

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

Sede Occidente

OI-0001

Aprendizaje Asistido por computadora

Prof. Yorleny Salas Araya

II-2000

Programa del Curso

Descripción del Curso

Incluye la aplicación de conocimientos básicos para el manejo de sistemas operativos y los comandos necesarios para utilizar la computadora. Además se introduce al educador en la utilización práctica de paquetes de software que le permiten ayudar al niño a explorar y crear por medio de la computadora. También se instruye al educador en el uso de "sistemas autor" para que él mismo diseñe programas de acuerdo a las necesidades de sus alumnos.

Esto es importante por cuanto los programas educativos diseñados comercialmente, difícilmente satisfacen las necesidades específicas de un nivel educativo determinado.

Objetivos

1. Analizar las ventajas y desventajas del uso de la computadora como una herramienta en el desarrollo del aprendizaje.
2. Manejar en forma general Windows, Word, Excel y PowerPoint.
3. Introducir a los estudiantes en el uso de Internet y sus múltiples aplicaciones.
4. Conocer y manejar en forma general algunas aplicaciones multimedia en el ámbito educativo, existentes en el mercado.
5. Conocer la teoría del constructivismo como una metodología de enseñanza asistida por la computadora.
6. Manejar en forma general el Lenguaje Micro Mundos como herramienta en el refuerzo del aprendizaje.

Contenidos

PARTE TEORICA

1. Introducción

- 1.1. Historia de la computación
- 1.2. Conceptos generales
- 1.3. Configuración básica

2. Tecnología educativa

- 2.1. Investigaciones acerca del uso de la tecnología para la enseñanza y el aprendizaje:

- 2.1.1. Exposición de conclusiones sobre el uso de la informática en las escuelas.
 - 2.2. Hardware Informático para entornos educativos
 - 2.2.1. Perspectiva general de los elementos básicos de la informática
 - 2.3. Software Informático para computadoras
 - 2.3.1. Tipos de software informático
 - 2.4. Entornos Informáticos educativos
 - 2.4.1. Temas relacionados con la introducción de la computadora en el aula.
 - 2.5. La enseñanza gestionada por computadoras
 - 2.5.1. La computadora como herramienta útil para el profesor dentro y fuera de la clase
 - 2.6. Enseñanza asistida por computadoras
 - 2.6.1. Diferentes maneras en que la informática puede ayudar en la enseñanza y el aprendizaje
 - 2.7. Las computadoras y las comunicaciones
 - 2.7.1. Posibilidades educativas mediante las computadoras y las comunicaciones
 - 2.8. La educación en línea. La enseñanza a distancia e Internet
 - 2.8.1. Análisis de ventajas y desventajas que ofrece Internet como medio de acceso y recuperación de información.
 - 2.9. La educación Multimedia
 - 2.9.1. Capacidad tecnológica multimedia para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje.
 - 2.10. Creación de aplicaciones para entornos educativos.
 - 2.10.1. Cómo los maestros pueden crear sus propios sistemas de enseñanza y aprendizaje
 - 2.11. Educación Informática y sociedad
 - 2.11.1. Repaso sobre como las computadoras están transformando la sociedad en la que se desenvuelve la escuela.
 - 2.12. Etica e informática
 - 2.12.1. Lo que está bien y los que está mal en el uso de la informática.
- 3. Introducción al ambiente Micromundos
 - 3.1. Introducción
 - 3.2. Vistazo general a la teoría del constructivismo
 - 3.3. MicroMundos como una herramienta en el aprendizaje.

PARTE PRACTICA

1. Manejo de Sistema Operativo Windows.

- 1.1. Introducción
- 1.2. Concepto generales
- 1.3. Manejo de pantalla
- 1.4. Manejo de ventanas
- 1.5. Manejo menues
- 1.6. Configuración personalizada
- 1.7. Manejo del explorador

2. Manejo del Procesador de Palabras WORD

- 2.1. Introducción
- 2.2. Pantalla principal
- 2.3. Menús y comandos
- 2.4. Edición
- 2.5. Impresión

3. Manejo de la Hoja Electrónica EXCEL

- 3.1. Introducción
- 3.2. Menús y comandos
- 3.3. Concepto de celda, fila y columna
- 3.4. Manejo de fórmulas
- 3.5. Edición
- 3.6. Impresión
- 3.7. Confección de Gráficos

4. Manejo de POWER POINT

- 4.1. Introducción
- 4.2. Concepto de diapositivas
- 4.3. Edición
- 4.4. Impresión
- 4.5. Desarrollo de animaciones

5. Navegación por Internet

- 5.1. Introducción
- 5.2. Partes de navegador
- 5.3. Direcciones en Internet
- 5.4. Motores de búsqueda
- 5.5. Almacenamiento de información

6. Paquetes o Aplicaciones Multimedia Educat

- 6.1. Introducción
- 6.2. Presentación y manipulación del software

- 7. Lenguaje Micro Mundos
 - 7.1. Introducción
 - 7.2. Manejo de iconos
 - 7.3. Desarrollo de aplicaciones

Metodología

El curso consta de 4 horas de clase, las cuales están divididas en 2 horas prácticas y 2 teóricas. Las horas prácticas se desarrollan en el laboratorio de computadoras y está a cargo de el profesor y el asistente del curso y se basa en prácticas dirigidas.

Las horas de teoría se desarrollan en el aula y se basan en la discusión del temas asignado, resolución de casos de estudio y de charlas con invitados especiales.

Evaluación

Parte Teórica

2 exámenes parciales	30 %
exposiciones e investigaciones	10%

Parte Práctica

Paquetes Office (prácticas de clase y prueba corta)	30%
INTERNET (práctica de clase e investigación)	10%
Micro Mundos (talleres y proyecto programado)	20%
TOTAL	100%

Bibliografía

- Bernard J. Poole. Tecnología Educativa. Editorial Impresos y Revistas S.A. Segunda Edición, España 1999.
-
- Manual de Paquetes
- Manuales de Micro Mundos

CRONOGRAMA DE CLASE

SESION	TEMAS	ESTUDIADOS
	PARTE TEORICA	PARTE PRACTICA
1	1	—
2	2.1	1
3	2.2	1 — 2
4	2.3 2.4	2
5	2.5 2.6	examen
6	examen	3 — 4
7	2.7 2.8	4
8	2.9 2.10	5
9	2.11 2.12	examen
10	examen	6
11	3	6
12	3	6
13	3	6
14	3	6
15	3	6
16	examen	examen