

# PROGRAMA DE ESTUDIO

## I. IDENTIFICACIÓN

Asignatura	<b>COMPUTACIÓN II</b>
Descripción de la asignatura	Computación II es una asignatura eminentemente práctica correspondiente al Ciclo General que busca, capacitar al alumno/a para ser exitoso/a en la Sociedad de la Información, facilitándole el conocimiento necesario para ejercer sus respectivas profesiones.
Carga horaria total	<b>32</b>

## I. FUNDAMENTACIÓN

El propósito de la asignatura de Computación II es dotar al alumno del conocimiento sobre el uso de la computadora y el software de aplicación ofimáticas, herramientas fundamentales para el desempeño profesional en los tiempos actuales.

La motivación del alumno hacia la investigación es parte inherente en esta asignatura, buscando así desarrollar las capacidades del alumno en el dominio y confianza en el uso de la computadora como herramienta de trabajo en las futuras aplicaciones que el mismo le dé a lo largo de su vida profesional.

La Sociedad de la Información ha dejado de ser un postulado teórico para transformarse en una definición actual. Nos encontramos inmersos en un nuevo paradigma que afecta todos los planos sociales, y la educación, en el centro de nuestras preocupaciones, nunca podría quedar afuera. Esto significa que existe una invitación tácita a repensar las formas tradicionales de concebir lo educativo. Los educadores estamos sin dudas, inexorablemente involucrados en las oportunidades y problemáticas que subyacen a esta nueva realidad.

## II. OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar habilidades en el uso de herramientas de informática, de modo a fortalecer su capacidad para la obtención de mejores resultados en el ámbito laboral.
- Optimizar el uso de las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## III. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS

<b>Unidad N° 1</b>			
<b>PROCESADOR DE DIAPOSITIVAS</b>			
<u>Objetivo/os de Aprendizaje</u>	<u>Contenidos</u>		
	<u>Conceptual</u>	<u>Procedimental</u>	<u>Actitudinal</u>
- Establecer comparaciones entre medidas.  - Analizar los resultados obtenidos.	Explorar el entorno de trabajo  Funciones Básicas y utilidades antes de iniciar el trabajo Procesador de diapositivas.  Tablas, Imágenes y Smart Art.  Operaciones Numéricas y de texto.  Organización y zoom.  Animaciones dentro del marco.  Difusión a través de redes sociales.  Panel de ruta.  Edición de ruta.	- Elaboración de diapositivas con parámetros dados por el docente.  - Análisis e interpretación de resultados obtenidos.	Cumplimiento de las actividades asignadas.
<b>Unidad N° 2</b>			
<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE BASE DE DATOS</b>			
<u>Objetivo/os de Aprendizaje</u>	<u>Contenidos</u>		
	<u>Conceptual</u>	<u>Procedimental</u>	<u>Actitudinal</u>

<p>- Analizar las propiedades del Sistema de datos.</p>	<p>Explorar el entorno de trabajo.</p> <p>Funcionalidades.</p> <p>Conceptos de Bases de Datos</p> <p>Construir una Base de Datos</p> <p>Crear Formularios Más Útiles Con Controles</p> <p>Analizar y Reportar Datos (Consultas e Informes)</p>	<p>- Crear formularios.</p> <p>- Construir una base de datos.</p>	<p>Participación activa en el proceso de clase y el desarrollo de actividades.</p>
---	--	---	--

#### **IV. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

Las clases serán desarrolladas en forma teórico-práctica propiciando:

- el aprendizaje significativo y la relación con la experiencia anterior, utilizando, siempre que sea posible, textos auténticos, libros, revistas, etc.
- la participación activa de los estudiantes, de modo que sean los constructores de su propio aprendizaje;
- el desarrollo y control de las guías para el estudiante, elaboradas y presentadas al inicio de cada unidad didáctica;
- la curiosidad que conduce al desarrollo de la capacidad investigativa;
- el trabajo en equipo que implica la cooperación y los comportamientos solidarios;
- la lectura de diversos tipos textuales que les permitan apropiarse de los saberes que constituyen el acervo cultural, especialmente en el ámbito de su futura profesión;

- la metacognición, esto es la reflexión sobre sus propia producción oral y escrita, con el propósito de la mejora continua;
- el cumplimiento del protocolo de la disciplina, presentado oportunamente, que contempla las normas de trabajo, elaborada sobre la base del Reglamento del Estudiante, los documentos de la carrera y las especificaciones de la disciplina;
- La autoevaluación, coevaluación y evaluación con criterios definidos y dados a conocer a los estudiantes al inicio de las tareas.

## **V. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

Para la evaluación de la asignatura se aplicarán las normativas del Reglamento Académico de la institución. Se evalúa el proceso considerando las tareas realizadas por el estudiante, y el producto atendiendo a los objetivos de aprendizaje de las unidades de la asignatura.

## **VI. BIBLIOGRAFÍA**

- <http://www.aulafacil.com/cursosgratis/curso/informatica.html>
- <http://www.aulaclie.es/word2003/index.htm>
- <http://www.aulaclie.es/excel2007/index.htm>
- <http://www.scribd.com/doc/13892623/La-Biblia-de-Word-2007>
- <http://www.scribd.com/doc/13484758/Biblia-de-Excel-2007>