



DIEGEP N° 6571

**Fundamento del proyecto docente.**

**Unidad curricular: Informática**

**Carrera: Técnico Superior en Subastas y Corretaje Inmobiliario.**

***Profesora, Valeria Lorena Danieli***

La enseñanza de Informática en los curriculum de estudios es fundamental para adquirir competencias digitales que permitan comprender y utilizar nuevos medios con los que se puede producir información y el modo de hacerla circular. Los diferentes recursos digitales disponibles son los que nos permitirán realizar las estrategias para la transformación de esa información.

Hace décadas que las computadoras ingresaron a las instituciones generando grandes expectativas y grandes promesas, aunque los resultados no suelen ser los esperados, desde un primer momento, el desarrollo de las competencias digitales en la presente materia colaborará en el aprendizaje y la reflexión sobre la necesidad de la inclusión de la informática en lo cotidiano.

Tradicionalmente, el concepto de alfabetización estuvo ligado a la capacidad de leer y escribir. En la actualidad, ese concepto resulta insuficiente y ha sido superado por las nuevas necesidades emergentes. Estas necesidades de alfabetización están asociadas, por una parte, al uso de la computadora y de otros dispositivos digitales, pero, por otra parte -y este es tal vez su aspecto más profundo-, a las transformaciones sociales, económicas, políticas y culturales que conlleva este uso y que caracterizan el nuevo paradigma tecnológico. (Caccuri, 201, 25)



DIEGEP N° 6571

El objetivo de la materia informática es poner a disposición de los estudiantes los conocimientos y recursos necesarios para el dominio de la tecnología y que puedan comprender, usar y compartir información, así como también, trabajar en forma colaborativa en línea aplicando los conceptos y elementos aprendidos para dar continuidad a la Alfabetización digital<sup>1</sup>. Este conocimiento será el que les permita a los alumnos, manejar y utilizar nuevas tecnologías digitales para el desarrollo y organización de su trabajo y su vida personal.

Según afirma la UNESCO, en general, se considera que las competencias digitales básicas, o sea, las competencias funcionales fundamentales para el uso elemental de los dispositivos digitales y las aplicaciones en línea, al igual que las competencias convencionales de la lectura, la escritura y el cálculo, son parte esencial de la nueva gama de competencias en alfabetización durante la era digital. Para lograr que las personas progresen en una economía y sociedad conectadas, las competencias digitales deben ir también a la par de las capacidades sólidas en lectoescritura y cálculo, de un pensamiento crítico e innovador, de las soluciones a los problemas complejos, la capacidad de colaborar y las capacidades socioemocionales.

Esta unidad curricular correspondiente al primer año del plan de estudios de la carrera Técnico Superior en Subastas y Corretaje Inmobiliario, no tiene materias correlativas y representará para los estudiantes la oportunidad de profundizar los conocimientos del área que ya poseen y también aquellos que construyeron durante su escolarización, para analizarlos desde un punto de vista formal y aplicables a su desarrollo en el área de trabajo.

Para alcanzar los objetivos propuestos para esta asignatura, el trabajo docente se centrará en una línea didáctica que tendrá al alumno como principal

---

<sup>1</sup> “Alfabetización Digital representa la habilidad de un individuo para realizar tareas efectivamente en un ambiente digital, donde “digital” significa la información representada en forma numérica y utilizada por las computadoras y “alfabetización” incluye la habilidad de leer e interpretar los textos, sonidos e imágenes (media), reproducir datos e imágenes a través de la manipulación digital además de evaluar y aplicar nuevo conocimiento adquirido por las comunidades digitales”. Disponible en Edublog de Alfabetización Digital: <http://literaciapr.wordpress.com/2008/06/28/definición-de-alfabetización-digital/>, (consultado en marzo de 2009).

# *iSel*

DIEGEP N° 6571

protagonista del aprendizaje, aprovechando los conocimientos previos y relacionándolos con los nuevos adquiridos en la materia. Con la aplicación de los nuevos contenidos aprendidos integrados a los que ya dispone, el estudiante comprobará la utilidad de cada unidad temática confrontándolas con circunstancias de la vida cotidiana y sociolaboral. Se fomentará la aplicación de estrategias individuales para promover la confianza y seguridad en la capacidad de progreso y el interés por la asignatura y la informática en general.