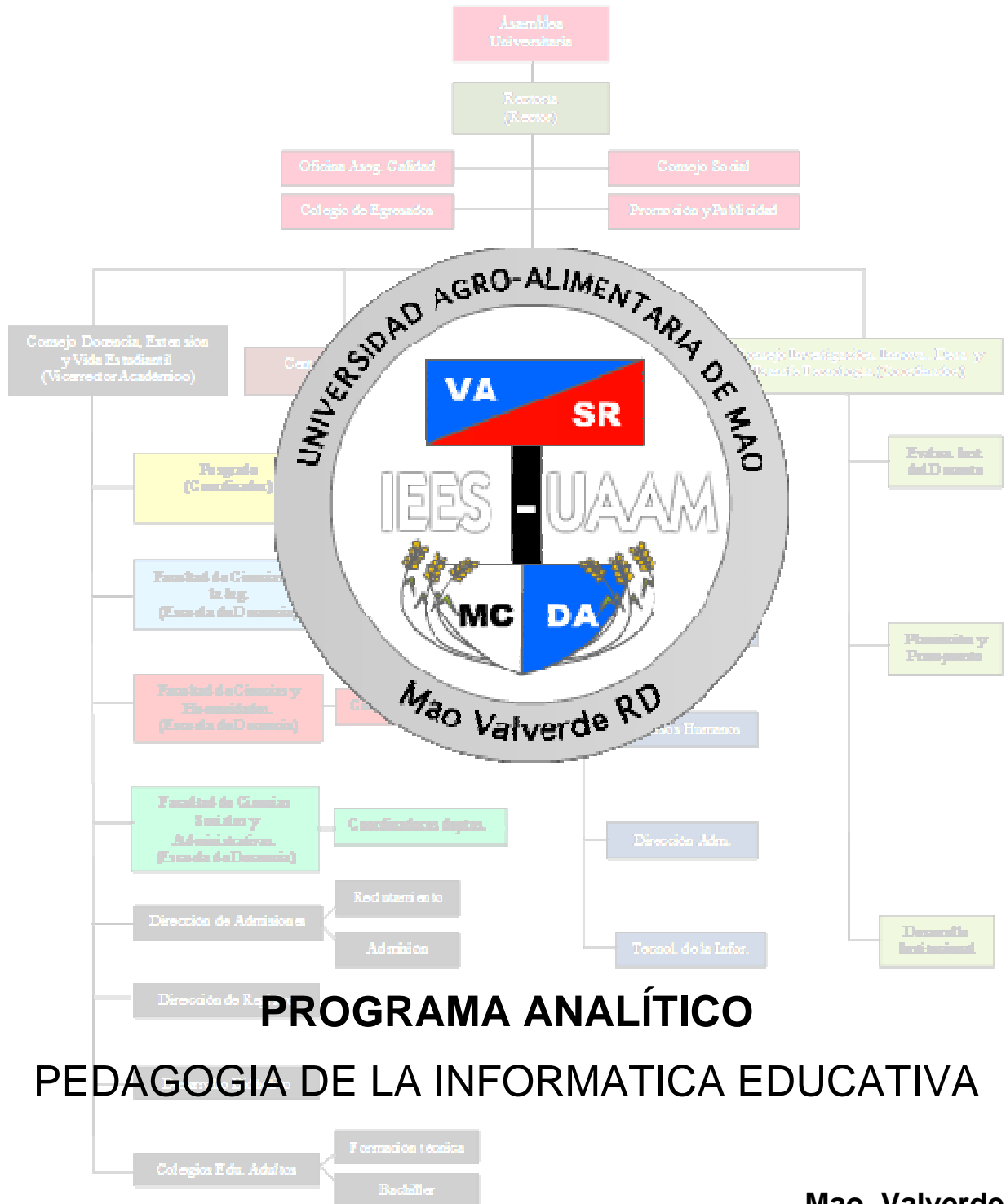


UNIVERSIDAD AGRO-ALIMENTARIA DE MAO "IEES-UAAM"



**Mao, Valverde
República Dominicana**



I. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Pedagogía de la Informática Educativa
Clave de la asignatura:	EDU-013
Pre-requisito:	
Co-requisito:	
Horas teóricas – Horas práctica – Créditos	2 – 0 – 2

II. PRESENTACIÓN:

Mediante la asignatura de Pedagogía de la Informática Educativa se pretende que los alumnos conozcan el uso pedagógico de la informática de forma general, por carecer de textos en esta área y de experiencia en nuestro país dado su reciente surgimiento, se propone estudiar de qué manera utilizar las teorías del aprendizaje al seleccionar las herramientas o programas educativos más adecuadas a las necesidades educativas. Además se pretende que ellos pueden aplicar sus conocimientos de los procesos cognitivos y la inteligencia humana en ensayos de desarrollo de proyectos educativos donde se utilice la informática.

III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Aplicar sus conocimientos informativos y sicopedagógicos en las propuestas de materiales de enseñanza computarizados elaborados con herramientas de uso general.
- Contribuir al desarrollo de habilidades en la planificación del uso del recurso informático en las diferentes asignaturas del curricular.
- Contribuir al desarrollo de habilidades en la clasificación de programas educativos según tipos y enfoques de aprendizaje.



IV. GUIAS APRENDIZAJE:

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Psicología e informática educativa. Al finalizar esta unidad, el alumno podrá determinar las implicaciones pedagógicas de los estilos de aprendizaje, analizar los principios del aprendizaje y las teorías de aprendizaje en sus aplicaciones de uso de la informática, identificar los tipos de programas informático educativo según la teoría del aprendizaje y la inteligencia y la inteligencia artificial.

- Lección 1.1. Características y conceptos de la informática.
- Lección 1.2. Características y conceptos de la computación.
- Lección 1.3. Características y conceptos de la educación informática.
- Lección 1.4. Características y conceptos de la informática educativa.
- Lección 1.5. Las teorías de aprendizaje sus aplicaciones en programas informáticos educativos.
- Lección 1.6. Tipos y estilos de aprendizaje.
- Lección 1.7. Principios del aprendizaje que resaltan en cada una de las teorías.
- Lección 1.8. Los procesos cognitivos y su analogía con los procesos internos de la computadora.
- Lección 1.9. La inteligencia y la inteligencia artificial.
- Chat.-
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 1.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II.- Tipos y enfoques de programas educativos. Al término de esta unidad, el alumno será capaz de caracterizar las necesidades educativas, clasificar los programas educativos según: modalidad, aplicación, integración de medios y determinar el enfoque de aprendizaje que presenta los programas educativos.

- Lección 2.1. Conceptos de necesidades educativas.
- Lección 2.2. Tipos de necesidades educativas.
- Lección 2.3. Causas de las necesidades educativas
- Lección 2.4. Fuentes de las necesidades educativas.
- Lección 2.5. Posibles soluciones de las necesidades educativas.
- Lección 2.6. Definición de programas educativos.
- Lección 2.7. Enfoque de aprendizaje de los programas educativos.
- Chat. -
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 2.



GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- Sistematización de las aplicaciones educativas de las computadoras. Al concluir esta unidad, el alumno será capaz de examinar varios enfoques relativos a los diferentes usos educativos de la computadora, señalar las ventajas, limitaciones y características de cada uno de los usos educativos de la computadora y explicar el rol de la informática en la educación mediante los modelos de información - capacitación utilizando la computadora.

- Lección 3.1. Usos educativos de la computadora.
- Lección 3.2. Modelos de información – capacitación en informática.
- Chat.-
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 3.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IV.- Formación del profesorado en el uso de las nuevas tecnologías de la información en la población. En esta unidad el alumno podrá estudiar la descripción de las destrezas o estrategias que corresponden a la aplicación de la tecnología en la informática de profesorado, examinar las características del profesor de informática educativa, determinar el papel que juega el profesos de aula en la integración de la computadora en las diferentes asignaturas que se imparten en la escuela y conocer las funciones del profesos de informática educativa.

- Lección 4.1. Aplicaciones tecnológicas a la formación del profesorado.
- Lección 4.2. El profesorado facilitador del aprendizaje.
- Lección 4.3. La situación actual.
- Lección 4.4. Las computadoras están ahí.
- Lección 4.5. La integración educativa de la computadora.
- Lección 4.6. Pautas de evaluación de la integración de la computadora en el aula.
- Lección 4.7. El profesor eficaz.
- Chat.-
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 4.



GUIA APRENDIZAJE UNIDAD V.- Metodología para la elaboración de materiales de enseñanza computarizados en herramientas de uso general. Al concluir esta unidad, el alumno podrá aplicar los principios de elaboración de materiales de enseñanza computarizados con herramientas de uso general en temas escolares.

- Lección 5.1. Principios para la elaboración de MECs.
- Lección 5.2. Metodología .para la producción de materiales de enseñanza computarizado con herramientas de uso general en temas escolares
- Chat.-
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 5.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VI.- Metodología de proyecto par a la integración de la informática al curriculum. Al concluir esta unidad, el alumno explicará la importancia del método de proyecto a la integración de la informática en la educación, conocerá las estrategias de los proyectos educativos institucionales en la integración de la informática a la escuela y señalará los principales componentes de un proyecto educativo.

- Lección 6.1. Métodos de proyecto.
- Lección 6.2. Estrategias de proyectos educativos institucionales (PEI).
- Lección 6.3. Concepto de proyecto educativo.
- Lección 6.4. Niveles de proyecto educativo.
- Lección 6.5. Principales componentes de un proyecto educativo.
- Chat.-
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 6.
- Prueba Final.