

UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN
FACULTAD POLITÉCNICA
INGENIERÍA EN INFORMÁTICA
PLAN 2008
PROGRAMA DE ESTUDIO
ANEXO 02

I. - IDENTIFICACIÓN

1.	Asignatura	:Optativa 3 – Didáctica Universitaria
2.	Semestre	:Noveno
3.	Horas semanales	:4 horas
3.1.	Clases teóricas	:2 horas
3.2.	Clases prácticas	:2 horas
4.	Total real de horas disponibles	:64 horas
4.1.	Total de Clases teóricas	:32 horas
4.2.	Total de clases prácticas	:32 horas

II. - JUSTIFICACIÓN

El papel del docente universitario en estos días se ha vuelto más complejo por la necesidad de formar competencias que le ayude a lidiar con aspectos que anteriormente no estaban adecuadamente representados o que en la actualidad es necesario potenciar, como el ejercicio profesional ético, la responsabilidad social, el cuidado del medio ambiente y trato sin discriminación con las personas, añadiendo un componente que genera cambios constantes y de enorme impacto tanto en el aspecto socioeconómico como cultural: el empuje de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Existe necesidad de capacitar al futuro profesional de Ingeniería Informática en la gestión del proceso de la docencia universitaria para conocer como conjugar los diferentes modelos didácticos con las herramientas del E-Learning, la gestión de dinámicas de grupo, la puesta escénica, la utilización adecuada de audio visuales y el trato igualitario. La consideración de los saberes previos para la construcción de nuevos conocimientos y el pensamiento crítico, la búsqueda de la calidad en todos los procesos procurando impactar de forma permanente en las personas, para cumplir con los postulados de la Universidad Nacional. Buscando practicar la cultura del emprendedorismo como la alternativa válida para entregar a la sociedad hombres y mujeres paraguayos íntegros y coherentes teniendo la innovación, la constancia en el trabajo y la solidaridad con nuestros conciudadanos como ejes válidos para la transformación profunda de nuestra sociedad.

Esta materia busca de manera alguna alcanzar el alcance de un curso de postgrado, sino mostrar un gran abanico de aspectos de la educación universitaria y lograr entusiasmar a los estudiantes en el compromiso de la tarea docente en cuanto a la enseñanza o del docente investigador, esto en la necesidad de contar con educadores con espíritu de servicio hacia la sociedad.

III. - OBJETIVOS

Esta asignatura tiene los siguientes objetivos generales:

1. Analizar los aspectos fundamentales de la Educación Superior considerando los conocimientos teóricos, metodológicos y prácticos de las actividades de enseñanza aprendizaje atendiendo a un ejercicio de la docencia basado en la ética, la búsqueda de la mejora continua y el servicio a la sociedad.
2. Identificar los aspectos relacionados con la comunicación tanto en lo presencial como en lo virtual
3. Elaborar presentaciones atendiendo los aspectos audiovisuales para generar un impacto significativo en los participantes.
4. Debatir la importancia de la práctica de valores en el ejercicio de la docencia. Y
5. Inferir la necesidad de la innovación y de la mejora continua tanto en el aspecto personal, como profesional y académico.

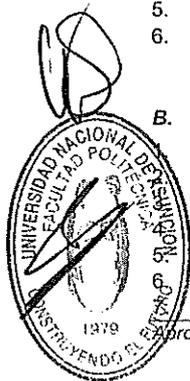
Los objetivos específicos son los siguientes:

A. Conocimientos

1. Interpretar los aspectos normativos vigentes relacionados con el ejercicio de la docencia dentro de la Universidad Nacional en general y dentro de la Facultad Politécnica en particular y valorar las propuestas de organismos internacionales en cuanto a educación.
2. Identificar los beneficios de la acreditación universitaria.
3. Describir las características deseadas en el docente universitario
4. Reconocer las ventajas de la utilización de las TICs en los procesos de enseñanza aprendizaje.
5. Identificar las herramientas documentales para el desarrollo del planeamiento de clases.
6. Valorar los aspectos básicos de la evaluación.

B. Habilidades

1. Aplicar los axiomas de la comunicación en las actividades propuestas
2. Identificar las maneras más adecuadas para evaluar el rendimiento.
3. Elaborar presentaciones de alto impacto audio visual
4. Manejar las dinámicas grupales para la consecución de los objetivos propuestos.
5. Elaborar el FODA personal para la gestión del autocontrol y la contención.
6. Aplicar herramientas TICs en las actividades de e-a y en la gestión de la docencia.
7. Emplear herramientas de uso libre para el crecimiento personal, laboral y académico.



C. **Competencias**

1. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
2. Disposición para el trabajo en equipo.
3. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis y presentaciones orales.
4. Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas en la resolución de problemas.
5. Capacidad de comunicación oral y escrita.
6. Apreciación de importancia de los fines perseguidos por la Universidad Nacional a través de la educación terciaria, la capacitación continua y el desarrollo de políticas públicas educativas
7. Capacidad de la utilización correcta según los casos de los modelos didácticos

IV. - **PRE - REQUISITO**

No tiene.

V. - **CONTENIDO**

5.1. **Unidades programáticas**

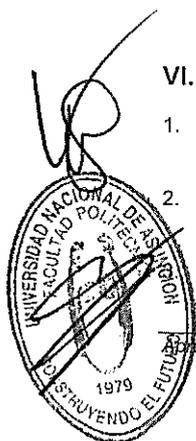
1. Universidad. Generalidades.
2. Proceso de Enseñanza – Aprendizaje.
3. Planeamiento. Conceptos. Herramientas
4. Evaluación

5.2. **Desarrollo de las unidades programáticas**

1. Universidad. Generalidades.
 - 1.1. La universidad como objeto de estudio.
 - 1.2. La docencia, la investigación y la extensión.
 - 1.3. Práctica Docente. Las relaciones entre lo académico, lo laboral y lo científico.
 - 1.4. El sistema de acreditación universitaria.
 - 1.5. Currículo Dinámico.
 - 1.6. El contenido. Visión Sistémica.
 - 1.7. Objetivos. Necesidades del Mercado.
2. Proceso Enseñanza – Aprendizaje. Componentes
 - 2.1. Rol docente.
 - 2.2. Ética.
 - 2.3. Responsabilidad en la formación de los educandos.
 - 2.4. Liderazgo.
 - 2.5. Comunicación. Uso de Tecnología en el proceso E-A.
 - 2.6. Sujeto del Aprendizaje. Características.
 - 2.7. Estilos de Aprendizaje.
 - 2.8. Inteligencias Diversas. Inteligencia Emocional.
 - 2.9. Etapas del desarrollo vital.
 - 2.10. Andragogía. El aprendizaje en la Educación Superior.
 - 2.11. Ciclo de aprendizaje vivencial.
 - 2.12. Modelos didácticos. Las estrategias didácticas tradicionales y contemporáneas.
 - 2.13. Actividades. Tipos y criterios de selección de actividades.
3. Planeamiento. Conceptos. Herramientas
 - 3.1. Elementos de la planificación
 - 3.2. Planificación: anual, unidad didáctica y de la clase.
 - 3.3. Manejo del Tiempo.
4. Evaluación. Conceptos
 - 4.1. La Razón de la evaluación.
 - 4.2. Clasificación de la evaluación.
 - 4.3. Instrumentos de evaluación
 - 4.4. Escalas.

VI. - **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

1. El desarrollo de la asignatura está concebida sobre las prácticas a través de la presentación individual o grupal de una investigación específica que los estudiantes irán desarrollando durante las clases sobre un contenido específico según el avance del contenido de la materia.
2. Cada participación presencial recibirá retroalimentación considerando la documentación presentada y el desenvolvimiento individual atendiendo las habilidades perseguidas. En la medida del crecimiento del grupo se practicará la retroalimentación entre pares.
Las documentaciones presentadas por los grupos se subirán al curso registrado en EDUCA que a este efecto quedará como repositorio. Las documentaciones publicadas serán utilizadas como lectura obligatoria para los exámenes.



4. Los participantes actuarán activamente de las clases al realizar lecturas previas del tema a presentarse de manera tal a favorecer el debate posterior a la presentación, el cronograma de las presentaciones serán indicadas a través del sitio virtual de la Facultad y como respaldo se utilizará una red social de amplio uso en teléfonos inteligentes.
5. La enseñanza se presenta como una aplicación sistémica y sistemática del Ciclo de Aprendizaje Vivencial, basada en trabajo y evaluación continua, que incluyen el aprendizaje basado en problemas y el trabajo en grupo.
6. Como complemento en la plataforma virtual: foros de discusión, tareas individuales y grupales, video con tutoriales, talleres, entregas de memorias, etc.

VII. - MEDIOS AUXILIARES

1. Pizarras acrílicas.
2. Computadoras.
3. Proyector con audio para las presentaciones audio visuales.
4. Plataforma virtual "EDUCA".
5. Teléfonos inteligentes.
6. Internet.
7. Aplicaciones informáticas.
8. Software educativos a distancia.

VIII. - EVALUACIÓN

Para evaluar la asignatura se tienen en cuenta lo siguiente: los exámenes parciales y finales se realizarán de acuerdo a las reglamentaciones de la Facultad y de la Carrera

IX. - BIBLIOGRAFÍA

Básica

- Se utilizarán los materiales presentados en clase sobre la investigación realizada por los alumnos para los contenidos desarrollados en clase.

Complementaria

- Ander-Egg, Ezequiel (1997): La planificación educativa Magisterio del Río de la Plata. Buenos Aires.
- Ander-Egg, Ezequiel (2001). Los desafíos de la educación en el siglo XXI. Rosario, Homo Sapiens.
- García Arellano, Lorenzo (2002): La educación a distancia. De la teoría a la práctica. Ariel. Barcelona.
- Ishikawa, Kaoru (1988): ¿Qué es el control total de calidad? La modalidad japonesa. Grupo Editorial Norma. Colombia.
- Pinto De Spencer, Rosa (1986): Objetivos y evaluación del aprendizaje. Librería del Colegio. Buenos Aires.
- Hidalgo Matos, Menigno (2003): Valores en la Educación. Instituto para el Desarrollo de la Educación.
- Alanís Huerta, Antonio (1993) Formación de Formadores-Fundamentos para el desarrollo de la investigación y la docencia. México: Trillas
- Modelos educativos: Ausebel, Pavlov, Piaget, Vigotsky, Novak, Freire.
- Mapas mentales y conceptuales.
- Modelos mentales
- Goleman, Daniel: Inteligencia Emocional
- Covey, Stephen. Los 7 hábitos de las personas altamente efectivas.
- Senge, Peter. La Quinta Disciplina

Enlaces Web

- Políticas educativas: <http://www.oei.es/quipu/informesg.htm>
- Facilitación: <http://www.facilitacion.org/que-es-la-facilitacion>
- Metodología CEFE: <http://www.cefe.net/>
- VIPP: <http://www.unssc.org/home/publication/vipp-visualisation-participatory-programmes>

