



Universidad de
Nariño

FORMACIÓN ACADÉMICA
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA

Código: FOA-FR-07

Página: 1 de 2

Versión: 4

Vigente a partir de: 2011-01-18

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA O CURSO:

Nombre del docente: Jairo Omar Játiva Erazo	No. de identificación: 5.203.624 de Pasto
Correo electrónico: jojeln@gmail.com	

Nombre de la asignatura o curso: Electiva I con énfasis en E-learning.			
Código de la asignatura o curso: 1374			
Semestre(s) a los cuales se ofrece: Noveno (9) de Licenciatura en Informática			
Intensidad horaria semanal : 4 horas semana			Créditos: 2
Horas Teóricas: 2	Horas Prácticas: 2	Horas Adicionales: 2	Total de Horas: 6

Metodología de Clase: (Marque con una X la opción u opciones que usted emplea principalmente en la metodología)						
Clase Magistral: X	Taller: X	Seminario:	Práctica: X	Investigación:	Laboratorios:	Proyectos: X

Ultima fecha de actualización del programa temático	Día	Mes	Año	Revisión realizada por <small>(Nombre del director del programa o coordinador del área)</small>

2. JUSTIFICACIÓN

Es un hecho que las tecnologías de la información y comunicación (TIC), son las herramientas educativas requeridas para estos tiempos, ya hemos pasado de las primeras etapas de enviar y recibir correos electrónicos a ser parte de grupos sociales que se caracterizan por sus intereses y actividades, y no solo eso, hoy en día docentes y estudiantes deben ya aplicar herramientas interactivas de enseñanza y aprendizaje a través de lo que se conoce como E-learning (aprendizaje electrónico) tomando como base las herramientas web 2.0 – 3.0 y los LMS (Learning Management System).

Por lo anterior los docentes de cualquier área deben aplicar y actualizarse sobre TIC partiendo del precepto de que la educación que va de la mano con las tecnologías cambia de manera muy rápida y por tal razón las teorías como las corrientes educativas también lo han hecho, por eso es conveniente que a los estudiantes de Licenciatura en Informática se les dé a conocer herramientas como son los gestores de contenidos, blogs educativos, wikis, OVAS , EVAS y AVAS, entre otras.

3. OBJETIVOS:

- **Objetivo General:** Explicar a través de actividades teórico practicas algunas herramientas de E-Learning como de los Sistemas de Gestión de Aprendizaje, tomando como base la Web 2.0 y Web 3.0.

4. METODOLOGIA:

La metodología se establecerá bajo la modalidad presencial, debido a que estas herramientas deben tener conceptualización y práctica.

Práctica: Los estudiantes realizarán talleres de acuerdo a los recursos suministrados en la plataforma moodle.

Trabajo Colaborativo: Se comparten documentos que deben desarrollarlos participativamente.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Las actividades evaluativas están sujetas al Estatuto Estudiantil de Pregrado de la Universidad de Nariño expedido mediante acuerdo 009 de 1998 (Marzo 6) y contemplados en los artículos 89 al 106 correspondientes al capítulo II Evaluación Académica)

Práctica	40%	Los compromisos para determinar dichos criterios es asistir a las clases prácticas puntualmente, participar de todas las actividades dentro de la plataforma virtual.
Diseño de un curso	30%	
Exposiciones	30%	



Universidad de
Nariño

FORMACIÓN ACADÉMICA
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA

Código: FOA-FR-07

Página: 2 de 2

Versión: 4

Vigente a partir de: 2011-01-18

6. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Horas o Créditos	Tema ó Capítulo	Forma de Evaluación
12	Conceptualización sobre Educación y Educación Virtual <ul style="list-style-type: none">• Educación, pedagogía y virtualidad• Documentos Colaborativos• Introducción a la Web 2.0 propiedad intelectual y licencias CC.	Talleres
32	Herramientas Web 2.0 <ul style="list-style-type: none">• Introducción a un entorno web.• Gestor de Contenidos (CMS)• Blogs• Wikis• E-Book• Podcast• VideoCast• AudioForos• Imágenes on line• Redes Sociales• Metadatos• Web Semánticas	Prácticas y exposiciones
12	Sistemas de Gestión del Aprendizaje <ul style="list-style-type: none">• B-Learning, E-learning• LMS - Moodle	Creación de un módulo virtual
8	Entorno de aprendizaje de lenguaje de programación	Taller

7. COMPETENCIAS

Los estudiantes desarrollarán a través de este asignatura un curso virtual sobre programación, en donde ellos aplicarán diferentes herramientas de la web 2.0 y los entornos de programación.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- TOBÓN LINDO, Martha Isabel. Diseño Instruccional en un Entorno de Aprendizaje Abierto, Universidad Tecnológica de Pereira.
- UNIGARRO G. Manuel Antonio, Educación Virtual Encuentro formativo en el ciberespacio, Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
- <http://www.gestiondelconocimiento.com/introduccion.htm>
- <http://www.colegiovirtual.org/>

Esp. Jairo Omar Játiva Erazo
Especialista en Docencia Universitaria
Licenciado en Informática

Diana Carolina Rodríguez Salazar
Código Estudiantil: 2100102049
Representante Estudiantil
Noveno Semestre
Licenciatura en Informática

Daniel Arturo Cerón Zamora
Código Estudiantil: 2100102066
Representante Estudiantil
Noveno Semestre
Licenciatura en Informática