 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE EDUCACION	Página: 1 de 3
	PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMATICA	Versión: 4
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Vigente a partir de:2011-01-18

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

NOMBRE DEL DOCENTE: Carlos Fernando González G.	IDENTIFICACIÓN No. 98.379.634
Correo Electrónico: carlosgonzalezguzman@hotmail.com	

NOMBRE DE LA ASIGNATURA O CURSO: DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO
--

Código de Asignatura:				
Semestre(s) a los cuales se ofrece:				
Intensidad Horaria Semanal ó Número de Créditos:	Teórica: X	Práctica: X	Adicionales:	Horas Totales: 4

METODOLOGÍA DE CLASE: (Marque con una X la Opción u Opciones que Usted emplea principalmente en la Metodología)						
Clase Magistral: x	Taller:	Seminario:	Práctica: x	Investigación:	Laboratorio:	Proyectos:

Fecha Última Actualización del programa temático: DIA-MES-AÑO	Revisión realizada por: PROGRAMA	NOMBRE DEL DIRECTOR DE PROGRAMA
---	-------------------------------------	---------------------------------

2. **JUSTIFICACIÓN:** La enseñanza de las diferentes disciplinas del conocimiento tanto en la educación básica primaria y secundaria al igual que en las universidades, requiere que la información se maneje a través de medios informáticos utilizando el computador como herramienta de trabajo, es por eso que la asignatura diseño de software se centra al diseño y desarrollo de programas educativos dirigidos hacia esa población y mejorar así los procesos de aprendizaje.

3. OBJETIVOS:

3.1 Objetivo General:


Establecer las pautas y la fundamentación teórica para la generación de software educativo referente al diseño y así mismo al desarrollo de sistemas de información dirigida al sector educativo.

3.2 Objetivos Específicos:

- Fundamentación teórica de: definición, características, tipología y clasificación de materiales educativos computarizados.
- Reconocer los diferentes modelos teóricos de aprendizaje enfocados al diseño de software educativo.
- Establecer las diferentes etapas del ciclo de vida de un software educativo.
- Realizar el diseño a través de un lenguaje de programación apropiado a las necesidades de los usuarios, utilizando también una base de datos que almacene a información del software educativo.
- Planificar, diseñar e implementar un software educativo dirigido a las áreas del conocimiento en el sector educativo.

4. METODOLOGÍA:

La asignatura será de tipo teórico en sus comienzos reforzando y retroalimentado la información en el aula de informática, posteriormente se destinará para desarrollar prototipos de software educativo en algunas área del conocimiento.

 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE EDUCACION PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMATICA	Página: 2 de 3
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de:2011-01-18

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Para ello las evaluaciones serán teóricas así: 40% talleres, y 60% prototipo de material educativo por computador.

6. CONTENIDO DE LA ASIGNATURA

Horas ó Créditos	Tema ó Capítulo	Forma de Evaluación
4 horas	<p>CAPITULO I: FUNDAMENTACION TEORICA. Significado, definición de MEC. Características de un MEC. Usos de software educativo. Ventajas en el manejo de un software educativo. Diferentes tipologías de los MEC. Clasificación de software educativo.</p> <p>CAPITULO II: TEORIAS DE APRENDIZAJE EN EL DISEÑO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO. Teoría conductista y constructivista. Teorías de aprendizaje: instrucción programada. Constructivismo, cognitivismo y mapas conceptuales, teoría uno y teoría de inteligencia múltiple, cognición distribuida, aprender a aprender, herramienta cognitiva, organizados de aula.</p> <p>CAPITULO III: METODOLOGIA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE UN MEC. Introducción al ciclo de vida de un MEC. Modelo en cascada, modelo incremental, modelo evolutivo, modelo en espiral, modelo orientado a objetos. Metodología para el diseño de un MEC: estructurada y orientada a objetos. Ciclo de vida y procesos. Diseño gráfico de pantallas, mapas de navegación y documentación.</p> <p>CAPITULO IV: CODIFICACION DE UN MEC. Entorno de trabajo y lenguaje de programación, formularios y controles, manejo de datos, menús, bases de datos, multimedia.</p> <p>CAPITULO V: DESARROLLO E IMPLEMENTACION DE UN MEC. Planificación de un software educativo. Diseño y codificación de un MEC. Implementación y documentación de un software educativo.</p>	<p>Talleres Evaluaciones.</p>



Universidad de
Nariño

FORMACIÓN ACADÉMICA

FACULTAD DE EDUCACION
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMATICA

PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA

Código: FOA-FR-07

Página: 3 de 3

Versión: 4

Vigente a partir de:2011-01-18

8. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

INGENIERIA DE SOFTWARE. PRESMAN ROGER.

INGENIERIA DE SOFTWARE. SOMERVILLE IAN

ANALISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS DE INFORMACION. KENDALL Y KENDALL

FIRMA DEL DOCENTE