

 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 3
		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: Ayudantía Escolar			
Código de la asignatura o curso: 4530			
Semestre(s) a los cuales se ofrece: Octavo (8) 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: <input checked="" type="checkbox"/>	Taller: <input checked="" type="checkbox"/>	Seminario: <input type="checkbox"/>	Práctica: <input checked="" type="checkbox"/>	Investigación: <input type="checkbox"/>	Laboratorios: <input type="checkbox"/>	Proyectos: <input checked="" type="checkbox"/>

Ultima fecha de actualización del programa temático	Día	Mes	Año	Revisión realizada por <small>(Nombre del director del programa o coordinador del área)</small>
	15	febrero	2016	

2. JUSTIFICACIÓN

El estudiante de la Licenciatura en Informática requiere de espacios que le permita poner en práctica los conocimientos específicos como técnicos adquiridos a lo largo de su formación profesional. Con una asesoría y un acompañamiento adecuado, la ayudantía escolar se constituye en una gran oportunidad para conocer y confrontar las diferentes problemáticas que se podrían presentar al interior de las instituciones educativas las cuales afectan los procesos de enseñanza, aprendizaje.

El futuro docente deberá reconocer algunas problemáticas, como también deberá participar en los procesos de solución con esto le permitirá contar con una experiencia muy importante para su posterior desempeño profesional. Además es necesario que el estudiante conceptualice lo relacionado con las dificultades de aprendizaje y pueda generar estrategias para identificarlas y diagnosticarlas, todo esto tomando en cuenta los aspectos psicológicos, pedagógicos y afectivos.

3. OBJETIVOS:

Objetivo General: Desde los aportes de la Investigación Acción realizar una aproximación a los problemas y/o dificultades del proceso educativo, participando en la generación de propuestas y aportando en la solución de los mismos, teorizar una metodología de entrenamiento docente dentro de un laboratorio de informática, identificar la sicopatología de las dificultades del aprendizaje en los primeros años escolares y saberlas diagnosticar, analizar desde una perspectiva profesional cual es el desarrollo profesional de los licenciados en Informática.

4. METODOLOGIA:

En gran parte las metodologías que se deben asumir en esta asignatura son:
Práctica: Los estudiantes deberán generar objetos de aprendizaje cuya finalidad es la de ser aplicados en una institución educativa. **Talleres:** En la mayoría de las sesiones se finaliza con una actividad acorde a la temática tratada. **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)

Talleres	20%	Para los aportes en clase se tomará las siguientes recomendaciones, puntualidad en las actividades académicas, colaboración en clase, presentar oportunamente los talleres.
Trabajo Investigación	25%	
Exposiciones	25%	
Parciales	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 3

Versión: 4

Vigente a partir de: 2011-01-18

6. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Horas o Créditos	Tema ó Capítulo	Forma de Evaluación
2	Conceptualización de la Ayudantía Escolar	Consulta
6	Fundamentos de la INVESTIGACION ACCION PARTICIPACION	Taller
4	El modelo de Aprendizaje "Habilidades del conocimiento".	
4	Método Instruccional – Estrategia aplicada para instructores en informática.	Taller
8	Habilidades de presentación, comunicación, manejo de preguntas, motivación, interacción con el grupo.	
4	Dificultades de aprendizaje.	Exposiciones – Taller
4	Dificultades de aprendizaje en relación al Conductismo, Humanismo y Psicoanálisis.	Taller
4	Dificultades en los retrasos madurativos.	Exposición
4	Dificultades en las relaciones sociales.	Exposición
4	Dificultades en el lenguaje.	Exposición
4	Dificultades en el aprendizaje de las matemáticas.	Exposición
2	Identificación, Diagnostico y prevención de las dificultades de aprendizaje.	Ensayo
6	Dificultades en el aprendizaje y enseñanza de la Informática, Adicciones, Fobias y Problemas sociales.	Lectura Socializada
4	Desarrollo profesional docente.	Exposiciones
4	Ética profesional.	Taller
4	Reflexión sobre el papel del docente de informática.	Foro

7. COMPETENCIAS

La competencia desarrollada en esta asignatura es la INVESTIGATIVA, los estudiantes del respectivo semestre ejecutaran el proyecto: **"Desarrollo y Aplicación de Objetos de Aprendizaje para apoyar los procesos de lectoescrituras y matemáticos"**, con ello podrán apoyar los procesos educativos sobre todo en la relación de la enseñanza con la informática.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- CALVACHE LÓPEZ, José Edmundo. Dificultades en el Aprendizaje, Universidad Mariana 2005.
- HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto. Metodología de la Investigación, MC GRAW-HILL 1994.
- PAIN, Sara. Diagnóstico y Tratamiento de los Problemas de Aprendizaje, Nueva Visión. Buenos Aires 1983.
- BRIONES GUILLERMO. La investigación en el aula y en la escuela. Editorial Guadalupe. Santa fe de Bogotá.
- Executrain de Colombia. El modelo de Aprendizaje "Habilidades del conocimiento". Programa de Certificación de Instructores PCI.
- PAZ SAAVEDRA, Luis Eduardo, "Informática y Educación en Pasto, una mirada al presente y futuro" Universidad De Nariño 2010.
- ROMERO PÉREZ, Juan Francisco y LAVIGNE CERVÁN, Rocio. Dificultades en el Aprendizaje: Unificación de Criterios Diagnósticos. Consejería de Educación – Junta de Andalucía - TECHNOGRAPHIC, S.L. 2005

Jairo Omar Játiva Erazo

Licenciado en Informática

Código Estudiantil:
Representante Estudiantil
Licenciatura en Informática

Código Estudiantil:
Representante Estudiantil
Licenciatura en Informática



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: 3 de 3

Versión: 4

Vigente a partir de: 2011-01-18