



Ciclo Lectivo: **2014**

Espacio: **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**

Formato: **TALLER - Anual**

Profesor: **Oscar García**

Carrera: **Profesorado de Educación Primaria**

Curso: **Primer año – Comisiones A y B.**

Carga Horaria: **04 hs.**

Horas presenciales: **03 hs.** Horas complementarias (gestión curricular): **01 hs.**

1. Fundamentación de la Propuesta. Marco teórico

Nuestro documento curricular plantea sobre las nuevas **Tecnologías de la Información y la Comunicación** (TIC) que están transformando la sociedad, cambiando la manera como la gente trabaja, se comunica y aprende.

Desde la asignatura apelamos a la nueva "**Sociedad de la Información**" y nos remitimos por cierto a los continuos avances científicos – tecnológicos, quienes influyen directamente en los canales de comunicación actuales y modifican nuestro comportamiento en la cotidianeidad.

Es decir, cada persona no solo dispone de sus propios conocimientos, sino que tiene una capacidad casi ilimitada para acceder a la información, generada por los demás; y tiene el potencial para convertirse en generador de información para otros. Todo es posible gracias a esta disponibilidad sobre los nuevos recursos tecnológicos, permitiendo la apertura de nuevas puertas hacia un mundo lleno de posibilidades.

Por lo expuesto, la educación en general debe atender y ser coherente con las necesidades de un mundo globalizado, sabiendo que el **manejo de la información** y las **nuevas tecnologías** juegan un papel significativo en el desempeño del ciudadano, el acceso a las oportunidades sociales y la mejora de la calidad de vida.

Esta incorporación de las TIC en los distintos ámbitos de la actividad humana, pero en especial en las educativa y formativa, ha contribuido de modo importante en la reforma y diseño de diferentes metodologías de trabajo basadas en la **cooperación**. Trabajar en red con el apoyo de las TIC conlleva a una nueva manera de entender y de plantear competencias necesarias para realizar las actividades establecidas.

En esto de realizar **trabajos colaborativos** y navegar por la web en busca de recursos, para no caer en el mal uso de algunas herramientas nuestros futuros profesionales de la educación contarán con diversos canales de comunicación (**aulas virtuales, correo interno, wikis, foros...**), que facilitarán su estructuración para el manejo de información, permitiendo además la posibilidad de compartir y difundir las producciones realizadas. Seguramente, en este contexto y regulando el proceso de enseñanza y aprendizaje se permitirá en los alumnos mantener despierta la motivación por descubrir, investigar y crear nuevas estrategias de aprendizaje acordes con los tiempos que vivimos.



2. Requisitos exigidos para acceder al cursado del espacio:

Para cursar este espacio, los alumnos deberán haberse matriculado en la carrera de Profesorado de Educación Primaria, luego de cumplir con los requisitos y condiciones establecidas por el reglamento orgánico. En caso de inscribirse condicionalmente por adeudar materias de Nivel Secundario, las mismas deberán ser aprobadas como último plazo en las mesas de Julio del año en curso. Caso contrario, la condicionalidad quedará sin efecto y en consecuencia el alumno deberá abandonar el cursado.

3. Competencias a desarrollar:

- Utilizar la Informática como una herramienta que permite la administración de la información.
- Producir documentos en distintos soportes y formatos, adecuados a situaciones solicitadas.
- Utilizar aplicaciones y generar productos hipertextuales y/o multimediales, que resuelvan las necesidades de información y comunicación dentro del entorno social real/ inmediato/próximo (virtual y no virtual).
- Interpretar y crear información empleando los códigos audiovisual y multimedia.
- Interactuar en redes virtuales de comunicación, con aportes creativos propios.
- Usar en forma responsable la información y la comunicación.
- Seleccionar y evaluar software y/o materiales educativos digitales.
- Trabajar colaborativamente a través de espacios virtuales.

4. Contenidos Conceptuales

- Búsqueda, evaluación y gestión de la información:** Procedimientos preventivos y de gestión y organización de la información.
- Componentes y funcionamiento de una computadora:** Sistemas operativos. Almacenamiento y recuperación de información en distintos soportes. Organización de la información. Redes. Recursos compartidos. Instalación de software. Medidas de seguridad y prevención de virus.
- Herramientas Telemáticas:** Internet. Aplicaciones. Criterios de búsqueda de información. Texto. Hiper-texto. Redes. Comunicación asincrónica y síncrona.
- Procesamiento, organización y producción de información con herramientas ofimáticas:** Procesador de textos. Planilla de cálculo. Presentador multimedia. Características generales y alcances. Producción de documentos, planillas, gráficos, presentaciones según distintas intenciones. Integración de herramientas telemáticas y ofimáticas para el uso personal, la gestión docente y la formación a distancia.
- Tecnologías emergentes:** Web 2.0. Construcción colectiva del conocimiento. Herramientas para la construcción de comunidades virtuales. Interactividad. Redes sociales. Las TIC y el problema al acceso y la crítica de las fuentes de información. Reflexión pedagógico - didáctica y ética sobre las implicancias, beneficios y dificultades de las tecnologías emergentes.
- Tecnologías hipermediales en la escuela:** Obtención de imágenes estáticas y en movimiento. Sonidos a través de dispositivos electrónicos. Programas para el tratamiento de imágenes, de sonido y música, de videos. Reflexión pedagógico-didáctica, teniendo en cuenta al sujeto y al contexto, sobre el uso de tecnologías hipermediales en la escuela.



5. Contenidos Procedimentales:

- Lectura y análisis de videos proporcionados.
- Utilización del Sistema Operativo Windows, creando carpetas y archivos.
- Uso de procesadores de textos y planillas de cálculos como herramientas ofimáticas.
- Aplicación de software multimedia.
- Interpretación y reconocimiento de las nuevas tecnologías.
- Utilización y manejo de distintas fuentes de información: libros, revistas, internet, etc.
- Investigar y distinguir material fehaciente que se encuentra en la WEB 2.0.
- Justificación y fundamentación del software a utilizar.

6. Contenidos Actitudinales

- Valorizar el rol formativo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.
- Disciplina, esfuerzo y perseverancia en la búsqueda de resultados.
- Gusto por generar estrategias personales en la resolución de problemas, comunicando en forma clara y precisa el camino adoptado.
- Revisión crítica, responsable y constructiva en cada una de las actividades propuestas, mejorando así el conocimiento científico y didáctico con la rigurosidad que estas demanden.

7. Metodología de trabajo:

El desarrollo del taller estará centrado en la resolución de problemas, que den lugar a la aplicación de diversos procedimientos y/o herramientas con las que cuentan el software. Se trabajara en forma individual o grupal cada actividad que proponga el docente, confrontando entre pares las dificultades que pueden aparecer, al mismo tiempo se realizarán en momentos oportunos una puesta en común con el grupo clase.

Se debe participar activamente en el "aula virtual" de la asignatura realizando transferencia de datos o interviniendo en los espacios de trabajos colaborativos (foros, wikis), con la finalidad de acompañar la clase presencial. Se provee en la misma aula, de una herramienta de consulta permanente en forma asincrónica (correos internos) o sincrónica (chat).

Esta dinámica en las horas presenciales y fuera del aula produce una novedosa forma de comunicación e interacción entre docente y alumnos, así como permite que el docente recorra los grupos asesorando respecto de contenidos y facilitando que los alumnos colaboren entre ellos. Se generan así, habilidades nuevas en el desarrollo de contenidos.

Se genera por cierto, un ambiente de trabajo basado en un modelo de Aprendizaje Activo, centrado en la construcción de conocimiento, donde: las actividades de clase se centran en el estudiante; el maestro es el guía, el colaborador, el que formula preguntas y el que también a veces es aprendiz; el estudiante es un participante activo, responsable de su propio aprendizaje y en ocasiones es el experto; la instrucción se enfoca en las relaciones entre conocimientos, en la búsqueda y en la investigación; la información no se transporta, se transforma en conocimiento después de evaluarla, analizarla y sintetizarla; el éxito se mide por la calidad de la comprensión; la evaluación se realiza en base a portafolios y criterios de desempeño.



8. Condiciones de Regularidad:

- Tener el porcentaje mínimo de asistencia exigido por la reglamentación institucional en vigencia, o superior a éste.
- Participar en las exposiciones, puesta en común, debates, etc., que se originen a partir del desarrollo de actividades prácticas contando como soporte tecnológico al aula virtual. (La evaluación de este requisito, se llevará a cabo mediante lista de control).
- Aprobar (como mínimo con el 60%) el promedio de todas las actividades propuestas durante el año, quedando registro del logro individual en el cierre de cada propuesta (foros o wikis).
- Las fechas de las instancias de evaluación serán estipulados en forma conjunta entre los alumnos y el profesor, no pudiendo superar el período normal de clases estipulado por el Gobierno Escolar.
- En caso de adeudar alguna de las situaciones previstas, se someterá a un examen que permita recuperar los contenidos no alcanzados.

9. Condiciones de Promoción:

- Contar con la condición de regularidad.
- Aprobar con el 60% o más, la suma de las instancias mencionadas en el punto 8.

1. Bibliografía

✓ Obligatoria	✓ Sugerida
<ul style="list-style-type: none">✚ Dossier bibliográfico elaborado por la docente responsable del espacio.✚ La informática en el ámbito escolar. Dirección General de Escuelas de la Provincia de Mendoza.✚ Las tecnologías de información y la comunicación en las prácticas pedagógicas – Herminia Azinian.	<ul style="list-style-type: none">✚ Revistas de Informática.✚ Material de búsqueda en internet.