



Universidad Veracruzana

Programa de Estudio COMPUTACIÓN BÁSICA

0. Área Académica

Cualquiera

1. Programa educativo

Cualquiera

2. Facultad

Cualquiera

3. Código

FBGR 00001

4. Nombre de la experiencia educativa

Computación Básica

5. Área curricular

5.1 Básica general x	5.2. Iniciación a la disciplina	5.3. Disciplinar	5.4. Terminal	5.5. Electiva
-------------------------	------------------------------------	------------------	---------------	---------------

6. Proyecto integrador.

Cualquiera

7. Academia(s)

Computación Básica

8. Requisito(s)

8.a. Prerrequisito(s): Ninguno

8.b. Correquisito(s): Ninguno

9. Modalidad

Taller

10. Características del proceso de enseñanza aprendizaje

10.1 Individual	10.2 Grupal X	10.2.1 Número mínimo: 40
		10.2.2 Número máximo: 60

11. Número de horas de la experiencia educativa

11.1 Teóricas: 0

11.2 Prácticas: 6

12. Total de créditos

6

13. Total de horas

90

14. Equivalencias

Ninguna

15. Fecha de elaboración/modificación

15.a. 23/junio/2003

16. Fecha de aprobación

15.b.

15.c.

17. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación.

Alberto Arriaga Parada, Manuel I. Martínez, Raquel Martínez, Silvia García Ramírez, Rafael Córdoba Del Valle, Cecilia Enzastiga Ramírez, Leticia Chávez Díaz, Verónica Hernández Pérez, Olga Lidia Acosta López, Carlos Escudero Pérez, Jorge Quiroz Barradas, Bernardo Cordoba Arredondo.

18. Perfil del docente

Grado de licenciatura en informática o en sistemas computacionales administrativos o grado de licenciatura en cualquier área de conocimiento con la certificación de las habilidades de computo a través de un examen aplicado por la Academia Estatal de la experiencia educativa de computación básica del MEF. Preferentemente que conozca el MEF y la didáctica del taller.

19. Espacio

Institucional: Centro de Computo

20. Relación disciplinar

Disciplinar

21. Descripción mínima

Esta experiencia se ubica en el Área de Formación Básica General del Modelo Educativo Integral Flexible, debido a que es indispensable para la formación integral del estudiante, quien con esta experiencia desarrolla las habilidades computacionales básicas, generando actitudes de respeto, apertura, colaboración, responsabilidad, y compromiso, que le permitan desarrollar las competencias comunicativas y de autoaprendizaje, valiéndose de la modalidad distribuida, que connota llevar las estrategias de enseñanza-aprendizaje de manera presencial o a distancia (síncrona o asíncrona). El desempeño de la unidad de competencia

se evidencia mediante la observación presencial, el envío de ejercicios a través de Internet; la presentación y defensa del trabajo final elaborado a través de la experiencia, que cumpla con los criterios de evidencia en la aplicación de los contenidos del programa, entrega oportuna, presentación adecuada, redacción clara, coherencia y pertinencia.

22. Justificación

La globalización económica, social, política y cultural junto con los avances en las tecnologías de la información y comunicación, obligan al sector educativo a modificar las formas de enseñanza-aprendizaje, evaluación y los procedimientos administrativos, de tal manera que se contribuya a la distribución social del conocimiento para la formación integral de profesionales.

Con esta transformación se plantea al estudiante una nueva cultura en la adquisición del conocimiento y el desarrollo de habilidades, que le permitan de forma más autónoma, la obtención de información, razón por la cual el uso de las computadoras y las telecomunicaciones son fundamentales.

23. Unidad de Competencia

El estudiante utiliza la computadora como herramienta, para obtener, procesar y manejar información relacionada con las diversas áreas del conocimiento, con autonomía, responsabilidad y respeto, en sus actividades cotidianas y académicas, que le permitan estar inmerso en los dinamismos de la sociedad actual.

24. Articulación con los ejes

Se llevarán a cabo prácticas individuales y grupales, que le permitan al estudiante la adquisición y aplicación de conocimientos básicos de software y hardware, además de desarrollar las habilidades y destrezas computacionales básicas en un marco de colaboración, orden y respeto mutuo que le permitan fomentar las competencias de comunicación y de autoaprendizaje mediante el uso de los recursos y materiales didácticos.

25. Saberes

25.1 Teóricos	25.2 Heurísticos	25.3 Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> • Hardware y software <ul style="list-style-type: none"> ○ Componentes básicos de una computadora. ○ Encendido y apagado de una computadora ○ Hardware (componentes físicos): ○ Unidad central de proceso ○ memoria principal y secundaria ○ periféricos de entrada, salida y entrada/salida (teclado, mouse, monitor, impresora, unidades de disco, cd rom). ○ Software (programas) ○ Archivos (de programas y de datos) ○ De base (sistema operativo) ○ De aplicación, paquetería básica (Navegadores, Procesadores de Textos, Hojas de cálculo, Presentaciones Electrónicas). • Sistema operativo Windows <ul style="list-style-type: none"> ○ Escritorio y sus herramientas básicas ○ Barra de tareas, iconos, ventanas: elementos y operaciones, uso del ratón y teclado ○ Accesorios ○ Paint, block de notas, calculadora ○ Explorador de Windows: ○ Carpeta: crear, cambiar nombre, copiar, eliminar, cortar, pegar. ○ Archivo: copiar, cortar, pegar, cambiar nombre, eliminar. ○ Funciones con disquetes: formatear, copiar. ○ Tipos de menús ○ Virus y antivirus ○ Archivos PDF ○ Compactar y descompactar Archivos ○ Acrobat Reader 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificación de los componentes físicos (hardware) ➤ Encendido de la computadora. ➤ Apagado de la computadora. ➤ Identificación de los tipos de archivos ➤ Identificación de tipos de software (de base y de aplicación). ➤ Identificación de carpetas. ➤ Manejo de carpetas y diferentes tipos de archivos. ➤ Identificación de los elementos principales del Sistema Operativo Windows (escritorio, accesorios y explorador) ➤ Manejo de los elementos principales del Sistema Operativo Windows (escritorio, accesorios y explorador) ➤ Identificación de tipos de menús. ➤ Manejo de menús. ➤ Identificación de tipos de navegadores. ➤ Manejo del navegador. ➤ Manejo de buscadores de información. ➤ Manejo de Correo electrónico (crear, enviar, responder, archivos adjuntos, eliminar). ➤ Manejo del chat. ➤ Identificación de comunidades virtuales ➤ Manejo de comunidades virtuales ➤ Construcción de soluciones alternativas. ➤ Autoaprendizaje. ➤ Manejo de bitácora. ➤ Observación ➤ Análisis ➤ Selección del material a trabajar. ➤ Comprensión y expresión oral y escrita. ➤ Organización de la información. ➤ Argumentación 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Responsabilidad ✓ Respeto ✓ Compromiso ✓ Cooperación ✓ Tolerancia ✓ Apertura ✓ Disposición ✓ Honestidad ✓ Tenacidad ✓ Interés ✓ Autonomía ✓ Ética ✓ Autorreflexión ✓ Interés Cognitivo ✓ Autocrítica. ✓ Tolerancia a la frustración ✓ Confianza ✓ Disposición para la interacción y el intercambio de información ✓ Paciencia ✓ Colaboración ✓ Curiosidad ✓ Constancia ✓ Gusto ✓ Perseverancia ✓ Creatividad ✓ Imaginación ✓ Iniciativa ✓ Interés por la reflexión ✓ Solidaridad ✓ Respeto intelectual

25.1 Teóricos	25.2 Heurísticos	25.3 Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> • Internet <ul style="list-style-type: none"> ○ Navegadores: ○ Función, tipos, URL, plug-ins. ○ Características de motores de búsqueda de información, búsqueda avanzada. ○ Correo Electrónico: ○ Funciones básicas: crear una cuenta, ingresar y salir del correo, mandar un correo, responder un correo, adjuntar archivos, crear grupos, eliminar correo. ○ Chat (plática electrónica en tiempo real): ○ Comunicar un mensaje general y privado, transferir archivos. ○ Comunidades virtuales: ○ Creación, administración, ingreso. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Planeación del trabajo ➤ Relación ➤ Validación ➤ Planteamiento de hipótesis ➤ Resolución de hipótesis ➤ Intercambio de información ➤ Comparación ➤ Síntesis ➤ Clasificación ➤ Juicio ➤ Metacognición ➤ Transferencia ➤ Descripción ➤ Inferencia 	
<ul style="list-style-type: none"> • Procesador de textos (Word) <ul style="list-style-type: none"> ○ Inicio y cierre. ○ Elementos principales de la pantalla: ○ Barra de título, diferenciación entre ventana contenedora y de documento, barra de menú, barras de herramientas (estándar y de formato), regla, botones de vista, barras de desplazamiento, barra de estado, punto de inserción (cursor), marca de fin de párrafo y marca de fin de documento. ○ Archivo: ○ Abrir y cerrar, guardar, guardar como, configuración de página, presentación preliminar e impresión. ○ Edición: ○ Desplazamiento dentro del documento, seleccionar texto, cortar, copiar, pegar y borrar, hacer y deshacer. ○ Ver: ○ Encabezado y pie de página. ○ Insertar: ○ Número de página, salto de página, salto de columna, nota al pie, símbolo, imagen, tablas de contenido, tablas de ilustraciones. ○ Formato: ○ Fuente, párrafo, numeración y viñetas, bordes y sombreados. Columnas, tabulaciones, sangrías: menú y regla, letra capital ○ Herramientas: ○ Ortografía, Sinónimos. ○ Combinar correspondencia ○ Tabla: ○ Insertar una tabla, introducir datos en la tabla, insertar celdas, eliminar celdas, ancho de columna y altura de fila, unir celdas, convertir texto a tabla, convertir tabla a texto, formato a tabla. ○ Ventana: ○ División de la ventana de documento. ○ Ayuda: ○ Consulta. ○ Barra de herramientas de Dibujo: ○ WordArt, cajas de texto, figuras geométricas, autoformas, líneas, insertar prediseñadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificación de las diferentes formas de iniciar. ➤ Cierre de la aplicación . ➤ Identificación de los elementos principales de la pantalla. ➤ Manejo de los elementos principales de la ventana ➤ Manejo de la barra de menús: archivo, edición, ver, insertar, formato, herramientas, tabla, ventana y ayuda. ➤ Manejo de las barras de herramientas estándar, formato y dibujo. ➤ Desarrollo de destrezas psicomotoras. ➤ Búsqueda de información ➤ Selección de información ➤ Análisis de la información. ➤ Elaboración de un documento. ➤ Manejo de la regla ➤ Manejo de tablas ➤ Manejo de división de la ventana del documento activo. ➤ Manejo de la ayuda ➤ Identificación de tipos, aplicaciones y formato de gráficos. ➤ Manejo de referencias absolutas, mixtas y relativas. ➤ Manejo de Libros y hojas. ➤ Manejo de la barra de menús: archivo, edición, ver, insertar, formato, herramientas, datos y ventana. ➤ Búsqueda de información inglés y español. 	

25.1 Teóricos	25.2 Heurísticos	25.3 Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de cálculo (Excel) <ul style="list-style-type: none"> ○ Inicio y cierre. ○ Pantalla principal: ○ Barra de título, diferenciación entre ventana contenedora y de documento, barra de menú, barras de herramientas, barra de fórmulas, área de referencia o cuadro de nombres, barras de desplazamiento, barra de estado, encabezado de filas, columnas y líneas de división ○ Libros y hojas: ○ Etiquetas , de hojas, mover de lugar, agregar, cambiar nombre, eliminar ○ Archivo: ○ Abrir y cerrar, guardar, guardar como, configuración de página, área de impresión, presentación preliminar, impresión ○ Edición de celdas: ○ Captura de información (tipos de datos, texto, números, fórmulas); seccionar celdas continuas y discontinuas; copiar, cortar, pegar, mover y borrar; hacer y deshacer; eliminar. ○ Insertar: ○ Imágenes, filas, columnas, celdas, formulas, funciones:(promedio, suma, máximo, mínimo, si, contar.si); tipo, función, Referencias absolutas, mixtas y relativas. ○ Formato: ○ Celda, Número, Alineación, Fuente, Borde, Autoformato, formato de gráficas. ○ Datos: ○ Filtros, Gráficos y Tablas dinámicas, subtotales, Búsquedas referenciales. • Presentaciones Electrónicas (Power Point) <ul style="list-style-type: none"> ○ Criterios de elaboración ○ Inicio y cierre ○ Elementos principales de la pantalla: ○ Barra de título, de menú, de herramientas, de desplazamiento, de estado. ○ Tipos de visualización: ○ Ver diapositiva, esquema, clasificador de diapositivas, presentación. ○ Manejo de diapositiva: ○ Insertar, eliminar, mover, efectos de animación, progresión y transición de las diapositivas, ○ Texto en Power Point: ○ Agregar y editar texto, formato del texto ○ Objetos: ○ Dibujar, (selección, copiar, cortar, pegar, mover y borrar), edición (ajuste, cambio de forma, texto dentro de objetos), atributos (fondo, el marco, la sombra). ○ Imágenes: ○ prediseñadas, alineamiento, rotación, agrupamiento, apilamiento, interactividad. ○ Estética de la presentación: ○ plantillas de diseño, impresión. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Selección de información ➤ Análisis de la información. ➤ Elaboración de un documento. ➤ Manejo modos de visualización ➤ Manejo de diapositivas. ➤ Manejo de textos, objetos e imágenes. ➤ Utilización diferentes plantillas de presentación ➤ Manejo de criterios para la elaboración de una presentación. ➤ Manejo de los efectos de transición y progresión. 	

26. Estrategias metodológicas

26.1 De aprendizaje:	26.2 De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> • Uso de los recursos multimedia disponibles. • Participación en las exposiciones presenciales. • Apoyarse en estudiantes monitores. • Participar activamente en el grupo de trabajo. • Realización de prácticas individuales en el equipo de computo apoyadas por los manuales impreso y en línea o por el facilitador. • Consulta de las fuentes de información impresas o en línea. • Realización de las tareas individuales y grupales. • Discusiones o debates en línea y fuera de línea sobre temas de interés. • Realización de prácticas individuales, presenciales o a distancia. • Ejercicios de auto evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación diagnóstico. • Identificación de estudiantes monitores. • Planificación de actividades a realizar. • Exposición presenciales del tema. • Asesoría incidental. • Discusión dirigida. • Organización de grupos de trabajo. • Tareas de estudio independiente del Manuales en línea e impresos. • Ejecución de prácticas individuales en equipo de computo en presencia del facilitador. • Conducción de prácticas. • Enseñanza incidental. • Discusión acerca del uso y valor del conocimiento. • Exposición de motivos y metas. • Foros. • Debates • Objetivos y propósitos del aprendizaje • Preguntas intercaladas • Diálogos simultáneos.

27. Apoyos educativos

27.1 Materiales didácticos	27.2 Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none"> • Manuales impresos y en línea. • Internet. • Multimedia de Combas. • Programa del Curso • Libros 	<ul style="list-style-type: none"> • Pintarrón • Marcadores. • Equipo de Cómputo (PC o Thin Client) • Programas (aplicaciones) • Cañón • Conexión a internet. • Periféricos (impresora, scanner) • Discos

29. Evaluación del desempeño

29.1 Evidencia(s) de desempeño	29.2 Criterios de desempeño	29.3 Campo(s) de aplicación	29.4 Porcentaje
Evaluación de la unidad I elaboración de un diagrama	Fluidez	Centro de Cómputo institucionales y extra institucionales.	15%
Evaluación de la unidad II Examen Parcial	Pertinencia	Centros de Auto acceso CADI.	20%
Evaluación de la unidad III Examen Parcial	Suficiencia	Aulas o Talleres de las experiencias educativas inglés, Habilidades del pensamiento, Lectura y Redacción.	25%
Evaluación de la unidad IV Examen Parcial	Claridad	Internet (a distancia)	25%
Evaluación de la unidad V Examen Parcial	Viabilidad		15%
	Cobertura		
	Colaboración grupal		

30. Acreditación

<ul style="list-style-type: none"> • Entregar los ejercicios y actividades en tiempo y forma. • Obtener por lo menos un 60% en las actividades presénciales. • Obtener por lo menos un 60% en los exámenes parciales.
--

31. Fuentes de información

31.1. Básicas

Manuales del Curso de computación básica impreso y en línea (<http://www.uv.mx/nme/>); curso de computación básica en línea, Manuales impresos o en línea de Windows, Word, Excel, PowerPoint, multimedia COMBAS de la primera unidad.

31.2. Complementarias

Libros, revistas, bibliotecas virtuales, salas de videoconferencias, multimedios,