



UNIVERSIDAD FERMIN TORO
VICE RECTORADO ACADEMICO
DECANATO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN SUPERIOR
MENCIÓN DOCENCIA UNIVERSITARIA

PROGRAMA INSTRUCCIONAL

Nombre de la asignatura:				Código	Trimestre	U.C.	Pre - Requisito
INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN				IAE-041		3	S/P
Tipo de Asignatura:	Nivelatoria	Obligatoria	Electiva	DENSIDAD HORARIA			
				H.T	H.P/H.L	H.A	THS/Trim
				<u>3</u>			48
Profesores especialistas:				Elaborado por:			
DRA.JANINA RODRÍGUEZ				DRA. JANINA RODRÍGUEZ			
Fecha de elaboración	Revisado por			AUTORIZADO POR VICE RECTORADO ACADÉMICO			
	UNIDAD CURRICULAR	DECANATO		(FIRMA Y SELLO)			
ENERO, 2004							
Fecha de última revisión							
ENERO,2008							

FUNDAMENTACIÓN

La aparición de la tecnología en la Educación, en especial la informática, en las últimas décadas a sido un motivo de estudio por diversos sectores en los países de Desarrollo, dado el compromiso que acarrea, es decir social, económico, cultural, entre otro.

La incorporación de la Informática en la Educación ya no es solo pensar en como enseñan los instituto educativos las nuevas tecnología o como se enseñan a utilizarlas, la visión es diferente, es el papel de la Informática dentro la estructura física, la plataforma curricular, los docentes, personal administrativo y los participantes del proceso educativo.

Para concluir, este curso buscar obtener en los participantes un nivel crítico del papel de la informática en la educación y reconocer las ventajas y desventajas de la misma, además de facilitar la selección de la tecnología tomando en cuenta a impartir y el contexto donde se desarrolla.

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA

Estudiar los criterios en el uso y manejo de la informática dentro de la educación actual.

UNIDAD I		OBJETIVO TERMINAL	
INFORMÁTICA A LA EDUCACIÓN		ESTUDIAR LOS DIFERENTES ELEMENTOS INVOLUCRADOS DE LA INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN Y LA INFLUENCIA DE LA MISMA.	
DURACION			
8 HORAS			
EVALUACION			
20 %			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Explicar los principios de la informática en el aula. 2. Analizar la influencia de Informática en el aula.	• Describir los conceptos básicos de la Informática. • Describir los elementos de la informática utilizados en el aula. • Delimitar las ventajas y desventajas de la Informática en la educación. • Examinar la historia de la Informática en la educación. • Establecer la relación informática y educación. • Analizar el impacto de la informática en la educación.	• Discusión grupal. • Investigación grupal. • Talleres. • Aprendizaje colaborativo.	
ESTRATEGIAS DE EVALUACION:			
• Presentación de informe y posterior exposición grupal. • Participación individual y grupal a través de un aprendizaje colaborativos.			

UNIDAD II		OBJETIVO TERMINAL	
LA INFORMÁTICA EN LA INVESTIGACIÓN		EMPLEAR LOS DIFERENTES ELEMENTOS INVOLUCRADOS DE LA INFORMÁTICA PARA UN PROCESO INVESTIGATIVO RELACIONADOS CON EL PROCESO INSTRUCCIONAL Y DE EVALUACIÓN.	
DURACION			
8 HORAS			
EVALUACION			
20 %			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Usar la informática en el proceso de adquisición de información. 2. Emplear la informática como estrategia de instrucción y evaluación.	- Reconocer los diferentes medios dentro de la informática que permitan la adquisición de información en un proceso investigativo. - Desarrollar estrategias de instrucción donde se involucre la informática. - Desarrollar evaluación donde se involucre la informática.	- Discusión grupal. - Investigación grupal. - Talleres. - Aprendizaje colaborativo.	
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN:			
- Presentación de informe y posterior exposición grupal. - Participación individual y grupal a través de un aprendizaje colaborativos.			

UNIDAD III		OBJETIVO TERMINAL	
LA INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN VENEZOLANA		INVESTIGAR LOS ELEMENTOS TÉCNICOS, LEGALES Y CURRICULARES INVOLUCRADOS EN LA INFORMÁTICA DENTRO DE LA EDUCACIÓN VENEZOLANA.	
DURACION			
8 HORAS			
EVALUACION			
20 %			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCIÓN	
1. Examinar la informática en el proceso educativo venezolano.	• Señalar la historia de la informática en Venezuela. • Inficar los diversos usos de la Informática en Venezuela en la educación. • Revisar la fundamentación legal del uso de la educación. • Analizar el diseño curricular venezolano.	• Discusión grupal. • Investigación grupal. • Talleres. • Aprendizaje colaborativo.	
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN:			
• Presentación de informe y posterior exposición grupal. • Participación individual y grupal a través de un aprendizaje colaborativos.			

UNIDAD IV		OBJETIVO TERMINAL	
EDUCACIÓN A DISTANCIA		EXPLICAR CON UN MÉTODO TEÓRICO-PRÁCTICO LAS DIFERENTES MODALIDADES DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.	
DURACION			
16 HORAS			
EVALUACION			
20 %			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCIÓN	
1. Indicar en los principios básicos y ámbito de aplicación de la educación a distancia. 2. Exponer la selección y uso de los medios de comunicación en la enseñanza a distancia.	- Definir los conceptos básicos de la educación a distancia. - Exponer los principios y la educación a distancia. - Clasificar los diferentes tipos de educación a distancia. - Especificar el proceso de capacitación del profesor en la educación a distancia. - Comparar los diferentes medios de comunicación en la educación a distancia.	- Discusión grupal. - Investigación grupal. - Talleres. - Aprendizaje colaborativo.	
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN:			
- Presentación de informe y posterior exposición grupal. - Participación individual y grupal a través de un aprendizaje colaborativos.			

UNIDAD V		OBJETIVO TERMINAL	
MATERIALES EN EL ENTORNO INFORMATICO		EXPLICAR CON UN MÉTODO TEÓRICO-PRÁCTICO LA PRODUCCIÓN DE UN MATERIAL EN EL ENTORNO INFORMÁTICO.	
DURACION			
8 HORAS			
EVALUACION			
20 %			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCIÓN	
1. Diseñar la producción de materiales en los nuevos entornos informativos.	- Planificar y evaluar programas de entornos informáticos. - Realizar la producción de materiales en entornos informáticos	- Discusión grupal. - Investigación grupal. - Talleres. - Aprendizaje colaborativo.	
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN:			
- Presentación de informe y posterior exposición grupal. - Participación individual y grupal a través de un aprendizaje colaborativos.			

BIBLIOGRAFÍA

Clark F. **Procesamiento de la Información.** (s/f).

Larry L. **Introducción a la Informática y al procesamiento de información.** Editorial Prentice Hall Hispanoamericana. 1986

Alcalde y otros. **Informática Básica.** Editorial Mc Graw Hill. 1988

Prince. **Informática.** Editorial Internacional. (s/f).