

LICENCIATURA	EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREESCOLAR						
MATERIA	METODOLOGIA DE LA ENSEÑANZA DE LA INFORMATICA INFANTIL			LINEA CURRICULAR		EDUCACION	
TETRAMESTRE	TERCERO		CLAVE		EDU-106	SERIACION	-
HFD	3	HEI	3	THS:	6	CRS	5

OBJETIVO DE LA MATERIA	Potenciar, favorecer y desarrollar el proceso de enseñanza - aprendizaje en los alumnos mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) aportando interesantes oportunidades para apoyar dicho proceso tanto en el ámbito cognitivo como en el social. El uso de las TICS como un instrumento podrá propiciar el desarrollo de habilidades informáticas, psicomotoras e intelectuales básicas.
-------------------------------	--

NOMBRE DE LA UNIDAD	OBJETIVOS POR UNIDAD	CONTENIDOS	RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS
Unidad 1	Que el alumno conozca las partes principales de la computadora	1. ¿Que es una computadora? 1.1.CPU 1.2.Monitor 1.3.Teclado 1.4.Mouse	INFORMATICA 1 PRIMER SEMESTRE: CON ENFOQUE POR COMPETENCIAS Autor: PATRICIA IBAÑEZ CARRASCO Editorial: CENGAGE LEARNING 2016
Unidad 2	Accesorios y partes de las computadoras.	2. Conocimiento de los accesorios de la computadora y sus partes internas que la componen.	INFORMATICA 1 COMPETENCIAS + APRENDIZAJE + VIDA Autor: CECILIA PEREZ CHAVEZ Editorial: PEARSON EDUCACION 2016
Unidad 3	Usos de las computadoras.	3. Usos de las computadoras. 3.1 La utilidad de las computadoras como herramienta en nuestro entorno.	INFORMATICA 1 Autor: JORGE VASCONCELOS SANTILLAN Editorial: GRUPO EDITORIAL PATRIA 2016

Unidad 4	Partes del Teclado.	<p>4. Partes del Teclado y Teclas más utilizadas.</p> <p>4.1. Teclado alfanumérico, teclado numérico, flechas desplazamiento</p> <p>4.2. Teclas de uso constante: enter, bloq num, flechas de desplazamiento.</p>	<p>INFORMATICA 1 PRIMER SEMESTRE: CON ENFOQUE POR COMPETENCIAS</p> <p>Autor: PATRICIA IBAÑEZ CARRASCO</p> <p>Editorial: CENGAGE LEARNING</p> <p>2016</p>
Unidad 5	Incursionar en el ambiente de Windows.	<p>5. Windows</p> <p>2.1 ¿Qué es Windows?</p> <p>2.2. Escritorio de trabajo.</p>	<p>INFORMATICA 1 COMPETENCIAS + APRENDIZAJE + VIDA</p> <p>Autor: CECILIA PEREZ CHAVEZ</p> <p>Editorial: PEARSON EDUCACION</p> <p>2016</p>
Unidad 6	Partes del escritorio	<p>6. Partes del Escritorio.</p> <p>6.1. Menú inicio.</p> <p>6.2. Barras de tareas.</p> <p>6.3. Las ventanas de Windows.</p> <p>6.4 Iconos</p> <p>6.5 Accesos directos</p>	
Unidad 7	Aprender a utilizar Paint para poder hacer figuras sencillas y ponerles color.	<p>7. Paint</p> <p>7.1. ¿Qué es Paint?</p> <p>7.2. Como entrar a Paint</p> <p>7.3. Menú de herramientas de Paint.</p>	<p>INFORMATICA 1</p> <p>Autor: JORGE VASCONCELOS</p> <p>SANTILLAN Editorial: GRUPO EDITORIAL PATRIA</p> <p>2016</p>
Unidad 8	Paint	<p>8. Herramientas de Paint</p> <p>8.1 Línea diferentes grosores y colores, borrador.</p> <p>8.2 Círculo y pincel y bote de pintura.</p> <p>8.3 Línea curva y rectángulo.</p>	

Unidad 9	Introducir al alumno al uso del teclado dentro del block de notas.	8.4 Rectángulo con puntas redondeadas, lápiz. 8.5 Insertar texto. 8.6. Colorear y borrar. 8.7. Recortar una imagen. 9. Block de notas. 10.1. ¿Cómo entrar al block de notas? 10.2. Teclas principales.	
Unidad 10	Proyecto de informática por equipos.	Temas vistos durante ciclo escolar	

METODOS Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:-

- Ejercicios, Exploración de conocimiento previos, Análisis de lecturas, Técnica de presentación
- Sesiones interactivas maestro – alumno
- Discusiones sobre bibliografía y sitios WEB recomendados
- Cátedra del maestro
- Exposición de trabajo en equipo
- Tareas de individuales y en equipo
- Exámenes
- Solución de casos

APOYOS Y

MÉTODOS DIDÁCTICOS: INTERNET, VIDEOS, SOFTWARE, PROYECTOR DE SEÑAL EN LINEA,

RECURSOS: SIMULADORES, ENCUESTAS EN LINEA, REVISTAS ESPECIALIZADAS Y PUBLICACIONES.

VIDEOS, CAÑÓN Y COMPUTADORA, MATERIAL BIBLIOGRÁFICO, ARTÍCULOS DE INTERNET, RETROPROYECTOR, PARA ALGUNOS CASOS.

EVALUACIÓN: Dos evaluaciones (una de medio término y una final) que equivalen al 30%, de la evaluación final; y 20% de participación y Practica 50%.