UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE OCCIDENTE
DIVISION DE CIENCIA Y TECNOLOGIA

I. Identificación de la Actividad Curricular

Nombre del curso	Informática
Prerrequisito	Ninguno
Carrera	AGRONOMIA
Responsable	Ing. Agr. Javier Zuñiga
Código	2177
Horas de Docencia Directa /Indirecta	30 horas presenciales y 60 horas trabajo
Créditos	3 (40 horas de teoría, 60 de práctica)

II. Descripción de la Actividad Curricular

La División de Ciencia y Tecnología del CUNOC, es la referente en uso de la tecnología a nivel nacional, conocemos la importancia del manejo adecuado de la información a los inicios del siglo XXI, por lo que tratamos de proveer de las competencias adecuadas a nuestros estudiantes para que sean capacitados en técnicas adecuadas para poder competir en un mundo cada vez más globalizado.

III.- Competencias

1.- Competencias Genéricas y Niveles de Dominio:

CG.1: CONOCIMIENTO DE LOS SISTEMAS DE COMPUTO
Entiende la importancia del conocimiento y buen uso de la tecnología y puede utilizar cada dispositivo para su beneficio de acuerdo a las características del mismo
NIVEL I: Reconoce la importancia del uso de los dispositivos tecnológicos como herramientas para la realización de deferentes tareas.

2.- Competencias Específicas y Niveles de Dominio:

CE 1: Elegir el equipo tecnológico adecuado para el propósito que se requiera
Descripción: Entender el funcionamiento de cada dispositivo electrónico y como este puede ser utilizado para realizar las actividades que necesitamos día con día.
Nivel II. Analiza los distintos compontes de los dispositivos electrónicos

CE 2: Desarrollar y administrar sistemas de información.
Descripción: Comprende los conceptos de obtención y administración de la información en forma física o por medio de internet, para hacer eficiente los procesos de desarrollo de proyectos con apoyo de computadoras, otros dispositivos e internet.
Nivel II. Maneja información, para realizar cualquier tarea que se les asigne.

IV.- Resultados de Aprendizaje

1. Define y describe los conceptos fundamentales de informática como: Hardware, Software, sistemas operativos, aplicaciones, resolución, que constituyen el concepto de lo que se conoce como computadora.

2. Aplica metodología, procedimientos, instrumentos, técnicas, referidos a la organización de información con apoyo de dispositivos electrónicos.

V.- Contenidos

a. Breve historia de las computadoras.
b. Hardware, software, sistema operativo y aplicaciones
c. Virus informáticos, Hacker, redes
d. Sistemas operativos, Historia utilidad.
e. Programas de Oficina, Ms Word, Ms Excel, Ms Power Point.
f. Internet.

VI.- Medios y Evaluación del Aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	PONDERACIÓN
1. Define y describe los conceptos informáticos fundamentales como: Hardware, Software, Sistemas operativos, aplicaciones, Internet.	2. Lluvia de ideas 3. Exposición oral dinamizada 4. Lectura y análisis de material audio visual 5. Mesas redondas 6. Debate	7. Test de conocimientos 8. Participación activa en los distintos procesos 9. Observación actitudinales 10. Proyecto semanal	40 %
2. Aplica metodología, procedimientos, instrumentos, técnicas, referidos al manejo de información.	1. Elaboración de mapas conceptuales. 2. Trabajo en equipo 3. Estudio de caso 4. Búsquedas de información 5. Exposición (del trabajo realizado) 6. Reflexiones sobre trabajo realizado	1. Verificación de los avances realizados a través del envío de los reportes a través del aula virtual, donde recibirán retroalimentación de catedrático y alumnos. 2. Tareas de investigación realizadas por diferentes medios y presentadas de forma física para corroborar que se cumpla con el desempeño esperado. 3. Cuestionarios realizados en línea en el aula virtual	60 %

VII.- Requisito de asistencia

85% de Asistencia a las clases Presenciales

Clases teóricas 30%

Clases prácticas 60%

VIII.- Recursos para el Aprendizaje

Tecnológicos:

- Equipo multimedia
- Computadora
- Página web
- Memoria USB
- Internet

Bibliográficos:

Historia de la computación
*www.uclm.es/area/egi/.../HISTORIA%20**COMPUTACION**.**PDF***
document en pdf (enero 2013) (8 paginas)

Computación para principiantes – Ursula Crisol
http://edweb.tusd.k12.az.us/cfranco/basic%20Spanish%20and%20English.pdf
11 paginas (enero 2013)

INTRODUCTION TO THE THEORY OF COMPUTATION (Second Edition)
By Michael Sipser (2006)

INTRODUCCION A LA CIENCIA DE LA COMPUTACION, de la manipulación de los datos a la teoría de la computación – Behrouz A. Forouzan de Anza College. Con colaboración de Sophia Chung Fegan (2003)
http://www.cuceinetwork.net/archivos/libros/Introduccion%20a%20las%20ciencias%20computacionales.pdf

MICROSOFT OFFICE PROFESSIONAL 2010 STEP BY STEP
Joyce Cox, Joan Lambert, and Curtis Frye, Microsoft press 2011

Espacios

- Aula No 17, Módulo 90.

Contacto	**Javier Estuardo Zuñiga Cervantes javierzuniga@cunoc.edu.gt**
Versión	**ENERO 2018**

Cada contenido será preparado para dos secciones	Actividades de Enseñanza-Aprendizaje y/o Actividades de Evaluación	Presencial	Mixta	Auto formación
1	**P:** Presentación, contextualización del curso, estrategias de enseñanza-aprendizaje, evaluación del curso, Bibliografía sugerida. Introducción al aula virtual presentación teórica de la misma **M:** elaboración de usuario para gestión de cursos como alumnos **A:** introducción a moodle, creación de cuenta de usuario	2	2	2
2	**P:** ***Sistemas informáticos,*** **Definiciones:** Informática, Datos, Información, **Unidades de medida, (**Velocidad, Mhz-Ghz, Almacenamiento Bit, byte, kbyte, Mbyte, Gbyte) Redes, LAN, bluetooth, wireless **M:** Reconociendo el equipo como se identifican las características de un equipo electrónico **A:** Revisión de material de introducción al curso de informática, Historia de la informática en videos elaborados por History Channel. Capítulos 1 - 4 libro introducción a las ciencias computacionales.	2	2	2
3	P: ***Hardware,*** Cpu, Mother board, memoria, disco duro. Monitor, Impresoras, TIPOS DE COMPUTADORA: Tablet, Netbook, Notebook, Desktop, Comercial, Personal. M: Revisar por software el hardware del equipo que se encuentra en el laboratorio de Geomatica CUNOC. A:Lectura de los capítulos 5 y 6 del libro introducción a las ciencias computacionales	2	2	2
4	P: **Software:** Sistemas operativos: Utilidad y función. Windows -Historia y evolución. Linux, android, Mac. Hackers, virus informático. Aplicaciones, Programas ofimáticos. M: Utilidades del sistema operativo, y las aplicaciones más utilizadas. A: Lectura Guía 1 – material de apoyo	2	2	2
5	P**: Microsoft word** M: Conociendo el software a nivel básico, las herramientas principales y utilerías. A: Lectura Guía 2 – Material de apoyo	2	2	2
6	P: **Microsoft word** M: Utilidades de nivel intermedio y avanzado del software A: Lectura Guía 3 – material de apoyo	2	2	2
7	P: Microsoft Power Point M:herramientas básicas del programa	2	2	

	A: Ejercicios prácticos			2
8	P: Microsoft Excel M: Herramientas básicas del software A: Ejercicios prácticos	2	2	2
9	P: Microsoft Excel M: conociendo herramientas intermedias y cálculos avanzados A: Ejercicios prácticos	2	2	2
10	P: Microsoft Excel M: Análisis de grandes volúmenes de información, formulas avanzadas A: Ejercicio práctico.	2	2	2

P: Actividad Presencial.

M: Actividad Mixta

A: Autoformación.