

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NAYARIT

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

RECTOR

M.C. FRANCISCO JAVIER CASTELLÓN FONSECA

DIRECTOR GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

M.C. JUAN CARLOS PLASCENCIA FLORES

COMPUTACIÓN I

PRIMER SEMESTRE

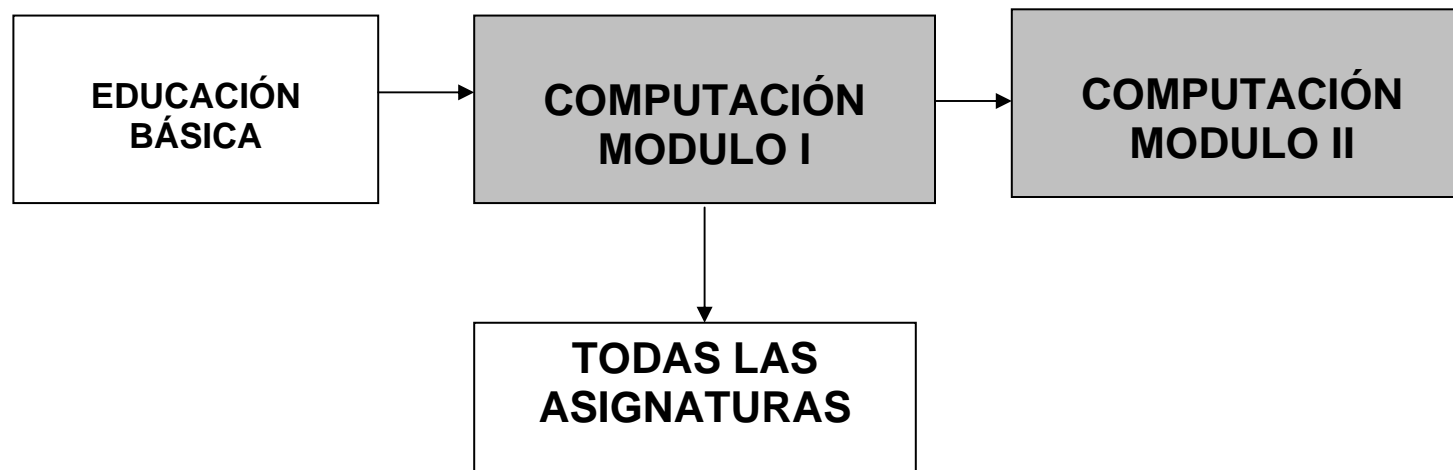
COMPONENTE DE FORMACIÓN PARA EL TRABAJO

CINCO HORAS SEMANALES

**LOS CONTENIDOS SE DIVIDEN EN CUATRO UNIDADES QUE DEBERÁN
DESARROLLARSE EN DIECIESEIS SEMANAS.**

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA			
COMPUTACIÓN MODULO I			
SEMESTRE:	I	CAMPO DE CONOCIMIENTO:	
ASIGNACIÓN EN HORAS:	80 HORAS	CRÉDITOS:	10
HORAS POR SEMANA	5	COMPONENTE DE FORMACIÓN:	PARA EL TRABAJO

UBICACIÓN ESQUEMÁTICA DE LA ASIGNATURA



FUNDAMENTACIÓN

La materia de Computación I en el componente de Formación para el Trabajo tiene como finalidad preparar al estudiante para desarrollar procesos de trabajo específicos, por medio de procedimientos, técnicos e instrumentos, además de generar actitudes de valoración y responsabilidad ante esta actividad, lo que le permitirá interactuar en forma útil con su entorno social y laboral.

La formación para el trabajo, como contenido curricular, parte del reconocimiento del “trabajo” como una categoría de formación en un sentido filosófico, social y educativo. Recupera el valor formativo para la construcción de la personalidad del bachiller.

Por lo tanto, educar para el trabajo en el bachillerato significa formar estudiantes capaces de “ser en el hacer”, es decir de manifestar sus capacidades, aptitudes y habilidades en un área específica de trabajo.

Con el propósito de que la formación de este componente sea pertinente y flexible se incorpora el enfoque basado en normas de competencia laboral, las cuales constituyen un referente sobre los desempeños que se requieren en el ámbito laboral y permiten orientar la formación hacia el logro de los mismos.

La adopción de este enfoque implica cambiar la estructura de asignaturas a módulos y que los contenidos sean autosuficientes, es decir, que no necesariamente se requiera establecer secuencias antecedente y/o consecuentes entre los mismos.

Además se tendrá la posibilidad de ofrecer salidas laterales a los estudiantes que tengan necesidad de abandonar sus estudios ya que podrán obtener, en forma voluntaria y mediante una evaluación externa, la certificación de las competencias adquiridas.

Computación Modulo I

Cuatro Unidades

Unidad I La computadora como herramienta de la informática

- 1.1 Computadora, conceptos, usos y aplicaciones.
- 1.2 Hardware, características y funciones
- 1.3 Software, características y ejemplos.
- 1.4 Firmware
- 1.5 Memorias, tipos y aplicación.
- 1.6 Clasificación de las computadoras
 - 1.6.1 Microcomputadoras y PC's
 - 1.6.2 Minicomputadoras, características y áreas de aplicación.
 - 1.6.3 Macrocomputadoras o Main Frame. Características y Aplicación.
- 1.7 Estructura física del Computador.
 - 1.7.1 Unidad Central de Proceso (CPU)}
 - 1.7.2 Arquitectura de Micros (XT, AT, 386 SX y DX, 486, 586 y Pentium)
 - 1.7.3 La unidad aritmética y lógica (ALU)
 - 1.7.4 Unidad de Memoria
- 1.8 Dispositivos Periféricos
 - 1.8.1 Dispositivos de entrada
 - 1.8.1.1 EL teclado y sus tipos
 - 1.8.1.2 El monitor, características y función
 - 1.8.1.3 El mouse uso y aplicaciones
 - 1.8.1.4 El SCANNER, aplicaciones
 - 1.8.1.5 Lectores ópticos.
 - 1.8.2 Dispositivos de salida de datos
 - 1.8.2.1 La impresora (Tipos, uso y aplicación)
 - 1.8.2.2 El Monitor
 - 1.8.2.3 Archivos de Datos
 - 1.8.3 Medios de almacenamiento
 - 1.8.3.1 El Diskette (Tipos, capacidad y uso)
 - 1.8.3.2 El disco duro (Capacidades y uso).

Unidad II Sistema Operativo Ms- Dos

- 2.1 Definición de sistema operativo.
- 2.2 Sistema Operativo MS-DOS.
- 2.3 - Diferencia entre archivo y directorio.
- 2.4 Comandos internos y externos.
- 2.5 - Principales comandos.
 - 2.5.1 Archivos.
 - 2.5.1.1 DEL.
 - 2.5.1.2 COPY.
 - 2.5.1.3 REN.
 - 2.5.1.4 ATTRIB.
 - 2.5.1.5 MOVE.
 - 2.5.2 Directorio.
 - 2.5.2.1 MD
 - 2.5.2.2 CD
 - 2.5.2.3 RD
 - 2.5.2.4 TREE
 - 2.5.2.5 DEL TREE
 - 2.5.3 Utilerías.
 - 2.5.3.1 DISK COPY
 - 2.5.3.2 FORMAT
 - 2.5.3.3 CLS
 - 2.5.3.4 DATE
 - 2.5.3.5 TIME
 - 2.5.3.6 TYPE
 - 2.5.3.7 XCOPY
- 2.6 Conocimiento y tratamiento de virus informático.
- 2.7 Instalación de Software general y específico.
- 2.8 Programa de Mecanografía

Unidad III Procesador de textos y programas de consulta

- 3.1 Introducción a los procesadores de textos.
 - 3.1.1 Definición, ventajas y aplicaciones.
 - 3.1.2 Procesadores de texto de uso común.
 - 3.1.3 Modo de operación
 - 3.1.3.1 forma de acceso
 - 3.1.3.2 Ambiente de trabajo.
 - 3.1.4 Operaciones básicas
 - 3.1.4.1 Iniciar
 - 3.1.4.2 Abrir
 - 3.1.4.3 Guardar, guardar automáticamente.
 - 3.1.4.4 Guardar como
 - 3.1.4.5 Imprimir
 - 3.1.4.6 Salir
 - 3.2 Ayuda en línea
 - 3.3 Elaboración de documentos
 - 3.3.1 planeación del documento
 - 3.3.2 abrir y guardar un documento nuevo.
 - 3.3.3 Configurar página
 - 3.3.4 Editar texto
 - 3.4 Formato de Documentos
 - 3.4.1 Fuentes
 - 3.4.2 Alineación y desplazamiento
 - 3.4.3 Numeración y viñetas
 - 3.4.4 Tablas
 - 3.4.5 Operaciones de inserción
 - 3.4.6 Opciones de impresión
 - 3.5 Programas de consulta
 - 3.6 Programas didácticos

Unidad IV Actualización de software y Hardware.

- 4.1 Tendencias de la informática.
 - 4.1.1 Evolución continua
 - 4.1.2 Perfil del usuario
- 4.2 Actualización de equipos de cómputo.
 - 4.2.1 Requerimientos de procesamiento con base en los programas y aplicaciones que utiliza.
 - 4.2.2 Requerimientos de velocidad.
 - 4.2.3 Dispositivos de entrada y salida
 - 4.2.4 Estudio costo/beneficio
- 4.3 Actualización de programas
 - 4.3.1 Versiones de programas
 - 4.3.2 Requerimientos del usuario.
 - 4.3.3 Requerimientos mínimos para la instalación de programas.
 - 4.3.4 Comparación de características.
 - 4.3.5 Estudio costo/beneficio.
- 4.4 Actualización de conocimientos del usuario

OBJETIVO DE LA ASIGNATURA

El alumno conocerá y podrá manejar un equipo de computación, así como su sistema operativo, además de software elementales como Windows y Word.

UNIDAD I	LA COMPUTADORA COMO HERRAMIENTA DE LA INFORMÁTICA	ASIGNACIÓN DE HORAS	20 hrs.
OBJETIVO DE LA ASIGNATURA			

CONTENIDOS	OBJETIVOS TEMÁTICOS	ESTRATEGIA	
		ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	TÉCNICAS SUGERIDAS
1.1 Computadora, conceptos, usos y aplicaciones. 1.2 Hardware, características y funciones 1.3 Software, características y ejemplos. 1.4 Firmware 1.5 Memorias, tipos y aplicación. 1.6 Clasificación de las computadoras 1.6.1 Microcomputadoras y PC's 1.6.2 Minicomputadoras, características y áreas de aplicación. 1.6.3 Macrocomputadoras o Main Frame. Características y Aplicación. 1.7 Estructura física del Computador. 1.7.1 Unidad Central de Proceso (CPU) 1.7.2 Arquitectura de Micros (XT, AT, 386 SX y DX, 486, 586 y Pentium) 1.7.3 La unidad aritmética y lógica (ALU) 1.7.4 Unidad de Memoria 1.8 Dispositivos Periféricos 1.8.1 Dispositivos de entrada 1.8.1.1 EL teclado y sus tipos 1.8.1.2 El monitor, características y función 1.8.1.3 El mouse uso y aplicaciones 1.8.1.4 El SCANNER, aplicaciones 1.8.1.5 Lectores ópticos. 1.8.2 Dispositivos de salida de datos 1.8.2.1 La impresora (Tipos, uso y aplicación) 1.8.2.2 El Monitor 1.8.2.3 Archivos de Datos 1.8.3 Medios de almacenamiento 1.8.3.1 El Diskette (Tipos, capacidad y uso) 1.8.3.2 El disco duro (Capacidades y uso). 1.8.3.3 El CD-ROM (uso y aplicaciones)	<p>El alumno:</p> <p>Explicará los términos utilizados en esta área.</p> <p>Describirá un sistema de cómputo, reconociendo la importancia de la función de sus componentes y la interrelación que existe entre los mismos.</p> <p>Explicará el uso de la computadora como medio para establecer comunicación con base en los beneficios que representa.</p>	<p>El alumno:</p> <p>Investiga los conceptos más importantes de esta unidad.</p> <p>Conoce físicamente los diferentes componentes de una computadora.</p> <p>Realiza una práctica en la que haga la instalación de un sistema de cómputo.</p>	<p>Exposición del docente.</p> <p>Prácticas en el laboratorio de cómputo</p>

UNIDAD II	Sistema Operativo Ms-Dos	ASIGNACIÓN DE HORAS	25 hrs.
------------------	---------------------------------	----------------------------	----------------

CONTENIDOS	OBJETIVOS TEMÁTICOS	ESTRATEGIA	
		ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	TÉCNICAS SUGERIDAS
2.1 Definición de sistema operativo. 2.2 Sistema Operativo MS-DOS. 2.3 - Diferencia entre archivo y directorio. 2.4 Comandos internos y externos. 2.5 - Principales comandos. 2.5.1 Archivos. 2.5.1.1 DEL. 2.5.1.2 COPY. 2.5.1.3 REN. 2.5.1.4 ATTRIB. 2.5.1.5 MOVE. 2.5.2 Directorio. 2.5.2.1 MD 2.5.2.2 CD 2.5.2.3 RD 2.5.2.4 TREE 2.5.2.5 DEL TREE 2.5.3 Utilerías. 2.5.3.1 DISK COPY 2.5.3.2 FORMAT 2.5.3.3 CLS 2.5.3.4 DATE 2.5.3.5 TIME 2.5.3.6 TYPE 2.5.3.7 XCOPY 2.6 Conocimiento y tratamiento de virus informático. 2.7 Instalación de Software general y específico. 2.8 Programa de Mecanografía	<p>Que el alumno conozca las características generales de los diferentes sistemas operativos y su importancia en el manejo de las computadoras.</p> <p>Al término de la unidad el alumno manejará los comandos del sistema operativo Ms-Dos</p>	<p>Se sugiere una actividad de investigación grupal bibliográfica, conducida.</p> <p>Lectura comentada y aplicación de MS-DOS en el uso de la maquina.</p> <p>I n v e s t i g a c i ó n, bibliográfica y lecturas comentadas con respecto a la aplicación y uso de comandos internos y externos.</p> <p>Práctica directa con las maquinas en el manejo de comandos del MS-DOS.</p> <p>Pantalla realizando el desplazamiento del cursor, utilizando teclado y mouse.</p> <p>El alumno realiza instalaciones de los diversos software que utilizará durante el curso.</p>	<p>Exposición del maestro</p> <p>Practicas en el laboratorio.</p> <p>Instalación de programas</p>

UNIDAD III	PROCESADOR DE TEXTOS Y PROGRAMAS DE CONSULTA	ASIGNACIÓN DE HORAS	25 hrs.
-------------------	---	----------------------------	----------------

CONTENIDOS	OBJETIVOS TEMÁTICOS	ESTRATEGIA	
		ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	TÉCNICAS SUGERIDAS
3.1 Introducción a los procesadores de textos. 3.1.1 Definición, ventajas y aplicaciones. 3.1.2 Procesadores de texto de uso común. 3.1.3 Modo de operación 3.1.3.1 forma de acceso 3.1.3.2 Ambiente de trabajo. 3.1.4 Operaciones básicas 3.1.4.1 Iniciar 3.1.4.2 Abrir 3.1.4.3 Guardar, guardar automáticamente. 3.1.4.4 Guardar como 3.1.4.5 Imprimir 3.1.4.6 Salir 3.2 Ayuda en línea 3.3 Elaboración de documentos 3.3.1 planeación del documento 3.3.2 abrir y guardar un documento nuevo. 3.3.3 Configurar página 3.3.4 Editar texto 3.4 Formato de Documentos 3.4.1 Fuentes 3.4.2 Alineación y desplazamiento 3.4.3 Numeración y viñetas 3.4.4 Tablas 3.4.5 Operaciones de inserción 3.4.6 Opciones de impresión 3.5 Programas de consulta 3.6 Programas didácticos	<p>El alumno:</p> <p>Explicará el modo de operación de los procesadores de textos, a través del estudio de su definición, ventanas y aplicaciones, en un ambiente de iniciativa.</p> <p>Evaluará la importancia de utilizar la ayuda en línea, a través de su uso y ejercitación, mostrando iniciativa en el empleo de la misma.</p> <p>Resolverá problemas relacionados con la comunicación escrita mediante la elaboración de documentos, usando las operaciones básicas del procesador del textos, mostrando creatividad.</p> <p>Solucionará problemas relacionados con la calidad en la presentación de documentos, a través de la aplicación eficiente de las operaciones de formato al texto.</p>	<p>El docente diseña prácticas en computadora sobre los procesadores de textos, integrando puntos de interés para el estudiante y que lo motiven a desarrollarse.</p> <p>El docente da seguimiento y retroalimenta el desarrollo de las actividades de aprendizaje:</p> <p>Realiza revisión de las prácticas en computadora desarrolladas por los alumnos.</p> <p>Facilita a los estudiantes elementos que les permitan resolver las dificultades que presentan en el desarrollo de las prácticas.</p> <p>Introduce apoyo para la resolución de las partes del problema que aún no han podido resolver.</p>	<p>Exposición</p> <p>Demostración</p> <p>Prácticas en Computadora</p> <p>Investigación Documental</p> <p>Estudio independiente.</p>

UNIDAD IV	ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE Y HARDWARE.	ASIGNACIÓN DE HORAS	10 hrs.
------------------	--	----------------------------	----------------

CONTENIDOS	OBJETIVOS TEMÁTICOS	ESTRATEGIA	
		ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	TÉCNICAS SUGERIDAS
<p>4.1 Tendencias de la informática.</p> <p>4.1.1 Evolución continua</p> <p>4.1.2 Perfil del usuario</p> <p>4.2 Actualización de equipos de cómputo.</p> <p>4.2.1 Requerimientos de procesamiento con base en los programas y aplicaciones que utiliza.</p> <p>4.2.2 Requerimientos de velocidad.</p> <p>4.2.3 Dispositivos de entrada y salida</p> <p>4.2.4 Estudio costo/beneficio</p> <p>4.3 Actualización de programas</p> <p>4.3.1 Versiones de programas</p> <p>4.3.2 Requerimientos del usuario.</p> <p>4.3.3 Requerimientos mínimos para la instalación de programas.</p> <p>4.3.4 Comparación de características.</p> <p>4.3.5 Estudio costo/beneficio.</p> <p>4.4 Actualización de conocimientos del usuario</p>	<p>El alumno:</p> <p>Describirá la importancia de la actualización en el área de informática, por medio del estudio de las características y tendencias que presenta.</p> <p>Valorará con responsabilidad la necesidad de actualización de equipos de cómputo, a través del análisis.</p> <p>Estimará los requerimientos de actualización de programas informáticos, mediante el estudio de las necesidades que presenta el usuario.</p> <p>Reconocerá la importancia de la actualización de conocimientos en el área de informática con base en los beneficios que le reporta, mostrando interés y responsabilidad.</p>	<p>El alumno:</p> <p>Realiza investigación sobre los requerimientos mínimos para una actualización.</p> <p>Participa en una lluvia de ideas donde menciona la importancia de la actualización.</p> <p>Investiga porque las empresas desarrollan nuevos equipos y versiones de programas .</p> <p>Elabora un mapa conceptual donde ilustre los contenidos declarativos.</p> <p>Discute sobre las ventajas que presentan los diferentes métodos de que disponen para mantener actualizados sus conocimientos y habilidades en el área</p>	<p>Exposición del maestro.</p> <p>Lluvia de ideas.</p> <p>Investigación bibliográfica.</p> <p>Practicas en el laboratorio.</p>

BIBLIOGRAFÍA

Introducción a la Computación
Vasconcelos Santillán Jorge
Publicaciones Cultural, México 2002.

Conceptos de computación
Parsons June Jamryh, Oja Dan
Internacional Thompson Editores 1999

Informática I
Vasconcelos Santillán Jorge
Publicaciones Cultural, México 2002.

Laboratorio de Informática I
Martinel Alberto R.
Mc. Graw Hill 2002.

Martín B. Nacho
Guía Visual de Introducción a la informática.
Anaya Multimedia 1999.

Enciclopedia Encarta 2003
Manual de Usuario De Windows

Revistas

Pc Magazine
Pc World
Pc Computing

