



Universidad de Costa Rica
Sede de Occidente
Departamento de Educación
OI-0001 Aprendizaje Asistido por Computadora
Segundo Semestre del 2003

Descripción del curso:

El contenido del curso proporciona al estudiante una comprensión general relacionada con la importancia y forma de la 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 en 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. (Capítulo 9, Poole, Bernard)
10. La creación de aplicaciones informáticas para entornos educativos. (Capítulo 10, Poole, Bernard)
11. Educación informática y sociedad. (Capítulo 11, Poole, Bernard)
12. Ética e Informática: La invasión de la intimidad y las desigualdades asociadas al uso de los ordenadores. (Capítulo 12, Poole, Bernard)
13. El delito informático. Piratería de software y hacking. (Capítulo 13, Poole, Bernard)
14. Algunas reflexiones sobre la educación para la era de la información. (Capítulo 14, 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.
- Configurar la página e imprimir.
- Gráficos.
- Funciones lógicas y sencillas.
- Filtros sencillos.

3. Power Point

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

I Parcial escrito	15%
II Parcial práctico	20%
1 proyecto de investigación	15%
1 proyecto final	20%
Pruebas y tareas cortas	10%
Asistencia	10%
Prácticas de laboratorio	10%
	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) herramienta(s) computacionales vistas en clase, como apoyo al docente, 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 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.

Prof. Silvia Elena Carranza M.
Teléfono: 827-4932
Email: selen_a_costa@hotmail.com

Proyecto Final – Valor 20%

El proyecto final consiste en la planeación de un curso sobre cualquier materia curricular en la cual se utilicen las herramientas computacionales vistas en clase, como apoyo al docente, aprendiz o ambos partiendo del supuesto que las demás compañeras actúen como sus alumnas en este proceso.

Simularemos, para la planeación del trabajo escrito, que el curso tenga una duración de una semana (cinco días), sin embargo solamente se expondrá a la clase el primer día en el cual deberán presentar en 30 minutos lo planeado para dicho día, incluyendo obligatoriamente la presentación del Proyecto que desarrollaron en Micromundos como parte del material de apoyo de la clase.

Herramienta	Uso
M. Word	<ul style="list-style-type: none"> - El trabajo escrito de la clase debe presentarse digitado en Microsoft Word. Este documento debe contener obligatoriamente lo siguiente: - Índice - Introducción - Conclusiones - Bibliografía y fuentes consultadas <p>Además de lo anterior debe contener el planeamiento de la clase (cronograma), los objetivos de la misma, la <u>descripción</u> del material a utilizar (presentaciones en power point, software educativo, archivos de excel, páginas en Internet, etc), es decir, todo lo que se utilizará tanto para planear y administrar la clase en sí como para desarrollarla con los alumnos.</p>
M. Power Point	Para hacer la clase un poco más activa pueden utilizarse diapositivas de M. Power Point. No es necesario que estas diapositivas se incluyan en el trabajo escrito, (solamente su descripción y una o dos como ejemplo). Pero si debe presentarse en un disquette junto con el trabajo escrito.
M. Excel	De la misma manera, en un disquette adjunto al trabajo escrito debe incluirse un archivo de M. Excel donde el docente simule un listado de sus alumnos y la forma en que evaluará el curso. Este archivo debe incluir un listado de asistencia a clases y control de notas por alumno.
Micromundos	Como parte fundamental de la exposición de la clase deben presentar al grupo el proyecto que desarrollaron en Micromundos y adjuntarlo en un disquette o en un cd junto con el trabajo escrito.
Otro software educativo	Dentro del trabajo escrito puede mencionarse que se utilizará algún otro software educativo para apoyar la clase, en ese caso debe describirse el mismo en el documento escrito.

Puntos a evaluar

Originalidad y creatividad-----5%

Uso de herramientas computacionales-----5%

*Presentación escrita-----10%

Total de tiempo de presentación: Máximo 40 minutos, Mínimo 30 minutos.
Fecha de presentación: 22 y 29 de noviembre

Proyecto Investigación – Valor 15%

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 enseñanza – aprendizaje

Opción 1 – Software Educativo:

Programa que ayude al proceso de enseñanza – aprendizaje. Puede ser software orientado a los alumnos o bien que sirva de ayuda para el maestro tanto en el proceso de enseñanza o bien en el de administración de su trabajo.

Deberá traerse el CD del programa para la presentación, asegurándose previamente de su correcto funcionamiento.

Puntos a evaluar

Presentación -----5%

- Se recomienda apartar una sala con proyector para que sea más fácil el desarrollo de la presentación. El objetivo es que las demás compañeras puedan apreciar el software elegido.

Conocimiento de la herramienta-----5%

Presentación escrita -----5%

- Descripción del software elegido
 - o Descripción general del programa
 - o Características físicas: valor del producto, donde puede conseguirse, autores del programa, características de instalación, etc.

Opción 2 – Presentación de un artículo

Este artículo deberá presentarse con ejemplos claros de cómo se pueden utilizar herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Se realizará una presentación al grupo sobre el mismo.

Puntos a evaluar:

- Contenido del artículo-----10%
 - o *Apoyo en fuentes bibliográficas
- Presentación-----5%

*Deben incluirse fuentes

Fecha de presentación: 11 y 18 de octubre

CRONOGRAMA*

	Fecha	Tema	Asignaciones
1	16 – Octubre	Introducción Lectura de carta del estudiante Definición de grupos de trabajo	Entrega de lecturas obligatorias
2	26 – Octubre	Microsoft Word	
3	30 – Octubre	Microsoft Power Point	Entrega de tarea Word
4	6 – Octubre	Microsoft Excel	Entrega de tarea Power Point
5	13 – Octubre	Micromundos	Entrega de tarea Excel
6	20 – Octubre	Micromundos	Entrega tarea Micromundos Entrega del nombre del Software Educativo a exponer y del tema de la clase a desarrollar
7	27 – Octubre	Micromundos	Entrega de I Avance del proyecto en Micromundos
8	4 – Octubre	Micromundos	Entrega de II Avance del proyecto en Micromundos
9	11 – Octubre	Exposición del software educativo	Entrega del trabajo escrito del software educativo
10	18 – Octubre	Exposición del software educativo	
11	25 – Octubre	I Examen parcial escrito	
12	1 – Noviembre	Micromundos (revisión de dudas sobre el proyecto) *Nociones básicas del uso de Internet	Entrega de III Avance del proyecto en Micromundos
13	8 – Noviembre	*Internet y su aprovechamiento para el docente: - Creación de cuentas de correo - Servicio de mensajería - Creación de grupos de trabajo en Internet	
14	15 – Noviembre	Presentación del material de la clase a desarrollar	Presentación del Avance Final de Proyecto en Micromundos
15	22 – Noviembre	Desarrollo de las clases	Entrega del trabajo escrito sobre la clase y presentación final del proyecto en Micromundos
16	29 – Noviembre	Desarrollo de las clases	

*sujeto a modificaciones *