



Ciclo Lectivo: **2015**

Espacio: **U.D.I.: "SOFTWARE EDUCATIVO"**

Formato: **Taller - cuatrimestral**

Profesor: **Oscar García**

Carrera: **Profesorado de Educación Primaria**

Curso: **Segundo año**

Carga Horaria: **07 hs.**

Horas presenciales: **05 hs.** Horas complementarias (gestión curricular): **02 hs.**

1. Fundamentación de la Propuesta. Marco teórico

Las grandes transformaciones que vive nuestra sociedad (política, económica, social y cultural) se hacen presentes en el contexto educativo. Como cambio fundamental se puede asegurar el protagonismo de los medios masivos de comunicación electrónicos, audiovisuales y digitales, quienes permiten muchas veces una incontrolable manera de manipular la información.

Así, nos encontramos inmersos en cambios profundos sobre nuestro paradigma respecto a cómo se construye el conocimiento, ya que, en esta sociedad siguen cambiando las condiciones del procesamiento de información y hoy por hoy juegan un papel fundamental las tecnologías de la información y la comunicación. En este contexto, debemos brindar a nuestros estudiantes posibilidades que les permitan adquirir habilidades y competencias acordes con la creación de nuevos conocimientos utilizando como metodología la comunicación, la colaboración, el espíritu crítico y la expresión creativa.

En este taller, el **Software Educativo** se encuentra destinado a la enseñanza y aprendizaje autónoma, permitiendo así, el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, aunque, no debemos perder de vista que un Software Educativo no es otra cosa que **un programa para computadoras creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico**, es decir, para acompañar, facilitar y nutrir de saberes a nuestros educandos.

La calidad de este tipo de software debe reunir las siguientes condiciones: *finalidad didáctica, interacción con el usuario, individualización del trabajo y el uso de interfaces intuitivas*. Además, debe sustentarse en un método didáctico que, por sí solo llame la atención de los alumnos para su utilización, de ahí la importancia de realizar diseños llamativos y acordes al grado escolar y con contenidos apegados a los Diseños Curriculares y/o Programas vigentes según nuestra jurisdicción.

Nuestros alumnos apelando a su capacidad en tomar decisiones, deberán demostrar la apropiación de estos recursos y, adecuándose al proceso formal de sus futuros alumnos preparar actividades lúdicas que acompañen el desarrollo de habilidades. Como el aprendizaje es un proceso constructivo interno y en este sentido se debe plantear como un conjunto de acciones dirigidas a favorecer tal proceso, esta metodología permitirá alentar al estudiante, a participar y a involucrarse con más libertad y posibilidad de elección, en su propio proceso de enseñanza, en el que tendrá un rol activo específico y no el rol de simple espectador del mismo.

2. Propósitos de la Unidad Curricular:

- ▶ Desarrollar habilidades en la planificación y diseño de Software Educativo con propósitos pedagógicos definidos.
- ▶ Distinguir y evaluar la pertinencia conceptual y las competencias procedimentales que posibilita el



desarrollo de un recurso digital.

- Progresar en el desarrollo de habilidades para seleccionar, descargar e instalar recursos educativos considerando el hardware disponible y el propósito pedagógico.
- Seleccionar y evaluar software y materiales educativos digitales.
- Trabajar colaborativamente a través de espacios virtuales.

3. Requisitos exigidos para acceder al cursado del espacio:

Para cursar esta Unidad curricular de Definición Institucional, los alumnos deberán haber aprobado: Práctica de Lectura, Escritura y Oralidad, Promoción de la Salud y Tecnologías de la Información y la Comunicación, con los requisitos y condiciones establecidas por el reglamento orgánico y el diseño curricular.

4. Ejes a desarrollar:

- **Producción de material educativo:** Actividades educativas multimedia: diseño, desarrollo y evaluación de entornos basados en la Web. Entorno EdiLim. Herramienta de autor Hot Potatoes. Entorno eXe.
- **Seleccionar, procesar y organizar significativamente información según el propósito pedagógico:** Entorno de software Cmap Tools para armar mapas conceptuales: proceso de enseñanza y aprendizaje; procesamiento de la información; visualización de la organización jerárquica de conceptos. Webquest y uso de la información: componentes, desarrollo y valor pedagógico. Software y Hardware requeridos en la instalación de Software Educativos.
- **Los recursos multimedia, interactivos, que se refieren a temas en particular (contenidos específicos del currículum):** Materiales didácticos multimedia. Tecnologías hipermediales en la escuela. Tecnologías de publicación de información en la Web 2.0.

5. Saberes:

- Valorar y utilizar softwares educativos como herramientas hipermediales que se corresponden con los nuevos entornos de aprendizaje sociales.
- Programar y diseñar actividades pedagógicas que posibiliten la interacción con programas como EdiLim, Hot Potatoes y eXe Learning que permitan desarrollar una postura crítica y reflexiva sobre uso de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Planificar y diseñar contenidos o unidades de aprendizaje basados en la utilización de componentes multimediales como imágenes, audios, animaciones y videos que permitan enriquecer el proceso de apropiación de saberes.
- Dominar y emplear las redes virtuales de comunicación, con aportes creativos usando en forma responsable la información y la comunicación.
- Entender y producir en forma colaborativa la elaboración de actividades grupales utilizando como medio los espacios virtuales.

6.

Evaluación:

Tanto los estudiantes como el docente a cargo tienen acceso a las nuevas tecnologías, al software y a



las redes de telecomunicaciones disponibles. Es decir, el salón de clase cuenta con un laboratorio móvil provisto por el gobierno escolar con el programa "Primaria Digital", el mismo promueve un entorno de aprendizaje donde implementar una variedad de estrategias en lo que respecta al aprendizaje colaborativo.

En este contexto, la evaluación es un elemento fundamental en la orientación sobre los cambios necesarios que debemos introducir, nos debe permitir lograr mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje y ser aplicable en cualquier ámbito: el personal, el áulico, el Institucional, etc. Naturalmente, la evaluación no tiene sentido si no va acompañada de un plan de mejora o si no contempla la globalidad por un lado y el caso particular por otro, además debe intervenir sobre todos y cada uno de los elementos o componentes del aula.

La evaluación debe permitir que el docente sin pensar en los resultados académicos pueda adoptar metodologías y prácticas educativas que posibiliten realizar adaptaciones curriculares sin olvidar la especificidad de cada Unidad Curricular. En los estudiantes, se debe indicar un real reflejo del dominio de la información (conceptos, principios, teorías, datos, etc) y del dominio de procedimientos válidos aplicados a resolver situaciones problemas.

En este contexto, el manejo áulico diario debe direccionarse desde el punto de vista participativo, desarrollando en cada uno de los estudiantes competencias de comunicación que permitan generar capacidades de argumentación, debates y discusión, intercambiando ideas y planteando distintas soluciones a las situaciones problemas.

Criterios.

- ▶ Comprender el valor del trabajo colaborativo en actividades prácticas propuestas trabajando en la consecución de un bien común.
- ▶ Manejar en forma correcta las aplicaciones sugeridas dando respuestas adecuadas a las actividades propuestas.
- ▶ Saber decidir cuál es el procedimiento más oportuno en cada situación que permita emplear la/s herramientas adecuadas.
- ▶ Analizar conjuntos de datos e informaciones, reconociendo y descubriendo relaciones para comprender la forma correcta de administración.
- ▶ Presentar las actividades sugeridas con claridad, corrección y cuidado expositivo, en la forma y tiempo acordados.
- ▶ Participar y dominar las comunicaciones virtuales asincrónicas y sincrónicas disponibles en la plataforma educativa.

Instrumentos:

- ▶ **No formales:** Observación espontánea. Observación sistemática. Interrogatorios personales o grupales. Diálogos. Preguntas de exploración. Listas de cotejo. Registro anecdótico.
- ▶ **Entre las formales:** Actividades en clase. Actividades fuera de clase. Análisis de casos. Mapas mentales. Plataforma virtual. Foro de consulta. Wikis. Aplicaciones de trabajo colaborativo. Anecdótico.

7. Condición de regularidad:

- ▶ Tener al menos un 80 % de asistencia a las clases, según la reglamentación Institucional.
- ▶ Participar en los FOROS, puesta en común, debates, etc., que se originen a partir del desarrollo de actividades prácticas.
- ▶ Tener aprobadas las producciones solicitadas por el docente en forma grupal y/o individual.

(La evaluación de estos requisitos, se registrará mediante lista de control y se darán a conocer a través del Aula Virtual)



8. Condición de promoción:

- ▶ Contar con la condición de regularidad.
- ▶ Aprobar con 4 (cuatro) o más, el promedio de las instancias mencionadas en el punto 7.

9. Bibliografía:

- Hot Potatoes (versión 6): <http://hotpot.uvic.ca/>
- Edilim (versión 4.1): <http://www.educalim.com/cinico.htm>
- Tutorial de eXeLearning: <http://exelearning.aprenderenred.net/>
- eXeLearning: <http://exelearning.net/>
- Tutorial Cmap Tools: <http://www.eduteka.org/Objetos/UsocmapTools/player.html>
- Competencias digitales: <http://www.youtube.com/playlist?list=PL9DA08F9FA57668CE&feature=plcp>
- Internet y las Webquest I: http://ens9004.mza.infed.edu.ar/aula/archivos/_84/00%20-%20Servicios%20de%20internet.pdf
- Internet y las Webquest II: http://ens9004.mza.infed.edu.ar/aula/archivos/_84/01%20-%20Internet_y_las_webquest.pdf
- Conociendo las Webquest I: http://ens9004.mza.infed.edu.ar/aula/archivos/_84/02%20-%20Conociendo_las_webquest.pdf
- Conociendo las Webquest II: http://ens9004.mza.infed.edu.ar/aula/archivos/_84/03%20-%20Webquest%20en%20los%20ambitos%20educativos.pdf
- Directorio de Webquest y Cacería de Tesoros: <http://www.webquest.es/listado-busqueda>
- Multimedia Educativo: <http://peremarques.pangea.org/funcion.htm>
- Gleducar: <http://www.gleducar.org.ar/>
- Recursos educar (colección 1 a 1): <http://misdscargas.educ.ar//module/local-login/login.do>
- Colección educar: <http://coleccion.educ.ar/>
- Sitio oficial Gimp: <http://www.gimp.org/>
- Gimp - Manual del usuario: <http://docs.gimp.org/es/>
- Aplicaciones didácticas con Gimp 1: <http://www.doredin.mec.es/documentos/00820082000092/curso.htm>
- Aplicaciones didácticas con Gimp 2: <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/87/cd/index.htm>
- Curso de tratamiento de imágenes con Gimp: <http://www.imh.es/dokumentazio-irekia/manuales/curso-de-tratamiento-de-imagenes-con-gimp>
- Sitios sobre videos 1: http://www.me.gov.ar/doc_eym.html
- Sitios sobre videos 2: http://competenciatic.educ.ar/produccion_audiovisual_2.html