



E A E



**UNIVERSIDAD DE COSTA RICA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESCUELA DE ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA**

**Sigla: EA-350**

<b>PROGRAMA DEL CURSO:</b>	<b>Taller Materiales didácticos y medios audiovisuales</b>
<b>PROFESORA:</b>	<b>Máster. Xinia E. Chacón Ballesteró</b>
<b>HORARIO CLASES:</b>	<b>Sábado 8:00 am a 11:50 am.</b>
<b>HORARIO DE ATENCIÓN A ESTUDIANTES:</b>	<b>Lunes 6:00 pm a 8:00 pm.</b>
<b>CRÉDITOS:</b>	<b>03</b>
<b>GRUPO:</b>	<b>02</b>
<b>POBLACIÓN:</b>	<b>Enseñanza de las Ciencias</b>
<b>SEDE:</b>	<b>Sede Regional Occidental Recinto Tacaes</b>

<b>Visión Institucional</b>	<b>Misión Institucional</b>
<i>En el próximo quinquenio la Escuela de Administración Educativa alcanzará un alto desempeño académico y humanístico, en permanente actualización ante entornos cambiantes, que aporta con excelencia a la formación de profesionales competentes en la administración de la educación formal y no formal, sustentada en la investigación, la docencia la acción social de reconocido impacto; con vínculos nacionales e internacionales que le permiten fortalecer su quehacer e incidir en el desarrollo nacional. Este desempeño es resultado de la apertura de espacios para el desarrollo de un personal competente, comprometido y creativo, capaz de generar una acción dinámica, flexible, exigente e innovadora, que atiende a la población estudiantil en forma efectiva y que gesta procesos de identidad y de pertenencia institucional.</i>	<i>Somos una Escuela que desarrolla pensamiento en el quehacer de la administración educativa, en los, ámbitos formal y no formal, mediante la capacitación y formación de líderes críticos e innovadores, responsables de investigar y gestionar procesos socioeducativos, comprometidos con el fortalecimiento de una sociedad justa, equitativa y solidaria. Además, fomenta el establecimiento de vínculos nacionales e internacionales en apoyo a su quehacer; ofrece servicios de calidad relacionados con la docencia, la investigación y la acción social, dirigidos a los participantes y beneficiarios de la gestión educativa.</i>



## DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Este curso forma parte del plan de estudios de las carreras de Formación Docente enfocadas en la Enseñanza del Tercer Ciclo de la Educación General Básica y la Educación Diversificada del sistema educativo costarricense, en la especialidad de las Ciencias. Es un curso de carácter teórico/práctico que se desarrolla en cuatro horas semanales de trabajo en clase. Las acciones estén orientadas hacia la formación de los estudiantes en el campo de la aplicación, elaboración y evaluación de materiales didácticos como mediadores del aprendizaje, y el conocimiento y aplicación de técnicas didácticas para el desempeño profesional en el contexto natural de los docentes.

Por su naturaleza, este curso propone el desarrollo de procesos de ejecución y solución de problemas concretos en la preparación de productos audiovisuales, en los que los estudiantes deben aplicar en forma integrada conocimientos y destrezas, siguiendo el principio de aprender haciendo, mediante el trabajo cooperativo y la producción individual y en equipos de trabajo.

La estructura de contenidos se divide en tres áreas complementarias entre sí:

La cultura audiovisual: Apropriación de los recursos, medios y tecnologías para el diseño, la producción y la evaluación de materiales didácticos, como formas de mediación para el aprendizaje significativo.

Análisis de los ambientes multimediales como factores de mediación social y de comunicación en los procesos de aprendizaje en el aula.

Revolución de las formas de cognición: proceso de aprendizaje del ser humano en relación al uso de materiales y medios audiovisuales, destacando los avances tecnológicos en el área

## OBJETIVOS DEL CURSO



## Objetivos generales

- Desarrollar múltiples competencias en el campo del diseño de materiales didácticos y uso de los recursos audiovisuales como parte integral del currículo escolar costarricense y los procesos de aprendizaje.
- Aplicar de manera eficiente y racional, los principios de la comunicación humana en los procesos del diseño y producción de materiales didácticos como fundamento esencial de la mediación pedagógica.
- Incorporar de manera activa, el uso recursos y medios de comunicación social como elementos de aprendizaje y de análisis del contexto en la formación de los estudiantes.

## Objetivos Específicos:

- Conocer los elementos básicos para el diseño, producción y evaluación de los materiales didácticos y recursos audiovisuales en los procesos de aprendizaje.
- Aplicar creativamente las herramientas manuales y tecnológicas para innovar el diseño y la producción de materiales didácticos y recursos audiovisuales en los ambientes de aprendizaje, mediante diferentes técnicas.
- Determinar las ventajas y limitaciones de los diversos materiales y recursos audiovisuales para identificar los principios generales de la selección, evaluación y utilización de los recursos audiovisuales.
- Analizar los elementos de la cultura audiovisual y su incorporación en el ámbito educativo como productos multimediáticos en la función docente.
- Valorar el papel de los materiales didácticos y medios audiovisuales en los procesos de comunicación, como procesos inherentes al aprendizaje.
- Determinar los procesos de percepción que se desarrollan durante el aprendizaje para la debida aplicación de los materiales didácticos y medios audiovisuales en el aula.

## CRONOGRAMA

LECCIÓN	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS (requiere
---------	-----------	-------------	--------------------



E A E

## Escuela de Administración Educativa



			<b>el estudiante)</b>
<b>1</b> 12 agosto	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Presentación docente y estudiantes.</li> <li>→ Diagnóstico de estudiantes: apropiación tecnológica.</li> <li>→ Diagnóstico de recursos tecnológicos.</li> <li>→ Distractores de la época actual- Ecosistemas tecnológicos de la distracción.</li> <li>→ Generaciones: Baby Boomers, X, Y, Z.</li> </ul>	Presentación Diagnóstico Discusión de Distractores Lluvia de ideas medios y recursos didácticos. Análisis grupal de recursos didácticos.	Acceso a Internet. Computadora-Tableta o Teléfono inteligente. Lectura distractores Lectura Generaciones
<b>2</b> 19 agosto	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Multimedia educativos</li> <li>→ Recursos educativos abiertos (REA)</li> <li>→ Repositorios de REA.</li> <li>→ Licencias abiertas, libres.</li> <li>→ Software libre.</li> <li>→ Objetos de aprendizaje.</li> </ul>	Lecturas Exposición Discusión Clasificación de recursos según licencia. Repositorios abiertos.	Lecturas Presentación digital Proyector Computadoras portátiles o de escritorio con acceso a Internet.
<b>3</b> 26 agosto	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Las imágenes digitales.</li> <li>→ Las imágenes como recurso didáctico.</li> <li>→ Ventajas</li> <li>→ Desventajas</li> <li>→ Editores y edición de imágenes digitales.</li> </ul>	Evaluación Diagnóstica. Exposición de la profesora. Práctica.	Software editor de imagen. Computadora. Acceso a Internet. Proyector. Videos.
<b>4</b> 02 setiem*	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Edición de imágenes digitales.</li> </ul>	Ejercicios de edición de imagen.	Software editor de imagen. Computadora. Acceso a Internet. Proyector.
<b>5</b> 09 setiem	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Entrega de I Proyecto. Objeto de aprendizaje apoyado en imágenes digitales.</li> </ul>	Exposición y defensa de proyecto I. Coevaluación.	Computadora. Proyector.



E A E

Escuela de Administración Educativa



<p><b>6</b> 16 setiem</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Los audios.</li> <li>→ Ventajas</li> <li>→ Desventajas</li> <li>→ Los audios como recursos didácticos.</li> <li>→ Editores y edición de audio.</li> </ul>	<p>Evaluación diagnóstica. Exposición de la profesora. Discusión de los estudiantes. Descarga de editor de audio. Práctica.</p>	<p>Software editor de audio. Computadora. Acceso a Internet. Audífonos. Micrófono Proyector. Software editor de audio. Computadora. Parlantes Computadora.</p>
<p><b>7</b> 23 setiem</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Edición de audio.</li> </ul>	<p>Práctica. Inicio proyecto II.</p>	
<p><b>8</b> 30 setiem *</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Entrega de II Proyecto. Objeto de aprendizaje apoyado en audios.</li> </ul>	<p>Exposición y defensa de proyecto II. Coevaluación.</p>	
<p><b>9</b> 07 oct</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ El video</li> <li>→ El video como recurso didáctico.</li> <li>→ Ventajas</li> <li>→ Desventajas</li> <li>→ Editores y Edición de video.</li> </ul>	<p>Exposición de la profesora. Discusión de los estudiantes. Descarga de editor de video. Práctica.</p>	<p>Software editor de video. Acceso a Internet. Computadora. Parlantes. Micrófono. Proyector.</p>
<p><b>10</b> 14 oct</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Edición de video.</li> </ul>	<p>Práctica Inicio Proyecto III.</p>	
<p><b>11</b> 21 oct</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Entrega de III Proyecto. Objeto de aprendizaje apoyado en videos.</li> </ul>	<p>Exposición y defensa de proyecto III. Coevaluación.</p>	
<p><b>12</b> 28 oct *</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Sitios web gratuitos</li> <li>→ Diseño sitio web con generadores.</li> <li>→ WebQuest</li> </ul>	<p>Navega en sitios web gratuitos para desarrollo de páginas web educativas. Discusión. Inscripción en sitio web. Exploración Práctica</p>	



E A E



<b>13</b> 04 nov	→ Generando mi página web	Inicio de proyecto.	
<b>14</b> 11 nov	→ Entrega de III Proyecto. Objeto de aprendizaje apoyado en videos.	Exposición y defensa de proyecto III. Estudiantes al azar. Coevaluación.	
<b>15</b> 18 nov	→ Diseño de páginas web con generadores.	Exposición de la profesora. Exploración del generador por parte del estudiante.	Proyector Computadora Internet
<b>16</b> 25 nov	→ Desarrollo de Proyecto. V → Otros tipos de materiales didácticos físicos.	Exposición de la profesora.	Cartulinas, goma, tijeras, fond, franela, marcadores, revistas, lápices de color. Etc
<b>17</b> 02 dic	→ Desarrollo de Proyecto V. → Otros tipos de materiales didácticos físicos.		
<b>18</b> 09 dic	→ Entrega de Proyecto IV-Página Web → Examen final (Ampliación)		Computadora Software editor de audio, video e imagen. Internet.

## METODOLOGÍA

El curso tiene un alto componente práctico por lo que varias lecciones serán llevadas a cabo a través de una exposición temática por parte de la profesora para luego desarrollar una discusión del tema entre los estudiantes, con el fin de destacar ventajas y desventajas de algunos recursos didácticos, posteriormente se les hará una demostración de uso de algunas herramientas contenidas dentro de una aplicación digital,



y finalmente se entregará a los estudiantes un práctica-proyecto que deben realizar con apoyo de un computador.

En otros momentos los estudiantes expondrán sus proyectos desarrollados tanto a la profesora como a los compañeros del grupo, con el fin de ampliar la visión de los estudiantes en cuanto a posibilidades de desarrollo de material didáctico. También, se realizará con la intención de recibir observaciones formativas que les permita mejorar el producto final a desarrollar en cada una de las temáticas tratadas.

Se fomentará durante las lecciones el trabajo colaborativo entre pares para el desarrollo efectivo de las prácticas y proyectos planteados en el curso.

Las instrucciones detalladas de cada proyecto a desarrollar por parte del estudiante serán entregadas con quince días de antelación con el fin de que los estudiantes puedan trabajar en el mismo con antelación.

Las prácticas a realizar en clase, así como los proyectos serán otorgados a los estudiantes durante la clase presencial pero también serán compartidos a través de un medio en línea.

El aula virtual será un recurso de apoyo para colgar material requerido para los estudiantes y para que ellos realicen sus envíos a la tutora para revisar sus trabajos.

Cabe destacar que, durante el desarrollo del curso, se promoverá la discusión de temáticas específicas relacionadas con el diseño de recursos, con el fin de que los estudiantes profundicen y valoren los posibles usos que se les pueda dar.

## EVALUACIÓN

Los estudiantes serán evaluados de forma diagnóstica, formativa y sumativa. La evaluación diagnóstica se realizará al inicio del curso. En cuanto a la evaluación formativa se llevará a cabo durante el desarrollo de todo el curso mediante observaciones dadas a los estudiantes respecto a las prácticas y proyectos que vayan desarrollando, así como el repaso de contenidos y atención de estudiantes que requieran de mayor apoyo para lograr los objetivos del curso. Finalmente, la evaluación sumativa se llevará a cabo al finalizar cada proceso de desarrollo de los proyectos y el trabajo en clase.

Seguidamente se presenta a modo general la forma en que serán evaluados los estudiantes de acuerdo a la producción de recursos que vayan desarrollando en el curso.



Tabla1. Evaluación del curso

Actividad	Instrumento de evaluación	Porcentaje
PROYECTO I (imágenes)	Guía de evaluación	1 %
PROYECTO II (sonido)	Guía de evaluación	1 %
PROYECTO III (Video)	Guía de evaluación	2 %
PROYECTO IV (Página Web)	Guía de evaluación	2 %
EXAMEN FINAL (práctico)	Prueba (práctica)	2 %
TRABAJO EN CLASE (Solución de prácticas y participación)	Rúbrica de evaluación	2 %
<b>Total</b>		<b>10%</b>

## Referencias bibliográficas

Audacity. [Software]. Recuperado de <http://www.audacityteam.org/download/windows/>

Carr Richard. (2010). ¿Qué esta haciendo internet con nuestras mentes superficiales?

<http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2014/Superficiales-Carr-2010.pdf>

Colorearte. Guía: teoría del color. (sf). Recuperado de <http://colorearte.cl/wp-content/uploads/2017/06/Teoria-del-Color.pdf>

GIMP. V 2.8.16. [Software]. Recuperado de <http://www.gimp.org/>

Keepvid. [Aplicación descargar videos] Recuperado de <https://es.keepvid.com/>

Ministerio de Educación Pública. Programa de Ciencias. Recuperado de <http://www.mep.go.cr/programa-estudio/ciencias-1>

Monge, F; Salazar, A; Rodríguez, J; Pérez, J. (2011). Guía de referencia para el uso de recursos educativos abiertos (REA), objetos de aprendizaje (OA). Disponible en <https://issuu.com/licci/docs/guia-rea-oa>

VSDC. [Manual]. How to use VSDC Free Video Editor. Recuperado de <http://www.videosoftdev.com/how-to-use-free-video-editor>

VSDC Free Video Editor. [Software]. Recuperado de <http://www.videosoftdev.com/free-video-editor>

WIX. [Generador páginas web]. Recuperado de <https://es.wix.com/>

\*Serie de videos recomendados de YouTube para aprender a utilizar el GIMP. Adobe Audition. WIX