

1

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA MONSERRATE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA CASTELLANA**  
**PLAN EN CRÉDITOS ACADÉMICOS**  
**PROGRAMA SINTÉTICO-2006\_2**

## 1. IDENTIFICACION

**CAMPO DE FORMACIÓN:** Disciplinar  
**ASIGNATURA:** Edumática I  
**CÓDIGO:** 22C07  
**PERIODO ACADÉMICO:** Segundo  
**EJE PROBLÉMICO:** El educador, sujeto del lenguaje, constructor de sistemas de comunicación y significación.  
**PROPÓSITO DE FORMACIÓN:** El educador constructor de su discurso pedagógico.  
**INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:** Dos horas.  
**CRÉDITOS:** I  
**TOTAL DE HORAS DE TRABAJO:** 45 HORAS  
**DOCENTE:** Jorge E. Contreras M.

## 2. JUSTIFICACION

La filosofía de la Información es una nueva disciplina filosófica que trata a cerca de la investigación crítica sobre la naturaleza conceptual y los principios básicos de la información es decir: los procesos de recolección de información, almacenamiento, tratamiento e intercambio de información, como también su utilización en forma general es decir la ética de la información y sus aplicaciones en el campo de la educación.

Desde esta perspectiva cobra vital importancia el proceso de su enseñanza en la educación superior y más aún en el contexto de la Lengua Castellana, en este sentido es un aporte fundamental en la formación del profesional de la educación y en su desempeño como futuro Licenciado en Básica con Énfasis en Lengua Castellana. Es indudable que el avance tecnológico, en especial las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC), están cambiando las formas como las personas se comunican entre sí, la forma como se desarrollan las transacciones comerciales, la cantidad y calidad de la información disponible, y muy importante, la era informática está transformando la forma como se aprende y por tanto tiene una razón de ser en la pedagogía.

En síntesis este saber posibilita el desarrollo del pensamiento lógico, entonces podemos desarrollar la creatividad y la imaginación, a través de los recursos y mediaciones tecnológicas de la informática para efectivamente pensar lo inimaginable y factible.

La propuesta para el desarrollo de esta asignatura tendrá varios aspectos los cuales serán la base de una nueva experiencia. Veamos el marco en el cual nos vamos a mover:

### Desde el Currículo de la Universidad:

- 2.1. **Bloque Programático :** Sensibilidad y expresión como elementos de lo ético y estético en la comunicación.
- 2.1.1. **Eje problémico:** El educador, sujeto de lenguaje. Constructor de sistemas de comunicación y significación.
- 2.1.2. **Núcleo Temático:** Edumática I.

### Desde la propuesta para desarrollar esta asignatura:

- 2.2. **Trabajo por proyectos:** El anterior Bloque Programático, eje problémico y su Núcleo Temático lo podemos desarrollar a través del Diseño e Implementación de proyectos colaborativos. Realizar proyectos es un cambio de paradigmas y del planteamiento de la práctica pedagógica en el aula, pero tenemos que preguntarnos algunas cosas respecto al proceso que llevan los estudiantes, sin lugar a dudas estos no serán los únicos interrogantes, estos dependen de las necesidades que se evidencien en la práctica: ¿Cómo aprenden nuestros estudiantes? ¿Qué queremos que aprendan? ¿Cuál ha de ser nuestro papel como maestros?. Dar respuestas a estas preguntas es iniciar un cambio de actitud que nos lleva a entender el saber de forma significativa y globalizada, favoreciendo el desarrollo de competencias y desempeños de los estudiantes. El trabajo por proyectos es una posibilidad para el desarrollo de la creatividad, donde los lenguajes y la comunicación juegan un papel importante.

2

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA MONSERRATE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA CASTELLANA**  
**PLAN EN CRÉDITOS ACADÉMICOS**  
**PROGRAMA SINTÉTICO-2006\_2**

Asumimos dentro de este panorama la informática como objeto de conocimiento y como herramienta desde el manejo técnico en la cultura de la información y las aplicaciones pedagógicas.

Pasar de la idea a la acción implica necesariamente proponer un proyecto. Proyecto que significa etimológicamente lanzar, dirigir hacia delante, idear, trabajar, jerarquizar problemas, toma de decisiones, compartir compromisos, intercambiar experiencias, es el comienzo de la acción. Al preguntarnos ¿Cómo? ¿Con quiénes? ¿Con qué?, va surgiendo la necesidad de trabajar en red, haciendo uso de las herramientas de comunicación y buscando socios colaborativos, entendiendo que entre todos los participantes del proyecto se logrará plasmar una propuesta.

Para alcanzarlo al iniciar la planeación del proyecto colaborativo, debe tenerse en cuenta que él, mismo:

Involucra a distintos actores del establecimiento escolar y de otros establecimientos, reconociendo los distintos grados de implicación que pueda tener el proyecto.

Necesita una planificación de la participación de los actores locales y de los telecolaboradores.

Requiere de tiempo, a veces prolongados, para su formulación.

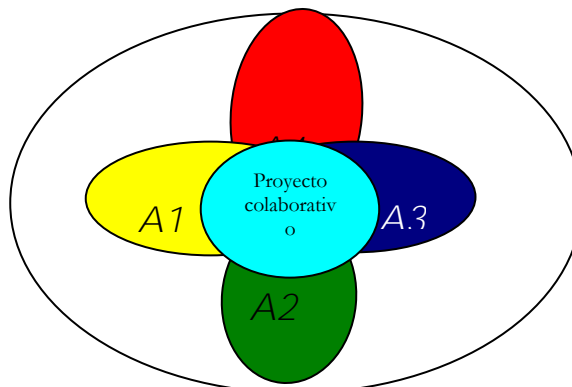
Exige la previsión de diferentes estrategias para llevarlo a cabo.

También antes de iniciar la planeación del proyecto, se tiene como regla general y es una buena idea crear grupos de trabajo de tres personas, ¿Por qué? Tres asegura la colaboración y también brinda alguna seguridad de que el proyecto se llevará a cabo. Si se hiciera entre dos, puede ocurrir que el trabajo sea demasiado para dos personas. En los grupos de cuatro personas muchas veces uno de ellos queda afuera (o se hace más fácil para que uno se “esconda” cuando llega el momento del “trabajo fuerte” que requiere poner en marcha un proyecto).

**2.3. Trabajo interdisciplinario:** Ante la necesidad de aprender tantas cosas distintas, con fines y situaciones diversas, lo que se debe aprender y la forma de aprenderlo debe cambiar. Lo que los estudiantes necesitan es el desarrollo de competencias de encontrar, ordenar, relacionar, asimilar y recrear esa información para sus desempeños; la creación de estrategias para la operación creativa y dinámica que exige la disciplina de la pedagogía actualmente; disponerse con sentido de recursividad para diseñar con claridad recursos de aprendizaje alternativos y saber cuándo y cómo utilizarlos.

En este orden de ideas la informática la podemos concebir como un saber y una herramienta pedagógica, que posibilitará a los estudiantes establecer mediaciones y relaciones con todas las asignaturas del currículo, que conlleven al desarrollo de proyectos y a través de unos ejes podrán acercarse a un trabajo interdisciplinario en donde ponen en juego sus conocimientos e interacción de las asignaturas o disciplinas enriqueciendo su proyecto cada vez más grande y cambiante.

En la siguiente figura se representan cuatro asignaturas cualesquiera: A1, A2, A3, A4, cada una de ellas tiene su propia particularidad de acuerdo a su objeto de estudio, al establecer una necesidad o un problema los saberes de las disciplinas tienen algo que aportar, la articulación de estos aportes son base para la comprensión y realización del proyecto. Especificando esta idea a la experiencia estudiantil podemos reemplazar las disciplinas por asignaturas vistas por los estudiantes en semestres anteriores, para recuperar sus aportes articulados en torno a la necesidad del proyecto. Esto conduce a una experiencia interdisciplinaria.



FACULTAD DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA CASTELLANA  
PLAN EN CRÉDITOS ACADÉMICOS  
PROGRAMA SINTÉTICO-2006\_2

- 2.4. **Componente de investigación:** La educación es vida y como tal es un proceso dinámico del sujeto educativo que tiene que cambiar a medida que cambia él mismo y el entorno, bien sea para adaptarse a él, o para afrontarlo y cambiarlo.

En el ámbito internacional, la tendencia actual de la educación propicia cambios que favorezcan el desarrollo de “la sociedad del conocimiento”, y a su vez la sociedad del conocimiento demanda a la educación cambios radicales en todos sus aspectos, puesto que orientan las acciones del individuo y la colectividad, y permite recrear y recrearnos con la cultura. Este reto lo es por excelencia para la pedagogía como disciplina fundante..

La realidad social, y como parte de ella el aula, se evidencia en la relación sujeto – objeto así, tanto en lo objetivo y sus manifestaciones observables como también en lo subjetivo en la expresión de sentido y significados que les otorgan sus actores. Esta postura nos invita a elaborar una experiencia que permita identificar y comprender pautas, normas y reglas que regulan las prácticas sociales y la construcción del conocimiento de la educación en el aula de clase y en tanto se reflexiona y se sistematiza se desarrolla el sentido de la investigación y concluir con el propio pensamiento y marcos teóricos. Esto está directamente referido a la forma como el docente realiza su trabajo, a las estrategias que emplea para cumplir su misión y su quehacer pedagógico.

En síntesis, cada estudiante en su proceso de formación puede construir su propuesta pedagógica, que día a día la irá enriqueciendo con sus prácticas y su investigación que recoge y objetiva en su propio portafolio.

### 3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General:

Posibilitar en el estudiante de la FUM la exploración, fundamentación y uso de herramientas TIC, en la plataforma virtual FUM con base en el desarrollo de proyectos colaborativos, el fomento de la actitud investigativa y una visión pedagógica, aportando al desarrollo de la competencia profesional pedagógica y comunicativa desde: el campo disciplinar de formación, su eje problémico y su propósito.

3.2. Objetivos específicos:

3.2.1. Explorar las múltiples posibilidades que ofrece el computador en los aspectos de hardware y software, así como de otros materiales (manuales, libros especializados...) que pueden proveer información importante para enriquecer los proyectos y el proceso de formación del estudiante.

3.2.2. Fundamentar al estudiante en el conocimiento de las herramientas básicas de las TIC, a través de la plataforma virtual FUM favoreciendo el manejo de las aplicaciones de uso general.

3.2.3. Favorecer la creación de ambientes agradables y dinámicos que influyan positivamente en el desarrollo de los proyectos.

3.2.4. Fomentar actitudes positivas hacia los procesos de investigación en el desarrollo de sus proyectos colaborativos, con reflexiones en torno a necesidades pedagógicas.

3.2.5. Brindar espacios para el desarrollo de la creatividad y la imaginación a través de las TIC para la construcción de proyectos pedagógicos, utilizando la plataforma Virtual.

3.2.6. Rescatar y valorar los trabajos elaborados por los estudiantes, con el fin de realizar una recopilación en un disco compacto, como memoria para la universidad y para futuros estudios.

3.2.7.

### 4. TEMATICAS SELECCIONADAS

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA MONSERRATE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA CASTELLANA**  
**PLAN EN CRÉDITOS ACADÉMICOS**  
**PROGRAMA SINTÉTICO-2006\_2**

**4.1. UNIDAD I MULTIMEDIA**

<b>TEMATICAS SELECCIONADAS</b>	<b>BIBLIOGRAFIA DE TRABAJO</b>
4.1.1. Aspectos generales.	Power Point 97 Microsoft Corporation. 1998
4.1.2. Importancia y aplicación de la multimedia.	Power Point 97 Microsoft Corporation. 1998
4.1.6. Proyecto en contexto.	Cómo Elaborar un Proyecto (Guía para diseñar). Miguel, Ander-Egg. Editorial, Lumen/Hvmanitas.1998. Los Proyectos en el Aula Hacia un Aprendizaje Significativo. Starico, Mavel. Métodos de Investigación en Psicopedagogía. Buendía, E. Leonor. MacGraw-Hill. La Escuela: Un espacio común de la Investigación y de la innovación. María E. Arciniegas. 1991. Mapas conceptuales. Ontoria, Antonio. Editorial. Nacea. Los Mapas conceptuales en el aula. Editorial Magisterio 1996.

**4.2. UNIDAD II INTERNET**

<b>TEMATICAS SELECCIONADAS</b>	<b>BIBLIOGRAFIA DE TRABAJO</b>
4.2.1. Aspectos generales.	Microsoft FrontPage 98. Stepheb L. Neison. Editorial Mac Graw-Hill. 1998
4.2.2. Configuración de Internet.	Microsoft FrontPage 98. Stepheb L. Neison. Editorial Mac Graw-Hill. 1998
4.2.3. Correo electrónico.	Microsoft FrontPage 98. Stepheb L. Neison. Editorial Mac Graw-Hill. 1998
4.2.4. Diseño de Paginas Web.	Microsoft FrontPage 98. Stepheb L. Neison. Editorial Mac Graw-Hill. 1998
4.1.5. Desarrollo de Proyectos colaborativos	Cómo Elaborar un Proyecto (Guía para diseñar). Miguel, Ander-Egg. Editorial, Lumen/Hvmanitas.1998. Los Proyectos en el Aula Hacia un Aprendizaje Significativo. Starico, Mavel. Métodos de Investigación en Psicopedagogía. Buendía, E. Leonor. MacGraw-Hill. La Escuela: Un espacio común de la Investigación y de la innovación. María E. Arciniegas. 1991. Mapas conceptuales. Ontoria, Antonio. Editorial. Nacea. Los Mapas conceptuales en el aula. Editorial Magisterio 1996.

**5. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS**

En el desarrollo del programa Edumática I, se trabaja con base en conceptos cuya importancia los convierte en “pilares” o soportes del mismo proceso. Es decir, estos conceptos constituyen la base de las actividades de Exploración, Fundamentación y Diseño de proyectos Colaborativos que se realizan para lograr los objetivos propuestos en este documento.

Los anteriores conceptos se desarrollaran en el siguiente plan de trabajo con una duración 15 horas. Este es un plan para que los alumnos integren las tecnologías de información y comunicación en su practica docente, con una actitud critica hacia el luso de las tecnologías, con fundamentos pedagógicos, técnicos y éticos.

Actividad de Exploración y Fundamentación

Diseño y desarrollo del microproyecto “El aula de la fama”.

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA MONSERRATE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA CASTELLANA**  
**PLAN EN CRÉDITOS ACADÉMICOS**  
**PROGRAMA SINTÉTICO-2006\_2**

Conceptualización de qué es un proyecto colaborativo.

Trabajo con herramientas informáticas: procesador de texto, graficadores, compresor de archivos, correo electrónico, Internet, páginas Web...

Trabajo en torno al diario de procesos.

Trabajo con mapas conceptuales.

Búsqueda y determinación de elementos básicos de investigación a través del trabajo por proyectos.

Visualización de la posible integración con algunas áreas del currículo.

Grabación de todos los archivos en discos flexibles.

Sistematización del proyecto "El aula de la fama". de todos los subgrupos de trabajo en un página Web y grabados en disco compacto. Este material es insumo para consultar y seguir profundizando en nuevas dinámicas de proyectos.

**6. ESTRATEGIAS DE EVALUACION**

- 6.1. Autoevaluación:
  - 6.1.1. Valoración inicial mediante una prueba para conocer el nivel de conocimiento de los estudiantes y su desempeños y diseñar las estrategias que sean necesarias para el logro del presente programa.
- 6.2. Coevaluación: Trabajo en equipo.
  - 6.2.1. Planeación de un proyecto.
  - 6.2.2. Evaluación final del proyecto.
- 6.3. Heteroevaluación: Desarrollo de las Competencias básicas en uso de las tecnologías de la información y de la comunicación y sus aplicaciones pedagógicas.
  - 6.3.1. Evaluación formativa de los desempeños, que dan cuenta del proceso interdisciplinario con otras asignaturas, que puede ser aplicada por el profesor en cualquier momento del desarrollo del programa.
  - 6.3.2. Evaluación sumativa: verificación de los desempeños, que comprende:
    - Pruebas escritas, objetivas y de desarrollo.
    - Disertaciones.
    - Trabajos de investigación.

<b>COMPETENCIAS PEDAGÓGICAS A EVALUAR</b>	<b>COMPETENCIAS COMUNICATIVAS A EVALUAR</b>
<b>Niveles de desempeño</b>	<b>Niveles de desempeño</b>
<b>INTERPRETATIVO</b>	<b>INTERPRETATIVO</b>
Enuncia la importancia del papel de maestro frente al desarrollo de las NITC's y sus aplicaciones edumáticas.	Interactúa con sistemas simbólicos y convencionales.  Presenta la estrategia didáctica del computador como facilitador de procesos lectura y escritura: y la posibilidad de usar la lengua escrita a través de mediaciones tecnológicas.
<b>ARGUMENTATIVO</b>	<b>ARGUMENTATIVO</b>
Señala la problemática educativa actual en relación con los avances tecnológicos y las mediaciones educativas que esta propone.	Configura conocimientos, habilidades y procesos en el uso de las tecnologías de la información y comunicación.  Aplica la lengua materna y sus lenguajes como una posibilidad de acceso a la información y al conocimiento que proveen las mediaciones tecnológicas.
<b>PROPOSITIVO</b>	<b>PROPOSITIVO</b>
Determina la importancia de realizar procesos pedagógicos de lectura y escrita a través de las mediaciones tecnológicas.	Realiza experiencias de aplicación de las tecnologías de la información a procesos comunicativos.

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA MONSERRATE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA CASTELLANA**  
**PLAN EN CRÉDITOS ACADÉMICOS**  
**PROGRAMA SINTÉTICO-2006\_2**

Lecturas.

<b>MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN</b>	<b>PROCESOS</b>	<b>PRODUCTOS</b>	<b>FECHAS</b>
<b>Autoevaluación</b>	Valoración inicial para indagar a cerca de conocimientos y desempeños.	Estadística de las fortalezas y debilidades.	Agosto 1
	Taller de Lectura y Escritura en el contexto de las NTIC's.	Desarrollo del Taller explicitando los procesos: Interpretación, argumentación y proposición.	Agosto 8
	Familiarizar a los estudiantes con la estrategia didáctica: Lectura comprensiva integral.		
<b>Coevaluación</b>	Interpretación y desarrollo del proyecto colaborativo "El aula de la fama" en el contexto de la Lengua Castellana, teniendo en cuenta el género literario la biografía..	Documento del seguimiento al proyecto colaborativo propuesto.	Agosto 15
<b>Heteroevaluación</b>	Aplicación de prueba escrita, sobre conceptos de las NTIC's.	Pruebas Escrita diseñada en la plataforma Virtual FUM. Con sus respectivos puntajes acumulados.	Agosto 29
	Monitoreo Permanente del trabajo de los estudiantes a través de la plataforma virtual de la FUM.	Utilización de las diferentes herramientas que provee la plataforma. Una por semana. Ver planeación en la Plataforma Virtual FUM.	Agosto 1 a Septiembre 12

**7. ACTIVIDADES DE TRABAJO INDEPENDIENTE**

**TIEMPO ESTIMADO: 15 horas**

Cada estudiante hará un seguimiento a cada actividad sugerida en la plataforma de Educación Virtual de la FUM. Allí encontrará las orientaciones para el trabajo independiente en el sistema de créditos.

7

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA MONSERRATE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA CASTELLANA**  
**PLAN EN CRÉDITOS ACADÉMICOS**  
**PROGRAMA SINTÉTICO-2006\_2**

**7. BIBLIOGRAFÍA**

- [Http://ccwf.cc.utexas.edu/~jbharris/Virtual-Aarchitecture/idnex.html](http://ccwf.cc.utexas.edu/~jbharris/Virtual-Aarchitecture/idnex.html).
- Cómo Elaborar un Proyecto (Guía para diseñar). Miguel, Ander-Egg. Editorial, Lumen/Hvmanitas.1998.
- Los Proyectos en el Aula Hacia un Aprendizaje Significativo. Starico, Mavel.
- Cómo Elaborar Proyectos. Cerda G. hugo. Editorial Magisterio.1998.
- Excell 2000 Paso a Paso. Microsoft Corporation.
- Word 2000 Microsoft Corporation.
- Power Point 2000 Microsoft Corporation.
- Microsoft FrontPage 98. Stepheb L. Neison. Editorial Mac Graw-Hill. 1998
- Métodos de Investigación en Psicopedagogía. Buendía, E. Leonor. MacGraw-Hill.
- La Escuela: Un espacio común de la Investigación y de la innovación. María E. Arciniegas. 1991.
- Mapas conceptuales. Ontoria, Antonio. Editorial. Nacea.
- Los Mapas conceptuales en el aula. Editorial Magisterio 1996.