

Plan 193 Maestro-Esp.Educación Infantil

Asignatura 15763 EL ORDENADOR COMO MEDIO DIDACTICO

Grupo 1

### Presentación

### Programa Básico

- 1.- Introducción al lenguaje LOGO. Manejo de números, palabras y listas.
- 2.- La tortuga de LOGO. Gráficos.
- 3.- Procedimientos.
- 4.- Recursividad.
- 5.- Uso de LOGO para la exploración de los primeros conceptos de geometría del plano.
- 6.- Otras aplicaciones de LOGO.

### Objetivos

Se pretende conseguir un conocimiento suficiente del lenguaje de programación LOGO para poder confeccionar módulos de enseñanza a partir de bibliotecas de procedimientos ya existentes.

### Programa de Teoría

- 1.- Introducción al lenguaje LOGO. Manejo de números, palabras y listas.
- 2.- La tortuga de LOGO. Gráficos.
- 3.- Procedimientos.
- 4.- Recursividad.
- 5.- Uso de LOGO para la exploración de los primeros conceptos de geometría del plano.
- 6.- Otras aplicaciones de LOGO.

### Programa Práctico

Cada módulo del programa de teoría se desarrollará en el aula de informática. Se experimentarán programas (procedimientos) ya elaborados previamente, y se modificarán en busca de mejoras de forma que el alumno vaya familiarizándose con el lenguaje LOGO.

### Evaluación

El alumno deberá realizar un trabajo final consistente en la programación de un módulo de enseñanza en LOGO.

### Bibliografía

Abelson, H. y diSessa, A., "GEOMETRÍA DE TORTUGA", Ed. Anaya Multimedia.

D"Opazo Alvarez, J., "PROGRAMACIÓN EN LOGO", Ed. Anaya Multimedia, 1985.

Otero, M.A. y otros, "PRIMEROS PASOS EN LOGO", Libro del Profesor y Libro del Alumno, Ed. Anaya Multimedia, 1985.

### Presentación

Programa básico de la asignatura (aprobado por el departamento de ANÁLISIS MATEMÁTICO Y DIDÁCTICA DE LA MATEMÁTICA):

- 1.- Introducción al lenguaje LOGO. Manejo de números, palabras y listas.
- 2.- La tortuga de LOGO. Gráficos.
- 3.- Procedimientos.
- 4.- Recursividad.
- 5.- LOGO y Matemáticas:
  - a) Uso de LOGO para la exploración de los primeros conceptos de geometría del plano.
  - b) Aritmética.
- 6.- Otras aplicaciones de LOGO. Juegos de retentiva.

### Programa Básico

- 1.- Introducción al lenguaje LOGO. Manejo de números, palabras y listas.
- 2.- La tortuga de LOGO. Gráficos.
- 3.- Procedimientos.
- 4.- Recursividad.
- 5.- Uso de LOGO para la exploración de los primeros conceptos de geometría del plano.
- 6.- Otras aplicaciones de LOGO.

### Objetivos

Se pretende conseguir un conocimiento suficiente del lenguaje de programación LOGO para poder confeccionar módulos de enseñanza a partir de bibliotecas de procedimientos ya existentes.

### Programa de Teoría

- 1.- Introducción al lenguaje LOGO. Manejo de números, palabras y listas.
- 2.- La tortuga de LOGO. Gráficos.
- 3.- Procedimientos.
- 4.- Recursividad.
- 5.- Uso de LOGO para la exploración de los primeros conceptos de geometría del plano.
- 6.- Otras aplicaciones de LOGO.

### Programa Práctico

Cada módulo del programa de teoría se desarrollará en el aula de informática. Se experimentarán programas (procedimientos) ya elaborados previamente, y se modificarán en busca de mejoras de forma que el alumno vaya familiarizándose con el lenguaje LOGO.

### Evaluación

El alumno deberá realizar un trabajo final consistente en la programación de un módulo de enseñanza en LOGO. También se exigirá la superación de un ejercicio en el aula de informática.

### Bibliografía

Abelson, H. y diSessa, A., "GEOMETRÍA DE TORTUGA", Ed. Anaya Multimedia.

D"Opazo Alvarez, J., "PROGRAMACIÓN EN LOGO", Ed. Anaya Multimedia, 1985.

Otero, M.A. y otros, "PRIMEROS PASOS EN LOGO", Libro del Profesor y Libro del Alumno, Ed. Anaya Multimedia, 1985.