

ANEP – CODICEN
CONSEJO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

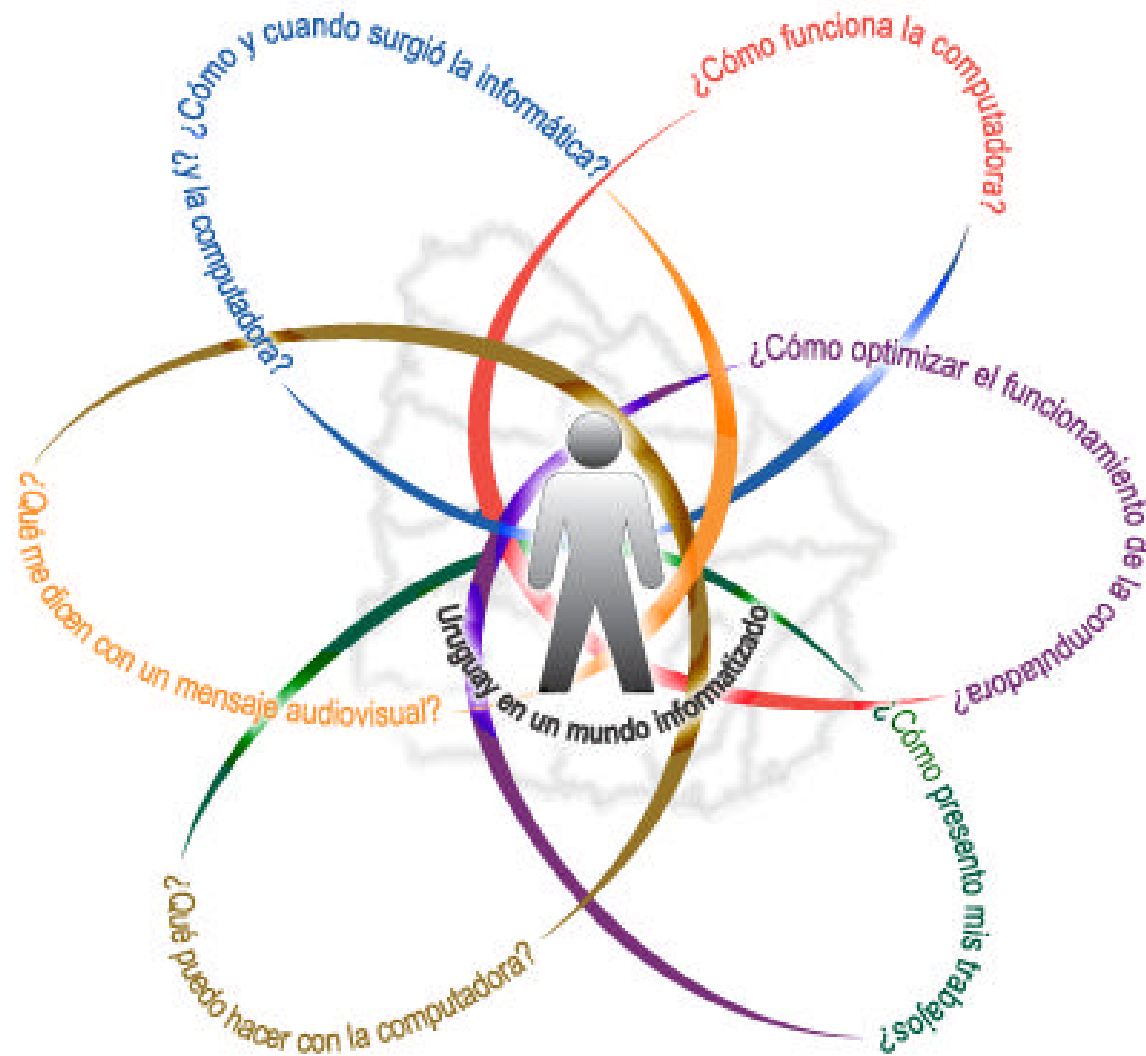
INFORMÁTICA

PROGRAMA
1er. AÑO CICLO BÁSICO

2006

Informática Educativa

Programa 1er. Año Ciclo Básico



BASES QUE FUNDAMENTAN LAS PROPUESTAS DE INFORMÁTICA EN SECUNDARIA. MARCO TEÓRICO

En la actual época de postmodernismo, la escuela y el profesorado tienen que hacer frente al conjunto de nuevas necesidades del alumnado. Fomentar la creatividad, trabajar de forma más cooperativa y fomentar el interés y el compromiso con los aprendizajes, son algunos de los desafíos pedagógicos.

Es este un mundo de paradojas y la de las *previsiones*, sostiene:

“La exigencia de que los alumnos adquieran unas técnicas de trabajo más flexibles y que las escuelas respondan a la diversidad multicultural están haciendo que los maestros y profesores tengan que vérselas con una filosofía de inteligencias múltiples con la existencia de distintos estilos de aprendizaje, con la agrupación heterogénea de los alumnos, la integración de alumnos con necesidades especiales en las clases ordinarias, con el desarrollo de destrezas curriculares transversales, como la resolución de problemas y el pensamiento crítico y con la creación de relaciones interdisciplinarias entre materias diferentes”, nos plantea Andy Hargreaves¹.

Para ello se requiere asegurarnos el apoyo y los recursos necesarios para el bien de todos los alumnos; capacitar a los alumnos mediante estrategias docentes cooperativas, haciendo que participen activamente en la innovación y convirtiéndolos en colaboradores en gran parte de su evaluación mediante la autoevaluación y la coevaluación.

Se hace necesaria la planificación de una práctica con racionalidad, responsabilidad, flexibilidad, y permeabilidad. Esto implica el aprender de forma compartida, conformando una comunidad de aprendizaje.

En este marco es que situaremos el concepto de mejora a aplicar en la reformulación 2006 en los diversos centros educativos: se atiende y se enfatiza en los procesos, (no tanto los resultados), la pertenencia, y el compromiso, implicando a todos en la participación para generar condiciones de aprendizaje.

El *aprendizaje* es un constructo hipotético con soportes teóricos que nos permiten entender un proceso básico: el aprendizaje humano.

Aprendizaje y enseñanza son dos procesos solidarios, diferenciables pero íntimamente vinculados.

Aprender y enseñar debieran ocupar lugares centrales como procesos, el primero es *sustantivo* y el segundo es *contingente*, entendiendo que ambos deberían ser consistentes y coherentes.

¹ HARGREAVES, A. (1998): “Paradojas del cambio; la renovación de la escuela en la era postmoderna”. En Kikiriki, N° 49, (p. 16 - 24)

Entendiendo por escuela de calidad aquella que se nos presenta como un espacio privilegiado para la apropiación del conocimiento ya producido por la humanidad y de producción de nuevos conocimientos donde el alumno podrá aprender a formarse como ciudadano pleno.

A ello debiera contribuir la Informática Educativa procurando la formación integral del alumno, considerada como asignatura bisagra que se nutre del resto de las disciplinas curriculares.

*Siguiendo a Meirieu*² Podemos decir que un aprendizaje se efectúa, cuando el individuo recoge información de su entorno en función de un proyecto personal, en esta interacción entre las informaciones y el proyecto se da el aprendizaje, la verdadera comprensión. La acción didáctica consiste en organizar la interacción entre un conjunto de documentos u objetos y una tarea a realizar.

Un sujeto progresa cuando se establece en él un conflicto entre dos representaciones bajo cuya presión es llevado a reorganizar la antigua para integrar los elementos aportados por la nueva. La situación problema pone al sujeto en camino, lo compromete en una situación activa, entre la realidad y sus proyectos, en una interacción desestabilizadora y estabilizadora, por la mediación de los desfases introducidos por el formador, de sus representaciones sucesivas y en esta interacción se construye la racionalidad.

Para que el que aprende pueda llegar aun nivel superior de formulación de sus representaciones es conveniente crear un nuevo equilibrio entre los materiales y el proyecto para estabilizar la representación en un nivel superior.

A su vez para que el sujeto haga marchar su aprendizaje, se lo debe colocar en una situación problema que lo atrape, por su riqueza, pudiendo ser de comunicación, de resolución o de utilización.

Así, la profesión de enseñar requiere una doble e inacabable investigación: por un lado, los sujetos, las adquisiciones, sus recursos, sus intereses, sus deseos; por otro lado, los saberes, en los cuales hay que indagar sin cesar, para descubrir en ellos nuevas entradas, nuevos modos de presentación.

Acordamos con Gimeno Sacristán³ acerca de que *“los currícula son la expresión del equilibrio de intereses y fuerzas que gravitan sobre el sistema educativo en un momento dado, en tanto que a través de ellos se realizan los fines de la educación en la enseñanza escolarizada”*.

Esta consideración nos lleva a pensar que el éxito de las innovaciones curriculares, tal como se proponen en este plan reformulado 2006, depende de un currículo prescripto sólido en sus fundamentaciones y en los objetivos propuestos y de un centro cuyas condiciones institucionales posibiliten que el proyecto curricular se construya y se ponga en práctica.

Así como también de un espacio áulico cuyas condiciones sean impulsoras de apropiación y generación de conocimientos por parte de los estudiantes a través de la mediación de estrategias docentes pertinentes y variadas, transitando del *currículum* ORGANIZADO

² MEIRIEU, P. (1997): “Aprender, sí, pero ¿cómo?” Octaedro , España

³ GIMENO SACRISTAN, J. (1998). “El currículo: una reflexión sobre la práctica”. Madrid. Morata

en el contexto de cada centro al de la reelaboración en la práctica, es decir de las transformaciones en el pensamiento y diseño de los profesores, y en las tareas académicas, lo que configura el *curriculum EN ACCIÓN*.

Entendemos que para que estas acciones se concreten será necesario poner en práctica un conjunto de competencias. Acordamos con Pereda, S (1995) en definir por competencia: “(...) el conjunto de comportamientos observables que facilitan el desarrollo eficaz de una determinada actividad; en ella se integran los siguientes elementos:

Saber, o sea un conjunto de conocimientos,

Saber hacer: conjunto de habilidades y destrezas.

Hacer: capacidad para poner en práctica el conjunto de comportamientos adecuados en función de las demandas específicas de la situación.

Saber estar: capacidad de integrarse a un grupo, aceptando y cumpliendo sus normas.

Querer hacer: mostrar el interés y la motivación precisa para poner en juego el saber, el saber hacer, el hacer y el saber estar”

Perrenoud⁴ (1997,p.7) reconoce que la idea de competencia tiene múltiples sentidos: “(...) una competencia como una capacidad de actuar eficazmente en un determinado tipo de situación, capacidad que se sustenta en conocimientos, si bien no se reduce a ellos. Para afrontar de la mejor manera posible una situación, en general debemos poner en juego y en sinergia varios recursos cognitivos complementarios, entre los cuales se encuentran los conocimientos.”

Así, para Perrenoud, las competencias *utilizan, integran, movilizan* conocimientos para afrontar un conjunto de situaciones complejas. Por otra parte, la competencia implica una capacidad de actualización de los conocimientos (1996, p.135).

El autor refiere al oficio de profesor al proponer un inventario de las competencias que contribuyen a redefinir la actividad docente, tomando como guía una lista referencial de competencias adoptada en Ginebra en 1996 para la formación continua (2000, p.12), destacamos algunas por su relación directa con la asignatura:

Organizar y dirigir situaciones de aprendizaje.

Administrar el progreso de los aprendizajes.

Implicar al alumno en su aprendizaje y en su trabajo.

Trabajar en equipo.

Utilizar nuevas tecnologías.

Según Silva⁵, *las competencias son capacidades de carácter cognitivo, socioafectivo y sicomotriz, que se expresan conjuntamente en acciones profesionales e influyen de manera significativa a la hora de obtener resultados distintivos de calidad.*

4 PERRENOUD, P (1997): “Construir competencias desde la escuela”. París

5 SILVA, J. B. (1999): “Abriendo ventanas a la noción de competencias para la construcción de un currículo interdisciplinar” Tesis doctoral. San Paulo-Brasil

Para ilustrar lo que afirma, la autora nombra algunas competencias que consideramos deben estar presentes en el aula de Informática:

(...) comunicarse por medio de formas distintas como el habla, la escritura, el dibujo, los esquemas; relacionarse con otras personas, trabajar en equipo; tener iniciativa; organizarse personalmente; organizar el propio ambiente de trabajo; buscar datos y fuentes para sustentar argumentos y decisiones; utilizar con naturalidad la tecnología disponible de forma habitual para ciudadanos y profesionales.

El concepto de *competencia* se construye a partir de la praxis, de una acción concreta y circunstancial de los sujetos.

A su vez, se considera sumamente necesario tener presente para facilitar la adquisición de competencias, un buen nivel de *autoestima*.

Entendemos a la autoestima, *como la percepción valorativa de mi ser, de mi manera de ser, de quien soy yo, del conjunto de rasgos corporales, mentales y espirituales que configuran mi personalidad.*

La autoestima se aprende, fluctúa y la podemos mejorar.

El nivel de autoestima es el responsable de muchos éxitos y fracasos escolares. Una elevada autoestima, vinculada a un concepto positivo de sí mismo, potenciará la capacidad del alumno para desarrollar sus habilidades y aumentara su nivel de seguridad personal

Quienes poseen un nivel de autoestima positiva, creen firmemente en ciertos valores y principios, están dispuestos a defenderlos aún cuando encuentren fuerte oposición colectiva, y se sienten lo suficientemente seguros como para modificar esos valores y principios si nuevas experiencias indican que estaban equivocados.

Además, poseen confianza en su capacidad para resolver sus propios problemas, sin dejarse acobardar por los fracasos y dificultades que experimenten y están dispuestas a colaborar si le parece apropiado y conveniente.

Estas premisas son factores claves que entendemos pueden contribuir al mejor desarrollo de los contenidos, donde también es importante, el lugar del error en el entorno del aprendizaje significativo.

Los errores tomados en el sentido de equivocaciones o fallos dejan traslucir los procesos psicológicos y los procedimientos heurísticos del pensamiento. Al contrario de muchos preconceptos en sí mismo son signos de inteligencia y se encuentran en la cara no visible de los avances intelectuales.

J. P. Astolfi (1999) refiriéndose al error plural trata diferentes categorías de errores entre las que destacamos aquellas que mas relación tienen con la asignatura: errores que trasuntan las ideas previas y concepciones alternativas del alumno; errores originados en la comprensión de las consignas de la tarea; errores provocados por la propia complejidad de la tarea propuesta; errores relacionados con las operaciones de índole intelectual requeridas al estudiante y finalmente errores que guardan relación con los procedimientos o estrategias empleados por el alumno.

Muchas veces se pone el acento únicamente en el error del alumno pero también la mirada debe ser más abarcativa contemplando las tareas que propone el docente.

Resulta fundamental tener en cuenta que hay aspectos que pueden conducir a fallos y se relacionan con el propio rol del alumno dado que muchas veces las consignas están alejadas de sus intereses o de la cotidianeidad, con propuestas que no son motivadoras.

Para tener en cuenta que del error también se aprende y especialmente esta asignatura se nutre de procesos de ensayo y error concluimos con Astolfi que *“El error es un testigo que permite descubrir las dificultades con la que tropieza el proceso de aprendizaje; lo esencial del trabajo didáctico gira en torno a su transformación”*.

Desde una concepción constructiva, las equivocaciones debieran tomarse no como una connotación negativa en el aprendizaje, sino que, es esencial el internalizar que aprender de los errores es enseñar para la vida. El docente debiera tener siempre presente que el alumno que se equivoca no necesita la habitual sanción, sino recibir ayuda. El alumno debiera saber que errar o equivocarse implica examinar sus estrategias de aprendizaje y probar otros caminos para solucionar problemas, conocimiento que a su vez implica para el docente una guía estratégica de sus prácticas didácticas.

En Informática Educativa es posible potenciar el desarrollo de las inteligencias:

Una de las inteligencias que más puede desarrollar un alumno es la lógica matemática, que implica una gran capacidad de visualización abstracta y contribuye a favorecer el modo de pensamiento del hemisferio izquierdo.

Por tanto, serán capaces de utilizar el pensamiento abstracto utilizando la lógica y los números para establecer relaciones entre distintos datos. Así, manifestarán competencias para la resolución de problemas, para realizar cálculos matemáticos complejos y en el razonamiento lógico.

Las competencias básicas necesarias son tres: razonar de forma deductiva e inductiva, relacionar conceptos y operar con conceptos abstractos, como números, que representen objetos concretos.

En este marco el empleo del PC y con software adecuado en el aula le permitirá al joven, poder afrontar con éxito una serie de actividades, como por ejemplo: razonar o deducir reglas (de matemáticas, gramaticales, filosóficas o de cualquier otro tipo); relacionar conceptos, por ejemplo, mediante mapas mentales y reproducirlos luego en mapas semánticos o redes conceptuales; resolver problemas (rompecabezas, puzzles, problemas de matemáticas o lingüísticos) además de realizar experimentos (virtuales).

Un programa educativo puede proveer sólo un paso en el progreso de un alumno. La consecución de nuevos comportamientos depende de muchos factores. Algunas condiciones predisponen hacia acciones particulares del aprendiz, tales como conocimientos y actitudes previas. La disponibilidad y acceso a recursos de cada centro educativo determinará posibilidades de ejercicio y prácticas, que puedan potenciar nuevos planes de acción.

El aprendizaje mejora cuando el aprendiz es participante activo en el proceso educativo. Cuando se selecciona entre varios métodos de enseñanza, es mejor escoger el método que permita mayor participación del alumno. El uso de varios métodos de enseñanza ayuda al maestro a mantener el interés y puede reafirmar conceptos sin ser repetitivo.

Si vinculamos el aprendizaje escolar, con el accionar de los docentes y las NUEVAS TECNOLOGÍAS, encontramos que en la sociedad de la información, el conocimiento sobre el aprendizaje adquiere renovada importancia. Se requieren nuevas teorías del

aprendizaje ya que muchos supuestos de las que están vigentes han perdido su validez debido a avances en distintas ciencias y en la incorporación creciente de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje escolar.

Fogarty (1999) ha hecho una elaboración sintética sobre lo que ha denominado “los arquitectos del intelecto”. Arquitectos que han postulado las condiciones para que el aprendizaje ocurra naturalmente y con sentido.

En su concepto, desde la perspectiva de la pedagogía constructivista, esos arquitectos han sido: Dewey, Piaget, Vigotsky, Feuerstein, Gardner, y Diamond. Los maestros son también arquitectos del intelecto, cuando su trabajo se apoya en esos autores.

Dewey valora las experiencias diarias de aprendizaje; Piaget el aprendizaje por descubrimiento. Las interacciones del alumno llevan a cambios estructurales sobre como piensa acerca de algo. En Vigotsky predomina la interacción social y la internalización que lleva a aprendizajes profundos. El aprendizaje mediado por las experiencias es el fundamento de Feuerstein; lleva su concepción a examinar la manera como el aula afecta la metacognición del alumno. Gardner concibe la inteligencia como un constructo multidimensional; el potencial humano es la capacidad de resolver problemas en un contexto cultural, con muchas de las ocho inteligencias en operación; hay distintas maneras de conocer y de lograr significación personal, y distintos modos de expresar lo que se conoce y se es capaz de hacer. Diamond aporta sus ambientes enriquecidos; ella describe el crecimiento de las dentritas como el desarrollo de los árboles mágicos de la mente. Hoy el reto frente a la promoción del aprendizaje es más impreciso pero a la vez importante para los maestros; les corresponde diseñar experiencias de aprendizaje con el cerebro en mente (Fogarty, 1999).

Las escuelas adoptarán a las tecnología, o las tecnologías adoptarán a las escuelas parece ser una buena predicción hoy. Sherry, Billig, Tavalin y Gibson (2000) indican que sabemos que Internet afecta el aprendizaje de los alumnos, pero que poco sabemos de cómo los maestros adoptan las tecnologías. Ellos indican que los maestros pasan por cuatro etapas en el uso de Internet: de aprendices, a adaptadores de tecnología a la educación, Coaprendices/Coexploradores con los alumnos, a la decisión de reafirmación o rechazo.

Proponen Sherry et al. (2000) un modelo de aprendizaje y adopción de la tecnología, al que le han agregado una quinta fase: el maestro como líder, el cual expande su papel hacia modelos asociados con la investigación y validación de sus prácticas, y con el compartir de las experiencias.

En cada una de las etapas el maestro requiere aplicar modelos singulares de aprendizaje, los cuales son moldeados por la tecnología misma. Sabemos que todos los modelos y estrategias de aprendizaje a lo largo de la historia de la pedagogía han sido determinados por la tecnología de circulación de información presente, así como por las concepciones, con frecuencia ideologizadas sobre la naturaleza humana y sobre cómo aprende la gente. Las tecnologías de la comunicación y la información, han cambiado muchas de las concepciones pedagógicas, creencias sobre cómo se aprende mejor, así como la naturaleza de las estrategias de aprendizaje.

Hoy la tecnología informática, como lo señala Gardner (2000), apoya más que nunca la posibilidad de educación individualizada en contexto de amplia interacción social. Pero también, es la base para la búsqueda de la igualdad en el acceso al conocimiento. Es la opción de desarrollo desigual según niveles de competencias, pero de avance igualitario en los beneficios sociales que el acceso a la información y al conocimiento producen las nuevas tecnologías. Esta congruencia entre lo desigual hacia lo igual, no está presente en las teorías aprendizaje imperantes. Tampoco en los proyectos de aprendizaje que impulsan los maestros.

El papel del maestro en el aprendizaje ha cambiado. El aprendizaje y la enseñanza basados en redes virtuales introduce nuevas variaciones en los modelos o supuestos del aprendizaje escolar. El aprender constante, aprender a aprender, las comunidades de aprendizaje, el aprendizaje autónomo, la promoción del interés genuino del alumno, como parte de un proyecto de desarrollo social, y el aprendizaje solidario han adquirido relevancia notoria. A ello se agrega la cognición y la información situadas, así como la inteligencia distribuida, procesos que permiten que solidariamente se aborde la identificación de problemas y la planeación y ejecución colectiva de las opciones más productivas de solución a los mismos.

Gardner (2000) ha señalado que la tecnología ha revolucionado a las escuelas. En medio del conservatismo de las instituciones escolares, corresponde a los educadores actualizarse en su incorporación al aprendizaje escolar. Las escuelas mismas requerirán un cambio radical, de fondo; de lo contrario serán reemplazadas por otras instituciones. La educación en el futuro se organizará alrededor del computador, con sus ventajas en poder diseñar ambientes de aprendizaje personalizados, con información y materiales apropiados para las aspiraciones y necesidades de cada uno.

La inteligencia artificial y la realidad virtual lanzan una sombra larga sobre la educación actual: Muchas de las tareas actuales serán hechas por programas; mucho de lo que se aprende hoy por contacto directo o vicario, será hecho en ambientes interactivos virtuales. El mundo laboral cambia aceleradamente, por lo que los adultos y los maestros carecen desde ya de conocimientos y experiencias para orientar a los jóvenes en un mundo en el que cambiarán de trabajo como acción habitual (Gardner, 2000).

Otro frente de transformación sobre las teorías del aprendizaje se deriva de los avances en teoría cognitiva. Basado en Lacasa (2000) afirmamos que esta teoría enfatiza tres aspectos interrelacionados del aprendizaje que, juntos, llevan a enfoques diferentes en la enseñanza: a) El aprendizaje es un proceso de construcción del conocimiento y no de absorción o reproducción. b) El aprendizaje se basa en el conocimiento. c) El aprendizaje es armónico en alto grado con la situación en la que tiene lugar.

Algunas implicaciones para el aprendizaje escolar son (Lacasa, 2000):

- 1) Se aprende a través de la resolución de problemas. El aprendizaje tiene lugar a través de la acción, por interpretación del conocimiento declarativo.
- 2) Se precisa una estructura ideal del problema para un dominio específico. Para lograr la meta final, el alumno debe lograr un conjunto de metas parciales.
- 3) Es preciso especificar el problema y detectar inmediatamente los errores. El educador ayuda al alumno a seleccionar problemas y a desarrollar y delimitar los pasos hacia la solución.
- 4) Se minimiza el lugar de la memoria, aportando la necesaria información contextual.

OBJETIVOS GENERALES

- Que los alumnos comprendan la importancia y la necesidad de la tecnología en el mundo actual.
- Valorar la computadora como herramienta.
- Promover situaciones de aprendizaje sostenido que faciliten el desarrollo de procesos crítico- reflexivos.
- Estimular el pensamiento creativo.
- Propiciar el desarrollo de habilidades que le permitan enfrentar el cambio y la incertidumbre con sentido proactivo.
- Desarrollar el lenguaje informático y la interpretación de los códigos.
- Fomentar una actitud positiva hacia el trabajo.
- Desarrollar el sentido crítico como medio para la construcción del conocimiento.
- Desarrollar la solidaridad.
- Estimular la tolerancia.
- Promover actitudes abiertas y respetuosas.
- Favorecer la autoestima.

METODOLOGÍA

El programa no tiene un comienzo específico, el docente podrá abordarlo por cualquiera de las interrogantes, no hay un desarrollo lineal. Puede darse un ir y venir que contemple los emergentes grupales, pero sin descuidar los contenidos que se detallan. Se habla de mínimos y el nivel de profundidad en el tratamiento de los temas será potestad del docente. Esta relación entre el programa, el docente y el grupo hace que el mismo sea una guía para el profesor, una referencia para construir un curso.

El profesor cuando haga su planificación anual pondrá especial cuidado que todos los puntos del programa tengan un desarrollo equilibrado, pero podrá detenerse en aquellos temas que ofrezcan mayor interés para el grupo y puedan ser coordinados con otras asignaturas.

La determinación de la profundidad de los contenidos debe contemplar la potencial posibilidad de adquisición por parte de los alumnos.

Se trata de alfabetizar en Informática pero también de realizar un proceso, desarrollar competencias, incorporar habilidades, destrezas, conceptos.

Se debe cuidar la planificación. Esta debe guiar la clase aunque no se cumpla estrictamente al trabajar con los emergentes. Si las preguntas o aportes de los alumnos superan las posibilidades de los docentes, recoger la inquietud, explicitar la dificultad y derivar la cuestión para la clase siguiente (donde se trabajará correctamente).

El docente debe proponer actividades que impliquen situaciones problemas y trabajos por proyectos en los cuales los propios alumnos tendrán que decidir los caminos posibles de abordaje y resolución. Debe jerarquizar los aportes de los alumnos y devolverlos al grupo para que los alumnos los analicen y trabajen sobre ellos. Es importante tener presente que el docente es quién guía al alumno en la búsqueda de diferentes formas de resolver los problemas sin dejar de lado que él es el protagonista de su aprendizaje.

Las metodologías de trabajo deben ser activas, en equipos y esencialmente prácticas presentando los contenidos mediante actividades coordinadas con las diferentes asignaturas.

Los proyectos de los alumnos se organizarán en torno a sus ejes de interés. Trabajar en forma tal que lo aprendido tenga relación con su vida cotidiana.

Los conceptos técnicos deberán usarse previa explicación. (se sugiere la realización de un glosario durante todo el año) El docente incluirá en cada clase pocos conceptos ejes, claramente explicados.

Los alumnos deberán incorporar el manejo básico de la computadora y ser capaces de usarla aunque cambie el Software instalado, ser usuarios inteligentes.

Debemos promover un aprendizaje significativo y motivador.

Es importante preparar al estudiante para ser el hacedor de su propio conocimiento.

Informática Educativa

Programa 1er. Año Ciclo Básico



CONTENIDOS DESGLOSADOS

A tener en cuenta:

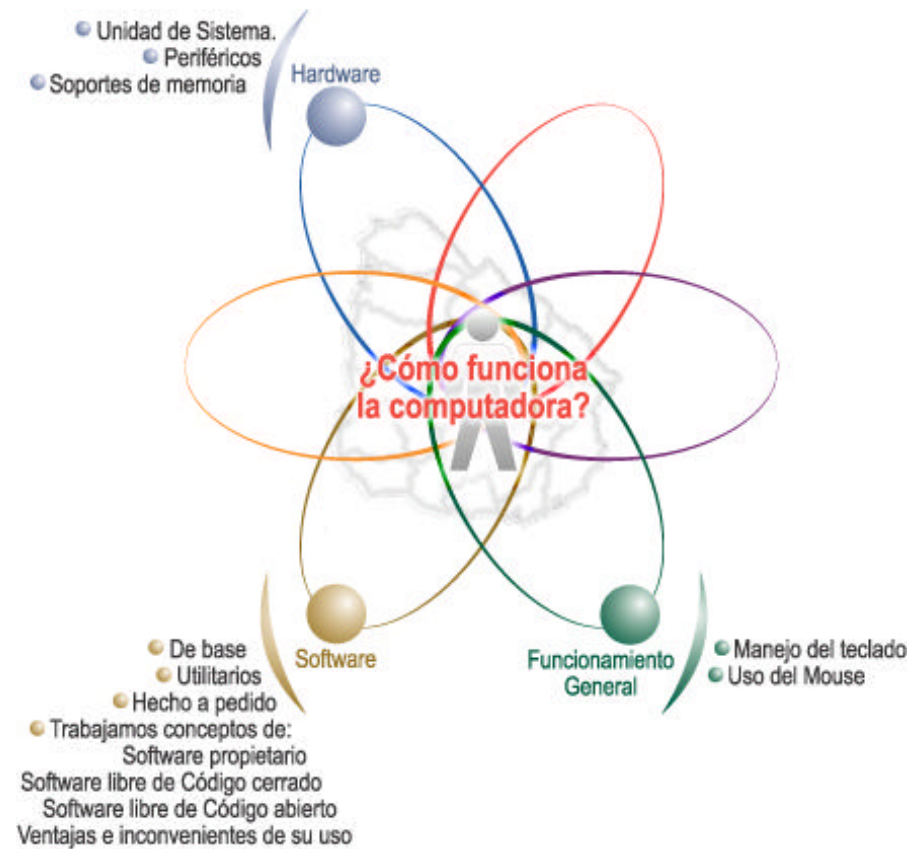
El docente se asegurará que los alumnos puedan:

- Manejar adecuadamente el Mouse y el teclado (práctica de digitación)
- Trabajar con ventanas y barras
- Crear, recuperar y guardar archivos.
- Realizar Vista Preliminar e imprimir.
- Crear carpetas, comprimir y descomprimir

¿Cómo funciona la computadora?

Objetivos Específicos:

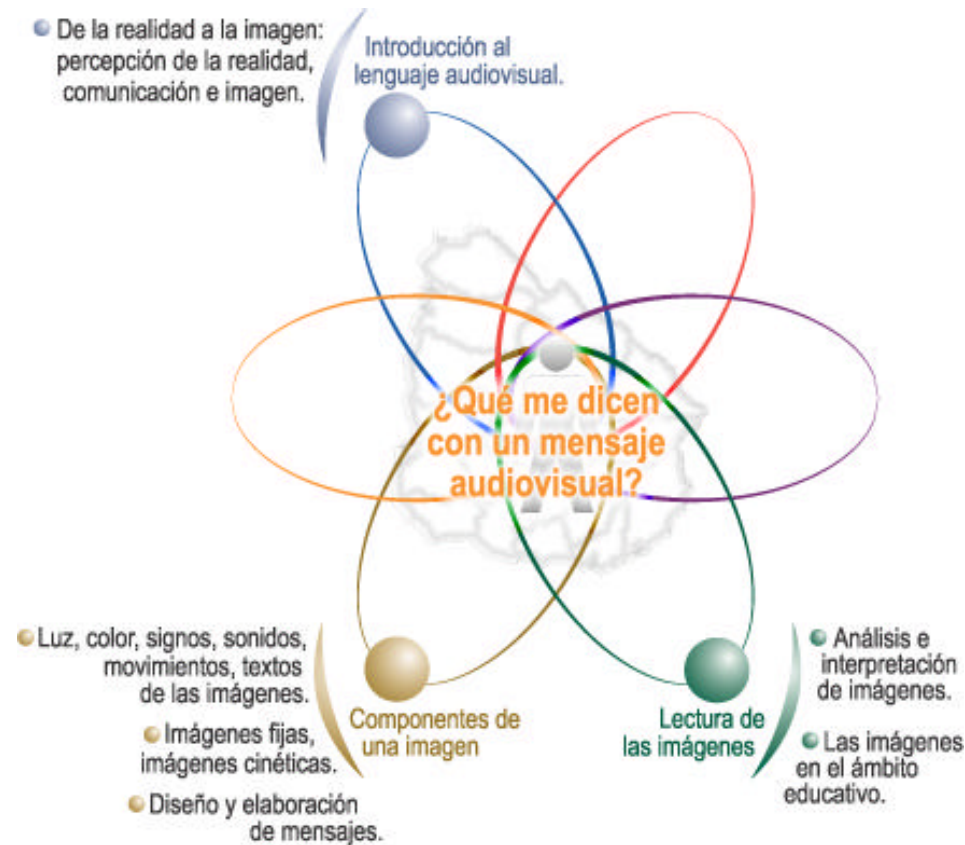
- Reconocer la estructura funcional de la computadora y sus periféricos.
- Manejar adecuadamente el teclado y el Mouse.
- Categorizar software.



¿Qué me dicen con un mensaje audiovisual?

Objetivos Específicos:

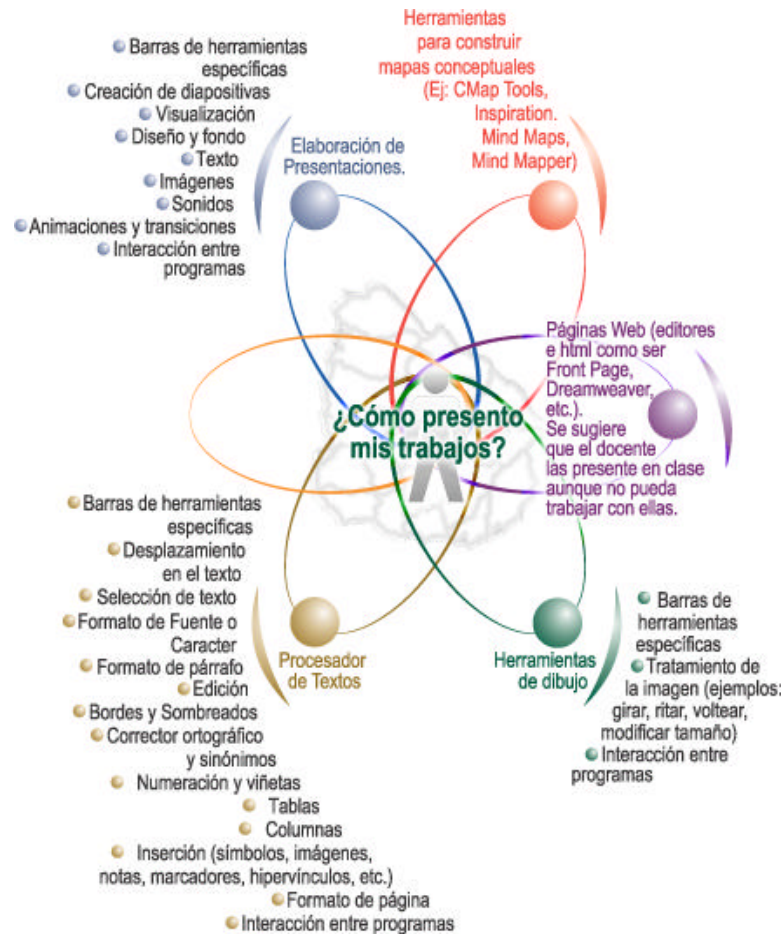
- Analizar críticamente la información en un marco de globalización mundial y desarrollo vertiginoso de las TICs.
- Desarrollar la alfabetización en el lenguaje audiovisual haciendo hincapié entre imagen y realidad.
- Conocer los procesos internos de diseño y elaboración de los mensajes a los efectos de promover el análisis e interpretación de los mismos.
- Diseñar, planificar, implementar, recrear y producir mensajes audiovisuales para el ámbito educativo
- Valorar la necesidad de la comunicación interpersonal .



¿Cómo presento mis trabajos?

Objetivos Específicos:

- Utilizar con solvencia diferentes programas alcanzando la integración de los recursos informáticos disponibles.
- Aprovechar los recursos para la resolución de problemas.
- Elaborar Mapas conceptuales.



• ¿Qué puedo hacer con la computadora?

Objetivos Específicos:

- Utilizar la computadora para gestionar entornos flexibles que faciliten su aprendizaje.
- Identificar y emplear diferentes usos de la computadora para sus trabajos de aula.
- Reconocer y aprovechar el potencial de diferentes software.
- Evaluar la calidad de un sitio web en cuanto a su validez (origen, autoría, intencionalidad, relevancia, pertinencia, actualización), aspectos técnicos (navegabilidad, funcionalidad, etc.) y diseño gráfico (aspecto general: color, pertinencia de textos e imágenes, tipografía, etc., manejo de los íconos y su funcionalidad, etc.)



¿Cómo y cuándo surgió la informática? ¿y la computadora?

Objetivos Específicos:

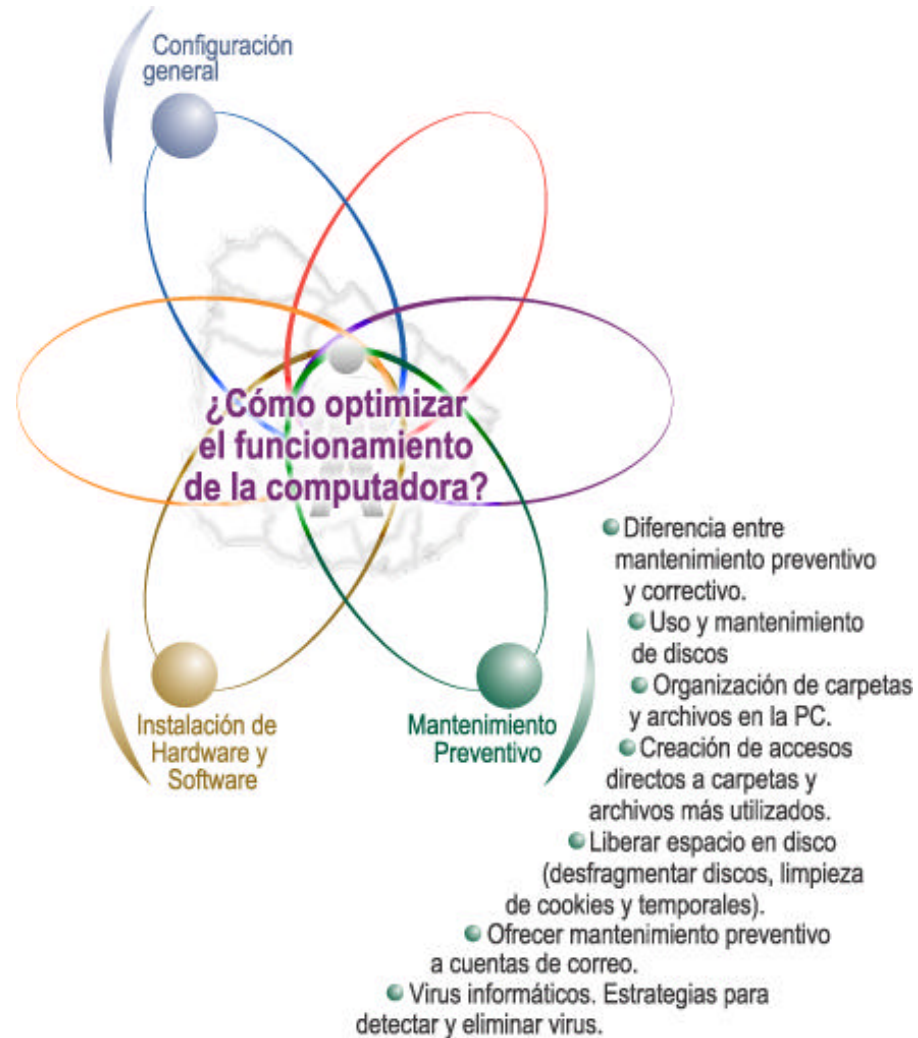
- Relacionar diferentes acontecimientos históricos con los aportes al desarrollo de la Informática.
- Reconocer las diferentes etapas de la evolución de la computadora y su vinculación con los aportes al mundo de la investigación científica, del trabajo y de la educación.



¿Cómo optimizar el funcionamiento de la computadora?

Objetivos Específicos:

- Promover entre los alumnos un acultura de prevención sobre el uso y el cuidado de los equipos del aula.
- Utilizar algunas herramientas básicas para la configuración, instalación y mantenimiento de la computadora.



EVALUACIÓN

En forma general se entiende la evaluación como el proceso sistemático (rigor, precisión, orden) mediante el cual:

- a) se recoge información relevante que orienta la toma de decisión a nivel de los distintos implicados, que sustentan juicios de valor y genera procesos reflexivos con vistas a la retroalimentación,
- b) se da respuesta a la necesidad interna de perfeccionamiento,
- c) se promueve procesos formativos y profesionalizantes en ambientes de participación y colaboración.

Para ello se:

- tendrá en cuenta la concepción del aprendizaje como proceso que supone la interacción con el medio.
- realizará al comienzo del curso una evaluación diagnóstica que permitirá conocer el perfil de ingreso del grupo a fin de planificar el año de trabajo. Este diagnóstico y planificación anual deberán obligatoriamente anexarse a la libreta del Profesor.
- fomentará la autoevaluación y la coevaluación que permitirá trabajar con el error rectificándolo o aprendiendo a través de él. Las diferentes instancias de evaluación de proceso implicarán contemplar esencialmente las elaboraciones grupales e individuales.
- contemplará que las evaluaciones formativas estarán vinculadas directamente a los objetivos, contenidos y metodología pertinentes para el curso.

Se sugiere para las diferentes instancias de evaluación final de módulos de trabajo la elaboración de proyectos (semiestructurados o estructurados) con carácter interdisciplinario y contextualizado. Implica necesariamente que los mismos consideren aspectos relacionados con la realidad diaria, factible de llevarse adelante, que integre diferentes asignaturas, que se adecuen a los recursos de los involucrados y que permita la ejercitación en la resolución de un problema o necesidad así como la colaboración. Estos deberían incluir tanto la selección de un problema o necesidad como el diseño general, la implementación (búsqueda de materiales), la ejecución de actividades, recolección de datos, procesamiento y análisis de los mismos, presentación de resultados y evaluación y posibilidades de retroalimentación.

BIBLIOGRAFIA

AREA, M. (1991). Los medios, los profesores y el currículo. Barcelona: Sendai.

AA VV (1999). La educación en el siglo XXI. Los retos del futuro inmediato. Barcelona. Aula.

BAJARLÍA, G.Y SPIEGEL, A. (1997). Docentes usando Internet. Buenos Aires: Novedades Educativas

BATTRO ANTONIO, M. La Educación Digital. Una nueva era del conocimiento. Versión Electrónica. editorial@emece.com.ar

BRETSCHNEIDER, U (1996). PC para principiantes. Barcelona: Data Becker.

COLOM, A. J. y MÉLICH, J.C (1994). Después de la modernidad. Nuevas filosofías de la educación. Barcelona: Paidós.

CARRÚA, G (1998). Treinta proyectos con Internet. Buenos Aires: MP ediciones S.A.

DE PABLOS PONS, J Y GORTARI DRETZ, C. (1992). Las nuevas tecnologías de la información en la educación. Sevilla: Alfar

GIMENO SACRISTAN, J. (1998). El currículo: una reflexión sobre la práctica. Madrid: Morata

HARGREAVES, A. (1998): Paradojas del cambio; la renovación de la escuela en la era postmoderna. En Kikiriki, N° 49, (p. 16 - 24)

JARAMILLO CAMPAÑA, F (1996). Aplicaciones pedagógicas del computador. Quito:Abya Yala.

MARABATTO, M.I. Y GRAU, J.E. (1993) Hipermedios y Multimedios: un enfoque pedagógico. Buenos Aires: FUNDEC.

MEDINA RIVILLA, A y DOMINGUEZ GARRIDO, M (1991). El empleo del ordenador en la enseñanza. Madrid: Cincel.

MEIRIEU, P. (1997): Aprender, sí, pero ¿cómo?. . España: Octaedro

PERRENOUD, P (1997): Construir competencias desde la escuela. París

SILVA, J. B. (1999): Abriendo ventanas a la noción de competencias para la construcción de un currículo interdisciplinar . Tesis doctoral. San Paulo-Brasil

TERCEIRO, J. B (1996). Socied@d digit@l: Del homo sapiens al homo digitalis. Montevideo: Alianza

TIFFIN, J Y RAJASINGHAM (1997). En busca de la clase virtual. La educación en la sociedad de la información. Barcelona: Paidos.

Manuales de referencia: de los paquetes informáticos específicos trabajados en el curso.

EQUIPO RESPONSABLE DE LA ELABORACIÓN DE LOS PROGRAMAS DE INFORMÁTICA:

Rubén Cortizo, Analía Etchart, Beatriz Frioni,
María Irene Gorga, Miguel Peña, María del Lourdes Quinteros.