

UNIVERSIDAD DE PUERTO RICO EN HUMACAO
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN

PRONTUARIO DEL CURSO

- I. Título**
Evaluación, Selección y Utilización de Recursos Tecnológicos
- II. Codificación del curso**
COMU 2019
- III. Número de horas/créditos**
Tres (3) créditos
- IV. Pre-requisitos**
Ninguno
- V. Descripción del curso**
Este curso está diseñado para capacitar a los estudiantes del Departamento de Educación de la Universidad de Puerto Rico en Humacao, en la aplicación de métodos y criterios utilizados para la selección, creación, utilización y evaluación de los recursos educativos y su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- VI. Objetivos del curso**
Este curso proveerá los conocimientos y destrezas necesarios para que el prospecto a maestro domine los aspectos teóricos y conceptuales del área de Tecnología Educativa y los procesos de enseñanza. Se ofrecerá atención a la creación, utilización y evaluación de los recursos tecnológicos. El estudiante podrá:
 - a. Definir lo que es educación, educar, técnica y tecnología.
 - b. Definir lo que es Tecnología Educativa.
 - c. Analizar y describir la trayectoria histórica de la tecnología educativa en la educación.
 - d. Identificar y describir varios modelos de comunicación.
 - e. Analizar describir el modelo ASSURE y el de Lou Dick y Walter Carey.
 - f. Señalar la aplicación, ventajas y desventajas al utilizar equipos y materiales tecnológicos.
 - g. Crear materiales instruccionales.
 - h. Elaborar criterios para la creación, selección y utilización de equipos y materiales tecnológicos.
- VII. Bosquejo de contenido**
 - I. Desarrollo de la Tecnología Educativa**
 - A. Definición y análisis de los siguientes conceptos: tecnología educativa, técnica, educar, educación.**

- B. Los factores que han contribuido al desarrollo de la Tecnología Educativa.
 - C. Beneficios / desventajas de la Tecnología Educativa.
 - D. El rol del maestro y el estudiante al aplicarse las teorías y conocimientos en general de la Tecnología Educativa.
- II. Análisis sistemático de la instrucción
- A. Definición y del proceso sistemático de la instrucción.
 - B. Descripción y análisis de los siguientes modelos:
 1. ASSURE- Heinich, Molenda, Russell, Smaldino
 2. Walter Dick y Lou Carey
 - C. El proceso de evaluación.
 - D. Clases de objetivos.
 - E. Redacción de objetivos y su importancia en la planificación de la clase.
- III. Comunicación
- A. El Proceso de la comunicación
 1. Los sentidos
 2. El entorno
 3. Nuestra percepción de la realidad
 4. Formas de comunicar un mensaje
 - B. Trasfondo de la comunicación audiovisual
- IV. Recursos tecnológicos en la educación
- A. Características y aplicación de los siguientes medios no-proyectables:
 1. el cartel
 2. la fotografía
 3. láminas
 4. maquetas
 5. modelos
 6. la radio
 - B. Características y aplicación de los siguientes medios proyectables:
 1. proyector de diapositiva
 2. proyector opaco
 3. proyector vertical
 4. el televisor
 - a. estaciones comerciales
 - b. estaciones públicas y / o del gobierno
 - c. cable televisión
 - d. circuito cerrado
 - e. transmisión / recepción por microonda
 - f. transmisión / recepción por satélite
 5. el televisor con la videograbadora o con el DVD
 6. cámara de vídeo
 7. las tecnologías relacionadas a la computadora
 - a. la computadora

- b. la computadora conectada a un televisor / vídeoprojector / panel LCD
 - c. el multimedia
 - C. Educación a distancia
 - 1. la radio
 - 2. sistema de teleconferencia
 - 3. el televisor
 - 4. la computadora
 - a. vídeconferencia
 - b. Internet
- V. Creación, selección y utilización de materiales instruccionales
 - A. Creación de materiales instruccionales utilizando los medios estudiados.
 - a. Cartel
 - b. Diapositiva
 - c. Transparencias electrónicas, creadas en el programado PowerPoint
 - d. Transparencias en acetato creadas en el programado PowerPoint
 - e. Multimedia creado con el programado HyperStudio.
 - f. Creación de una página electrónica con fines educativos
 - C. Elaboración de criterios de evaluación para seleccionar medios y materiales instruccionales.

VIII. Estrategias instruccionales

Se utilizarán las siguientes estrategias instruccionales con la finalidad de que los estudiantes puedan asimilar la información y las experiencias instruccionales con la mayor efectividad posible:

- A. La conferencia
- B. La discusión
- C. Trabajo en grupos cooperativos
- D. La investigación
- E. Producción computarizada

IX. Recursos de aprendizaje

- A. Cartulina
- B. Materiales de arte básicos: crayolas, tijera, lápices de colores, pega, etc.
- C. Película fotográfica diapositiva
- F. Computadoras PC o Macintosh
- G. Programado PowerPoint con las correspondientes licencias
- H. Programado Hyperstudio con las correspondientes licencias
- I. Programado Microsoft FrontPage con las correspondientes licencias
- J. Impresora
- K. Escáner

X. Estrategias de evaluación	
Dos exámenes parciales	40% (20% c/u)
Trabajos de investigación	10%
Informes orales y escritos	5%
Recopilación y resumen de lecturas	5%
Proyecto final	30%
Asistencia / puntualidad	10%
Total	100%

XI. Sistema de calificación

Se utilizará la escala tradicional de calificación:

- 100% a 90% = A
- 89% a 80% = B
- 79% a 70% = C
- 69% a 60% = D
- 59% a 0% = F

XII. Bibliografía

Bíter, G.G., Pierson, M.E. (1999). Using Technology in the Classroom, 4^a ed. Allyn and Bacon. Needham Heights, Massachusetts.

Dick, W., Carey, L.M. (1996). The Systematic Design of Instruction, 4^a ed. Addison Wesley Publishing Co., Massachusetts.

Gagné, R., Briggs, L.J. (1992). Principles of Instructional Design, 4^a ed. Wadsworth Publishing Co., Belmont, California.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., Smaldino, S.E. (1999). Instructional Media and Technologies for Learning, 6^a ed. Prentice Hall. Columbus, Ohio.

Maddux, C., Lamont, D., Willis, J. (1997). Educational Computing, 2^a ed. Allyn and Bacon. Needham Heights, Massachusetts.

Sharp, V. (1999). Computer Education for Teachers, 3^a ed. McGraw-Hill. New York.

XIII. Impacto Presupuestario

Para ofrecer este curso, el Departamento de Comunicación deberá contar con un presupuesto para sufragar los siguientes elementos:

- Contratación de personal
- Salón de clases
- Laboratorio de computadoras
- 20 computadoras

- una impresora
- acceso a Internet
- programados para cada computadora
- Microsoft Office
- Hyperstudio
- un televisor
- videoprojector

Revisado en mayo de 2000, por Gloria J. Yukavetsky, profesora