



Universidad del Magdalena
Vicerrectoría Académica
Formato Microdiseño

1 IDENTIFICACION			
1.1 Código	1.2 Nombre	1.3 Pre-Requisito	1.4 Co-Requisito
01016701	HERRAMIENTAS TIC	N.A	N.A
No. Créditos	HADD	HTI	Proporción HADD:HTI
2	32	64	1.2
Obligatorio <input checked="" type="checkbox"/>	Optativo <input type="checkbox"/>		Libre <input type="checkbox"/>
Teórico <input type="checkbox"/>	Practico <input type="checkbox"/>	Teórico/Practico X <input type="checkbox"/>	
1.5 Unidad Académica Responsable del Curso			
FACULTAD DE HUMANIDADES			
1.6 Área de Formación			
FORMACIÓN GENERAL			
1.7 Componente			No aplica <input type="checkbox"/>
TECNOLOGIA E INFORMATICA			
1.8 Objetivo General			
Identificar las características y utilidad de la informática en el campo de las acciones encaminadas a establecer un registro y control sobre las actividades deportivas			
1.9 Objetivos Específico			
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Establecer las nociones fundamentales sobre informática. ✓ Distinguir las características principales de un computador, sus partes y la utilidad del mismo en el desarrollo de actividades laborales. ✓ Determinar los principales usos y aplicaciones de la informática para realizar actividades de control, prevención y seguimiento de la actividad física y deportiva. 			

2 Justificación (Max 600 palabras).

La tecnología e informática representa un papel fundamental en la historia laboral de la sociedad y del uso adecuado que se haga de la misma podemos definir la calidad de profesionales que se deben fomentar. El Profesional en Deporte requiere de herramientas computacionales que coadyuven a su formación y le brinden alternativas para desarrollar sus funciones de manera organizada y actualizada.

El estudio de la Informática se constituye en el tratamiento racional, automático y adecuado de la información, por medio del computador, para lo cual se diseñan y desarrollan estructuras y aplicaciones especiales buscando seguridad e integridad, tales como la utilización de la informática.

En el contexto de la informática la información se constituye en un recurso de gran valor y se busca mantenerla y utilizarla de la mejor manera. En el ámbito de deporte se requiere realizar el tratamiento de la información con niveles de organización óptimas que permitan establecer pautas para la toma de decisiones oportunas y basadas en información asertiva.

Para lograr este objetivo, se deben conocer las herramientas más utilizadas del Sistema Operativo Windows, incentivando así mismo su interés en investigar más opciones y mantenerlas actualizadas, permitiendo así ir avanzando en el desarrollo del conocimiento; aplicándolo eficazmente en sus actividades cotidianas.

3 Competencias a Desarrollar

3.1 Competencias Genéricas

En este curso, el estudiante desarrollará entre otras, las siguientes competencias:

- ✓ Capacidad práctica y teórica sobre el uso de las tics en la actualidad para el desarrollo social e integral.
- ✓ Utiliza la computadora como herramienta para obtener, procesar y manejar información relacionada con las diversas áreas del conocimiento, con autonomía, responsabilidad y respeto, en sus actividades cotidianas, académicas y profesionales.

3.2 Competencias Específicas

- ✓ Apropia proceso de pensamiento autónomo, creativo y reflexivo.
- ✓ Elabora productos entregables aplicando las herramientas de cómputo.
- ✓ Construye un producto final a través del conocimiento acumulativo y repetitivo de habilidades computacionales.
- ✓ Aplica los conocimientos aprendidos en el manejo del sistema operativo *Windows* y las aplicaciones de *Office*.
- ✓ Utiliza los servicios y herramientas de Internet para la Investigación Virtual.

4 Contenido y Créditos Académicos

N	Unidades /Capítulos	N	Temas	Tiempos				Total
				HADD		HTI		
				T	P	T	P	
1	PRINCIPIOS BASICOS DE INFORMATICA	1.1	Generaciones del Computador	2		4		2
		1.2	Sistemas operativos	4		8		4
		1.3	Software y Hardware	4		8		4
		1.4	Internet	4		8		4
		1.5	Parcial	2		4		2
2	OFIMATICA	2.1	Hoja de Cálculo, formulas	4		8		4
		2.2	Word, tablas, imágenes, formatos, pie de pagina, estilos, marca de agua, márgenes	4		8		4
		2.3	Presentaciones Power Point, diseño, animaciones, transiciones.	4		8		4
		2.4	Herramientas Web 2.0, creación blog	2		4		2
		2.5	Parcial 2	2		4		2
Total				32		64		96
Créditos Académicos								2

5 Prácticas Académicas (Laboratorios y Salida de Campo)

Temática	Actividad	Tema	Recursos	Tiempo (h)	Semana

6 Metodología (máximo 600 palabras)

En el contexto de la cátedra, el proceso de enseñanza-aprendizaje estará orientado al rol de mediación para fomentar el aprendizaje significativo de los estudiantes, en un proceso de interacción e interestructuración. En consonancia con este enfoque el curso se concibe de la siguiente manera:

- ✓ **Como un trabajo interactivo y multimedial:** Uso adecuado de la plataforma blackboard, a través de videos, foros, blog, enlaces web e internet. Generando la construcción de Conocimientos, mediados por entornos colaborativos de aprendizaje.
- ✓ **Como Mediación Pedagógica** Uso del conjunto de acciones, recursos y materiales didácticos utilizados en el proceso educativo para propiciar el aprendizaje.
- ✓ **Como un trabajo creativo y crítico:** las experiencias sumadas, los elementos conceptuales, la reflexión y las discusiones en equipo, ayudan a generar nuevos puntos de vistas y mejores soluciones, aplicando la estrategia ECA: exploración, conceptualización, aplicación.
- ✓ **Como un trabajo activo:** la participación de cada uno de los estudiantes aportando sus experiencias, argumentos, discutiendo, escribiendo, comprometiéndose es fundamental para el éxito.
- ✓ **Como un trabajo colectivo:** el intercambio –hablar y escuchar, dar y recibir, argumentar y contra- argumentar, defendiendo posiciones, aclarar consensos y disensos convierten el seminario en un equipo.

- ✓ **Como un trabajo vivencial:** la relación grupal tiene como ingrediente básico la experiencia personal y la visión cultural, que al correlacionarse reafirma nuestro compromiso con la región y con las microrregiones.
- ✓ **Como un trabajo concreto:** los temas y problemáticas estudiadas, encuentran el escenario de discusión, enriquecimiento y definición de su rol social y personal.

Labores académicas:

- ✓ **Lecturas fecundas:** Son textos que contienen las ideas clave, sobre los contenidos del curso.
- ✓ **Lecturas felices:** Son textos cortos y a menos que se analizarán al iniciar cada jornada, con el fin de propiciar un dialogo mental.
- ✓ **Plenarias:** Los estudiantes recogerán los planteamientos de los autores estudiados y luego expresarán sus argumentos críticos en los debates.

7 Evaluación (máximo 800 palabras)

Entendiendo los ambiente colaborativos de aprendizaje la evaluación por parte del Tutor es:

- ✓ **Autoevaluación:** permite al alumno interiorizar y valorar su propio conocimiento y aprendizaje a través de las actividades realizadas durante la cátedra.
- ✓ **Coevaluación:** Permite complementar y enriquecer el crecimiento personal del estudiante a partir del seguimiento y oportuna retroalimentación tanto para lo académico como para lo personal y profesional, a través de juicios críticos constructivos.
- ✓ **Heteroevaluación:** Realizada en un entorno determinado y objetivos propuestos permitirá a los participantes de la cátedra, evaluar de manera crítica constructiva al docente, ya que la evaluación compromete a todos los miembros del sistema educativo.

EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS: El área de Procesos Lectores y Escriturales se fundamenta en la evaluación integral no sólo por procesos desde una valoración cualitativa, permanente, integral, sistemática y una construcción apreciativa y formativa; sino también una evaluación analítica de la actividad del estudiante en su totalidad, que contribuya al desarrollo de sus competencias comunicativas (hablar, leer, escribir y escuchar).

EVALUACIÓN CUALITATIVA: Está dirigida hacia tres ejes: Ser, Saber y Hacer.

- ✓ **El Ser:** Corresponde a lo relacionado con la responsabilidad y compromiso del trabajo académico, la asistencia a las sesiones, la participación en las actividades, el interés y actitud hacia los propósitos de los contenidos.
- ✓ **El Saber:** Corresponde a los aspectos de tipo cognoscitivo dentro del aprendizaje en los contenidos temáticos.
- ✓ **El Hacer:** Corresponde a la aplicación del conocimiento en contextos relacionados con la persona, la institución universitaria, la comunidad y la vida.

Estos ejes se desarrollan para cada núcleo temático con valoraciones estipuladas por la institución.

EVALUACIÓN CUALITATIVA: Entrega y desarrollo de guías de ejercicios y talleres para que los estudiantes al trabajarlos individualmente o en grupo, desarrollen capacidad de trabajo, estrategias de solución de problemas, hábitos y técnicas de estudio propias de las disciplinas matemáticas.

EVALUACIÓN CUANTITATIVA: El proceso de evaluación de los conocimientos adquiridos durante el transcurso de la asignatura Cálculo Integral, será permanente, continuo, riguroso y sumativo, a través de evaluaciones teóricas y trabajos complementarios. Lo anterior se hará teniendo en cuenta los valores

cuantitativos establecidos por la Universidad del Magdalena, los cuales corresponden a tres seguimientos con sus respectivos valores numéricos fraccionados de la siguiente manera:

SEGUIMIENTO	TIPO DE EVALUACIÓN	PUNTOS
PRIMER SEGUIMIENTO	Talleres, Foros, actividades, prueba sondeo	100
	Examen	50
Subtotal primer seguimiento		150
SEGUNDO SEGUIMIENTO	Ensayos, exposiciones, debates	80
	Examen	70
Subtotal segundo seguimiento		150
TERCER SEGUIMIENTO	Informe final	50
	Evaluación final	100
	Autoevaluación, evaluación y heteroevaluación	20
		15
Subtotal tercer seguimiento		200
Total evaluación del curso		500

8 Recursos Educativos

N	Nombre	Justificación	Hora (h)
1	Humanos comunidad educativa)	Hacen posible el desarrollo de la asignatura.	
2	Aula, videobeams, portátil Materiales de Lecturas.	Para la aplicación de conceptos y afianzamiento de temas.	
3	Bibliográficos: Textos de Biblioteca, Módulo, Documentos de apoyo.	Consultas.	
4	Plataforma blackboard	Trabajo colaborativo	

9 Referencias Bibliográficas

9.1 Libros y materiales impresos disponibles en la Biblioteca y Centros de Documentación de la Universidad
Informática 1, la herramienta del nuevo milenio, Castellanos y Ferreyra, 2003 Informática 2, la herramienta del nuevo milenio, Castellanos y Ferreyra, 2003
9.2 Libros y materiales digitales disponibles en la Biblioteca y Centros de Documentación de la Universidad
9.3 Documentos y Sitios Web de acceso abierto a través de Internet
http://www.monografias.com/trabajos/histocomp/histocomp.shtml . http://es.wikipedia.org/wiki/CPU http://www.monografias.com/trabajos14/dispositivos/dispositivos.shtml http://www.monografias.com/trabajos6/hiso/hiso.shtml http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Office http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Word http://es.wikipedia.org/wiki/Internet http://www.sistemaspeten.hostoi.com/SITIOWEB/OTROS/manual_basico_de_computacion.pdf
9.4 Otros Libros, Materiales y Documentos Digitales
CASTELLS, M. (1996, 1999 en español): La era de la información: economía, sociedad y cultura. Vol1: La sociedad red. Siglo XXI. México.
DE ZUBIRIA, J. (2004): ¿Qué modelo pedagógico subyace a su práctica educativa? En: Revista Internacional Magisterio. No. 12. Diciembre 2004 – Enero 2005. Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio.
CROOK, CH. (1998): Ordenadores y aprendizaje colaborativo. Morata. Madrid.
SENN, J. (1992): Análisis y diseño de sistemas de información. 2a. ed. México, D. F : McGraw-Hill.

Director de Programa

Decano Facultad