



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIRIQUÍ

**POSGRADO DE ESPECIALIZACIÓN EN
DIDÁCTICA GENERAL**

MÓDULO:

TECNOLOGÍA APLICADA A LA DIDÁCTICA
PDG 706



FACILITADOR

MSc. YONIS BEITIA POLANCO

LUGAR: GUALACA

JUNIO - JULIO 2014

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIRIQUÍ

POSGRADO DE ESPECIALIZACIÓN EN DIDÁCTICA GENERAL

MÓDULO: TECNOLOGÍA APLICADA A LA DIDÁCTICA



Profesor: MSc. Yonis Beitia Polanco
E-mail: beitia1971@hotmail.com
yonis3119@yahoo.es
Cel. 6627-3086
Créditos: 3
Horario del Curso: Domingo de 8:00 a.m. a 4:00 p.m.
Inicio de clases: 22 de junio de 2014
Lugar: Gualaca

I. DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO:

El módulo se desarrolla partiendo del reconocimiento que la educación es considerada como el pilar fundamental para el crecimiento de una sociedad, por tanto, el sistema educativo.

En este sentido, la educación formal debe capitalizar lo aprendido fuera del entorno del aula, básicamente, aquello que se aprende a través de los medios masivos de comunicación, los cuales son una de las fuentes más significativas de información, educación y entretenimiento, sin olvidar lo aportado por el seno familiar.

El énfasis del módulo es analizar los elementos teóricos y prácticos de la conjunción entre didáctica, educación y tecnología, ya que, la tecnología está remodelando y reestructurando los diferentes aspectos de la vida cotidiana, generando un nuevo conjunto de percepciones y comportamientos. De allí que el propósito del presente módulo es generar un espacio para la reflexión crítica sobre el uso e incorporación de las tecnologías en los planes de estudio y el desempeño del profesor en este nuevo contexto, pues, el desafío está en dar las herramientas a los participantes para que desarrolle su proceso de aprendizaje, es decir que el profesor debe convenirse en un facilitador y motivador de la búsqueda del conocimiento.

Jóvenes Participantes:

La tecnología ha hecho posible mejoras del rendimiento y la productividad no sólo en muchas organizaciones, a su vez ha pasado a ser una valiosa herramienta en la educación. El conocimiento básico de la Informática es válido en la medida en que se pretende formar un individuo altamente preparado frente a las nuevas tecnologías que surgen en nuestro mercado globalizado.

Las técnicas didácticas, como las estrategias metodológicas proveerán un marco abierto donde el profesor como facilitador, permite la interacción del estudiante dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que, como dice un poeta americano

“Quién aprende descubriendo posee siete veces más habilidad, que quien aprende porque se lo enseñan”.

Arthur Guiterman (1801-1943)

II. METODOLOGÍA:

☺ Está demostrado que el uso del computador en un ambiente de aprendizaje individualizado, que el aprendizaje sea más activo, posibilite una mayor variedad de estímulos sensoriales y conceptuales, aunque el interés, reduzca la fatiga y facilite la abstracción. Todo lo anterior propicia una aproximación a los procesos cognitivos. Posteriormente, se desarrollan algunas generalidades sobre recursos como los hipermedias y multimedios en su aplicación en la educación.

Exposiciones del facilitador, se prevén sobre los aspectos básicos de cada contenido, así como para dar inicio a las discusiones o aclarar dudas, apoyadas en lecturas de trozos seleccionados o de recursos de multimedios, combinadas con oportunidades de preguntas y discusión.

Trabajos en equipos, se fomentará una serie de experiencias como formulación de preguntas relevantes, donde compartan las vivencias y reflexiones los temas correspondientes y arriben a conclusiones.

Debates grupales, donde se dan a conocer las conclusiones de los equipos, donde se produzca un intercambio de investigaciones y se elaboren síntesis.

La función del facilitador tendrá un rol de guía, orientando a la reflexión y el estilo de interacciones al interior del equipo hacia los objetivos propuestos del Módulo.

III. OBJETIVOS GENERALES:

- ❖ Capítulo 1, Recoge algunas experiencias en cuanto a la metodología para la evaluación, selección y elaboración de un software educativo.
- ❖ Capítulo 2, Abarca algunos conceptos importantes en la labor del diseño de un software. Sin abarcar toda la ingeniería del mismo, pretende presentar un grupo de elementos de significativa importancia para todo aquel profesional que empiece a dar sus primeros pasos en este apasionante mundo.
- ❖ Capítulo 3, Obtener algunas opiniones y criterios sobre el impacto y uso de las nuevas tecnologías en la Educación.

OBJETIVO ESPECÍFICO:

- ❖ Brindar conocimientos que posibiliten un uso adecuado de las tecnologías de la información y la metodología de enseñanza de los contenidos, abordados de manera orientadora a lograr el desarrollo de competencias de uso de la computadora como herramienta simple de utilizar y factibles de ser aplicadas en diversas situaciones de la vida cotidiana y laboral.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

- ❖ Lograr un conocimiento en materia de las tecnologías y herramientas fundamentales de manera que aprenda a usarla, conociendo su precisión, capacidad y limitaciones.
- ❖ Diseñar actividades de investigación, y utilizar la computadora para el informe de dicha investigación.
- ❖ Desarrollar su creatividad, evidenciando a través de su producción, la integración de los nuevos saberes y la reutilización de los previos.
- ❖ Planificar estrategias que favorezcan la elaboración del conocimiento en el mediano y largo plazo, estableciendo una transversalidad y rompiendo con comportamientos estancos.

IV. CONTENIDOS:

Capítulo 1 Selección y Evaluación de un Software Educativo

- 1.1 Generalidades
- 1.2 Estrategia para la evaluación y selección de un software educativo
 - 1.2.1 Objetivo general
 - 1.2.2 Objetivo educativo
 - 1.2.3 Objetivo técnico
 - 1.2.4 Objetivo estético
 - 1.2.5 Objetivo operacional
- 1.3 Algunas consideraciones sobre la elaboración de un software educativo
- 1.4 Sobre el costo de un software educativo

Capítulo 2 Diseño de un Software Educativo

- 2.1 El diseño de un software educativo
- 2.2 Tipo de diseño
 - 2.2.1 Diseño educativo
 - 2.2.2 Diseño del sistema de comunicación o interfaz
 - 2.2.3 Diseño computacional
- 2.3 Algunos conceptos importantes sobre técnicas de avanzadas
 - 2.3.1 Multimedia
 - 2.3.1.1 Concepto
 - 2.3.1.2 Ventajas
 - 2.3.1.3 Acerca del texto
 - 2.3.1.4 Acerca de los gráficos
 - 2.3.1.5 El color
 - 2.3.2 Hipertexto e Hipermedia
 - 2.3.3 Sonido
 - 2.3.4 Gráficos. Características
 - 2.3.5 Animación y vídeo
- 2.4 Metodología Multimet
 - 2.4.1 Estudio preliminar
 - 2.4.2 Definición del contenido de la aplicación
 - 2.4.3 Especificación del contenido de la aplicación
 - 2.4.4 Desarrollo de la aplicación
 - 2.4.5 Pruebas de la aplicación
 - 2.4.6 Preparación para la distribución
- 2.5 Criterios a considerar para la diseño de un libro electrónico

Capítulo 3 Impacto y uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

- 3.1 Las nuevas tecnologías
- 3.2 Revoluciones informáticos-culturales de la era moderna
- 3.3 Globalización y Nuevas Tecnologías
- 3.4 Algunas consideraciones sobre Internet
- 3.5 Las Nuevas Tecnologías en la Educación
- 3.6 La educación a distancia
- 3.7 Algunas referencias sobre la realidad virtual

V. EVALUACIÓN:

Asistencia, presencia y puntualidad en clases	
Trabajos en grupos (6)	60%
Trabajo Final	40%
	100%

VI. ACTIVIDADES:

Domingo 22 jun.: Presentación del módulo
Preámbulo sobre la utilización de Prezi y CmapTool en el ámbito Educativo.

Domingo 22 jun.: **Consigna de Aprendizaje 1: Trabajo Grupal en clase de (3 o 4)**
10% contestar las 10 preguntas asignadas, entregar en mano escrito en letra legible.

- **Explicación y elaboración de CmapTool y Prezi en clase**

Domingo 29 jun.: **Consigna de Aprendizaje 2 A: Trabajo Grupal en clase de (3 o 4)**
10% contestar las 20 preguntas asignadas, entregar en mano escrito en letra legible.

Domingo 29 jun.: **Consigna de Aprendizaje 2 B: Trabajo Grupal, de (3 o 4) Semi-presencial, presentar un Collage Digital de figuras o en cartulinas o papel periódico entre otros, de los siguientes temas:**
20%

Tema 1 La Comunicación.

Tema 2 Las Nuevas Comunicaciones

Tema 3 Trabajo Ciencia Tecnología y Sociedad Actual

Tema 4 Humanismo

Tema 5 Consecuencias Sociales de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación

- **Explicación y elaboración de CmapTool y Prezi en clase.**

Domingo 6 jul.: **Consigna de Aprendizaje 3 Trabajo Grupal en clase de (3 o 4)**
10% **Comprobación Rápida**, contestar las 10 preguntas asignadas, entregar en mano escrito en letra legible.

Domingo 6 jul.: Consigna de Aprendizaje, Trabajo Grupal, de (3 o 4) Semi-presencial, Exposición en presentación en Power Point.

10%	
Tema 1	Multimedia en la Educación
Tema 2	Video Conferencia
Tema 3	Hechos de Piratería Informática
Tema 4	Multimedia y Educación a Distancia
Tema 5	La Automatización

Domingo 13 jul.: “trabajo final Grupal”
Opción 1. Realizar diferentes creatividades didácticas que conozcan debe incluir figuras, pequeños contenido de textos etc., no debe faltar, la presentación introducción y conclusión, presentación en CmapTool.

Opción 2. Realizar en Prezi, implementando las técnicas enseñada en clase incluyendo color, plantillas o pantallas, textos, su respectiva pantalla de presentación introducción y conclusión.

Domingo 13 jul.: Trabajo Final, Se entregará el contenido de la presentación para dar fiel seguimiento a la culminación del módulo “Tecnología aplicada a la Didáctica” realizado en los siguientes Programa CmapTool o Prezi.
40%

PORCENTAJE A EVALUAR

Presentación Personal	5%
Iniciativa	5%
Organización	10%
Dominio del tema	10%
Contenido Teórico	<u>10%</u>
	40%

VII. REFERENCIA BIBLIOGRAFICA:

- ① Adell, J. (2002) ***Tendencias en Educación en la Sociedad de las Tecnologías de la Información.***
- ② Castillo, H. (2000), ***Impacto de la Informática en la Educación Superior en América Latina y el Caribe.*** Trabajo contratado por la UNESCO para el proyecto Calidad, Eficiencia y Tecnología en la Educación Superior.
- ③ June J. P. & Dan O. (2003), ***Nuevas perspectivas Conceptos de Computación,*** Edición Thomson.
- ④ Hall, T.: (2007), ***An introduction to ToolBook II Instructor and assistant 8.9,*** TCC Publishing, ISBN 0- 9667711-1-7.
- ⑤ Asymetrix corporation: (1996), ***The Concise Guide to Multimedia.*** USA.
- ⑥ Asymetrix Learning Systems. (2007), ***The Asymetrix Guide to Intractive*** Online Learning.