

INFORMÁTICA

I. DATOS GENERALES:

AÑO ACADÉMICO: 2016

CARRERA: Lic. en Educación Física

ASIGNATURA: Informática

AÑO CURSADO: Primero

CARÁCTER: Obligatoria

CARGA HORARIA TOTAL: 45 horas

CARGA HORARIA SEMANAL: 6 horas en 7 semanas (3 presenciales y 3 en entorno virtual)

ESPACIO CURRICULAR CORRELATIVO: no posee

EQUIPO DE CÁTEDRA: Prof. Titular: Lic. Mgter. Marcela Tagua de Pepa

II. FUNDAMENTACIÓN:

En la actualidad la tecnología irrumpe los diversos ámbitos, los nuevos escenarios requieren conocimientos contextualizados y nuevas estrategias de aprendizaje. En virtud de ello, la incorporación de la tecnología en las prácticas profesionales del Licenciado en Educación Física implica cambios en las formas de leer, modos de escribir, criterios de legitimidad de la información, modos de comunicación y de producción de la información de acuerdo a los nuevos contextos de trabajo en redes de información y de comunicación.

III. OBJETIVOS:

- ✔ Conocer el papel de las TIC en el ámbito de la carrera.
- ✔ Incorporar la computadora como herramienta de trabajo.
- ✔ Adquirir y aplicar los conocimientos básicos acerca del hardware y software.
- ✔ Utilizar en forma apropiada programas ofimáticos y recursos de Internet.
- ✔ Desarrollar un proyecto de integración de las TIC en el ámbito de la educación física.

IV. CONTENIDOS:

Se enumeran en unidades temáticas los conceptos centrales que conforman la estructura sustantiva de la asignatura:

UNIDAD 1: SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

- I. Concepto de Sociedad de la Información.
- II. Características de la Sociedad de la Información.
- III. Impacto de la Sociedad de la Información.

UNIDAD 2: INFORMÁTICA

- I. El uso de la computadora y dispositivos móviles
- II. Conceptos generales de informática:
 - A. Hardware
 - B. Software. Software libre

UNIDAD 3: PROGRAMAS DE UTILIDAD APLICADOS A LA PROFESIÓN EN ENTORNOS COLABORATIVOS

- I. Edición de textos en la nube.
- II. Planilla de cálculos en la nube.
- III. Generador de presentaciones en la nube.

UNIDAD 4: LAS COMUNICACIONES

- I. Concepto de Redes. Web 2.0
- II. Recursos de Internet aplicados a la profesión.
- III. Blogs educativos aplicados a la profesión

V. METODOLOGÍA:

Se utilizará el taller como metodología participativa, con un eje principal basado en la acción. Se integra así teoría y práctica en un "aprender haciendo", favoreciendo la creatividad y propiciando el intercambio de ideas y valores que permitan una reflexión crítica ante la utilización de las tecnologías.

Las prácticas de aprendizaje consistirán en trabajos individuales y en grupo.

Además de los encuentros presenciales el alumno deberá cumplimentar con el acceso a los entornos virtuales de la cátedra. El uso razonable y eficiente de la herramienta informática y las telecomunicaciones serán un requisito para el seguimiento de la asignatura. Se utilizarán los distintos recursos de Internet y Web 2.0 para el intercambio de las prácticas de aprendizaje, materiales de estudio, actividades, acceso a artículos y documentos, tutoría electrónica, trabajo colaborativo.

VI. EVALUACIÓN:

Metodología de evaluación:

Las evaluaciones serán conforme a la modalidad, con evaluación continua. Es requisito fundamental que las prácticas de aprendizaje sean cumplimentadas en tiempo y forma según se especifique en cada una de las actividades propuestas, para permitir así una integración constante. El seguimiento de las prácticas de aprendizaje y la tutoría se efectuará a través del aula virtual. La evaluación final es en forma presencial.

a. Condiciones de Regularidad

- Asistencia al 80% de los encuentros presenciales.

- ❑ Participación activa en el aula virtual (queda registrado el ingreso de cada participante, acceso a los materiales y recursos del aula virtual, cantidad de participaciones, fecha y hora).
- ❑ 100% de los prácticos presentados en tiempo y forma y aprobados según escala de calificación^(*).

b. Criterios de evaluación

Aspecto	Criterios	Instrumento	Peso
Participación.	Participación activa en el aula virtual. Participación en los foros. Participación en las sesiones en línea. Participación en actividades colaborativas.	Observación y notas del docente. Informes de la plataforma Moodle.	15%
Conceptos de la asignatura y articulación con la práctica.	Dominio de los conocimientos teóricos e integración con la práctica. Rigor científico. Creatividad.	Ensayos. Glosarios. Materiales interactivos. Ejercitaciones. Cuestionarios on-line de autoevaluación de los aprendizajes.	50%
Aportes de los alumnos.	Implicación con la asignatura. Calidad de las intervenciones. Relación grupal. Cumplimiento con las actividades en tiempo y forma.	Valoración de la producción o actividad.	15%
Integración final.	Presentación y estructura del trabajo. Calidad y pertinencia. Originalidad y creatividad. Exposición oral.	Proyecto integrador y coloquio	20%

c. Condiciones de Aprobación

La evaluación final consiste en la elaboración de un **PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR** que cumpla los siguientes requisitos:

- ✔ Es de carácter individual.
- ✔ Comprende el diseño y la producción de un material educativo aplicado a la profesión, que integre los contenidos de la asignatura.
- ✔ La nota se ajusta a la escala de calificación^(*).

d. Formas de Aprobación Final

Esta asignatura podrá ser aprobada mediante **PROMOCIÓN DIRECTA** o a través de **EXAMEN de ACREDITACIÓN** (con el programa vigente).

La promoción directa se obtiene cuando al finalizar el cursado, el alumno ha cumplimentado con las condiciones de regularidad y la presentación del proyecto de integración curricular.

Escala de calificación (*)

De acuerdo con lo establecido en la Ord. 108/2010-CS, el sistema de calificación se regirá por una escala ordinal, de calificación numérica, en la que el mínimo exigible para aprobar equivaldrá al sesenta por ciento (60%). Este porcentaje mínimo se traducirá, en la escala numérica, a un seis (6). Las categorías establecidas refieren a valores numéricos que van de cero (0) a diez (10) fijándose la siguiente tabla de correspondencias:

Resultado	Escala Numérica	Escala Porcentual
	Nota	%
NO APROBADO	0	0%
	1	1 a 12%
	2	13 a 24%
	3	25 a 35%
	4	36 a 47%
	5	48 a 59%
APROBADO	6	60 a 64%
	7	65 a 74%
	8	75 a 84%
	9	85 a 94%
	10	95 a 100%

VII. BIBLIOGRAFÍA:

Alonso Velasco, J. y otros. (2005) *Tecnologías de la Información y la Comunicación*. México: Alfaomega.

Brunner, J.J. & Tedesco J.C. (2003) *Las Nuevas Tecnologías y el futuro de la educación*. Buenos Aires: Septiembre Grupo Editor.

Castells, M. (2000). *La era de la información. Vol. I: La Sociedad red*. (2da. Ed.). México: Siglo veintiuno editores.

Guterman, T. (1998) *Informática y Deportes*. Barcelona: Ed. Inde.

Litwin, E. (Comp.) (2005). *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu.

Moreno, L., García, P. (1997). *Deportes en Internet*. Madrid: Ed. Anaya Multimedia.

Tagua, M. (2008). *Sociedad de la información*. Presentación multimedia. Disponible en: <http://www.slideshare.net/guest79dbf2/sociedad-informacion>

Tagua, M. (2008). *Telemática y educación*. Presentación multimedia. Disponible en: <http://www.slideshare.net/mtagua/telematica-y-educacin>

Tagua, M. (2008). *Excel: funciones*. Presentación multimedia. Disponible en: <http://www.slideshare.net/mtagua/funciones-en-excel>

Tagua, M. (2011). *Software libre*. Presentación multimedia. Disponible en: http://issuu.com/marctagua/docs/software_libre

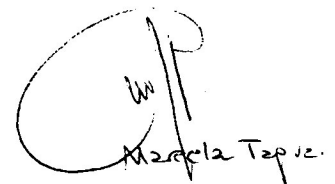
Tagua, M. (2012). *Alfabetización digital*. Presentación multimedia. Disponible en: <http://www.slideshare.net/mtagua/alfabetizacin-digital-14278446>

ENTORNOS VIRTUALES DE LA CÁTEDRA - ACCESO A MATERIALES EN LÍNEA:

Aula virtual en Moodle: <http://www.virtual.ffyl.uncu.edu.ar/course/view.php?id=194>

Blog: <http://ticyredessociales.blogspot.com.ar/>

Grupo en Facebook: <https://www.facebook.com/groups/1696518173894433/>



Handwritten signature: Marcela Tapia