



Ministerio de Cultura y Educación
 Universidad Nacional de San Luis
 Facultad de Ciencias Físico Matemáticas y Naturales
 Departamento: Informatica
 Area: Area VI: Informatica Educativa

(Programa del año 2013)
 (Programa en trámite de aprobación)
 (Presentado el 07/11/2013 12:49:04)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
TALLER DE SOFTWARE EDUCATIVO	PROF.CS.COMPUT.	06/09	2013	2° cuatrimestre
SEMINARIO IV	PROF.CS.COMPUT.	06/08	2013	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
PIANUCCI, IRMA GUADALUPE	Prof. Responsable	P.Adj Exc	40 Hs
ZANGLA, MARIA SOLEDAD	Responsable de Práctico	JTP Semi	20 Hs

III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	Teóricas	Prácticas de Aula	Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.	Total
3 Hs	Hs	Hs	4 Hs	7 Hs

Tipificación	Periodo
B - Teoria con prácticas de aula y laboratorio	2° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
08/08/2013	15/11/2013	15	100

IV - Fundamentación

El contenido de este Seminario aborda la problemática inherente a la evaluación y desarrollo de software educativo. Este curso pretende proporcionar a los alumnos las habilidades necesarias para evaluar y desarrollar software educativo, con el objeto de que puedan aplicar estos conocimientos a su futuro labor docente, o simplemente para que sirvan como incremento de su capacidad profesional.

Los requisitos para realizar el curso son tener conocimientos básicos de programación y disponer de acceso a Internet.

Los alumnos realizarán actividades prácticas reales, utilizando herramientas de libre distribución.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Competencias genéricas:

*El objetivo del curso es la adquisición de competencias que permitan evaluar, diseñar y elaborar contenidos y programas educativos reutilizables.

Por ello, se espera que los alumnos logren:

- * Impulsar la capacidad de aplicar los conocimientos relacionados con la informática y las comunicaciones en general.
- * Aumentar la capacidad de análisis y síntesis de necesidades y soluciones en el campo de los sistemas informáticos educativos.
- * Trabajar activamente para resolver problemas reales en entornos colaborativo.
- * Incorporar en la educación nuevos métodos de innovación y reacción del conocimiento.
- * Diseñar modificar y/o desarrollar software Educativo.

Competencias específicas:

- * Diferenciar entre los conceptos de software y software educativo.
- * Conocimientos sobre los tipos de licenciamientos de software.
- * Conocimientos sobre el funcionamiento del mundo del software libre, en sus aspectos técnico, legal y económico.
- * Capacidad de evaluar y decidir entre diversas opciones relacionadas con el uso de contenidos y programas de código libres.
- * Capacidad de crear contenidos y compartirlos.
- * Capacidad de integrarse en un grupo de desarrollo de software.

VI - Contenidos

Modulo 1: Software y Software educativo

Reconocimiento del campus virtual. Software. Definición. Clasificación de software.

Software educativo. Definición. Evaluación. Diferencia entre el concepto Software y software educativo.

Modulo 2: Código libre y Software Educativo.

Definición de Software libre. Software libre vs. Software propietario. Tipos de licencias de software. Introducción a entornos y tecnología de desarrollo de Software libre. Introducción al desarrollo de sitios Web dinámicos.

Modulo 3: Proyectos con Software libre.

Proyectos de desarrollo de contenidos y software libre disponibles en la Web.

Lenguaje de programación para desarrollo de páginas Web dinámicas.

Modulo 4:

Elección de un tema específico para desarrollar o modificar un software de aplicación en el ámbito educativo.

Trabajo con un software:

- * Análisis, diseño, desarrollo, implementación y prueba del software desarrollado, o
- * Selección de un software de código abierto disponible en la Web, instalación, análisis de funcionalidades, propuestas de mejoras, implementación.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Modulo 1: Software y Software educativo

El primer módulo se cumplimenta con la realización de las siguientes actividades:

- * Navegación en el campus virtual para explorar las herramientas y opciones que dispone.
- * Presentación por parte de los alumnos en un foro creado para ese fin en el campus virtual.
- * Instalación, prueba y evaluación de un software educativo.
- * Elaboración de una guía didáctica sobre el uso de este software para su aplicación en el ámbito educativo.
- * Elaboración de un informe sobre beneficios o inconvenientes del software para su aplicación en el ámbito educativo.

Modulo 2: Código libre y Software Educativo.

El segundo módulo se cumplimenta con la realización de las siguientes actividades:

- * Participación en un foro de debate donde cada alumno tomara una posición frente a este tema: a favor o en contra del software libre, debiendo justificar su postura.
- * Presentación de una grilla de evaluación de los tipos de licencias de software que le corresponden a un listado de programas de utilización en el ámbito educativo.
- * Instalación de un servidor Web local en PC personal

Modulo 3:

El tercer módulo se cumplimenta con la realización de las siguientes actividades:

- * Seleccionar y evaluar 3 software disponibles en los proyectos. * Presentar y justificar la elección a sus compañeros en un foro creado para tal fin.
- * Ejercicios para el desarrollo básico de páginas Web dinámicas

Modulo 4:

El cuarto módulo se cumplimenta con la realización de las siguientes actividades:

- * Armado de grupo de trabajo.
- * Elección de una propuesta de software a desarrollar o selección de un software de código abierto existente.
- * Presentación del diseño o de propuestas de mejoras en el caso de de código abierto.
- * Distribución de tareas, implementación de cada uno de los módulos a desarrollar y ensamblado final de los mismos.
- * Elaboración de una hoja de ruta.
- * Participación en los foros creados para esta etapa.
- * Evaluación del software obtenido entre pares y docentes.

Las actividades se pueden realizar en forma grupal entre 2 ó 3 alumnos.

VIII - Regimen de Aprobación

EVALUACIÓN:

- a) El módulo 1: requiere presentar en forma grupal un informe escrito. Los alumnos deben realizar su defensa en forma de exposición a través del foro en al campus virtual. Ambas instancias son evaluadas.
- b) El modulo 2: los alumnos deben participar en el foro y defender la postura adoptada con respecto a software libre o propietario. Se requiere presentar una grilla de evaluación de tipos de licencias.
- c) El módulo 3: se evaluará la participación en el foro. Se requiere la presentación de los ejercicios prácticos.
- d) El módulo 4: se aprueba una vez que el alumno finalice:

El desarrollo del software Educativo y que este se encuentre funcionando en el servidor designado para ese fin.

Armado de un manual de usuario correspondiente al software desarrollado.

Informe con las tareas y/o modificaciones correspondientes realizadas.

Los alumnos luego de aprobado los módulos con una calificación de 7 o superior obtendrán la Promoción sin Examen.

Las evaluaciones, tendrá cada una, una recuperación.

Se otorga recuperación por trabajo a los alumnos que hayan acreditado tal condición en Sección Alumnos.

Examen Final libre:

Dado el aspecto eminentemente practico de la materia no se reconoce la condición de libre

IX - Bibliografía Básica

[1] Pere Marquès. “Criterios de evaluación”. <http://www.xtec.es/%7Eepmarques/edusoft.htm>

[2] Evaluación De Software Educativo: Orientaciones Para Su Uso Pedagógico.
<http://discovery.chillan.plaza.cl/%7Euape/actividades/etapa2/software/doc/evalse.htm>

[3] Sourceforge para educación. <http://www.schoolforge.net/>

[4] UNESCO –Directorio de software libre. <http://directory.fsf.org/education/>

[5] Gleducar.<http://wiki.gleducar.org.ar/wiki/Portada>

[6] Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/Portada>

[7] LandScape. <http://www.open.ac.uk/openlearn/home.php>

[8] Stig Saether Bakken, y otros. “PHP manual”. Edición electrónica. Editores: Stig Saether Bakken Egon Schimd. PHP Documentation Group Edición 2000.

[9] José Antonio Rodríguez. “Manual de PHP y MySQL”. Edición electrónica. Editorial 2000.
<http://otri.us.es/recursosPHP/manual/>.

[10] Richard M. Stallman. El Movimiento Del Software Libre Eric S. Raymond. “La cathedral y el bazaar”. Edición electrónica.

[11] Sourceforge. Base de datos de softwares. <http://sourceforge.net>

X - Bibliografía Complementaria

[1] CD N ° 7 Educar. Actividades con Software Libre.

XI - Resumen de Objetivos

Se espera que el alumno adquiera competencias que le permitan:

- 1- Evaluar, diseñar y elaborar contenidos reutilizables.
- 2- Analizar, ejecutar y modificar programas educativos de código abierto.

XII - Resumen del Programa

Modulo 1: Software y Software educativo

Definición y Clasificación. Diferencia entre el concepto Software y software educativo.

Modulo 2: Código libre y Software Educativo.

Definición de Software libre. Tipos de licencias de software.

Introducción al desarrollo de sitios Web dinámicos.

Modulo 3: Proyectos con Software libre.

Desarrollo de contenidos abiertos y software libre en la web.

Lenguaje de programación para desarrollo de páginas Web dinámicas.

Modulo 4: Proyecto final

Desarrollo o modificación de un software de aplicación en el ámbito educativo.

XIII - Imprevistos

Para cualquier imprevisto que pueda surgir esta materia se encuentra online con todo el material teórico y práctico disponible al alumno mediante el campus virtual www.evirtual.unsl.edu.ar

XIV - Otros

ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA	
	Profesor Responsable
Firma:	
Aclaración:	
Fecha:	