



Administración Nacional de Educación Pública  
Consejo Directivo Central  
Dirección de Formación y Perfeccionamiento Docente

Montevideo, 30 de noviembre de 2009.

Sr. Director Nacional de Educación Pública  
Dr. Luis Yarzabal

**Visto:** la necesidad de definir el Programa de **Informática , 3er año Núcleo de Formación Profesional Común y 2do año Magisterio** del Plan Único de Formación Docente 2008 aprobado por Res. 67, Acta 63 de CODICEN del 18/10/07

**Considerando :** 1- Que el documento fue elaborado por un grupo de trabajo de la Dirección de Formación y Perfeccionamiento Docente.

**ATENTO:** A lo expuesto.

**EL CONSEJO DIRECTIVO CENTRAL DE LA ADMINISTRACION NACIONAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA, RESUELVE:** Aprobar el Programa para el curso Informática , 3er año Núcleo de Formación Profesional Común y 2do año Magisterio de Plan Único de Formación Docente 2008 aprobado por Res 67, Acta 63 de CODICEN del 18/10/07, que a continuación se explicita:

PLAN	2008
TRAYECTO FORMATIVO	NÚCLEO PROFESIONAL COMÚN
CURSO	3º Profesorado / Maestro Técnico 2do Magisterio
ASIGNATURA	INFORMÁTICA
FORMATO MODALIDAD	Anual
CARGA HORARIA	3 horas

### FUNDAMENTACIÓN

Se propone en este curso introducir al futuro docente al uso de la informática como herramienta de apoyo al dictado y preparación de clases y contenidos.

Se pretende desterrar la idea de la informática como disciplina meramente utilitaria e introducir a la visión de la computación como ciencia.

Se propone indagar a través de este curso acerca de las representaciones de la Informática inducidas por la enseñanza y realizar un análisis y discusión de diferentes enfoques sobre contenidos a tratarse en la enseñanza primaria y media.

## OBJETIVOS

Acercar al futuro docente a la concepción de informática como disciplina científica.

Impartir conocimientos generales de informática aplicables a la enseñanza de distintas disciplinas/áreas de conocimiento.

## METODOLOGÍA

El curso se realizará con una metodología de dictado teórico – práctica. Se estima una carga horaria de dedicación por parte del estudiante fuera del aula de 5 horas semanales. Se realizarán al menos dos pruebas en el correr del año, y opcionalmente trabajos obligatorios grupales, cuyo promedio (el docente podrá determinar el peso relativo de los trabajos y las pruebas) determinará la calificación final del estudiante.

## SECUENCIA DE CONTENIDOS

1. Concepto de Informática o Ciencia de la Computación.
  - 1.1. Discusión de las diferentes visiones que conviven respecto al término Informática (ejemplo: distinción entre Informática y Ofimática).
  - 1.2. Pensamiento lógico y ciencia de la computación.
    - 1.2.1. Algoritmia.
    - 1.2.2. Ejemplos.
  - 1.3. Conceptos fundamentales.
    - 1.3.1. Hardware y Software.
    - 1.3.2. Arquitectura genérica de un PC.
    - 1.3.3. Lenguajes.
    - 1.3.4. Programas.
      - 1.3.4.1. Sistema operativo.
      - 1.3.4.2. Aplicación de escritorio.
      - 1.3.4.3. Aplicación web.
      - 1.3.4.4. Software libre versus Software propietario.
      - 1.3.4.5. Distintos ejemplos de cada uno.
2. Redes de comunicación e información
  - 2.1. ¿Qué es Internet?

- 2.1.1. Descripción general.
- 2.1.2. Navegadores.
- 2.1.3. Acceso a programas a través de Internet.
- 2.1.4. Clasificación de sitios web destinados a educación
  - 2.1.4.1. Página web versus sitio/aplicación web.
  - 2.1.4.2. Sitio web de propósito general y sitio web educativo.
  - 2.1.4.3. Portal y portal educativo.
  - 2.1.4.4. Sitios destinados a impartir cursos en aulas virtuales.
- 2.2. Búsqueda de información en Internet.
  - 2.2.1. ¿Qué son los programas buscadores?
  - 2.2.2. Análisis crítico y confiable de resultados de búsquedas.
  - 2.2.3. Aplicación a distintas disciplinas y áreas de conocimiento.
3. Uso de aplicaciones en la enseñanza
  - 3.1. ¿Qué informática enseñar en los diferentes niveles?
    - 3.1.1. ¿Lenguajes de programación, Lógica, Programas utilitarios, etc?
    - 3.1.2. ¿Qué productos de software son adecuados para cada nivel educativo?
    - 3.1.3. Discusión y ejemplos.
  - 3.2. Generación de contenidos para el aula.
    - 3.2.1. Generadores de contenidos web.
    - 3.2.2. Discusión y ejemplos.
  - 3.3. Introducción a los L.C.M.S (Learning Content Management Systems)
    - 3.3.1. Definición y uso.
    - 3.3.2. Aplicación a distintas disciplinas y áreas de conocimiento.
    - 3.3.3. Ejemplos y uso práctico.

## BIBLIOGRAFÍA

- Introducción A La Ciencia De La Computación [Forouzan Benhrouz A] Editorial: Thomson (2003) ISBN: 9706862854
- Internet y educación. Aprendiendo y enseñando en los espacios virtuales. [Jorge Rey Valzacchi Ediciones Horizonte]
- Curso de Informática para docentes [Ferreyra] **ISBN: 9701508300**
- ¿Qué informática enseñar en el liceo? – [Gilles]
- Hacia una didáctica de la informática – [Rosa Cicala, Silvina Carballido]