



PROGRAMA DE ESTUDIOS

I. IDENTIFICACIÓN

- ❖ **Carrera:** Licenciatura en Ciencias de la Educación.
- ❖ **Materia:** Optativa I (Introducción a la Informática)
- ❖ **Curso:** Segundo.
- ❖ **Horas Cátedras:**
 - **Semanales:** 7 (Teóricas: 4 – Prácticas: 3).
 - **Anuales:** 245.
- ❖ **Código:** CE19.
- ❖ **Pre requisito:** CPA.

II. FUNDAMENTACIÓN

La investigación como medio del descubrimiento de los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos, posee los mecanismos suficientes, para orientar y conducir las actividades y los procesos hacia el logro de los objetivos en la búsqueda de la verdad en el campo de la conducta humana, tanto como en lo técnico y tecnológico. Constituye así un medio eficaz e indispensable para quienes buscan realizar un trabajo científico.

La realización de los trabajos científicos, conforma uno de los fines más elevado de la Universidad, por lo que la misma exige ayudar al estudiante a prepararse formalmente en la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas para el trabajo científico, reflexivo, ordenado y crítico. La orientación que se brindará a los estudiantes, será válida para los mismos en el sentido directo, operativo y aplicativo en la realización de investigaciones en el campo de la conducta humana, así como para la elaboración de trabajos en distintos niveles de formación profesional.

III. COMPETENCIAS GENÉRICAS

- Utilizar tecnologías de la información y de la comunicación.
- Comunicarse con suficiencia en las lenguas oficiales del país y otra lengua extranjera.
- Trabajar en equipos multidisciplinarios.
- Ajustar su conducta a las normas éticas universalmente establecidas.
- Asumir el compromiso y la responsabilidad social en las actividades emprendidas hacia la búsqueda del mejoramiento de la calidad de vida.
- Formular, gestionar, participar y ejecutar proyectos.
- Demostrar compromiso con la calidad.
- Manifestar actitud emprendedora, creativa e innovadora en las actividades inherentes a la profesión.
- Poseer capacidad de autoaprendizaje y actualización permanente en la formación profesional.
- Actuar de conformidad a los principios de prevención, higiene y seguridad en el Trabajo.
- Actuar con autonomía.
- Demostrar razonamiento crítico y objetivo.
- Poseer capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
- Identificar, plantear y resolver problemas.
- Tener capacidad de adaptarse a situaciones nuevas y cambiantes.

IV. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Aplicar los conocimientos de la didáctica para diseñar y operacionalizar acciones pedagógicas y utilizar las tecnologías de la información y comunicación, según los niveles educativos, ciclos, áreas del conocimiento, siguiendo los principios curriculares.



V. APRENDIZAJES ESPERADOS

- Desarrollar las técnicas propias de solución de problemas utilizando computadoras, indispensables en la formación actual de profesionales y en las aplicaciones a disciplinas de uso cotidiano.
- Reconocer las limitaciones y el potencial de la computadora como auxiliar en la solución de problemas.
- Adquirir destrezas en el uso de herramientas computacionales para la utilización en las distintas asignaturas de la carrera, así como para las distintas actividades académicas, con el rigor científico que se requiere.
- Propiciar la interdisciplinariedad entre las asignaturas que componen la malla curricular de la carrera.
- Generar espacios pedagógicos para el desarrollo de conocimientos y destrezas en el uso eficiente de herramientas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
- Asesorar en la búsqueda de informaciones en Internet con la utilización eficiente de buscadores, suscripciones y acceso a foros, bibliotecas virtuales, bases de datos, software para la gestión de bibliografía.
-

VI. CONTENIDOS

Unidad I: Microsoft Word.

- Distintas formas de iniciar el programa.
- Guardado de documentos.
- Elementos de una pantalla de Word.
- Escribir y editar.
- Revisar y corregir.
- Formato de texto.
- Formato de párrafo.
- Diseño de página.
- Referencias.
- Tablas.

Unidad II: Microsoft Power Point.

- Asistente de autocontenido.
- Opciones de guardado.
- Edición de diapositivas.
- Control de objetos.
- Imágenes.
- Gráficos.
- Organización de presentaciones.
- Exportar diapositivas.
- Imprimir.

Unidad III: Tecnologías de la Información y la Comunicación.

- Internet.
- Navegador web.
- Motores de búsqueda.
- Descarga de archivos en distintos formatos.
- Correo electrónico.
- Disco duro virtual.
- Plataformas educativas.
- Bibliotecas virtuales.
- Bases de datos.
- Software gestor de bibliografía.
- Presentación en multimedia online.



VII. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

El desarrollo de las clases de la asignatura será totalmente práctico, en el laboratorio de Informática. Las mismas tendrán como base el desarrollo a partir de guías didácticas, con la parte expositiva del docente y la atención individual de cada estudiante.

En cada clase se desarrollarán ejercitatorios prácticos, a fin de poder afianzar los contenidos desarrollados.

Se apuntará al fortalecimiento de los contenidos que sean de mayor relevancia para su formación académica, como futuros profesionales docentes del área de matemática.

VIII. EVALUACIÓN

Las evaluaciones estarán de acuerdo con las estrategias de enseñanza aprendizaje, será procesual y pueden ser: pruebas escritas, orales, prácticas, grupales.

Se registrará por el sistema de evaluación vigente en la Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y Cultura Guaraní, con una evaluación diagnóstica, a fin de establecer los conocimientos previos de los estudiantes.

Durante el desarrollo de las clases se realizarán evaluaciones diarias, de manera formativa, con el propósito de fijar los contenidos desarrollados.

La asignatura tendrá evaluaciones sumativas parciales, de forma práctica. Las mismas serán de acuerdo a los objetivos de cada contenido desarrollado, con criterios establecidos con antelación.

Para el cierre de la asignatura, se aplicará una evaluación final, consistente en la elaboración de documentos de ofimática.

IX. BIBLIOGRAFÍA

- APA. (2010). *Manual de publicaciones de la American Psychological Association*. Colombia: Manual Moderno.
- Bishop, P. (2006). *Conceptos de informática*. Madrid: Anaya.
- Deitel, M. (2007). *Sistemas operativos*. Madrid: Unilibro.
- Fernández, G. (2006). *Fundamentos de Informática*. Madrid: Alianza.
- López García, G. (2005). *El ecosistema digital: Modelos de comunicación, nuevos medios y público en Internet*. Valencia: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Valencia.
- Orihuela, J. (2006). *La revolución de los blogs. Cuando las bitácoras se convirtieron en el medio de comunicación de la gente*. Madrid: La Esfera de los Libros.
- Palomo López, R., Ruiz Palmero, J. y Sánchez Rodríguez, J. (2006). *Las TIC como agentes de innovación educativa*. Sevilla: Junta de Andalucía, Consejería de Educación.
- Pareja, C. y otros. (2008). *Introducción a la informática: aspectos generales*. Barcelona: RA-MA.
- Reglamento de Trabajo Final de Grado. (2015). Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y Cultura Guaraní.
- Simmons, G. (2006). *Los ordenadores de la quinta generación*. Madrid: Díaz de Santos.
- Tongia, R. (2004). *Tecnologías de la información y las comunicaciones para el desarrollo sostenible. Definición de un programa mundial de investigación*. Washington: Allied Publishers.