



CARRERA

Profesorado en Ciencias de la Computación

Duración: 4 años

Vení a Exactas!



FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS,
FÍSICO-QUÍMICAS Y NATURALES





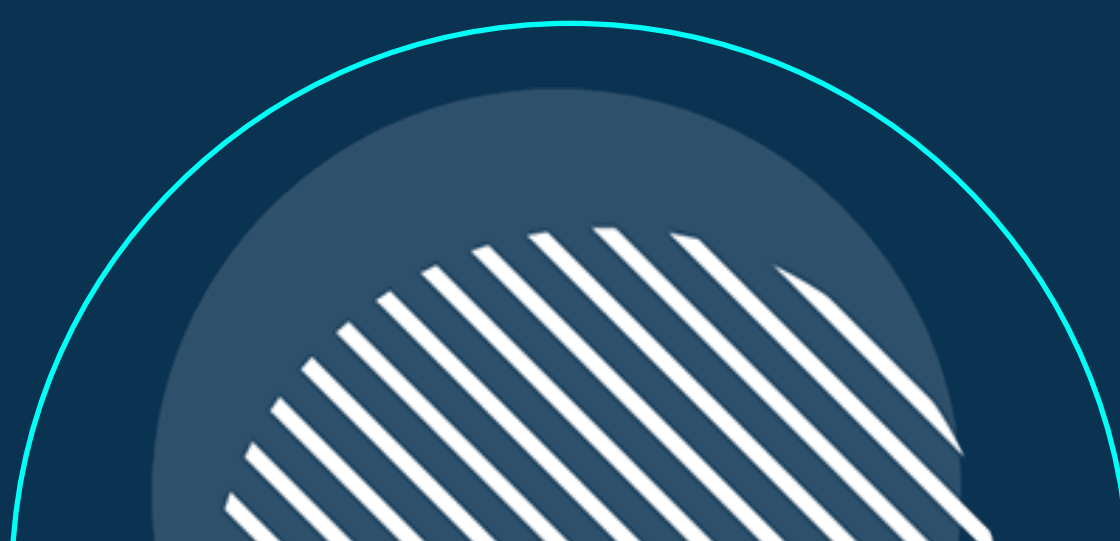
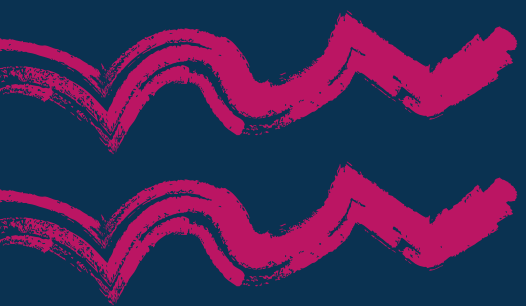
La carrera

Si cursas esta carrera, diseñarás y escribirás programas en diferentes lenguajes. Harás nuevas herramientas y sistemas, en particular aquellas orientadas a la educación. Desarrollarás una mentalidad ágil que te permitirá resolver problemas computacionales. Aprenderás cómo funcionan las cosas HACIÉNDOLAS. Además, aprenderás sobre las teorías educativas de forma de poder reflexionar sobre ellas para actuar en los diferentes procesos y elementos que se dan en la enseñanza y el aprendizaje. El objetivo es que puedas planificar, coordinar y llevar adelante la docencia en Cs. de la Computación, en cualquiera de los niveles del sistema educativo nacional.

En esta carrera NO aprenderás sobre diseño gráfico, manejo de aplicaciones básicas como editores de texto o planillas de cálculo. Tampoco encontrarás, en las materias de esta carrera, contenidos específicos sobre instalación de software o reparación y mantenimiento de PC. Algunas de éstas son necesidades que aprenderás a solventar de forma autónoma.

Sí vas a aprender a diseñar y escribir programas utilizando diversos lenguajes. Para ello tendrás materias donde te enseñaremos a analizar y diseñar las soluciones, para que luego puedas escribir los programas en algún lenguaje de programación de manera que la computadora pueda ejecutarlos. También tendrás materias como Lógica y Matemática, ya que con ellas lograrás desarrollar un pensamiento metódico y podrás plantear problemas en forma precisa.

Con esta caja de herramientas aprenderás a desarrollar además un tipo de software diferente: el software educativo. Trabajarás entonces de forma colaborativa, junto a profesionales de la educación y de otras disciplinas, en proyectos de desarrollo de software para la enseñanza. Además, podrás participar en grupos de investigación y si quieres puedes realizar un posgrado.





Perfil del egresado

- Planificar, conducir y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje en las distintas áreas de las Ciencias de la Computación, en todos los niveles del Sistema Educativo.
- Asesorar en todo lo referido a las metodologías de enseñanza en las Ciencias de la Computación y sobre software de base y hardware apropiado para la tarea educativa.
- Investigar en el desarrollo de metodologías innovadoras para la enseñanza de las Ciencias de la Computación.
- Organizar y dirigir los laboratorios de enseñanza de informática en los establecimientos educativos.
- Elaborar, evaluar y seleccionar software en función de los requerimientos, tanto de su propia como en otras disciplinas.
- Integrar equipos interdisciplinarios para el desarrollo de software, particularmente de software educativo.
- Realizar estudios de posgrado de especialización (Ej: Masters).

PROFESORADO / COMPUTACIÓN



Graduados

«Doy clases en el nivel secundario en dos colegios técnicos de Río Cuarto y también brindo talleres sobre nuevas tecnologías en el espacio para adultos mayores Arturo Illia. Me gusta mucho trabajar en educación especial, y desde hace 3 años doy un taller en ASDRIC para personas con Síndrome de Down»

MARÍA E. NADALI, PROF. COMPUTACIÓN



Plan de Estudio

PRIMER AÑO

Primer Cuatrimestre

- Lógica Matemática Elemental
- Taller de problematización docente
- Cálculo I (anual)
- Introducción a la Algorítmica y Programación (anual)

Segundo Cuatrimestre

- Cálculo I (continuación)
- Introducción a la Algorítmica y Programación (continuación)
- Introducción al Álgebra
- Instituciones Educativas



SEGUNDO AÑO

Primer Cuatrimestre

- Pedagogía Especial
- Cálculo II
- Programación Avanzada
- Sociología de la Educación
- Inglés (anual)

Segundo Cuatrimestre

- Inglés (continuación)
- Organización del Procesador
- Estadística
- Estructura de datos y algoritmos
- Psicología Evolutiva



Plan de Estudio

TERCER AÑO

Primer Cuatrimestre

- Base de datos
- Análisis y diseño de sistemas
- Elementos de Psicología Educativa

Segundo Cuatrimestre

- Redes y Telecomunicaciones
- Análisis comparativo de Lenguajes
- Informática Educativa
- Didáctica
- Investigación Educativa



CUARTO AÑO

Primer Cuatrimestre

- Práctica docente (anual)
- Taller de construcción de software educativo (anual)
- Metodología de la Investigación
- Didáctica Especial

Segundo Cuatrimestre

- Práctica docente (continuación)
- Taller de construcción de software educativo (continuación)



Práctica Docente

La Práctica Docente es un espacio que prepara a los estudiantes para reconocer las demandas, las necesidades, los desafíos y las características de la escuela, particularmente de la escuela media actual y para insertarse en ella de manera transformadora. Este espacio, tiene el objetivo de reunir los conocimientos adquiridos en diferentes asignaturas del Profesorado y contribuye a la formación de futuros profesionales comprometidos con una realidad educativa compleja y desafiante.



Contactos de Interés

- Secretaría Académica de Exactas
academica@exa.unrc.edu.ar
- Subsecretaría de Asuntos Estudiantiles
asuntosestudiantiles@exa.unrc.edu.ar
- Área de Ingreso a Exactas
ingresantes@exa.unrc.edu.ar

Redes sociales

 Información Académica
info_academica_exactas

 Departamento de Computación
dcexaunrc



FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS,
FÍSICO-QUÍMICAS Y NATURALES
www.exa.unrc.edu.ar