



Universidad Juárez del Estado de Durango
Facultad de Ciencias Forestales



*Programa de Unidad de Aprendizaje
Con enfoque en Competencias Profesionales Integrales*

I. DATOS GENERALES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

1. Nombre de la Unidad de Aprendizaje		2. Clave			
Computación Básica		3853			
3. Unidad Académica					
Facultad de Ciencias Forestales					
4. Programa Académico		5. Nivel			
Ingeniería en Ciencias Forestales		Licenciatura			
6. Área de Formación					
Básica					
7. Academia					
Ciencias Básicas y Metodológicas					
8. Modalidad					
Obligatorias	X	Curso	X	Presencial	
Optativas		Curso-taller		No presencial	X
		Taller		Mixta	
		Seminario			
9. Pre-requisitos					
Haber aprobado examen ceneval y de conocimientos					

10. Horas teóricas	Horas Prácticas	Horas de estudio independiente	Total de horas	Valor en créditos
2	2	2	6	6
11. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación				
Mtro. Eric Raúl Solís Villarreal				
12. Fecha de elaboración		Fecha de Modificación	Fecha de Aprobación	
Agosto 2008		Diciembre 2012 06/octubre/2017	12/octubre/2017	

II.DATOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

13. Presentación

El modelo educativo de la UJED resalta la formación integral del alumno, como una necesidad esencial complementaria del ser humano, la unidad de aprendizaje de computación participa en la formación profesional de nuestros egresados. Se convierte en una herramienta que cambia a los alumnos, de receptores pasivos a participantes activos, lo que enriquece el proceso de aprendizaje, manipulando información, que permite a cada alumno avanzar según su propia capacidad. Nuevas competencias y nuevos conocimientos utilizando nuevas tecnologías

La utilización de diferentes medios y tecnológicos en el ámbito educativo da una nueva perspectiva y metodología para desarrollar actividades innovadoras en el aula.

14. Competencias profesionales integrales a desarrollar en el estudiante

Competencias Genéricas

- Competencia de Comunicación
- Competencia de Pensamiento Crítico
- Competencia de Uso de la Tecnología

Competencias Profesionales

- Habilidad para obtener y sistematizar información procedente de fuentes diversas
- Capacidad de comunicación oral y escrita.

Propósito General del curso

Que el alumno tenga la habilidad para obtener y sistematizar información procedente de fuentes diversas, como una herramienta que enriquece el proceso de aprendizaje, que permite a cada alumno avanzar según su propia capacidad en su formación profesional.

15. Articulación de los Ejes

16. Desarrollo del Curso

Módulo 1

Importancia de la computación básica.

Propósito de aprendizaje

Contenidos de Aprendizaje

Producto de aprendizaje

Estrategias

Recursos y materiales didácticos

El realizar cálculos, almacenar información, recuperar datos y procesar Información.

1.1 Reglas de etiqueta en web

Actividad 1.1 Importancia de la computación en la sociedad Tarea

Se encargara al alumno revisar el porqué de la importancia de la computación en la Universidad esta se realizara por medio de un trabajo por medio de preguntas y respuestas

1.2 Aplicación de las computadoras en la sociedad

Actividad 1.2 Formato de texto

El alumno aplicara encuestas del porque la importancia de la computación y así mismo dará formato a su trabajo de entrega

1.3 Los tics en la educación

Actividad 1.3 Cuestionario

1.3 El alumno responderá brevemente un cuestionario sobre los tics en la educación

Tareas (Plataforma Moodle)
* Foros
* Cuestionarios
* Lecturas de apoyo

Módulo 2	Estilos y Tablas			
Propósito de aprendizaje	Contenidos de Aprendizaje	Producto de aprendizaje	Estrategias	Recursos y materiales didácticos
Aprender a realizar formato en estilos y tablas	2.1 Estilos y tablas de contenido	Actividad 2.1 Uso de bibliotecas digitales, estilos y tablas de contenido de Word	Utilización de este instrumento para desarrollar programas muy útiles para las diferentes actividades que realicemos diariamente	* Tareas * Foros
	2.2 Estilos y Tablas	Actividad 2.2 Tablas, Bordes e Imágenes	En esta sesión el alumno descubrirá la manera correcta de realizar una una tabla para organizar y Presentar información.	
	2.3 Edición de Ecuaciones y Diagramas	Actividad 2.3 Diagramas	El alumno realizara un árbol genealógico familiar en un documento de Word con figuras de autoforma y SmartArt.	
Módulo 3	Gráficos			
Propósito de aprendizaje	Contenidos de Aprendizaje	Producto de aprendizaje	Estrategias	Recursos y materiales didácticos
Aprendizaje de Gráficos	3.1 Gráficos	Actividad 3.1 Graficas	El alumno realizara una encuesta de acuerdo a su carrera dentro de la Universidad concentrará la información para generar	-Apoyo de videos

			gráficas y evidenciar las respuesta de las personas encuestadas	
	3.2 Cuestionario de Graficas	Actividad 3.2 Cuestionario de Graficas	Aquí el alumno revisara el material asignado (encuesta) y se retroalimentara con videos.	
	3.3 Funciones en Excel	Actividad 3.3 Uso de formulas	El alumno realizara promedios en cuanto a datos que se le asignaran en nombre y promedios.	
	3.4 Funciones	Actividad 3.4 Moda, Promedio, Suma.	El alumno realizara operaciones mediante moda, promedio y suma mediante las funciones de Excel esto ayudara a fortalecer y reforzar las actividades antes realizadas	

17. Evaluación del desempeño:

Evidencia (s) de desempeño	Criterios de desempeño	Ámbito(s) de aplicación	Porcentaje
			Evaluación formativa 50% Evaluación sumativa 20% Autoevaluación 10% Coevaluación 10% Coevaluación 10% Criterio 100%
Entrega de Trabajos en aula virtual en tiempo y forma	Cumplimiento de formato		Establecido en aula

18. Criterios de evaluación:	
Criterio	Valor
Evaluación formativa	50% Responsabilidad, compromiso, tolerancia, ética, valores
Evaluación sumativa	20% La elaboración y presentación de las actividades
Autoevaluación	10% El estudiante valora su desempeño, lo compara con lo establecido y determina qué objetivos cumplió con éxito.
Coevaluación	10 % Los estudiantes valoran a sus compañeros y aplican los valores respeto, tolerancia y honestidad.
Coevaluación	10 % Los estudiantes valoran el trabajo del profesor y éste a su vez valora a los estudiantes
Criterio	100% (Los criterios implementados en materias de modalidad virtual , son diferente a lo presencial)
19. Acreditación	
<p>"Para acreditar esta unidad de aprendizaje el estudiante deberá estar debidamente inscrito, así como aprobar la materia con un promedio Mínimo de 6.0 y máximo de 10. Para exentar el alumno deberá obtener mínimo una calificación de 8.5 o mayor como promedio final, el cual se obtiene por la suma de las Evaluaciones."</p>	
Bibliografía	
Básicas	<ul style="list-style-type: none"> • Peter Norton, <i>Introducción a la Computación</i>, Ed. Mc Graw-Hill. • Luis Joyanes Aguilar, <i>Fundamentos de programación. algoritmos y estructuras de datos</i>, Ed. Mc Graw-Hill. • Mario C. Ginzburg, <i>Introducción General a la Informática, Periféricos y Redes Locales</i>, Biblioteca Técnica Argentina. • Armando E. de Giusti, <i>Algoritmos, Datos y Programas</i>, . Ed., Prentice Hall. • Herbert Schildt, <i>C Manual de Referencia</i>, 4ta. Ed., Mc Graw-Hill, España, 2001. • H.M. Deitel, J.P. Deitel, <i>Cómo programar en C/C++</i>, 2da. Ed., Prentice Hall, México, 1995.
Complementarias	file:///C:/Users/FACF/Desktop/ERIC/toooooddoooo/FACULTAD%20DE%20CIENCIAS%20FORESTALES/DOCUMENTOS%20DE%20LA%20MATERIA%20DE%20COMPUTACION/manual%20de%20computacion%20eric.pdf
21. Perfil del docente que imparte esta unidad de aprendizaje	
<ul style="list-style-type: none"> • El profesor que se desempeñe como facilitador de éste curso en la modalidad virtual deberá: • Contar con la formación disciplinaria correspondiente que le permita desempeñarse satisfactoriamente en esta asignatura. • Contar con la formación pedagógica y de diseño en cursos en línea que le permita desarrollar adecuadamente esta actividad. 	

- Participar en los programas básicos de formación y de capacitación permanente que permita su crecimiento como diseñador de contenido para cursos en línea.
- Participar en proyectos de investigación relacionados con la educación a distancia. Además tener experiencias previas en:
 - 1. Diseño y desarrollo de cursos a distancia.
 - 2. Diseño instruccional mediado por tecnologías.
 - 3. La tutoría para estudiantes a distancia.
 - 4. La evaluación en aprendizajes virtuales.
 - 5. El uso de medios tecnológicos para la enseñanza y el aprendizaje.
 - 6. El diseño y desarrollo de estrategias de enseñanza y aprendizaje
- Se actualiza en cuestiones tecnológicas para aplicar aquellas que logren en el estudiante un aprender a aprender.

- Contar con formación en el Diplomado en Competencias para el Modelo educativo."