

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
"JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN"**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**SÍLABO DE INFORMÁTICA BÁSICA II**

**I. INFORMACIÓN GENERAL**

- 1.1 Depart. Académico: Educación Física
- 1.2 Escuela : Educación Física
- 1.3 Especialidad : Educación Física y Deportes
- 1.4 Profesor : Dr. Francisco J. Delgado Benites
- 1.5 Asignatura : INFORMÁTICA BASICA II
- 1.6 Ciclo : Noveno
- 1.7 N° de horas : Tres semanales (1HT y 2 HP)
- 1.8 N° de créditos : Tres
- 1.9 Ciclo académico : 2018-I
- 1.10 Correo electrónico: [jaxydell@hotmail.com](mailto:jaxydell@hotmail.com)
- 1.11 Teléfono : 943467062

**II. SUMILLA**

La asignatura de Informática básica II es de naturaleza teórica y práctico propone incorporar al estudiante en el uso del computador, ofreciendo su aplicación en el proceso aprendizaje, puesto se utilizan software aplicativo la que le permite que interactúan. La informática presenta la información de una manera didáctica, enriqueciendo los textos con la cual permite captar y retener la atención facilitando la retención del aprendizaje significativamente.

**III. COMPETENCIAS GENERALES**

Explica y desarrolla la organización de las comunicaciones través de nuevas tecnologías en redes, mejorando el proceso de aprendizaje.

**IV. UNIDADES DE APRENDIZAJE**

**1. Presentación**

| <b>CAPACIDADES</b>  | <b>CONTENIDOS</b>                                       | <b>SEMANA</b>   | <b>SESIONES</b> |
|---|---|-----------------|-----------------|
| Identifica en la presentación e importancia en la educación | Define la presentación, importancia y ventajas          | 5 <sup>a</sup>  | 1 y 2           |
| Conoce entorno de Power Point                               | Entorno de Power Point, abrir y cerrar una presentación | 16 <sup>a</sup> | 3 y 4           |
| Identifica las bondades de la barra de herramientas         | Crea una nueva presentación                             | 7 <sup>a</sup>  | 5 y 6           |
| Aplica imágenes prediseñadas                                | Imágenes prediseñadas                                   | 8 <sup>a</sup>  | 7 y 8           |

**2. Presentación**

| <b>CAPACIDADES</b>                     | <b>CONTENIDOS</b>                        | <b>SEMANA</b>   | <b>SESIONES</b> |
|--|--|-----------------|-----------------|
| Reconoce los textos de la diapositivas | Cambia la apariencia del texto           | 13 <sup>a</sup> | 25 y 26         |
| Inserta aformas, efectos y animación   | Autoformas, efectos y animación          | 14 <sup>a</sup> | 27 y 28         |
| Identifica del diseño del Power Point  | Componentes del diseño de la diapositiva | 15 <sup>a</sup> | 29 y 30         |
|  | Ejercicios prácticos y aplicaciones      | 16 <sup>a</sup> | 31 y 32 EE      |

### 3. Windows Movie Maker

| <b>CAPACIDADES</b>                             | <b>CONTENIDOS</b>                                    | <b>SEMANA</b>   | <b>SESIONES</b> |
|--|--|-----------------|-----------------|
| Identifica Windows Movie Maker                 | Define a Windows Movie Maker, importancia y ventajas | 9 <sup>a</sup>  | 17 y 18         |
| Conoce el entorno de Windows Movie Maker       | Entorno de Movie Maker Capturar Video                | 10 <sup>a</sup> | 19 y 20         |
| Identifica las funciones del software de video | Funciones de la edición de película                  | 11 <sup>a</sup> | 21 y 22         |
| Aplica el audio y la música                    | Coloca el audio y música a la película               | 12 <sup>a</sup> | 23y 24          |

### 4. Windows Movie Maker

| <b>CAPACIDADES</b>                     | <b>CONTENIDOS</b>                          | <b>SEMANA</b>   | <b>SESIONES</b> |
|--|--|-----------------|-----------------|
| Aplica los efectos a la película       | Efectos a la película                      | 13 <sup>a</sup> | 25 y 26         |
| Realiza la animación                   | Animación                                  | 14 <sup>a</sup> | 27 y 28         |
| Identifica la transición a la película | Componentes de la transición a la película | 15 <sup>a</sup> | 29 y 30         |
| Aprende a grabar el video              | Grabar el video                            | 16 <sup>a</sup> | 31 y 32 EE      |

## V. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

| <b>Cognitivas</b>  | <b>Aplicativas</b>  | <b>Formativas</b>  |
|--|---|--|
| Organizadores visuales<br>Diálogo y debate<br>Conferencias y exposiciones<br>Métodos activos y lógicos<br>Modulo Autoinstruccion | Tarea dirigida<br>Lecturas analíticas<br>Metacognición<br>Exposiciones temáticas<br>Práctica en Laboratorio | Autoevaluación<br>Actitud crítica<br>Juicio valorativo<br>Actitud innovadora |

## VI. RECURSOS, MEDIOS Y MATERIALES

Materiales: Pizarra, plumones, equipo audiovisual, guías de práctica, proyector multimedia e Internet.

Humanos: Docente, alumno, etc.

## VII. SISTEMA DE EVALUACIÓN

| <b>CRITERIOS</b>                               | <b>INDICADORES</b>                          | <b>INSTRUMENTOS</b>                   |
|--|---|---------------------------------------|
| Identifica la presentación                     | Explica los elementos de la presentación    | Autoevaluación del trabajo en equipo. |
| Identifica la presentación                     | Maneja el Power Point                       | Guía de observación                   |
| Identifica Windows Movie Maker                 | Maneja el Windows Movie Maker               | Evaluación de aprovechamiento         |
| Identifica las bondades de Windows Movie Maker | Maniobra el Windows Movie Maker             | Lista de cotejo                       |
| Reconoce el Windows Movie Maker                | Explica las ventajas de Windows Movie Maker | Metacognición                         |

## **VIII. BIBLIOGRAFÍA**

1. ELIZONDO, Rosa (2012). Tecnologías de multimedios - una perspectiva educativa. México. FONDO PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE PROYECTOS EDUCATIVOS EN MULTIMEDIOS,
2. LEÓN TRANTHEMBERG (2005). El impacto previsible de las nuevas tecnologías en la enseñanza y la organización escolar. Escuela de Directores y Gestión Educativa del Instituto Peruano de Administración de Empresas (IPAE).
3. PIMENTEL, J. (2013). Multimedia para todos. Lima: Editorial Hozlo S.R.Ltda.
4. DELGADO BENITES, JAVIER (2012). Modulo Autoinstruccionivo.

Huacho, marzo del 2018.

-----  
**Dr. Francisco Javier Delgado Benites**  
 Profesor Asociado T. P.