

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

Manejo básico del ordenador y sistema operativo.

1. Descripción del lenguaje LOGO.
2. Primitivas y procedimientos.
3. Recursividad.
4. Manejo de listas en la programación.
5. Procedimientos avanzados.
6. Análisis de programas comerciales y su adecuación para educación.

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

Manejo básico del ordenador y sistema operativo. - Descripción del lenguaje LOGO. - Primitivas y procedimientos. - Recursividad. - Manejo de listas en la programación. - Procedimientos avanzados. - Análisis de programas comerciales y su adecuación para educación.

Programa Práctico

Evaluación

El desarrollo de la asignatura así como la forma de la evaluación requieren la asistencia a clase, ya que ya que los trabajos y actividades que se propongan – tanto de forma individual como en grupos – estarán basados en las exposiciones realizadas en el aula.

Dado que las clases son eminentemente prácticas se valorará: 1) la participación del alumno y su trabajo en clase (40% de la nota final), 2) los trabajos y actividades en grupo e individuales que los alumnos tienen que presentar obligatoriamente (40% de la nota final), y 3) la prueba final de carácter voluntario para evaluar la asimilación de contenidos de la asignatura (20% de la nota final).

Bibliografía

* 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. PAPERT: "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.