

APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA DE LA INFORMÁTICA

Curso 2012/2013

(Código:23300022)

1.PRESENTACIÓN

La inserción de la Informática en los diferentes niveles de enseñanza ha impuesto la necesidad de la formación adecuada del personal docente capaz de asumir la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje de esta disciplina. Es decir, profesores de Informática o materias afines con los conocimientos necesarios para estructurar didácticamente e impartir clases de Informática, aplicando métodos de enseñanza apropiados.

La metodología de enseñanza de la Informática tiene por tanto como objeto de estudio las regularidades del proceso de docente educativo en el marco de la enseñanza de la Informática, es decir, estudia cómo proceder en la transmisión y formación del conocimiento informático que comprende las distintas disciplinas informáticas.

Por ello, para formar al futuro profesor con los conocimientos didáctico-metodológicos necesarios para impartir una enseñanza científicamente fundamentada de la Computación hay que poner de manifiesto el estado actual y las tendencias de desarrollo perspectivo de la metodología de forma que, el futuro egresado, pueda enriquecer con su experiencia la propia teoría y práctica de dicha disciplina.

2.CONTEXTUALIZACIÓN

En los últimos tiempos, el uso de la Informática en la enseñanza en general ha permitido la integración de ingentes cantidades de materiales multimedia en el aula. Así, se ha pasado de las tradicionales clases "de tiza" a clases en la que los contenidos son expuestos de una manera más atractiva, dinámica y colaborativa.

Por tanto, la integración de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje crea ambientes innovadores de aprendizaje permitiendo el desarrollo de modelos y metodologías didácticas, de prototipos y materiales didácticos y la formación de comunidades académicas. Todo esto provoca la modernización de la práctica docente y la creación de ambientes virtuales de aprendizaje; elevándose por tanto el trabajo colaborativo. De ahí que sólo con la tecnología no basta, es importante adiestrar a los docentes para que después ellos propongan y desarrollen nuevas estrategias didácticas, cambiando su rol, para así incorporar plenamente y con ventajas las TIC.

Esta asignatura es cuatrimestral con un total de 6 ECTS y forma parte del Módulo Específico de la especialidad de Informática.

3.REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

Además de los exigidos por la normativa vigente, es recomendable, aunque no excluyente, poseer:

- Nociones básicas sobre herramientas de Virtualización
- Nociones básicas sobre Gestores de Contenidos
- Nociones básicas sobre Plataformas de Aprendizaje

4.RESULTADOS DE APRENDIZAJE



- Conocer las diferentes alternativas existentes en el mercado relativos a entornos y herramientas de ayuda al desarrollo de la docencia. Conocer su aplicabilidad, ventajas e inconvenientes.
- Evaluar el conveniencia o no de emplear dichas herramientas, siendo capaz de adaptarlas a las características del alumnado, necesidades de la materia a impartir y los objetivos a cubrir.
- Conocer conceptos de plena actualidad relacionados con la metodología de enseñanza a distancia y virtual: plataformas de aprendizaje, objetos digitales educativos, perfiles de aplicación, esquemas de metadatos y otros.
- Saber desarrollar nuevos materiales docentes, mediante la creación de contenidos desde cero o a través de la actualización y/o digitalización de materiales existentes.
- Aprender a integrar estos nuevos materiales en diferentes plataformas educativas.
- Conocer cómo ayudar a desarrollar la capacidad de razonamiento.
- Aprender cómo motivar al alumnado través de ejercicios y prácticas.
- Saber cómo realizar y organizar laboratorios de prácticas en entornos digitales.
- Conocer herramientas informáticas de utilidad en el aula.
- Conocer estrategias de observación, imaginación, intuición y razonamiento para resolver problemas.
- Saber cómo ayudar a desarrollar competencias de los estudiantes: trabajo en grupo.
- saber relacionar diferentes áreas de conocimiento para confeccionar enunciados de problemas.

5.CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Tema 1: Desarrollo de Entornos Virtualizados para la Enseñanza de la Informática [1,5 ECTS]

- o Virtualización de Entornos: Utilidad, Ventajas e Inconvenientes. Herramientas
- o Desarrollo de Entornos Virtuales: Requisitos, Recursos Necesarios, Plataformas
- o Configuración de Entornos Virtuales: Análisis de Necesidades. Optimizaciones

Tema 2: Gestores de Contenidos y Plataformas de Aprendizaje [0,5 ECTS]

- o Gestores de Contenidos: Características. Utilidad, Ventajas e Inconvenientes. Herramientas Disponibles
- o Uso de Gestores de Contenidos: Posibilidades y Elección de Alternativas. Integración. Configuración y Optimizaciones. Solución de Problemas

Tema 3: Plataformas de Aprendizaje [1,0 ECTS]

- o Plataformas de Aprendizaje: Características. Utilidad, Ventajas e Inconvenientes. Herramientas Disponibles
- o Uso de Plataformas de Aprendizaje: Posibilidades y Elección de Alternativas. Integración. Configuración y Optimizaciones. Solución de Problemas
- o Aplicación de un caso real en el aula: Dinamización de la clase. Factores de motivación. Estudio de alternativas. Innovación

Tema 4: Organización de Contenidos Digitales. Repositorios [0,5 ECTS]

- o Objetos Digitales de Aprendizaje (DLO): Características. Estructura. Importancia y Necesidad. Ventajas e Inconvenientes. Concepto de Metadato
- o Repositorios de Objetos Digitales: Desarrollo de Repositorios de Objetos Digitales (Plataformas)
- o Empaquetado de Objetos Digitales: Necesidad. Niveles de Empaquetado

Tema 5: Arquitecturas y Esquemas de Metadatos [1,0 ECTS]

- o Concepto de Metadato
- o Esquemas de Metadatos. Perfiles de Aplicación. Evaluación de Esquemas de Metadatos y Perfiles de Aplicación.
- o Federación de Repositorios: OAI-PMH, Harvesting y otras técnicas

Tema 6: Desarrollo de Prácticas de Laboratorio y Materiales Prácticos en Ciclos Formativos de Informática [1,5 ECTS]

- o Identificación de contenidos susceptibles de ser evaluados mediante prácticas
- o Preparación de material de prácticas: boletines, preparación de aulas, material necesario para las prácticas, objetivos



perseguido y resultados a conseguir

- o Estudio y evaluación de herramientas informáticas de ayuda al desarrollo de prácticas
- o Requerimientos específicos para el desarrollo de prácticas de Sistemas Operativos, Mantenimiento de Equipos y materias afines
- o Requerimientos específicos para el desarrollo de prácticas de Programación, Ingeniería del Software y materias afines
- o Requerimientos específicos para el desarrollo de prácticas de Sistemas de Gestión de Bases de Datos, con Herramientas CASE y materias afines
- o Requerimientos específicos para el desarrollo de prácticas de Redes Locales, Servicios en Red y de Internet, Aplicaciones Web y materias afines

6.EQUIPO DOCENTE

- [COVADONGA RODRIGO SAN JUAN](#)
- [JOSE LUIS DELGADO LEAL](#)

7.METODOLOGÍA

- Se empleará una metodología de enseñanza a distancia, con un seguimiento semanal o quincenal que permita ver el trabajo de los alumnos respecto a las actividades prácticas propuestas
- Elaboración de material específico de enseñanza (apuntes) y preparación de guiones prácticos que el alumno desarrollará o bien en su propio equipo informático de manera autónoma (y que permita la supervisión del equipo docente), o bien sobre una plataforma proporcionada por el equipo docente para llevar a cabo dichas tareas.
- Preparación de cuestionarios de autoevaluación que midan el conocimiento del alumno y permita evaluar la consecución de los diferentes objetivos perseguidos

8.BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Comentarios y anexos:

Para el Tema 3. Plataformas de aprendizaje se utilizará el siguiente monográfico: "El proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de plataformas virtuales en distintas etapas educativas - Plataformas virtuales".

Escrito por Antonio José Moreno Guerrero [28 de Agosto de 2011]

Disponible en el Observatorio Tecnológico del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/software/software-educativo/1007-monografico-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-mediante-el-uso-de-plataformas-virtuales-en-distintas-etapas-educativas?start=3>

9.BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

Antes del inicio del curso, y a través de la plataforma CiberUNED, se proporcionará al alumnado un listado de material bibliográfico tanto básico como complementario para poder desarrollar satisfactoriamente el curso.

10.RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

- material específico de enseñanza (apuntes)
- Guiones prácticos para que el alumno desarrolle o bien en su propio equipo informático de manera autónoma (y que permita la supervisión del equipo docente), o bien sobre una plataforma proporcionada por el equipo docente para llevar a cabo dichas tareas



- Cuestionarios de autoevaluación que midan el conocimiento del alumno y permita evaluar la consecución de los diferentes objetivos perseguido
- Desarrollo de un caso real de aula, con unos objetivos claramente definidos, al cual el alumno tiene dar respuesta, evaluando las diferentes alternativas propuestas a lo largo de la actividad y proporcionando una solución cerrada.
- Evaluación de diferentes esquemas de metadatos / perfiles de aplicación, partiendo de unos objetivos que se quieren conseguir y unas restricciones previamente dadas y conocidas.

11.TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

Se empleará una metodología de enseñanza a distancia, con un seguimiento semanal o quincenal que permita ver el trabajo de los alumnos respecto a las actividades prácticas propuestas

12.EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

- Asistencia y Participación en el Aula, Sesiones de Tutoría y Campus Virtual (15% de la calificación)
- Realización de Trabajos Teórico-Prácticos y Trabajo Fin de Asignatura (55% de la calificación)
- Realización de Examen (30% de la calificación)

13.COLABORADORES DOCENTES

Véase equipo docente.

