

CARRERA: Tecnicatura Superior en Analista en medio Ambiente.

ESPACIO CURRICULAR: Informática I

CAMPO DE LA FORMACION: Especifico.

CURSO: PRIMER AÑO.

CICLO LECTIVO: 2022

PROFESOR: Jorge Ramírez.

ASIGNACION HORARIA: 2 HORAS SEMANALES.

FORMATO: TALLER.

REGIMEN DE CURSADO: ANUAL.

PLAN DECRETO: 3012/02

FUNDAMENTACIÓN

El crecimiento exponencial de las tecnologías informáticas, revoluciona al mundo con la innovación y mejora de la conectividad derivado de los medios físicos, que establecen los estándares actuales de velocidad de transporte, esto sumado a los bancos de almacenamiento virtuales que expanden exponencialmente el alojamiento digital, esta realidad nos enfrenta a grandes volúmenes de datos sobre cualquier tema y con fuentes de primera mano.

Es por ello que es importante entender la información como un grupo de datos ya supervisados y ordenados, que sirven para construir un mensaje basado en un cierto fenómeno o ente. La información permite resolver problemas y tomar decisiones, ya que su aprovechamiento racional es la base del conocimiento.

Esto implica que todo individuo debe conocer y lograr destrezas digitales con un correcto manejo de herramientas digitales, y de la información le permite al técnico en Medio ambiente, **gestionar** contenidos con las aplicaciones y destrezas en el conocimiento y manejo, para lograr la producción racional que necesita en toda su vida profesional.

SOSTENIMIENTO DE LAS TRAYECTORIAS ESTUDIANTILES

Desde la cátedra en su formato taller se participara en las actividades interdisciplinarias con otras cátedras aportando la instancia formativa y práctica de todas la Aplicaciones digitales que puedan ser utilizadas en el área, mejorando las habilidades de expresión social y comunicativa que debemos afianzar.

PROPOSITOS

- Conocer la función de los sistemas operativos.
- Introducción al Software Libre.
- Profundización del conocimiento de aplicaciones off-line.
- Comprensión de la web 2.0.
- Introducción a herramientas On-Line.
- Integración con las cátedras de Primer año: Se propone la integración a este trabajo de desarrollo anual la digitalización de un proyecto
- El mismo tiene como propósito la aplicación real, en tiempo y espacio del desarrollo de la investigación de la cátedra Biología I, integrando contenidos digitales en forma amena y fundamentalmente incorporando la idea de trabajo grupal y comunitario con una organización en búsqueda del logro de un objetivo.

CONTENIDOS

Unidad 1

Introducción a la informática. Proyección a futuro de la influencia de la informática en la sociedad, la ciencia, la economía global.

Herramientas colaborativas de Google. Integración de los productos de Google Drive documentos, hojas de cálculos, presentaciones y formularios. Blog. Videos.

Procesadores de textos intervención con productos de Microsoft on-line, Google y las herramientas que integran el proyecto GNU.

Unidad 2

El mundo cambia desde la Web 1.0 a Web 2.0. Cambios de paradigmas, productos los grandes lineamientos, los desafíos de Redes sociales, Aplicaciones más utilizadas.

Unidad 3

Las Apps más utilizadas en las redes sociales, análisis de las herramientas y el estudio de técnicas para la mejor organización y presentación de la información y la importancia de poder determinar el impacto que produce la misma en los espacios sociales.

Unidad 4

La conectividad digital en su máxima expresión. Espacio para Proyecto de socialización web de contenidos relacionados a la carrera.

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

- Indagación de conocimientos previos sobre los distintos contenidos que se desarrollarán, a través de diálogo-interrogatorio, tormenta de ideas, resolución de actividades.
- Exposición.
- Inducción – Deducción.
- Recapitulaciones iniciales, parciales y finales.
- Análisis y resolución de situaciones problemáticas disparadoras o de aplicación de distintos contenidos.
- Trabajo en pequeños grupos e individual.
- Extracción de conclusiones.
- Investigación bibliográfica digital.

MATERIAL CURRICULAR

- Bibliografía que contenga los contenidos que se desarrollan temas mencionados en soporte papel, en forma digital, o de la misma web.
- Apuntes diseñados por el docente de la cátedra.
- Recursos específicos del área Informática y cualquier medio hardware de acceso.

MODALIDAD DE CURSADO

De no poder dictarse clases en forma presencial por cualquier motivo, el cursado se continúa vía on-line, por Classroom o cualquier medio electrónico que el docente o la institución consideren convenientes. Es obligatoria la participación de los alumnos en las clases virtuales y las evaluaciones se continuarán tomando en los formatos que el docente o institución establezcan.

Informática I en su modalidad Taller permite:

- Regular con cursado presencial

INSTRUMENTOS DE EVALUACION:

A fin de permitir al docente un panorama más ajustado acerca el estado del saber de cada uno de los alumnos, se considera necesario utilizar en forma complementaria y no excluyente instrumentos tales como:

- Exámenes parciales.
- Trabajos prácticos permanentes.
- Exposición y puesta en común de diferentes actividades.
- Observación directa –por parte del docente- del trabajo grupal e individual.
- Examen final individual, si correspondiera.

CRITERIOS DE EVALUACION:

Escuela Superior de Comercio Numero 43. Reconquista Santa Fe. Nivel superior.

- Participación en los trabajos grupales.
- Defensa y fundamentación de sus trabajos a partir de una base conceptual sólida y correcta.
- Validaciones propuestas y generalización de soluciones.
- Pertinencia de las estrategias utilizadas y coherencia (en cuanto al sostenimiento de estrategias).
- Cumplimiento de las tareas solicitadas.
- Respeto por el trabajo y las opiniones del resto de los compañeros.
- Asistencia a clases, para los alumnos de cursado regular

REGULARIZACION PRESENCIAL DE INFORMATICA I, LOS ALUMNOS DEBEN:

- Tener un mínimo de 75% de asistencia a clases durante el tiempo que dure la cursada.
- Presentar todos y cada uno de los trabajos propuestos en la cátedra.
- Aprobar el 100% de las instancias de evaluación. La nota será de un 6 (seis) o más sin centésimos.
- El alumno que no haya aprobado, podrá presentarse hasta dos turnos consecutivos inmediatos posteriores a la finalización de la cursada. (turnos diciembre y Febrero/marzo)

BIBLIOGRAFÍA

- Tutoriales de productos vía web.
- Tutoriales de los respectivos programas, proporcionados por el fabricante del mismo.
- Apuntes en formato PDF.
- Apuntes de la cátedra Computación I. Facultad Tecnológica.
- Apuntes de la Cátedra.
- Material Disponible en Internet y o Aula Virtual.