigación	
16/10/01	Capítulo9: La educación multimedia. Capítulo10: La creación de aplicaciones informáticas para entornos educativos.	Excel
23/10/01	Capítulo12: Educación informática y sociedad.	Excel
30/10/01	Capítulo13: Etica e informática: la invasión de la intimidad y las desigualdades asociadas al uso de los ordenadores.	Excel
06/11/01	Capítulo14: El delito informático. Piratería de software y hacking.	Micromundos
13/11/01	Capítulo15: Algunas reflexiones sobre la educación para la era de la información.	Micromundos
20/11/01	II Parcial	
27/11/01	Proyecto Final	

Profesora: Licda. María del Milagro Castro C.
Teléfono: 451-2835
e-mail: mmilagrocc@hotmail.com

OI 0001 Enseñanza Asistida por Computadoras.

Sede de Occidente

Sección de Informática

28/10/2001

II / 2001

Objetivo General. Dar las herramientas para que los futuros educadores puedan hacer uso de la tecnología educativa para impartir lecciones.

Objetivos Específicos.

- Que el estudiante conozca los fundamentos de la tecnología educativa.
- Dar al futuro docentes herramientas de apoyo a la educación.
- Enseñar al futuro docente un sistema autor que le sirva para hacer sus lecciones más interesantes.

Evaluación

2 Parciales teóricos.....	30%
2 Parciales prácticos.....	10%
Exámenes Cortos	10%
Estudio de Casos	
Presentación.....	15%
Discusión.....	10%
Proyecto Final.....	25%

Libro de Texto.

POOLE, Bernard. Tecnología Educativa, Mc Graw Hill, Madrid España 1999.

Programa

Introducción
Tecnología Educativa.
Hardware
El "software"
Entornos Informáticos
Educativos
La enseñanza
gestionada y asistida
por el ordenador
La enseñanza
gestionada y asistida
por el ordenador
Los ordenadores y las
comunicaciones
La educación en Línea

La creación de
aplicaciones
informáticas para
entornos educativos.
La financiación de
proyectos.
La Educación
Multimedia
Educación
Informática y
sociedad
Ética e Informática
La educación en la era
de la información

Los Softwares:

Word
Excel
Power Point
Director o Iyulú