

Plan 201 Maestro-Esp.Educación Infantil

Asignatura 18797 NUEVAS TECNOLOGIAS APLICADAS A LA EDUCACION

Grupo 1

Presentación

Recursos didácticos y nuevas tecnologías: utilización en sus distintas aplicaciones didácticas, organizativas y administrativas. Utilización de los principales instrumentos informáticos y audiovisuales.

Programa Básico

Objetivos

PROPÓSITOS DE LA ASIGNATURA:

Esta asignatura a través de este proyecto pretende:

- Adquirir las herramientas conceptuales y metodológicas necesarias para que puedan analizar con mayor rigor la realidad de los procesos escolares de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de las nuevas tecnologías.
- Comenzar a desarrollar un sentido "educativo" de los medios y los métodos de enseñanza relativos a las tecnologías de la información y la comunicación, comprendiendo, analizando y valorando éticamente las implicaciones de éstos.
- Comenzar, o continuar en algunos casos, la alfabetización icónica, informática y telemática como maestros, a desarrollando un pensamiento propio sobre las distintas temáticas que se abordan, de tal forma que la información recogida y trabajada sea un soporte para tal pensamiento y nunca una sustitución del mismo.
- Conocer a desarrollar la capacidad de diseño de medios sobre la base de las posibilidades de integración didáctica de los medios escritos, imagen y sonido en la enseñanza, siendo capaces de presentar sus ideas ordenadas y lógicamente apoyadas en argumentos sólidos.
- Establecer las bases para la configuración de una visión teórica sobre la selección, uso y evaluación de los medios y materiales educativos desde perspectivas integradoras, reflexivas y educativas, donde se contemple la función educativa de los medios de las TIC.
- Llevar a cabo ejercicios para la creación de medios en materia de tecnología educativa.

Programa de Teoría

PRÁCTICAS: Una parte fundamental de la asignatura serán las actividades prácticas, que consistirán en la realización de materiales, informes y análisis de recursos tecnológicos que son susceptibles de ser utilizados en educación, amén de los que se están pensados específicamente para ésta. Estas tendrán un tiempo estimado de realización en el horario y servirán para que los alumnos aporten al finalizar la asignatura un dossier con las actividades realizadas.

Las actividades se concretarán en los siguientes ejercicios:

La realización de un cuento educativo por medio del ordenador. Un primer ejercicio consistirá en el uso de dos recursos dentro del ordenador básicos, los procesadores de texto y los procesadores gráficos. La realización de una actividad que permita la creación de materiales concretos para un niño o niña en educación primaria.

La creación de un montaje audiovisual o historia multimedia a través de Power-Point.

Y por último, elaboraremos un pequeño montaje/diaporama digitalizado, que pondrá en juego la combinación de expresiones multimedia, básicamente, imagen, texto y sonido.

LAS ACTIVIDADES.

Las actividades de la asignatura serán de varios tipos dependiendo del contenido a desarrollar:

TEÓRICAS: Estas actividades consistirán en la presentación y análisis de los temas recogidos en la descripción de los contenidos conceptuales. Se apoyarán en presentaciones por medio del ordenador que realizará el profesor de la asignatura. Estas presentaciones estarán a disposición del alumnado en la página WEB que figura al comienzo de este programa.

DEBATES, ANÁLISIS DE RECURSOS, MEDIOS O DOCUMENTOS: Las actividades de debate, análisis y estudio de las posibilidades éticas de los recursos y los métodos que propician, será un elemento fundamental del desarrollo teórico práctico de la asignatura. Así pues realizaremos debates sobre medios de comunicación, análisis de recursos, usos de Internet de todos sus servicios y estudio de software educativos específicos.

PRÁCTICAS: Una parte fundamental de la asignatura serán las actividades prácticas, que consistirán en la realización de materiales, informes y análisis de recursos tecnológicos que son susceptibles de ser utilizados en educación, amén de los que se están pensando específicamente para ésta. Estas tendrán un tiempo estimado de realización en el horario y servirán para que los alumnos aporten al finalizar la asignatura un dossier con las actividades realizadas.

Las actividades se concretarán en los siguientes ejercicios:

La realización de un cuento educativo por medio del ordenador. Un primer ejercicio consistirá en el uso de dos recursos dentro del ordenador básicos, los procesadores de texto y los procesadores gráficos. La realización de una actividad que permita la creación de materiales concretos para un niño o niña en educación primaria.

La creación de un montaje audiovisual o historia multimedia a través de Power-Point. Y por último, elaboraremos un pequeño montaje/diaporama digitalizado, que pondrá en juego la combinación de expresiones multimedia, básicamente, imagen, texto y sonido.

Los recursos básicos que vamos a poner en juego para la realización de actividades son los siguientes:

Computadoras PC

Entorno de red local / Red de Investigación de la UVA.

Periféricos: Scanners, Impresoras, etc.

Pantallas y retroproyectores.

Software generales y específicos.

Materiales específicos del servicio de medios audiovisuales.

Evaluación

BIBLIOGRAFÍA GENERAL:

- Alónso Cano, C. (coord) (1997): La Tecnología Educativa a finales del siglo XX: concepciones, conexiones y límites con otras disciplinas. Barcelona. Universidad de Barcelona- Divisió de Ciències de l'Educació.
- Aparici, R. (1993): La Revolución de los medios audiovisuales. Madrid. De la Torre.
- Aréa, M. (2001) (Coord.): Educar en la sociedad de la información. Bilbao. Desclée.
- Bautista García-Vera, A (1994): Las nuevas tecnologías en la capacitación docente. Madrid. Visor.
- Cabero, J., Loscertales, F. y Núñez, T. (1999): La prensa en la formación de docentes. Barcelona. EUB.
- De Pablos Pons, J. (1996): Tecnología y Educación. Barcelona. CEDECS.
- De Pablos Pons, J. y Jiménez Segura, J. (1998): Nuevas Tecnologías: Comunicación Audiovisual y Educación. Barcelona. Cedecs.
- Escudero Muñoz, J.y González M^a.T^a. (1994): Profesores y Escuela. ¿Hacia una reconversión de los centros y la función docente?. Madrid. DIP.
- Gallego, D., Alonso, C. y Canto, I. (coor.)(1996): Integración de los recursos tecnológicos. Barcelona. Oikos-tau.
- Gutiérrez Martín, A. (1997): Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías. Madrid. De la Torre.
- Gutiérrez Martín, A. (coord). (1998): Formación del profesorado en la sociedad de la información. Segovia. E.U. Magisterio de Segovia.
- López Cubillo, R. (1997): La prensa en la escuela: Orientaciones didácticas para su utilización. Madrid. Escuela Española.
- Masterman, L. (1993): La enseñanza de los medios de comunicación. Madrid. De la Torre.
- Poole, B. J (1999): Tecnología Educativa. Educar para la sociocultura de la comunicación y del conocimiento. Madrid. McGraw Hill.
- Reparaz, C. Sobrino, A. y Mir, J.I. (2000): Integración curricular de las nuevas tecnologías. Barcelona. Ariel
- Rodríguez Diéguez, J. L. y Sáenz Barrio, O. (Coor.)(1995): Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación. Alcoy. Marfil.
- Sancho Gil, J. M^a. (1994) (Coor.): Para una Tecnología Educativa. Barcelona. Horsori.

-
- Sancho Gil, J^aM^a. y Millán, L.M. (1994): Hoy ya es mañana: Tecnologías y Educación: un diálogo necesario. Morón (Sevilla). Publicaciones M.C.E.P.
 - Sevillano García, M^a L. (1998):: Nuevas Tecnologías, medios de comunicación y educación. Madrid. CCS.
 - Tyner, K y Lloyd, D. (1995): Aprender con los medios de comunicación. Madrid. De la Torre.

Direcciones de interés en Internet:

<http://www.pntic.mec.es>

Dirección del Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación del Ministerio de Educación y Cultura.

<http://www.praxis.es/catedu.html>

Dirección de la Editorial que publica Cuadernos de Pedagogía, una de las referencias fundamentales para la educación.

Buscadores en Internet:

<http://www.terra.es> <http://www.google.com> <http://www.altavista.com>

<http://www.ozu.es> <http://www.yahoo.com> <http://www.lycos.com>

Bibliografía

True
