



Asignatura: INFORMÁTICA I	Teórico X	Semestre: I
	Práctico X	Docente: Samir Rubio Gálvez

FUNDAMENTACIÓN

Con la asignatura Informática Básica I se sientan las bases conceptuales a nivel de los sistemas informáticos, su arquitectura y esquemas de funcionamiento teniendo como fundamento el reconocimiento del sistema (hardware, software e Internet) como objetos centrales de estudio.

La relativa y creciente apertura hacia el uso del computador en la educación, esta relacionada con el creciente impacto que la tecnología informática ha tenido en el mundo moderno, de allí la importancia, de que los futuros profesionales tengan un conocimiento básico del funcionamiento y arquitectura de este gran sistema de información así, como de las herramientas utilitarias más utilizadas en el mundo actual como son el Internet, los procesador de texto, las hoja de calculo y los presentadores gráfico, buscando no sólo conocer su filosofía de manejo, sino su aplicabilidad en las actividades laborales con miras a solucionar problemas de su quehacer profesional.

Lo fundamental en esta asignatura es que el estudiante de la Universidad de Córdoba, mediante las experiencias adquiridas que tengan con la máquina y con la orientación del docente, comprenda las características básicas del computador, su potencial y limitaciones. Igualmente será importante que sepa usarlo apropiadamente dentro del conjunto de aplicaciones que son relevantes para su campo de acción.

OBJETIVOS GENERALES EDUCATIVOS

- Formar de manera estructural al estudiante en el manejo de las plataforma de gestión académica y de educación virtual.
- Habilitar a los estudiantes de la Universidad de Córdoba en el uso de computador, aprovechando todas sus potencialidades con el manejo de herramientas de utilidad.
- Iniciar al estudiante en el área de tecnología e informática, para manejar y evaluar conceptos, principio y técnicas sobre información con el uso de herramientas de utilidad, haciendo empleo de sus propios criterios en cuanto a la utilización y aplicación en sus actividades, con un enfoque pedagógico y creativo.
- Demostrar el dominio y entendimiento del funcionamiento de la máquina, haciéndola relevante para las labores educativas, investigativas, administrativas y laborales.
- Asumir una función de liderazgo a cerca de la aplicación de las herramientas computaciones, como procesador de texto, hoja de cálculo y presentador gráfico en los diferentes niveles y áreas del saber.



OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Instruir en el manejo de la plataforma de gestión académica (Academusoft), al igual que las plataformas de educación virtual (Aves y/o Moodle), como fundamentos para su vida universitaria.
- Lograr en los estudiantes la adquisición de los conocimientos básicos para la aplicación del computador en las diferentes disciplinas del saber, buscando desarrollar nuevas estrategias en la solución de problemas con apoyo informático en su quehacer profesional.
- Analizar las potencialidades del computador y darles la aplicabilidad desde una perspectiva innovadora, creativa y didáctica.
- Desarrollar proyectos que involucren el uso del computador como herramienta útil en la solución de problemas propios de la carrera y en general del entorno.
- Integrar como usuarios, los recursos informáticos a su trabajo personal y profesional.
- Aplicar los conceptos teóricos, adquiridos en clase, en el desarrollo de talleres, laboratorios, seminarios para explicar el funcionamiento y utilidad del computador.

COMPETENCIAS

Saber:

- Manejar de manera correcta las plataformas de apoyo académico.
- Identificar los componentes básicos de un sistema de cómputo.
- Establecer diferencias entre hardware y software.
- Diferenciar las clases de software.
- Conocer los comandos básicos para el manejo de las aplicaciones del paquete office.
- Reconocer los conceptos básicos para el uso y manejo de Internet.

Saber hacer:

- Consultas de su historial académico, notas etc. Hacer cancelación de materias, matriculas entre otras.
- Ingresar a descargar material de las aulas virtuales, participara en actividades tales como foros, Chat's etc.
- Manipular correctamente el computador y sus partes fundamentales (Teclado, mouse, impresora, etc.).
- Manejar y administrar correctamente el sistema de archivos mediante el explorador de windows.
- Generar y dar formatos específicos a textos, tablas, gráficos y presentaciones mediante el uso del paquete office.
- Realizar búsquedas sencillas de información en Internet.



PLAN TEMÁTICO

1. Internet
2. Sistema de computo
3. Esquema básico del hardware
4. Esquema básico del software
5. Sistemas operativos
6. Sistema de aplicación (Word, Excel, PowerPoint)

MANEJO DE SISTEMA DE CONTENIDOS

1. Internet
 - Entorno
 - Desarrollar una actividad de búsqueda.
 - Correo Electrónico
 - Aula Virtual
 - Academusoft
2. Introducción general a la informática.
 - Contextualización de la informática en la carrera.
 - Conceptos generales.
 - Elementos generales de la informática.
3. Sistema de cómputo.
 - Concepto
 - Clasificación
 - Estructura funcional de los computadores
 - Componentes del hardware.
4. Esquema básico del software
 - Concepto
 - Clasificación.
5. Sistema operativo(Windows)
 - Generalidades
 - Elementos del entorno Windows
 - Descripción ventana de Windows
 - Botón INICIO
 - Panel de control
 - Explorador
6. Sistema de aplicación Word
 - Entorno
 - Manejo de herramientas



- Desarrollo de aplicaciones
 - Combinación de correspondencia
7. Sistema de aplicación Excel
 - Entorno
 - Manejo de formulas y funciones
 - Ejercicios prácticos.
 8. Sistema de aplicación PowerPoint.
 - Entorno
 - Elaboración de diapositivas
 - Crear una presentación

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

Las estrategias metodológicas se desarrollarán con el objetivo de satisfacer una necesidad educacional real, proporcionando información a los estudiantes acerca del manejo y funcionamiento del computador, así como de las aplicaciones de los recursos informáticos a nivel empresarial y educativo.

La experiencia he demostrado que cuando el aprendiz realiza en la práctica la aplicación de la teoría, el aprendizaje es mucho más significativo y efectivo.

Por ello aplicaremos estrategias que conduzcan a este fin, tales como: realización de talleres y prácticas en las salas o laboratorios de informática, paralelos al desarrollo de la informática teórica.

En cada actividad se describe el propósito, los materiales necesarios, tiempo de realización, conocimientos requeridos e información adicional para el buen suceso de la misma.

Algunas actividades están proyectadas para que los alumnos las desarrollen en horas extra-clase a través de bibliografía sugerida, como consulta y complemento de los conocimientos ofrecidos.

Se desarrollaran encuentros virtuales mediante la plataforma Aves y/o Moodle, que permite que los estudiantes a través de herramientas como el Internet desarrollen habilidades de auto aprendizaje.

El trabajo se desarrollará en dos niveles: Teórico y práctico.

Sesiones teóricas: Canalizan los nuevos conocimientos procurando iniciar e incitar un debate pedagógico que, a partir de lluvia de ideas y argumentos les ayude a elaborar un criterio personal y fundamentado. Estos criterios incluyen:



FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE INFORMATICA
Área de Informática Educativa

*Universidad
de Córdoba,
comprometida
con el
desarrollo
regional.*

- La introducción y exposición de nuevos temas sobre la arquitectura del computador y el funcionamiento del mismo.
- Presentación y exposición de experiencias reales que hayan hincado la integración de recursos computacionales a las actividades diarias.
- Análisis y discusión sobre las clases de software.
- Perspectiva conceptual y teórica a cerca del manejo de herramientas computacionales en su carrera profesional.

Sesiones practicas: La práctica se extiende a dos niveles: por un lado el trabajo encaminado a proporcionar a los estudiantes el adiestramiento suficiente para que se sienta seguro en el uso de los materiales computarizados y por otro lado la aplicación creativa didáctica de estos recursos en la solución de problemas empresariales y en la educación.

BIBLIOGRAFÍA

Hennesey Patterson. ARQUITECTURA DE COMPUTADORES.
Editorial McGraw-Hill 1997

Alcalde Eduardo. INFORMATICA BASICA. Editorial McGraw-Hill. 1996

Prieto Alberto, Lloris Antonio. INTRODUCCIÓN A LA INFORMATICA. Editorial McGraw-Hill.

Alvaro Galvis. INGENIERIA DE SOFTWARE EDUCATIVO. Universidad de los Andes. 1997.



FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE INFORMATICA
Área de Informática Educativa

*Universidad
de Córdoba,
comprometida
con el
desarrollo
regional.*