 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 1 de 5
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de: 2011-01-18

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

NOMBRE DEL DOCENTE: JOHN JAIRO DOMINGUEZ	IDENTIFICACIÓN No. 98.397.453 Pasto
Correo Electrónico: j_j_domi@hotmail.com – jjjdomi@gmail.com	

NOMBRE DE LA ASIGNATURA O CURSO: Electiva II (Software libre)
--

Código de Asignatura:	5809				
Semestre(s) a los cuales se ofrece:	PRIMERO (I)				
Intensidad Horaria Semanal: 4	Número de Créditos (Solo si aplica):	Teórica: 1	Práctica: 3	Adicionales: 4	Horas Totales: 72

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: X	Laboratorio:	Proyectos: X
--------------------	-----------	------------	-------------	------------------	--------------	--------------

Fecha Última Actualización del programa temático: 02/04/2016	Revisión realizada por: SAULO MOSQUERA LÓPEZ
--	--

2. JUSTIFICACIÓN :

Actualmente el trabajo colaborativo se constituye en un esquema ideal para la realización de proyectos de diferente índole, incluyendo proyectos de carácter educativo, es indudable que bajo este modelo y los ideales que promueve la filosofía del software libre, entre los que se encuentra el libre acceso a la información y la democratización del conocimiento, las organizaciones apuntan a que sus empleados participen de manera conjunta en la realización de proyectos.


Una de las tecnologías que permite manifestar de manera concreta los ideales que promulga la filosofía del software libre es Git, la cual se convierte hoy en día, en el medio para trabajar sobre proyectos de manera conjunta abriendo el abanico de posibilidades para aquellos que deseen participar en proyectos tecnológicos.

Durante esta asignatura, se trabajará de manera colaborativa en el diseño y desarrollo de una herramienta que permita administrar recursos digitales en la categoría de Objetos de Aprendizaje (OA), se ha tomado como referencia dichos recursos, debido al impulso que las instituciones de Educación Superior les han dado en los últimos años gracias a sus múltiples características, entre las que se encuentran la reutilización.

3. OBJETIVOS:

3.1 Objetivo General:

Comprender y utilizar metodologías para la construcción de Recursos Educativos Digitales en la categoría de Objetos de Aprendizaje (OA).

 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 2 de 5
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de: 2011-01-18

Desarrollar de manera colaborativa una herramienta que permita la administración de recursos digitales utilizando tecnologías que funcionan bajo la filosofía de software libre.

3.2 Objetivos específicos

- Comprender los procesos de apropiación pedagógica de los Objetos de Aprendizaje (OA).
- Comprender y utilizar una metodología para la creación y producción de Objetos de Aprendizaje (OA)
- Utilizar tecnologías que funcionen bajo la filosofía de Software Libre para el desarrollo de proyectos informáticos.
- Comprender el funcionamiento de un sistema de control de versiones.

4. METODOLOGÍA:


Algunos de los postulados del Aprendizaje significativo se constituyen en la postura pedagógica desde la cual se desarrollarán las diferentes acciones tendientes a favorecer el aprendizaje de los estudiantes, “el cual, aunque no es estrictamente una pedagogía, pues no proporciona los elementos para estructurar un currículo, un método para desarrollo y unos parámetros de evaluación, si presenta los principios de una estrategia de enseñanza, cuyo desarrollo garantiza la asimilación de cuerpos organizados de conceptos científicos, que explican la realidad desde una perspectiva lógica”.

Por otra parte, lograr que la labor del docente, desarrollada al interior del Aula, se vea apoyada con una herramienta tecnológica que cumpla con la función de “facilitadora” en el proceso de aprendizaje, me lleva a establecer que el esquema de trabajo sobre el cual se van a desarrollar algunas de las clases es el identificado como “Blended- Learning”, dado que se aprovechan las ventajas de la formación on-line, integrándolas a las características de la formación presencial.

En algunas clases, se usará como estrategia didáctica un recurso digital dentro de la categoría de Objeto de Aprendizaje (OA), el involucrar dicha estrategia, no apunta a desplazar al docente en su función de educador; el objetivo es crear espacios académicos que permitan a los estudiantes encontrar otras alternativas para acceder al conocimiento, alternativas que cuenten con un sustento pedagógico, a la vez que les brindan elementos atractivos en su proceso de aprendizaje.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

El proceso de evaluación, se llevará a cabo de manera permanente teniendo en cuenta los aspectos contemplados en el enfoque tripartita que plantean las competencias, es decir, los saberes del estudiante, sus habilidades y la manifestación de sus principios axiológicos.

 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 3 de 5
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de:2011-01-18

En diferentes momentos de la clase se efectuarán evaluaciones para identificar en primera instancia los saberes previos del estudiante con respecto a la temática en cuestión, una evaluación procesual, para ir “afinando” aquellos detalles que impiden al estudiante alcanzar los objetivos y/o metas de aprendizaje propuestos y una evaluación Final, que permita determinar si el estudiante alcanzo los objetivos y/o metas de aprendizaje propuestos.

En el esquema de trabajo utilizado durante el desarrollo de las clases, los objetivos de aprendizaje varían de acuerdo al tipo de evaluación efectuada, es decir, teniendo en cuenta las “Habilidades de Pensamiento de Nivel Inferior” en la evaluación diagnóstica, apuntando a lograr “Habilidades de Pensamiento de Orden Superior”, que son las metas de aprendizaje propuestas en la evaluación final; esto permite conocer los avances obtenidos por los estudiantes durante su proceso de aprendizaje.

6. CONTENIDO DE LA ASIGNATURA

Horas ó Créditos	Tema ó Capitulo	Forma de Evaluación
---------------------	-----------------	---------------------



Universidad de
Nariño

FORMACIÓN ACADÉMICA

FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA


Código: FOA-FR-07

Página: 4 de 5

Versión: 4

Vigente a partir de:2011-01-18

<ul style="list-style-type: none"> • 4 Horas • 8 Horas • 20 Horas • 32 Horas • 8 Horas 	<p>Aspectos metodológicos y pedagógicos en la construcción de Objetos de Aprendizaje (OA)</p> <p>Diseño instruccional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis • Diseño • Desarrollo • Implementación • Evaluación <p>Construcción de una herramienta para albergar recursos digitales (Objetos de Aprendizaje) utilizando tecnología que funcione bajo la filosofía de software libre.</p> <p>Git - Sistema de Control de Versiones Definición de un sistema de control de versiones Comandos para trabajar con proyectos y archivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Socializaciones • Talleres presenciales • Talleres prácticos utilizando tecnologías de software libre. • Evaluación permanente sobre los temas abordados en clase. • Participación en clase. <p>Porcentajes Para desarrollar de manera colaborativa la herramienta que permitirá albergar recursos digitales, se realizarán las siguientes actividades:</p> <p>Actividad grupal. Conformación de grupos de trabajo (máximo 3 personas) 50%</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Diseño del Guion tecno pedagógico (15%) ➤ Construcción de la herramienta (15%) ➤ Aportes del grupo al trabajo colaborativo (15%) ➤ Sustentación del proyecto final (5%) <p>Actividad individual 50%</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Actividades en clase ➤ Talleres ➤ Quiz ➤ Consultas ➤ Exposiciones
---	---	--

 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 5 de 5
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de: 2011-01-18

7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Documentos que se pueden encontrar en Línea o en la biblioteca de la Universidad de Nariño

FREE SOFTWARE FOUNDATION: <http://www.gnu.org>

- Una introducción al software libre. MATÍAS SÁNCHEZ, Enrique. Ciberlibro. España. 2006. http://cusl6-nela.forja.rediris.es/introduccion_software_libre.pdf

- Uso de software libre y de internet como herramientas de apoyo para el aprendizaje. C. LIZÁRRAGA; S. DÍAZ. Universidad de Sonora (México). 2007. <http://www.agro.unlp.edu.ar/cursos/mod/resource/view.php?id=103>

- Software Libre y la Construcción Ética de la Sociedad del Conocimiento. FELTRERO OREJA,

Roberto. Icaria Editorial. España. 2007

- Software libre para una sociedad libre. 1a ed. STALLMAN, Richard M. Traficantes de Sueños, España. 2004

- XALABARDER, R. Las licencias Creative Commons: ¿una alternativa al copyright? UOC Papers, 2, 2006 <http://www.uoc.edu/uocpapers/2/dt/esp/xalabarder.pdf>

Recurso digital disponible en la web :

www.aprendofacil.net

FIRMA DEL DOCENTE