

UNIVERSIDAD VERACRUZANA

CONTENIDO DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA

NOMBRE: COMPUTACION BASICA

PROGRAMA: PSICOLOGIA

NIVEL: LICENCIATURA

PLAN: 1999

PROYECTO INTEGRADOR

Area de Formacion Básica General

ACADEMICOS

Academia de Computación Básica

PERFIL DEL DOCENTE

Licenciatura en informática, sistemas computacionales administrativos, sistemas computacionales, informática administrativa e ing. en sistemas computacionales; o bien, grado de licenciatura en cualquier área de conocimiento con resultado satisfactorio en el proceso de demostración de competencias de las habilidades de cómputo aplicado por la academia estatal de la EE, o haber acreditado el Diplomado en Metodología del aprendizaje distribuido aplicado a la computación básica.

UNIDAD DE COMPETENCIA

En un ambiente donde predomina la responsabilidad, respeto, autonomía, interés cognitivo y compromiso, los estudiantes aplican herramts de cómputo básicas como la paq. de office, Internet y sist. operativo Windows x, para satisfacer necesidades de colaboración, fomento del autoaprendizaje.

ARTICULACION DE LOS EJES

A través de la disposición para el descubrimiento, apertura y constancia (eje axiológico), se realizan prácticas individuales y grupales (eje heurístico) que favorecen la adquisición de conocimientos básicos de software y hardware (eje teórico) para su aplicación en la experiencia de investigación (eje heurístico) que transversaliza las experiencias educativas.

DESCRIPCION

Esta experiencia se ubica en el Área de Formación Básica General (AFBG) del Modelo Educativo Integral Flexible (MEIF). El trabajo por semana comprende 6 horas prácticas para ofrecer al estudiante 6 créditos. La experiencia educativa de computación básica es un elemento clave para la formación integral de los estudiantes dado que promueve el uso de manera natural, permanente y eficiente de la paquetería básica y de fuentes de información en línea con un enfoque sustentable, para satisfacer necesidades de colaboración, investigación, comunicación y fomento del autoaprendizaje. En un ambiente donde prevalece el interés cognitivo y respeto a la diversidad cultural, los estudiantes aplican herramientas de cómputo básicas como la paquetería de office, Internet, y así cubrir las necesidades de colaboración, investigación, comunicación y de autoaprendizaje. La experiencia se apoya en el aprendizaje distribuido como estrategia metodologica central, como practicas individuales, grupales, búsque

JUSTIFICACION

En sus inicios la computadora y los conocimientos requeridos para operarla eran exclusivos de una elite, con el paso del tiempo las tecnologías de información y comunicación forman parte de las actividades cotidianas de la mayoría de los sectores de la sociedad. Actualmente, el uso de la tecnología es indispensable para facilitar la administración y comunicación de la información personal y profesional, asimismo acerca a los individuos a la diversidad cultural. En este sentido, la experiencia educativa de computación básica es un elemento clave para la formación integral de los estudiantes dado que promueve el uso de manera natural, permanente y eficiente de la paquetería básica y de fuentes de información en línea con un enfoque sustentable, para satisfacer necesidades de colaboración, investigación, comunicación y fomento del autoaprendizaje.

SABER TEORICO

Hardware y software

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

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

Internet

Navegadores: Función, tipos, URL, plug-ins.

Características de motores de búsqueda y descarga 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.

Bibliotecas Virtuales: Acceso y administración de la información en Bases de datos.

Procesador de textos (Word)

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, propiedades del documento.

Edición: Desplazamiento dentro del documento, seleccionar texto, cortar, copiar, pegar y borrar, hacer y deshacer, ir a, buscar, reemplazar.

Ver: Encabezado y pie de página.

Vistas del documento.

Pantalla completa.

Barra de herramientas.

Zoom.

Insertar: Número de página, tipos de salto, insertar referencia, símbolo, imagen, tablas de contenido, tablas de ilustraciones, cuadro de texto.

Formato: Fuente, párrafo, numeración y viñetas, bordes y sombreados.

Columnas, tabulaciones, sangrías: menú y regla, letra capital. Estilos y formato, fondo.

Herramientas: Ortografía, Sinónimos, Idioma.

Tabla: Insertar una tabla, introducir datos en la tabla, insertar celdas, eliminar celdas, ancho de columna y altura de fila, convertir celdas, convertir texto a tabla, convertir tabla a texto, formato a tabla, Ordenar, mostrar líneas de división.

Ventana: División de la ventana de documento.

Hoja de cálculo (Excel)

Inicio y cierre.

Pantalla principal: Barra de

SABER HEURISTICO

Identificación de componentes físicos (hardware)

Encendido de la computadora.

Apagado de la computadora.

Identificación de tipos de archivos

Identificación de tipos de software (de base y de aplicación).

Manejo de carpetas y diferentes tipos de archivos.

Identificación de elementos principales del Sistema

Operativo Windows (escritorio, accesorios y explorador)

Manejo de elementos principales del Sistema Operativo

Windows (escritorio, accesorios y explorador)
Manejo de ayuda
Manejo de menús.
Manejo de navegadores y buscadores de información.
Manejo de Correo electrónico (crear, enviar, responder, archivos adjuntos, eliminar), chat y comunidades virtuales.
Deducción de información
Inferencia
Selección de información.
Aplicación de la cohesión,
Comprensión y expresión oral y escrita.
Coherencia, adecuación y corrección en la escritura
Organización de información.
Argumentación
Observación
Descripción
Inferencia
Metacognición
Transferencia
Planeación del trabajo
Relación
Validación
Resolución de hipótesis
Intercambio de información
Comparación
Selección de información
Análisis de información
Identificación del entorno de Bibliotecas Virtuales
Búsqueda de información en inglés y español
Síntesis de información
Clasificación de información
Identificación de diferentes formas de ejecutar programas.
Identificación de interfaz.
Manejo de elementos de ventana
Manejo de barra de menús: archivo, edición, ver, insertar, formato, herramientas, tabla, ventana y ayuda.
Manejo de barras de herramientas estándar, formato y dibujo.
Coordinación psicomotriz.
Búsqueda de texto
Selección de texto
Elaboración de documentos.
Manejo de regla
Manejo de tablas
Manejo de tipos y formato de gráficos.
Manejo de referencias absolutas, mixtas y relativas.
Manejo de libros, hojas y celdas.
Manejo de fórmulas y funciones.
Aplicación de filtros.

SABER AXIOLÓGICO

Responsabilidad
Respeto al otro
Compromiso
Cooperación
Tolerancia
Apertura
Honestidad
Tenacidad
Interés cognitivo
Autonomía
Autorreflexión

Interés
Cognitivo
Autocrítica.
Tolerancia a la
frustración
Confianza
Disposición
para la
interacción y el
intercambio de
información
Paciencia
Colaboración
Curiosidad
Constancia
Perseverancia
Creatividad
Imaginación
Iniciativa
Interés por la
reflexión
Solidaridad

ESTRATEGIA METODOLOGICA DE APRENDIZAJE

Exposición de motivos y metas.
Toma de notas
Selección de tema de investigación
Debate sobre conocimiento adquirido
Búsqueda de información
Lecturas en inglés y en español
Reporte de lectura
Realización de prácticas individuales en equipo de cómputo.
Manejo de manuales impresos y en línea.
Tareas de estudio independiente.
Grupos colaborativos
Ejercicios de auto evaluación.

ESTRATEGIA METODOLOGICA DE ENSEÑANZA

- 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.

NOTA: INFORMACION COMPLEMENTARIA EN DOCUMENTO IMPRES

APOYO EDUCATIVO DE MATERIAL DIDACTICO

- Manuales impresos y en línea.
- Internet.
- Multimedia de Combas.
- Programa del Curso
- Libros

APOYO EDUCATIVO DE RECURSO DIDACTICO

- Pintarrón
- Marcadores.
- Equipo de Cómputo (PC o Thin Client)
- Programas (aplicaciones)
- Cañón
- Conexión a internet.
- Periféricos (impresora, scanner)
- Discos

EVIDENCIA DE DESEMPEÑO

- Evaluación de la unidad I elaboración de un diagrama 15%
- Evaluación de la unidad II Examen Parcial 20%
- Evaluación de la unidad III Examen Parcial 25%
- Evaluación de la unidad IV Examen Parcial 25%
- Evaluación de la unidad V Examen Parcial 15%

CRITERIO DE DESEMPEÑO

- Fluidez
- Pertinencia
- Suficiencia
- Claridad
- Viabilidad
- Cobertura
- Colaboración grupal

CAMPOS DE APLICACION

- Centro de Cómputo institucionales y extra institucionales.
- Centros de Auto acceso CADI.
- Aulas o Talleres de las experiencias educativas inglés, Habilidades del pensamiento, Lectura y Redacción.
- Internet (a distancia)

ACREDITACION

- Entregar los ejercicios y actividades en tiempo y forma.
- NOTA: INFORMACION COMPLEMENTARIA EN DOCUMENTO IMPRESO

FUENTE DE INFORMACION BASICA

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.

FUENTE DE INFORMACION COMPLEMENTARIA

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