



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: Informática y Corrientes Pedagógicas			
Código de la asignatura o curso: 6541			
Semestre(s) a los cuales se ofrece: Cuarto (4) 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>
	18	febrero	2016	

2. JUSTIFICACIÓN

Como bien se ha establecido la educación es un procesos si se lo puede así llamar, de la misma humanidad, históricamente hablando esta se ha transformado debido a que grandes personajes han aportado teorías, paradigmas, propuestas frente a un área que todo docente debe y tiene que conocer como es la PEDAGOGÍA.

La pedagogía es el pilar para entender el cómo y cuál es el objeto que tiene el enseñar y el aprender tomando en cuenta que toda persona es crítica, autocritica debido a que es el resultado de una mezcla de fenómenos sociales, políticos, económicos, familiares, éticos entre otros, que afectan su educación y por ende su aceptación social.

Para enseñar pedagogía, es necesario tener en cuenta los enfoques y las corrientes que en un momento dado han sido relevantes y las que están en boga, para esto se debe hacer un recorrido histórico y contemporáneo sobre todas aquellas teorías que han creado una base fuerte para que ésta se haya denominado una ciencia.

Para los estudiantes el tener en cuenta estas teorías le dan paso a crear una expectativa profesional frente a los argumentos que exige la educación actual y que es transformada bajo los principios y conceptos que todo docente estudia, practica y propone bajo el nombre de pedagogía.

3. OBJETIVOS:


Objetivo General: Dar a conocer los principios y fundamentos que rigen el quehacer educativo desde el proceso de enseñanza aprendizaje realizado de manera intencional, de tal manera que aporte a la formación de profesionales en educación. Aportar críticamente al estudiante la relación entre el aprender y el enseñar bajo un análisis concreto de los enfoques de la pedagogía.

4. METODOLOGIA:

En gran parte las metodologías que se deben asumir en esta asignatura son:
Talleres: En la mayoría de las sesiones se finaliza con una actividad acorde a la temática tratada.
Trabajo Cooperativo: se comparten documentos que deben desarrollarlos participativamente.
Pedagogía Conceptual: los conceptos se unifican a través de socializaciones, lecturas y trabajos.

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	25%	Para los aportes en clase se tomará las siguientes recomendaciones, puntualidad en las actividades académicas, colaboración en clase, presentar oportunamente los talleres.
Monografía	15%	
Exposiciones	25%	
Parciales	35%	

 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
4	Conceptualizaciones y diferenciaciones: Didáctica, Metodología, Corriente, Enfoque y Modelo.	Taller
4	Pedagogía: inicios, porque y para qué el Proceso de enseñanza-aprendizaje	Taller
4	Los modelos, su origen y composición	Lectura
4	Análisis de los Elementos que recorren y componen un modelo Pedagógico	
8	Modelos relevantes en la historia y la actualidad	Exposiciones
6	Actores y agentes pedagógicos	Socialización lectura
6	Teorías positivistas en los modelos pedagógicos	
6	Didáctica: clasificación por los agentes que participan y otras clases	Taller
4	Clasificación por ámbitos de aplicación y sus elementos	
8	Comenio, Piaget, Vygotsky, Ausubel, Novak.	Lectura
4	Competencias y su origen	Lectura
4	Nuevas perspectivas pedagógicas: Colectivismo, inteligencia colectiva, cibernética, pedagogía virtual	Taller

7. COMPETENCIAS

La competencia desarrollada en esta asignatura es la INVESTIGATIVA, los estudiantes del respectivo semestre realizarán una monografía que describirá el siguiente problema: "Cual es el nivel de conceptos pedagógicos por parte de los estudiantes de los últimos semestres de las diferentes licenciaturas de la Universidad de Nariño", con ello podrán hacer una crítica sobre la conceptualización de lo que la pedagogía en un contexto educativo.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- FLOREZ OCHOA, Rafael. Evaluación, Pedagogía y Cognición , MacGrawHill 1999
- ZUBIRÍA SAMPER, Miguel. Enfoques Pedagógicos Y Didácticas Contemporáneas.
- PEREZ ERASO, Julio. Modelos Pedagógicos, Universidad Mariana.
- TORRES MESIAS, Álvaro. Reflexiones Pedagógicas para el siglo XXI, Tendencias y Corrientes, Udenar
- REVELO S. Hernando. Teorías Pedagógicas. Universidad Mariana

Jairo Omar Játiva Erazo

Licenciado en Informática

Código Estudiantil: 2140102002
 Representante Estudiantil
Ginna Xiomara Acosta Zambrano
 Licenciatura en Informática

Código Estudiantil: 215010120
 Representante Estudiantil
Jaime Andrés Lagos Chaves
 Licenciatura en Informática