

PLAN	2008
TRAYECTO FORMATIVO	NÚCLEO PROFESIONAL COMÚN
CURSO	3º
ASIGNATURA	INFORMÁTICA
FORMATO MODALIDAD	<i>Anual</i>
CARGA HORARIA	3 horas

FUNDAMENTACIÓN

Se propone indagar a través de este curso acerca de las representaciones de la Informática inducidas por la enseñanza y realizar un análisis epistemológico y propuestas de los contenidos que deberían 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. Relación entre matemática y ciencia de la computación.
 - 3.3. Generación de contenidos para el aula.
 - 3.3.1. Generadores de contenidos web.
 - 3.3.2. Discusión y ejemplos.
 - 3.4. Introducción a los L.C.M.S (Learning Content Management Systems)
 - 3.4.1. Definición y uso.
 - 3.4.2. Aplicación a distintas disciplinas y áreas de conocimiento.
 - 3.4.3. Ejemplos y uso práctico.

BIBLIOGRAFÍA

- ¿Qué informática enseñar en el liceo? – [Gilles]
- Hacia una didáctica de la informática – [Rosa Cicala, Silvina Carballido]