

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA:	Diseño y desarrollo de software educativo II	CLAVE: E14
LÍNEA DE FORMACIÓN:	Educación Matemática	CRÉDITOS: 8
HORAS SEMANA:	Teoría: 4 Práctica: 0	SEMESTRE
REQUISITOS:	E13	
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Obligatoria (X)	Optativa ()

NOMBRE: DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE EDUCATIVO II

HRS./SEM.: 4

CLAVE: E14

Objetivo general del curso:

Que los estudiantes adquieran los conocimientos básicos para el diseño e implementación de software educativo en Educación Matemática.

Temas:

1. *Implementación del un proyecto de software educativo.*
2. *Desarrollo informático.*
3. *Experimentación y Evaluación.*

Bibliografía básica:

- [1]. Algoritmos y estructura de datos. Niklaus Wirt. Editorial Prentice Hall. México, 1987.
- [2]. Introducción a las ciencias de las computadoras. Tremblay, Jean y Bunt Richard. Editorial McGraw Hill. México, 1988.
- [3]. Análisis y diseño orientado a objetos. Martín, James y Odell James. Editorial Prentice may. México, 1994.
- [4]. Ingeniería de software. Fairley Richard. Editorial McGraw Hill. 1987.
- [5]. Algoritmos para la enseñanza y el aprendizaje. Lanada Lev. Editorial Trillas. México, 1978.
- [6]. Investigación y experimental en psicología y educación. Rodríguez Arnoldo. Editorial Trillas. México. 1980.
- [7]. Manual de programación de visual basic.
- [8]. Manual de programación de C++.
- [9]. Manual de programación de Java.

Técnicas de enseñanza sugeridas:

- | | |
|----------------------------|-------|
| Exposición oral | (X) |
| Exposición audiovisual | (X) |
| Ejercicios dentro de clase | () |
| Seminarios | (X) |
| Lecturas obligatorias | (X) |
| Trabajos de investigación | () |

Prácticas en taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Empleo de programas de cómputo	(X)

Elementos de evaluación sugeridos:

Controles de lectura	(X)
Exámenes parciales y/o final	(X)
Trabajos y tareas fuera del aula	(X)
Participación en clase	(X)
Asistencia a prácticas	()
Otras:	()