

## Tecnologías de la información en la educación



**Área:** EDUCACIÓN  
**Modalidad:** Teleformación  
**Duración:** 100 h  
**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)  
[Contactar](#)  
[Recomendar](#)  
[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

#### Objetivos generales de la actividad

- Dar respuesta a la necesidad de incorporación en el aula las nuevas tecnologías para una mayor impregnación de las mismas.
- Promover el conocimiento de las nuevas tecnologías por parte del profesorado para favorecer su implicación en el desarrollo e implementación de las mismas.
- Comprender la importancia de la revolución técnica a la que estamos asistiendo en los últimos años en los medios de exposición y en la elaboración de Material Didáctico.
- Incrementar, el uso de la herramienta informática como material didáctico.
- Actualizar los conocimientos sobre las nuevas tecnologías y organizar el trabajo en el aula.

#### Objetivos específicos de la actividad.

## Capítulo 1: Aprendizaje significativo y aprendizaje por descubrimiento

- Conocer el significado de aprendizaje significativo y del aprendizaje como construcción del conocimiento.
- Conocer y entender los principios y pautas, formas, condiciones del aprendizaje por descubrimiento.

## Capítulo 2: Las TIC y la educación

- Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender el funcionamiento de una herramienta informática.
- Conocer los elementos y funciones de las diferentes herramientas.
- Entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño
- Valorar las repercusiones que han generado su utilidad.
- Integrar parte de los contenidos asociados a las tecnologías de la información y la comunicación en el uso diario del aula.
- Analizar las dificultades para la incorporación de las nuevas tecnologías en el aula y ofrecer las soluciones más adecuadas.

## Capítulo 3: La herramienta informática como material didáctico

- Manejar con soltura aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar y presentar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.
- Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, e incorporarlas a su quehacer cotidiano, analizando y valorando críticamente su influencia sobre la sociedad y la educación. **Objetivos generales de la actividad**

- Dar respuesta a la necesidad de incorporación en el aula las nuevas tecnologías para una mayor impregnación de las mismas.
- Promover el conocimiento de las nuevas tecnologías por parte del profesorado para favorecer su implicación en el desarrollo e implementación de las mismas.
- Comprender la importancia de la revolución técnica a la que estamos asistiendo en los últimos años en los medios de exposición y en la elaboración de Material Didáctico.
- Incrementar, el uso de la herramienta informática como material didáctico.
- Actualizar los conocimientos sobre las nuevas tecnologías y organizar el trabajo en el aula.

**Objetivos específicos de la actividad.**

Capítulo 1: Aprendizaje significativo y aprendizaje por descubrimiento

- Conocer el significado de aprendizaje significativo y del aprendizaje como construcción del conocimiento.
- Conocer y entender los principios y pautas, formas, condiciones del aprendizaje por descubrimiento.

Capítulo 2: Las TIC y la educación

- Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender el funcionamiento de una herramienta informática.
- Conocer los elementos y funciones de las diferentes herramientas.
- Entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño
- Valorar las repercusiones que han generado su utilidad.
- Integrar parte de los contenidos asociados a las tecnologías de la información y la comunicación en el uso diario del aula.
- Analizar las dificultades para la incorporación de las nuevas tecnologías en el aula y ofrecer las soluciones más adecuadas.

### Capítulo 3: La herramienta informática como material didáctico

- Manejar con soltura aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar y presentar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.
- Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, e incorporarlas a su quehacer cotidiano, analizando y valorando críticamente su influencia sobre la sociedad y la educación.

## CONTENIDOS

### Capítulo 1: Aprendizaje significativo y aprendizaje por descubrimiento

- Introducción
- El aprendizaje significativo y constructivismo
- El aprendizaje significativo. Ausubel
- Teoría del constructivismo. Piaget
- Bases del aprendizaje por acción y descubrimiento
- Metodologías activas y medios de exposición

## Capítulo 2: El tutor

- Introducción
- El ordenador como herramienta educativa
- Dificultades para la incorporación de las nuevas tecnologías en el aula

## Capítulo 3: La herramienta informática como material didáctico

- Introducción
- Actividades con apoyo de las TIC'S
- Condiciones previas para la utilización de las TIC'S en el aula
- Metodología de trabajo y recomendaciones

## Recursos

## Bibliografía, Referencias y Enlaces de Interés

## METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el

resto de usuarios.

- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida.** Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado.** El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.
- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso.** De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.