



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA CIENTÍFICO-HUMANÍSTICO DUAL

SÍLABO

INFORMATICA BÁSICA III

I. DATOS GENERALES

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1.1. Código de la Asignatura | :1008 |
| 1.2. Escuela Académico Profesional | : Educación Básica Científico- Humanístico Dual |
| 1.3. Departamento Académico | : Ciencias Formales y Naturales |
| 1.4. Especialidad | : EDUCACION PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE EDUCACION FISICA Y DEPORTE |
| 1.5. Ciclo | : X |
| 1.6. Créditos | : 2 |
| 1.7. Condición | :Obligatorio |
| 1.8. Horas Semanales | : Teoría: 2 h . Practica : 1h Total : 3h |
| 1.9. Pre-requisito | : Informática Básica II |
| 1.10. Semestre Académico | : 2018-I |
| 1.11. Docente | : ORDOÑEZ VILLAORDUÑA, Carmen Guliana |
| Colegiatura | : 079281 |
| Correo Electrónico | : yuliorv@hotmail.com |
| 1.12. Número total de sesiones | : 17 semanas |

II. SUMILLA

Se propone incorporar al estudiante en el uso y desarrollo de la multimedia y comprende el tratamiento de los siguientes temas ejes: Relación entre la informática, video mática y telemática.

Las tecnologías TIC`S, En merito a los avances tecnológicos y científicos debido a la globalización, los estudiantes de educación no deben quedar fuera de los conocimientos informáticos, el propósito del curso es obtener el conocimiento necesario para desarrollar sistemas de información empleando herramientas de diseño y web con el fin de desarrollar clases virtuales.

Unidad de aprendizajes:

I UNIDAD : DISEÑO GRAFICO – COREL DRAW
COREL PHOTO PAINT.

II UNIDAD : WINDOWS MOVIE MAKER
DREANWEAVER CS6 PROGRAMACIÓN WEB.

III. OBJETIVOS O COMPETENCIAS GENERALES.

- 3.1. Comprender la importancia de las TIC`S y su aplicación en la educación y el rol del docente.
- 3.2. Conoce y desarrolla el software de diseño en imágenes, videos y tutoriales.
- 3.3. Elabora diseños, videos y tutoriales de utilidad para su especialidad.
- 3.4. Conoce, comprende y desarrolla la elaboración de la página web que contribuirá con la divulgación de sus conocimientos pedagógicos.

IV. CONTENIDOS CURRICULARES TRANVERSALES.

Desarrollo de su ideología científico, cultural y tecnológico.

V. UNIDAD. TEORIA Y PRÁCTICA.

I UNIDAD: DISEÑO GRAFICO – COREL DRAW. Como herramienta para la elaboración materiales educativos y **MOVIE MAKER** ejecutor de videos educativos, como herramientas que favorecerán en el proceso de enseñanza aprendizaje.

| CAPACIDAD | CONTENIDOS | SEMANA | SESIÓN |
|---|---|---|----------|
| Conoce el software de elaboración de diseños aplicados a su especialidad. | Conociendo el programa Corel Draw. Trabajando dibujos y asignación de forma Práctica. Investigo sobre la evolución de Corel Draw. Transforma objetos y transfórmalos en dibujos aplicado a su especialidad. | 1º | 1 Sesión |
| Describir los fundamentos para utilizar Corel Draw en la creación de distintos diseños gráficos de calidad, como materiales de enseñanza. | Asignación de líneas. Selección de objetivos Rellenar objetos. Práctica. Realiza una hoja de aplicación de acuerdo a tu especialidad. (duplico una imagen) Construye un dibujo y asígnale diferentes rellenos. | 2º | 2 Sesión |
| | Ordenar los objetos Como duplicar un objetos. Práctica. Trabajo con diferentes objetos, copia, pega, duplico. En un logo tipo | 3º | 3 Sesión |
| | Textos, Relleno, Adaptaciones Y Diseños Textuales Artísticos. Práctica. Realizo diferentes escritos, con rellenos diferentes y efectos diferentes. | 4º | 4 Sesión |
| | Diseño artístico Presentación de proyectos artísticos. Práctica. Realizo una propaganda a nuestra especialidad. | 5º | 5 Sesión |
| | Conoce y elabora videos educativos en movie maker , como instrumentos de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje | Introducción al Photo Paint Edición de fotografías. Práctica. Edita una fotografía con una fotografía aplico Photo Paint. Realiza textos. Práctica. Realiza textos con diversos efectos. | 6º 7º |
| | PRIMERA EVALUACION PARCIAL | 8º | 8 sesión |
| BIBLIOGRAFIA: | | | |
| a. | Creando logotipos http://programacion.cbtis253.edu.mx/corel/ayuda6.pdf | | |
| b. | Videos educativos de Corel Y Phtoshop http://www.blip.tv/file/3159720 | | |
| c. | Guías didácticas –Carmen Ordoñez Villaorduña | | |

II UNIDAD: DISEÑO DE VIDEO EN WINDOWS MOVIE MAKER Y PROGRAMACIÓN DE WEB DREANWEAVER

| COMPETENCIAS | CONTENIDOS | SEMANA | FECHA |
|--|--|-----------------------------------|-----------|
| a. Elabora videos de uso educativo. | Windows Movie Maker. Creación del primer archivo. | 9º | 9 Sesión |
| | Selección de fotos e incorporación de música. Práctica. Inserto imágenes y selecciono música de acuerdo a un tema determinado. | 10º | 10 Sesión |
| | | 11º | 11 Sesión |
| Comprende, la importancia del uso del editor de web y su aplicación en el campo educativo. | Introducción, Dreanweaver CS6 | 12º | 12 Sesión |
| | Configuración de página. Práctica. Selecciono un tema y genero mi boceto Formato de texto Estilo –Tablas. Práctica. Construyo mi primera vista preliminar de mi página web. | 13º | 13 Sesión |
| | Imágenes de Firework CS5. Práctica. Genero una tabla e inserto imágenes estáticas y gifs. Insertando imágenes –hipervínculos, Insertando videos, animación. Práctica. Realizo vinculaciones e hipervínculos con imágenes, archivos, videos y la web. | 14º | 14 Sesión |
| | Diseñando con plantillas Presentación exposición de proyectos y publicación en la Web. Práctica. Realizo mi exposición de presentación de temas culminados. | 15º | 15 Sesión |
| | | 16º | 16 Sesión |
| | | SEGUNDA EVALUACION PARCIAL | |
| | EXAMEN SUSTITUTORIO | 17º | 17 Sesión |

BIBLIOGRAFIA:

Sistema e-Learning inteligentes.

Luis Alberto Alfaro Casas.

Fuente:

<http://www.scielo.org.pe/pdf/mc/v3n1/a03v3n1.pdf>

Libro de dreanweaver

<http://www.winer.edu.pe/manuales2/2do-ciclo/DISEÑO->

WEB/Dreamweaver8.pdf

Tutorial de dranweaver.

<http://www.medcuantia.com/Dreamweaver/Dreamweaver01.pdf>

Creando un sitio web con photoshop y Dreanweaver

<http://www.diseñoymarketing.com/libro-diseño.pdf>**VI. ESTRATEGIAS METODOLOGÍCAS**

Las sesiones se realizaran mediante la ponencia de la docente y la participación activa de los estudiantes con la utilización de los métodos inductivos, deductivo, metodológico experimental, heurístico, con los procedimientos analíticos, sintéticos y estrategia metodológica básica.

| PROCEDIMIENTOS | ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE | INTERROGANTES O PROBLEMAS PRIORITARIOS |
|--|---|---|
| Seminario analítico, explicativo y práctico. | lectura de investigación practicadas dirigidas Investigación bibliográfica. | CONOCE EXPLICA INTERPRETA APLICA |

VII. RECURSOS, MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS.

Materiales personales: fólder, lapiceros y USB.

Equipos: Multimedia.

Materiales textos: separata del curso, lectura seleccionada.

Materiales audiovisuales: Videos, direcciones electrónicas, web.

VIII SISTEMA DE EVALUACION.

Conforme al Reglamento Académico Vigente.

IX. REQUISITOS DE APROBACIÓN

El sistema de evaluación comprende dos exámenes parciales, el primero se realizara en la octava semana de iniciadas las clases y el segundo al finalizar el semestre, además se considera los trabajos académicos aplicativos.

La asistencia a clases teóricas y prácticas son obligatoria, la acumulación de más de 30% de inasistencia no justificada, dará lugar a la desaprobación de la asignatura por límite de inasistencia.

Obtención del promedio ponderado (PP)

Se aplicara las normas contenidas en el reglamento académico vigente:

Promedio parcial nº1 = 35%

Promedio Parcial nº 2 = 35%

Trabajos = 30%

| CRITERIOS | INDICADORES | INSTRUMENTOS |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos • Participación • Habilidades • Destrezas • Compromiso • Implicancias • Colaboración • Trabajos En Equipo. | <ul style="list-style-type: none"> • Calidad expositiva presencia, puntualidad, conocimiento del tema, habilidad para responder a las preguntas. • Puntualidad en la entrega de trabajos orden, capacidad de síntesis, identificación de problemas y desarrollo de estrategias. • Disciplina, puntualidad, inasistencia y tardanzas. • Aplicación de conocimientos logrados en la asignatura. | <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Sistemática • Análisis De Producción Del Alumno • Pruebas Objetivas • Practicas Dirigidas. |

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA Y COMPLEMENTARIA

Creando logotipos

<http://programacion.cbtis253.edu.mx/corel/ayuda6.pdf>

Videos educativos de corel y phtoshop

<http://www.blip.tv/file/3159720>

Sistema e-Learning inteligentes.

Luis Alberto Alfaro Casas.

Fuente:

<http://www.scielo.org.pe/pdf/mc/v3n1/a03v3n1.pdf>

Libro de dreanweaver

<http://www.winer.edu.pe/manuales2/2do-ciclo/DISEÑO-WEB/Dreamweaver8.pdf>

Tutorial de dranweaver.

<http://www.medcuantia.com/Dreamweaver/Dreamweaver01.pdf>

Creando un sitio web con photoshop y Dreanweaver

<http://www.diseñoymercadeo.com/libro-.diseño.pdf>

Huacho, 23 de Febrero del 2018

Carmen Ordoñez Villaorduña
Auxiliar T.C.
Codigo DNU263