

Plan 212 Maestro-Esp.Educación Física

Asignatura 16456 EL ORDENADOR COMO MEDIO DIDACTICO

Grupo 1

Presentación

Introducción al manejo del ordenador. El lenguaje de programación de Logo: Experiencias con Logo en el campo de la Geometría (la tortuga de Logo). Manejo de palabras y listas.

Programa Básico

Objetivos

Familiarizar al alumno con el empleo del ordenador en el campo de la educación. Enseñarle a evaluar de manera crítica las diversas aplicaciones que se encuentran en el mercado para la enseñanza en esta fase. Introducir al alumno en la programación de aplicaciones sencillas para su uso en el aula.

Programa de Teoría

Programa Práctico

Evaluación

* GONZÁLEZ MANGAS, Antonia: "Guía rápida Windows '98". Editorial Paraninfo. Madrid. 1998. * MEDINA, A. y DOMÍNGUEZ, C. (1991): "El empleo del ordenador en la enseñanza". Madrid. Cincel. * MARTI, Eduardo (1992): "Aprender con ordenadores en la escuela". Barcelona. ICE-Horsori. * S. PAPER: "Desafío a la mente". Editorial Galápagos. Buenos Aires. 1982. * D. WATT: "Aprendiendo con LOGO". Editorial McGraw-Hill. Madrid. 1984. * B. ALLAN: "Introducción al LOGO". Editorial Díaz de Santos. Madrid. 1985. * A. MYX: "LOGO: Tratamiento de listas y palabras". Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 1986. * S. WATT: "LOGO para niños". Editorial Paraninfo. Madrid. 1987. * A. LÓPEZ DE SOSOAGA, L. LÓPEZ DE SOSOAGA y Carmen TORIJA: "Aritmética y juegos con LOGO". Vitoria. 1988. * A. LÓPEZ DE SOSOAGA, L. LÓPEZ DE SOSOAGA y Carmen TORIJA: "Geometría y juegos con LOGO". Vitoria. 1989.

Bibliografía

False