

Cátedra: PRODUCCIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS I.

Profesorado: de Educación Secundaria en Ciencias de la Administración.

Curso: Tercero.

Carga Horaria: 2 horas semanales.

Profesor: Norberto Fabián Barreiro.

Período Lectivo: 2022.

PROGRAMA DE EXAMEN

Unidad I

La Computadora como Recurso Educativo

Recursos didácticos como medios materiales y conceptuales para estimular el aprendizaje. Caracterización de los recursos didácticos. Clasificación de los recursos didácticos, según el soporte: interactivos, materiales impresos, audiovisuales, informáticos, según la intención comunicativa, según su fuente de obtención y según los procesos del aprender y enseñar. Criterios para la selección de medios y recursos en función de los objetivos, las posibilidades, las individualidades de los sujetos y las características del contexto.

Diversidad de formatos para la construcción de recursos didácticos que enriquezcan las prácticas áulicas

La pregunta como recurso que moviliza la investigación, la creatividad y profundiza los aprendizajes de múltiples saberes. La actividad ludocreativa como vía de aprendizajes de nuevos conocimientos creación y recreación de cuentos, comics, juegos de mesa, juego de roles, para estimular el abordaje de contenidos específicos

Las producciones Multimodales y Multimediales. Material audiovisual, presentaciones con diapositivas, fotomontajes, videos, bitácoras digitales, weblogs, actividades guiadas, webquests, construcción de mapas conceptuales orientados a temáticas disciplinares del campo específico e integrando una mirada multidimensional y particular de los conocimientos en las prácticas de clase.

Utilización de software, aplicativos y juegos de simulación para la toma de decisiones en los abordajes áulicos

Tecnología de y en la educación. E-learning. Búsqueda de información, navegadores, investigación sobre portales de la especialidad. WebCT. Gestión de aulas virtuales. Software de trabajo colaborativo.

Aplicativos que permitan analizar variables, representar y realizar simulaciones interactivas con diversidad de elementos y factores vinculados por ejemplo a situaciones de diseño de planillas de cálculo para cuentas corrientes, clientes, proveedores, stock y flujo de efectivo entre otras, gráficas para representar distintos aspectos de análisis de los Estados Contables, indicadores y otros relacionados con los contenidos a abordar en las prácticas de clase.

Los juegos de simulación como recursos digitales. Los sistemas interactivos otorgan a los estudiantes un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje. Simuladores de inversión.

Tecnologías de la Información y Comunicación, Sociedad de la Información.
T.I.C. y Educación, concepto y tendencias actuales. Ventajas y desventajas de la Inserción de las T.I.C. en el ámbito educativo. Desde la perspectiva del: a) aprendizaje; b) alumno; c) docente; d) centro educativo.

Práctica: Discusión.

Procesador de Texto Microsoft Word: Características y Funciones Principales.

Práctica: El procesador de texto como recurso educativo. Elaboración de planes de clases.

Exámenes. Implementación de una clase utilizando el procesador de texto.

Planilla de Cálculo Microsoft Excel: Características y Funciones Principales.

Práctica: La hoja de cálculo como recurso educativo. Elaboración de planes de clases.

Exámenes. Implementación de una clase utilizando el procesador de texto.

Programa de Presentación de Multimedia Microsoft Power Point: Características y Funciones Principales.

Práctica: Uso del Power Point para la creación de una unidad didáctica.

Unidad II

Internet como Recurso Educativo

Software y Sitios Web Educativos. Análisis y Evaluación de un software y/o un Sitio Web Educativo.

Práctica: Central de Simulación. Utilización de Software contable.

Creación y colocación de material educativo. Introducción al modelo Webquest.

Práctica: Diseño, implementación de una Guía Didáctica.

Internet: Potencial del Internet como recurso educativo. Software para navegación:

Internet Explorer - Características y Funciones Principales.

Recursos y Herramientas de Internet.

Buscadores, Correo Electrónico, Listas y foros de discusión, Chat, Comunidades Virtuales.

Práctica: Creación de Comunidades Virtuales, Listas de Distribución.

Actividades Complementarias

Dentro del marco de la Unidad Curricular, se desarrollarán distintas actividades:

- Invitación a personas para charlas con los estudiantes, dentro del Instituto, sobre temas relacionados con el Programa.
- Asistencia a diferentes eventos con los estudiantes, en la misma ciudad u otra localidad de la provincia de Santa Fe o cualquier otra provincia de la República Argentina; donde se traten temas relacionados con el Programa.
- Realización de Viajes Educativos con los estudiantes, dentro del territorio provincial y nacional.

El objetivo de estas Actividades Educativas, consiste en realizar o recibir visitas de relevancia en la preparación específica, en particular, y cultural, en general, de los futuros Profesores de Educación Secundaria en Ciencias de la Administración. En un contexto dinámico como el que vivimos, resulta necesario acercar a los estudiantes a entidades que desarrollan procesos vitales para la vida del país (tanto en aspectos productivos, culturales, sociales, financieros, legales, etc.). Este acercamiento con la realidad complementa la formación teórico-práctica adquirida en las aulas, y permite asumir valores de compromiso, participación y responsabilidad.

Bibliografía

- Del Torto, Daniel. **"Tecnologías Aplicadas a la Educación"**. Buenos Aires. 2012.
- Bononi; Hugo. **"Herramientas de Internet"**. Buenos Aires. 2012.
- Manual OFFICE.
- Internet.