**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRION**

**FACULTAD DE EDUCACION**

**INFORMATICA BASICA I**

1. **INFORMACION GENERAL**
	1. Departamento Académico : Ciencias de la Educación y Tecnología.
	2. Escuela Académico Profesional : TECNOLOGICA
	3. Especialidad : Construcciones Metálicas
	4. Docente : Mg. Jaime Marcos Atanacio Rojas
	5. Asignatura : Informática Básica I
	6. Prerrequisito : Ninguno
	7. Código : 708
	8. Horas : 2 (1T, 1P)
	9. Créditos : 2
	10. Ciclo – semestre : VII – 2018 – I
	11. Correo electrónico : jaimate06@hotmail.com
2. **SUMILLA**

Hoy en día están surgiendo a pasos agigantados nuevas tecnologías de información que nos hacen la vida más cómoda y fácil, pero no solo esto, sino que también estas impactan el sector educativo. Los alumnos de la especialidad de Construcciones Metálicas deben considerar la informática como una alternativa más prometedora para elevar la calidad educativa en nuestra región.

En tal sentido en este ciclo está programada la asignatura de Informática I, donde se desarrollara las siguientes unidades de aprendizaje:

 **Unidades de Aprendizaje:**

 I UNIDAD : Conocimientos básicos de informática

 II UNIDAD : Ofimática – Word 2007

1. **OBJETIVOS.**
	1. **Objetivo General**
* Comprender los conceptos básicos de informática para aplicación en su vida cotidiana.
* Reconocer, las herramientas de entorno de oficina para su quehacer diario.
* Aplicar los principales programas y adaptarlos a la necesidad del joven estudiante de acuerdo a su profesión mejorando la calidad educativa de su especialidad.
	1. **Competencias de la asignatura.**
* Describe y reconoce las diferenciaciones de Computación e Informática.
* Identifica los diferentes tipos de software de oficina que existen en el mercado.
* Describe, reconoce y aplica los principales programas en la especialidad del alumno.
* Formula y valora los resultados posibles, de la funcionalidad de una web orientado a la formación del alumno.
1. **PROGRAMACION DE UNIDADES**

**I UNIDAD : Conocimientos básicos de informática**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CAPACIDADES** | **CONTENIDOS** | **SEMANA** | **SESIONES** |
| * 1. Determina que es Computación e Informática.
	2. Reconoce y desarrolla aplicaciones sobre Software y Hardware.
	3. Reconoce la importancia de la asignatura como parte importante de su formación profesional a fin de mejorar la toma de decisiones.
	4. Valora la utilidad del computador en su labor académica y trabajo.
 | * 1. Introducción. Conceptos básicos de Computación e Informática.
 | **1** | **Sesión 1** |
| * 1. Sistema operativo – Entorno Consola. Windows XP
 | **2** | **Sesión 2****Sesión 3** |
| * 1. Panel de control
 | **3** | **Sesión 4** |
| * 1. Explorador de Windows
 | **4** | **Sesión 5** |
| * 1. Búsqueda de información
 | **5** | **Sesión 6** |
| * 1. ¿Una plataforma de tele – enseñanza de software libre?

Fuente: Marta Capdevila D.Red Europea de Información. | **Sesión de Lectura** |
| * 1. **Parcial Nº 01**
 | **6** | **Sesión 7** |
| **BIBLIOGRAFIA:*** Manual básico de HTML

http://www.bolivia-internet.com/html/manualhtml.pdf* Curso Completo de HTML

htttp://es.tldp.org/Manuales-LuCAS/doc-curso-html/doc-curso-html.pdf* La web 2.0 y sus implicaciones en el mundo de la gestión de la información

http://www.calsi.org/2007/wp-content/uploads/2007/11/catuxa\_seonei.pdf |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CAPACIDADES** | **CONTENIDOS** | **SEMANA** | **SESIONES** |
| * 1. Reconoce distintos software en la elaboración de diseños web.
	2. Ofrecer a los estudiantes la oportunidad de revisar, diseñar y aplicar tópicos en Informática Educativa, teniendo en cuenta los criterios de su evaluación, estilos de aprendizaje y enseñanza en una relación alumno y maestro.
	3. Valora la importancia de un software de diseño y programación web en la construcción de aulas virtuales.
	4. Asume con responsabilidad en el desarrollo comprometido, en sus tareas de clase.
 | 2.1. Introducción, Dreanweaver CS4 | **8** | **Sesión 11****Sesión 12** |
| 2.2. Configuración de pagina | **Sesión 13** |
| 2.3. Formato de texto | **9** | **Sesión 14** |
| 2.4 Estilos | **Sesión 15** |
| * 1. Tablas
 | **10** | **Sesión 16** |
| * 1. Sistema E-Learning inteligente. Luis Alberto Alfaro Casas
 | **Sesión de Lectura** |
| * 1. Imagines en Firework CS4
 | **11** | **Sesión 17** |
| * 1. Insertando imágenes-Hipervínculos
 | **12** | **Sesión 18** |
| * 1. **Parcial Nº02**
 | **13** | **Sesión 19** |
| * 1. Insertando videos, animación
 | **14** | **Sesión 20** |
| 2..11. Diseñando con plantillas | **15** | **Sesión 21** |
| 2..12 Presentación de proyectos web | **16** | **Sesión 22** |
| 2.13 Evaluación Final – Examen Sustitutorio, Entrega de Promedios | **17** | **Sesión 23** |
| **BIBLIOGRAFIA:*** Libro de Dreanweaver

http://www.wiener.edu.pe/manuales2/2do-ciclo/DISENO-WEB/Dreamweaver8.pdf* Tutorial de Drenweaver

http://www.medcuantica.com/Dreanweaver/Dreanweaver01.pdf* Creando un sitio web con Photoshop y Dreanweaver

http://www.disenoymercadeo.com/libro-diseno.pdf |

**II UNIDAD : Ofimática: Word 2007**

1. **ESTRATEGIAS METODOLOGICAS**

Las sesiones de aprendizaje combinaran la exposición del docente con la participación activa de los estudiantes para desarrollar informática en su campo de acción.

1. **RECURSOS, MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS**

Para el desarrollo de los contenidos los estudiantes contaran con ayudas de equipos:

* Equipos: Proyectos Multimedia, Computador Personal
* Materiales: Manual del docente u/o CD`s U.S.B
1. **EVALUACION**

La evaluación del aprendizaje es un juicio que refleja logros y deficiencias de la enseñanza – aprendizaje. Es integral porque evalúa aprendizajes conceptuales, procedimentales y Actitudinales de los alumnos.

Los rubros y procedimientos de evaluación son:

* **P1**: (Nota parcial Nº 01 + Nota Eval. Oral Nº 01)/2 x 0.35
* **P2:** (Nota parcial Nº 21+ Nota Eval. Oral Nº 02 )/2 x 0.35
* **P3**: Promedio de eval. De trabajos académicos x 0.30
* **Promedio Final: P1+P2+P3**

Nota: El Alumno (a) que obtuviese 30% de inasistencias, será automáticamente considerado como desaprobado. Esto quiere decir: 05 Faltas

1. **FUENTES DE INFORMACION**
	1. **Direcciones URL`s**
* Manual básico de HTML

http://www.bolivia-internet.com/html/manualhtml.pdf

* Curso Completo de HTML

htttp://es.tldp.org/Manuales-LuCAS/doc-curso-html/doc-curso-html.pdf

* La web 2.0 y sus implicaciones en el mundo de la gestión de la información

http://www.calsi.org/2007/wp-content/uploads/2007/11/catuxa\_seonei.pdf

* Libro de Dreanweaver

http://www.wiener.edu.pe/manuales2/2do-ciclo/DISENO-WEB/Dreamweaver8.pdf

* Tutorial de Drenweaver

http://www.medcuantica.com/Dreanweaver/Dreanweaver01.pdf

* Creando un sitio web con Photoshop y Dreanweaver

http://www.disenoymercadeo.com/libro-diseno.pdf

Huacho, Marzo del 2018.

 **…………………………………………………**

 **ATANACIO ROJAS, Jaime Marcos**

 **Docente Asociado Facultad Educación**