

INSTITUCION: ESCUELA SUPERIOR DE COMERCIO N°43

CARRERA: Técnico Superior en Analista en medio Ambiente.

ESPACIO CURRICULAR: Informática I

CAMPO DE LA FORMACION: Especifico.

CURSO: PRIMER AÑO.

CICLO LECTIVO: 2023

PROFESORA: Pratto Andrea.

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.

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.

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.

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 para aplicar en cualquier espacio curricular (Padlet, canva, kahoot, prezi, mentimeter, cmaptools, entre otras), 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.
- Análisis y resolución de situaciones problemáticas disparadoras o de aplicación de distintos contenidos.
- Trabajo en pequeños grupos e individual.
- Elaboración y presentación de informes.
- Trabajos colaborativos con diferentes aplicaciones.

SOSTENIMIENTO DE LAS TRAYECTORIAS ESTUDIANTILES

Desde la cátedra en su formato taller se participará 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.

RECURSOS

- ❖ Computadoras/Celulares. Internet. Distintas aplicaciones.
Proyector / TV - Plataforma Classroom
- ❖ Fotocopias, documentos digitales.

MODALIDAD DE CURSADO

Informática I en su modalidad Taller permite: Regular con cursado presencial

EVALUACIÓN

La evaluación es continua, acompañada por un seguimiento exhaustivo del trabajo de cada estudiante. Se tienen en cuenta diferentes factores que hacen al conocimiento del docente respecto del desempeño personal de los estudiantes.

Instrumentos de evaluación:

- ❖ Trabajos prácticos.
- ❖ Elaboración de informes.
- ❖ Exposición y puesta en común de diferentes actividades y aplicaciones.

Criterios de evaluación:

- ❖ Entrega en tiempo y forma de los trabajos prácticos en formato digital y papel.
- ❖ Respeto por el trabajo y las opiniones del resto de los compañeros..
- ❖ Compromiso y responsabilidad en el desarrollo de los trabajos.

Regularización del taller:

- a) Sólo admitirán el cursado regular presencial.
- b) 75% de asistencia a las clases áulicas.
- c) Aprobar el 100% de las instancias de evaluación previstas en la planificación

anual.

Al cumplir con los requisitos a – b – c tiene derecho a una instancia final de integración que para aprobar deberá obtener nota de 6 (seis) o más sin centésimos.

El estudiante que no haya aprobado la instancia final de integración, podrá presentarse hasta dos turnos de exámenes consecutivos inmediatos posteriores a la finalización de la cursada.

BIBLIOGRAFÍA

- Mediactive (2014) Aprender Informática Básica con 100 Ejercicios Prácticos. Español. MARCOMBO.
- Apuntes del docente.
- Tutoriales de cada aplicación.