



PROGRAMA DE ESTUDIOS

I. IDENTIFICACIÓN

- ❖ **Facultad:** Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y Cultura Guaraní
- ❖ **Carrera:** Licenciatura en Psicología
- ❖ **Asignatura:** Informática
- ❖ **Curso:** 1º
- ❖ **Código:** PS3A
- ❖ **Requisitos:** CPA
- ❖ **Régimen:** Semestral.
- ❖ **Carácter:** Obligatorio.
- ❖ **Área de conocimiento:** General
- ❖ **Horas semanales presenciales:** 3 (Teóricas: 1 – Prácticas: 2)
- ❖ **Total de Horas presenciales:** 96
- ❖ **Créditos:** 5

II. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Sin duda alguna que la comunicación es la ciencia que, en nuestra época, ha alcanzado el más extraordinario desarrollo y que ha permitido junto con los más notables avances científicos y tecnológicos que, tanto los individuos como los pueblos del mundo entero, se acerquen, se conozcan y se comprendan cada día mejor.

Esto no significa que las tradicionales manifestaciones del lenguaje oral y escrito, como las cartas, telegramas, solicitudes, lecturas, composiciones, disertaciones hayan quedado obsoletas, sino que han sido complementados por técnicas audiovisuales modernas como el fax, la televisión, la radio, el teléfono con imágenes del emisor y receptor.

Todo esto hace nacer la urgente necesidad y responsabilidad de que todos debemos conocer en profundidad, los aspectos más significativos de la comunicación, que tanto inciden en las aulas como en las empresas.

III. COMPETENCIAS GENÉRICAS

1. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis
2. Responsabilidad social y compromiso ciudadano



3. Capacidad de comunicación en castellano y en un segundo idioma
4. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación
5. Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas
6. Capacidad de trabajo en equipo
7. Capacidad para formular y gestionar proyectos
8. Responsabilidad social y compromiso ciudadano con la calidad de vida de las personas
9. Respetar la diversidad individual y sociocultural.
10. Comprender los fundamentos y principios éticos que atañen al quehacer profesional y científico.

IV. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Realizar investigación científica en el área de la Psicología.
2. Elaborar informes y proporcionar el resultado de las acciones profesionales de evaluación, diagnóstico, intervención e investigación a diferentes públicos.
3. Asumir el compromiso ético de la práctica psicológica.
4. Realizar diagnósticos y evaluaciones psicológicas a través del empleo de métodos y técnicas de la Psicología
5. Proporcionar información resultado de las acciones profesionales de evaluación, diagnóstico, intervención e investigación a diferentes públicos

V. RESULTADOS DE APRENDIZAJES

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 y en su posterior desempeño profesional, específicamente en:

El manejo de programas computacionales existentes en el mercado que son usados como herramientas en las asignaturas de la carrera.

La integración de las aplicaciones computacionales.

Conceptos de seguridad: respaldo de información, virus, antivirus.

Elaboración de notas, informes, documentos institucionales, monografías, investigaciones en general.

Propiciar la interdisciplinariedad entre las asignaturas que componen las mallas curriculares de las carreras en cuestión.

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's)



Asesorar en la búsqueda de informaciones en Internet con la utilización eficiente de buscadores, suscripciones y acceso a foros, bibliotecas virtuales, etc.

VI. DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD 1 – INTRODUCCIÓN USO DE LA COMPUTADORA

- La computadora personal. Concepto. Datos, información y procesamiento de datos. Tipos de procesamiento de datos. Breve historia.
- Partes de la computadora. Hardware y Software, concepto, ejemplos. Hardware: unidad central de procesos (CPU), memoria RAM y ROM, diferencias. Unidades de entrada, salida y almacenamiento. Software: tipos de software.

UNIDAD 2 –SISTEMA OPERATIVO

Windows. Interfaz gráfica. Componentes de pantalla, ventanas, propiedades, acceso directo, carpetas, barras de tarea.

UNIDAD 3 –PROCESADOR DE TEXTO: MICROSOFT WORD 2010

INICIAR WORD

- Abrir y/o crear un documento.
- Guardar, opciones de guardado.

ELEMENTOS DE UNA PANTALLA EN WORD

- Lista de opciones: grupos de comandos, formas de uso.
- Barra de estado: contenido.
- Reglas.
- Barra de desplazamiento.
- Tipos de visualización de pantallas: normal, diseño de página, esquema, documento maestro, pantalla completa, presentación preliminar, zoom.

ESCRIBIR Y EDITAR: FORMAS DEL PUNTERO, MENÚ CONTEXTUAL, BORRAR

- Copiar y mover: desde el menú y desde el botón de comando.
- Mover: usando la opción de seleccionar y arrastrar.
- Comandos: ir a, buscar y reemplazar texto y formatos.

REVISAR Y CORREGIR

- Ortografía: uso con sus variantes.

FORMATO DE TEXTO

- Fuente, estilo, tamaño y tipo: desde el menú y botones de comandos.
- Copiar formato.
- Mayúsculas y minúsculas.
- Letra capital.

FORMATO DE PÁRRAFO

- Sangría, espaciado, interlineado.



- Alineación y justificación.
- Tabulaciones.
- Bordes y sombreados.
- Numeración y viñetas.

DISEÑO DE PÁGINA

- Márgenes.
- Encabezados, pie de página, numeración, notas al pie, secciones.
- Configuración de impresiones.

GRÁFICOS Y MARCOS

- Imagen prediseñada: insertar, modificar tamaño, seleccionar, mover, ajustes.
- Autoforma: línea, relleno, modificaciones, sombreado.
- WordArt: crear, editar, alinear.

TABLAS

- Crear: filas y columnas.
- Autoformas: seleccionar y aplicar.
- Insertar y/o eliminar filas y columnas.
- Mover y/o copiar.
- Modificar tamaño.
- Unir o dividir celdas.
- Convertir: texto en tabla, tabla a texto.

UNIDAD IV – PRESENTACIÓN: MICROSOFT POWER POINT 2010

INICIAR: USO DEL ASISTENTE DE AUTOCONTENIDO

- Iniciar una plantilla.
- Insertar y eliminar diapositivas.
- Opciones de guardado.
- Diseño de la diapositiva.
- Organización de diapositivas en la vista de esquema.

IMÁGENES

- Imágenes prediseñadas.
- Uso de gráficos.
- Objetos WordArt.

CONTROL DE OBJETOS EN DIAPOSITIVAS

- Texto.
- Uso de la barra de herramientas de dibujo.
- Comandos mover, copiar, eliminar objetos.

ORGANIZACIÓN DE PRESENTACIONES CON DIAPOSITIVAS

- Organización.



- Clasificación.
- Efectos especiales.
- Animaciones, efectos a las diapositivas.
- Progresiones animadas.
- Exportar a Microsoft Word.

UNIDAD V – TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TICS)

INTERNET

- Navegador Web.
- Motor de búsqueda.
- Búsqueda y procesamiento de informaciones.

CORREO ELECTRÓNICO

- Creación.
- Envío y recepción de correos simples y con archivos adjuntos.

PLATAFORMA CLAROLINE

- Tares de investigación.
- Foros de discusión.
- Chat.

BLOGS EDUCATIVOS

- Análisis y discusión.

VII. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- ✓ Introducción expositiva a cargo del profesor.
- ✓ Análisis de temas a partir de representaciones y soluciones desarrolladas en el aula.
- ✓ Apertura permanente para las declaraciones que los estudiantes consideren necesarias.

VIII. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Evaluación diagnóstica al inicio del año.
- ✓ Evaluación formativa conforme al desarrollo de las distintas unidades programáticas.
- ✓ Evaluación sumativa mediante pruebas parciales, en forma escrita y práctica.
- ✓ Evaluación procesual en cada clase desarrollada.
- ✓ Presentación de trabajos en Microsoft Power Point al finalizar el año lectivo.



- ✓ Evaluación individual de las actividades de la plataforma Claroline.

IX. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- 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, Guillermo. (2005). El ecosistema digital: Modelos de comunicación, nuevos medios y público en Internet. Valencia. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Valencia.
- ORIHUELA, José Luis. (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, Rafael, RUIZ PALMERO, Julio y SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, José. (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.
- SIMMONS, G. (2006). Los ordenadores de la quinta generación. Madrid. Díaz de Santos.
- TONGIA, Rahul. (2004). Tecnologías de la información y las comunicaciones para el desarrollo sostenible. Definición de un programa mundial de investigación. Washington. Allied Publishers.
- Universidad de Harvard. Centro para el Desarrollo Internacional. (2002). Informe Global sobre Tecnología de la Información. Cambridge.