

Plan 195 Maestro-Esp.Audición y Lenguaje

Asignatura 15687 NUEVAS TECNOLOGIAS APLICADAS A LA DIDACTICA DEL MEDIO

Grupo 1

Presentación

El lenguaje informático para el descubrimiento del espacio y del tiempo. Los símbolos audiovisuales para la educación del niño. Las categorías espacio temporales y los nuevos lenguajes. Los ritmos sociales y la imagen: ilustración, cómic, posters, fotografía y cinematografía. El vídeo interactivo para la educación en el medio social.

Programa Básico

Objetivos

- § Conocer los diferentes recursos que ofrece la red internet para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias sociales.
- § Conocer las posibilidades que brindan los recursos informáticos para el conocimiento, la comprensión y la interpretación de las Ciencias Sociales
- § Aprender a seleccionar los recursos informáticos más indicados para intervenir en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.
- § Manejar y desarrollar modelos de aplicación didáctica a partir de diferentes recursos informáticos.
- § Diseñar un producto informático (una web quest) para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales
- § Valorar las aportaciones de las nuevas tecnologías de la información a los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- § Desarrollar una actitud crítica ante los recursos colgados en la red.

Programa de Teoría

TEMA1: ENSEÑAR CIENCIAS SOCIALES MEDIANTE EL RECURSO A INTERNET

TEMA 2: PORTALES EDUCATIVOS PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES

TEMA 3. COLECCIÓN MULTIMEDIA !AL ABORDAJE!. ACTIVIDADES PARA EL AULA DE SOCIALES EN SOPORTE INFORMÁTICO

TEMA 4: UN PORTAL INTERACTIVO PARA LA EDUCACIÓN AMBIENTAL

TEMA 5: UN JUEGO EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA

Programa Práctico

* Cada tema incluye sus propias aplicaciones prácticas.

* Esta asignatura contempla el desarrollo de trabajo no presencial, de cara a la experimentación de los modelos de trabajo propuestos en la convergencia europea.

Evaluación

Dado el carácter eminentemente práctico-aplicado de esta asignatura, cada tema contempla la realización de un trabajo en el que se pongan en juego las habilidades y los conocimientos adquiridos en la realización dialéctica de la teoría y la práctica. Por consiguiente la asignatura se evaluará en el 100% a partir de los trabajos realizados en su desarrollo.

Bibliografía

- & ALI GAGO I. Internet en la educación. Madrid, Anaya Multimedia, 1997.
- & DELACÔTE G. Enseñar y aprender con nuevos métodos. La revolución cultural de la era electrónica. Barcelona, Gedisa, 1997.
- & FONTAL. O. "Aprender en internet: comprensión y valoración del patrimonio del siglo xx" en CALAF R. Arte para todos. Miradas para enseñar y aprender el patrimonio. Gijón, Trea, 2003.
- & FONTAL O. La educación patrimonial. Teoría y práctica en el aula, el museo en internet. Gijón, Trea, 2003.
- & GROS SALVAT B. "Aprovechamiento didáctico de los juegos de ordenador en la escuela primaria y en ESO" en www.xtec.es/-abernat/castellano/presentacio.htm
- & GROS B. El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza. Barcelona, Gedisa, (Biblioteca de Educación), 2000.
- & ITURBE G., LÓPEZ R., LORENZA I., "Internet: luces y sombras en el aula" en Iber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, nº 31, 2002, pp. 24-32.
- & MARTÍN JIMÉNEZ I. "Didáctica del uso de internet en Ciencias Sociales" en <http://cpr2valladolid.com/WebSociales/prodidactica.htm>
- & MARTÍN JIMÉNEZ I. "la webquest como metodología de enseñanza-aprendizaje" en <http://cpr2valladolid.com/WebSociales/webquest.htm>
- & SAN JOSÉ VILLACORTA C. Tecnologías de la información en la educación. Madrid, anaya Multimedia, 1998.
- & SEBASTIÁN J. "Imágenes digitales para la enseñanza de la historia del arte: ejemplos, modelos, propuestas" en www.uv.es/gdha/publica/culturtec2002h.htm, 2002
- & WOLTON D. Internet ¿y después? Barcelona, Gedisa, 2000.