



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO

SÍLABO DE LA ASIGNATURA

FACULTAD:	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA:	LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES: INFORMÁTICA (R-A)
ESTADO:	VIGENTE
NIVEL DE FORMACIÓN:	TERCER NIVEL
MODALIDAD:	PRESENCIAL
ASIGNATURA:	INFORMÁTICA
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2025 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	GUSTAVO HOMERO OROZCO CAZCO
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 14 de marzo de 2025
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 28 de marzo de 2025



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	INB0611.1.3	
NOMBRE:	INFORMÁTICA	
SEMESTRE:	PRIMER SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Básica	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Formación Básica	
NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:	16	
NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Aprendizaje en contacto con el docente	3,00
	Aprendizaje práctico-experimental	1,00
	Aprendizaje Autónomo	5,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	9,00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	144.00	

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
		CULTURA DIGITAL Y SOCIEDAD	INB0611.1.2
		MATEMÁTICA APLICADA A LA INFORMÁTICA I	INB1299.1.10

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Informática, forma parte de la Unidad Básica de la malla curricular de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, y contribuye en la formación integral del futuro profesional, con una base sólida de conocimientos para hacer un uso eficiente y eficaz del computador y de programas informáticos, que a su vez beneficiará la práctica docente. Además, los contenidos programados aportarán de manera específica en la consecución del perfil de egreso, puesto que conocerán y aplicarán los sistemas operativos, programas de ofimática y utilitarios, de manera ética y responsable en el quehacer diario del discente. Por otra parte, en la asignatura Informática por su naturaleza teórico-práctica, se emplearán conferencias magistrales, aprendizaje colaborativo, clases demostrativas, ejercicios prácticos y resolución de problemas, con la finalidad de promover el pensamiento crítico y reflexivo, y el trabajo en equipo responsable, y así, estar alineados durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje con los ejes de formación del Modelo Pedagógico vigente en la institución, específicamente en el de Autonomía y Adaptabilidad, Ética y valores, y Tecnologías. De ese modo, la asignatura Informática, aporta considerablemente al perfil de egreso de la carrera, y de la misma manera contribuye al cumplimiento de la misión de la carrera: "Formar profesionales, desarrollar, transferir y difundir el conocimiento pedagógico en el área de la Informática, los saberes y la cultura a través de la aplicación de procesos de formación académica, investigación y vinculación; bajo principios de pertinencia, integralidad, interculturalidad, equidad, preservación del ambiente, fortaleciendo el talento humano, para la construcción de una mejor sociedad"; y a la visión de la misma: "Ser la carrera que lidera la formación docente en el ámbito de la Pedagogía de la Informática a escala zonal, con reconocimiento nacional y proyección internacional". Por último, los contenidos de la asignatura se enmarcan en el Objetivo 2 del Plan de Desarrollo para el Nuevo Ecuador (2024-2025) que textualmente dice: "Impulsar las capacidades de la ciudadanía con educación equitativa e inclusiva de calidad y promoviendo espacios de intercambio cultural", para garantizar la igualdad de oportunidades de las y los ecuatorianos a través del fortalecimiento de la educación superior, promoviendo una formación innovadora, inclusiva y de calidad; y de esa manera, también alineándose con objetivo de desarrollo sostenible N° 4 que dice: "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos".

4. COMPETENCIA(S) DEL PERFIL EGRESO DE LA CARRERA A LA(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA:

Competencias Genéricas: Actúa con independencia de criterio, ajustado al protocolo disciplinar y al espacio laboral, respetando la opinión, proceder y condición del otro; Aplica la tecnología, a partir del conocimiento de técnicas y herramientas, de manera adecuada con responsabilidad y eficiencia para el fortalecimiento profesional. Competencia Específica: Ejerce la docencia en informática en los diferentes niveles educativos con ética, solvencia y responsabilidad social.

5. RESULTADO(S) DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA A LO(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA

Resultados de aprendizaje de las competencias genéricas: Desarrolla la autonomía en su práctica personal y profesional de manera reflexiva y crítica de conformidad con los postulados del buen vivir para la formación de valores, emociones y actitudes, con equidad y conciencia social; Integra las TIC en los procesos educativos, a través de la convergencia de medios para generar espacios de aprendizaje formal e informal. Resultado de aprendizaje de la Competencia Específica: Considera los conocimientos sobre elaboración, manejo y uso de recursos, materiales didácticos y herramientas para planificación y evaluación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la informática para el desarrollo de una práctica profesional adecuada.



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°:		1					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Introducción a la Informática					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		36					
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso. - Conocer las generalidades de la informática, sus definiciones, origen, evolución; así como también la arquitectura del computador, sus generaciones y el manejo básico del sistema operativo.							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden * Gestionar y administra con responsabilidad el uso de un sistema operativo, con la finalidad de controlar el software y el hardware de un computador para mejorar el desempeño personal y profesional. * Valorar la seguridad informática para prevenir y detectar el mal uso del computador, con la finalidad de proteger la información y la propiedad intelectual.							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
1.1. Encuadre Pedagógico • 1.1.1. Presentación y socialización del sílabo • 1.1.2. Exposición de los acuerdos y compromisos • 1.1.3. Exposición sobre la importancia de las tutorías y becas • 1.1.4. Exposición sobre el proceso de evaluación docente • 1.1.5. Prueba diagnóstica	3	1	5	1	* Evaluación diagnóstica. * Conferencia de sensibilización sobre la importancia de las tutorías académicas, y el proceso de evaluación docente y la necesidad de evaluar de manera objetiva.	Práctica sobre el pasaporte de identificación a través de la actividad Tarea de Moodle.	Revisión de los lineamientos relacionados a la Investigación Formativa.
1.2. Introducción a la informática • 1.2.1. Definición • 1.2.2. Historia del computador • 1.2.3. Arquitectura del computador	3	1	5	2	Conferencia "La historia del computador"	Elaboración de un esquema para explicar el funcionamiento del computador a través de la actividad Tarea de Moodle	* Elaboración de un cuadro comparativo sobre las generaciones del computador de forma colaborativa. * Análisis de las posibles actividades a desarrollar en la Investigación Formativa.
1.3. Manejo del Sistema Operativo • 1.3.1. La interfaz del sistema operativo • 1.3.2. El explorador del sistema operativo • 1.3.3. Agregar o quitar programas • 1.3.4. Agregar nuevo hardware • 1.3.5. Herramientas del sistema	3	1	5	3	Foro sobre las diferencias entre un sistema operativo con licencia y uno de acceso libre, para promover el pensamiento crítico.	Práctica sobre la configuración de los dispositivos más importantes del computador	* Análisis de las herramientas del sistema más importantes del sistema operativo * Conformación de grupos para el desarrollo de la Investigación Formativa.



1.4. Seguridad y riesgos del computador					Conferencia sobre "Seguridad Informática"	* Elaboración de un manual de usuario sobre seguridad informática de forma colaborativa para promover el trabajo en equipo.	* Investigación sobre las leyes de propiedad intelectual a nivel nacional e internacional a través de la actividad Tarea de Moodle * Definición de las actividades para la Investigación Formativa.
• 1.4.1. Seguridad informática	3	1	5	4			
• 1.4.2. Ética informática							
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	12	4	20				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación	Técnicas			Instrumentos			
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño			Demostración			
				Proyecto			
	Pruebas			Pruebas Escritas Objetivas			
				Cuestionario en Saberes Previos			
Formativa	Evaluación de Desempeño			Pruebas Escritas Objetivas			
				Rúbrica			
	Pruebas			Demostración			
				Proyecto			
Sumativa	Evaluación de Desempeño			Pruebas Escritas Objetivas			
				Cuestionario en Saberes Previos			
	Pruebas			Pruebas Escritas Objetivas			
				Rúbrica			



UNIDAD N°:		2					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Ofimática					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		72					
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso. - Utilizar de manera eficiente las funciones básicas y avanzadas de las principales herramientas ofimáticas para la creación y edición de recursos y contenidos digitales e impresos.							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden Manejar los programas de ofimática con ética y técnicas apropiadas, para resolver los problemas que conlleva la estructuración de documentos electrónicos.							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
2.1. Procesadores de texto (Parte 1) • 2.1.1. El entorno de un procesador de texto • 2.1.2. Estilos, tablas e imágenes • 2.1.3. Organigramas y diagramas • 2.1.4. Plantillas	3	1	5	5	Taller sobre la creación de un documento maestro para presentar un trabajo investigativo de forma colaborativa para promover el trabajo en equipo.	Práctica sobre el uso de estilos en un documento	* Trabajo a través de la actividad Tarea de Moodle sobre la implementación un organigrama * Elaboración y presentación de la planificación correspondiente a la Investigación Formativa.
2.2. Procesadores de texto (Parte 2) • 2.2.1. Esquemas • 2.2.2. Documentos maestros • 2.2.3. Tablas de contenidos, de ilustraciones y de índices • 2.2.4. Marcadores, referencias cruzadas y notas al pie • 2.2.5. Compartir documentos	3	1	5	6	Taller sobre la creación de un documento maestro para presentar un trabajo investigativo de forma colaborativa para promover el trabajo en equipo.	Práctica sobre la incorporación de esquemas	* Trabajo a través de la actividad Tarea de Moodle sobre el uso de tabla de contenidos, de ilustraciones y de índices. * Ejecución de la Investigación Formativa.
2.3. Hojas de cálculo (Parte 1) • 2.3.1. El entorno de una hoja de cálculo • 2.3.2. Datos y funciones • 2.3.3. Gráficos, diagramas y títulos	3	1	5	7	Taller sobre la creación de una hoja de cálculo orientada a un trabajo investigativo	Práctica sobre el uso de datos y funciones	Trabajo a través de la actividad Tarea de Moodle sobre la incorporación de gráficos en un trabajo investigativo
2.4. Hojas de cálculo (Parte 2) • 2.4.1. Esquemas y vistas • 2.4.2. Importar y exportar datos	3	1	5	8	* Taller sobre la creación de una hoja de cálculo orientada a un trabajo investigativo * Prueba objetiva del primer parcial.	Práctica sobre la aplicación de esquemas y vistas	Trabajo a través de la actividad Tarea de Moodle sobre la importación y exportación de datos



2.5. Hojas de cálculo (Parte 3)							
• 2.5.1. Tablas dinámicas • 2.5.2. Compartir documentos	3	1	5	9	Taller sobre la creación de una hoja de cálculo orientada a un trabajo investigativo	Práctica sobre la implementación de Tablas dinámicas	Trabajo a través de la actividad Tarea de Moodle sobre la tabulación de datos orientado a una investigación
2.6. Creación de Presentaciones (Parte 1)							
• 2.6.1. El entorno de un creador de presentaciones • 2.6.2. Diseño de diapositivas	3	1	5	10	Taller sobre la creación de una presentación efectiva orientada a la defensa de un proyecto de investigación, para fomentar el poder de la comunicación.	Práctica sobre el uso de los elementos básicos para diseñar una presentación	Lectura y análisis del manual "Presentaciones efectivas"
2.7. Creación de Presentaciones (Parte 2)							
• 2.7.1. Gráficos y diagramas • 2.7.2. Elementos multimedia • 2.7.3. Animaciones y transiciones • 2.7.4. Compartir documentos	3	1	5	11	Taller sobre la creación de una presentación efectiva orientada a la defensa de un proyecto de investigación, para fomentar el poder de la comunicación.	Práctica sobre la integración de gráficos y elementos multimedia en una presentación	Lectura y análisis del manual "Presentaciones efectivas"
2.8. Organizadores gráficos							
• 2.8.1. Mapas conceptuales • 2.8.2. Mapas mentales • 2.8.3. Línea de tiempo • 2.8.4. Diagrama de Gantt	3	1	5	12	Conferencia sobre "La importancia de los organizadores gráficos en la educación"	Práctica sobre la implementación de mapas conceptuales y mapas mentales orientados a la educación, para fortalecer el pensamiento crítico y reflexivo.	Trabajo a través de la actividad Tarea de Moodle sobre las diferencias entre una línea de tiempo y un Diagrama de Gantt.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	24	8	40				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación	Técnicas				Instrumentos		
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño				Demostración		
					Proyecto		
					Pruebas Escritas Objetivas		
	Pruebas				Cuestionario en Saberes Previos		
Formativa	Resolución de Problemas				Pruebas Escritas Objetivas		
					Rúbrica		
	Evaluación de Desempeño				Demostración		
					Proyecto		
					Pruebas Escritas Objetivas		
	Pruebas				Cuestionario en Saberes Previos		
	Resolución de Problemas				Pruebas Escritas Objetivas		
					Rúbrica		
	Evaluación de Desempeño				Demostración		
					Proyecto		



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

Sumativa		Pruebas Escritas Objetivas
	Pruebas	Cuestionario en Saberes Previos
		Pruebas Escritas Objetivas
	Resolución de Problemas	Rúbrica



UNIDAD N°:		3						
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Programas utilitarios						
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		36						
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.								
- Utilizar correctamente programas utilitarios que permitan administrar y gestionar archivos, citas y referencias bibliográficas, así como también la edición básica de imágenes.								
CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden								
* Manejar responsablemente las herramientas utilitarias de acuerdo a sus necesidades específicas para el mantenimiento preventivo y correctivo de los equipos, y la optimización de espacio del computador. * Gestionar la información e imágenes de manera ética para integrar en los procesos de investigación.								
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN				ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO	
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo					
3.1. Antivirus y empaquetadores • 3.1.1. Antivirus • 3.1.2. Empaquetadores	3	1	5	13	Foro sobre "Los antivirus más eficaces"	Práctica sobre el uso de los empaquetadores más importantes	Trabajo investigativo a través de la actividad Tarea de Moodle sobre los antivirus más utilizados	
3.2. Gestores Bibliográficos (Parte 1) • 3.2.1. Introducción • 3.2.2. Zotero • 3.2.3. Mendeley	3	1	5	14	Foro sobre "Las diferencias, ventajas y limitaciones de Zotero y Mendeley"	Práctica sobre la instalación y uso de Zotero	Lectura y análisis del manual correspondiente a las normas APA para utilizar con un criterio ético los documentos académicos.	
3.3. Gestores Bibliográficos (Parte 2) • 3.3.1. Modos de citar • 3.3.2. Referencias Bibliográficas	3	1	5	15	Conferencia sobre "Los modos de citar"	Práctica sobre el uso de citas y referencias bibliográficas en un trabajo investigativo	Lectura y análisis del manual correspondiente a las normas APA para utilizar con un criterio ético los documentos académicos.	



3.4. Editores de imágenes					Conferencia sobre “Los tipos de imágenes”	Práctica sobre “Creación de imágenes”	* Trabajo investigativo a través de la actividad Tarea de Moodle sobre herramientas de IA para generar imágenes. * Socialización de los resultados obtenidos en la Investigación Formativa.
• 3.4.1. El entorno de un editor de imágenes • 3.4.2. Tratamiento de imágenes digitales	3	1	5	16			
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	12	4	20				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación	Técnicas			Instrumentos			
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño			Demostración			
				Proyecto			
	Pruebas			Pruebas Escritas Objetivas			
				Cuestionario en Saberes Previos			
Formativa	Evaluación de Desempeño			Pruebas Escritas Objetivas			
				Cuestionario en Saberes Previos			
	Pruebas			Pruebas Escritas Objetivas			
				Rúbrica			
Sumativa	Evaluación de Desempeño			Demostración			
				Proyecto			
	Pruebas			Pruebas Escritas Objetivas			
				Cuestionario en Saberes Previos			
Resolución de Problemas			Pruebas Escritas Objetivas				
Resolución de Problemas			Rúbrica				

7. INVESTIGACIÓN FORMATIVA.

De acuerdo a los temas y subtemas del sílabo se realizarán actividades que promuevan la investigación formativa como estrategia general de aprendizaje para la formación del estudiante.

8. METODOLOGÍA:

Metodología de enseñanza aprendizaje

- Aprendizaje Basado en Problemas
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Aprendizaje Colaborativo.
- Clase Magistral
- Demostraciones prácticas
- Foros
- Prácticas en clase

Técnicas de enseñanza aprendizaje.



- Pruebas:
- Resolución de Problemas:
- Evaluación de Desempeño:

Recursos:

- Aula
- Aula virtual
- Bibliografía Especializada
- Borrador de Pizarra
- Computador
- Internet
- Laptops
- Manuales de aplicaciones
- Pizarra
- Presentaciones en power point
- Proyector
- Revistas indexadas
- TIC - Tecnologías de la información y la comunicación
- Videos
- Videotutoriales
- Microsoft Teams
- Zoom

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Ambientes Virtuales
- Aula de clase
- Biblioteca
- Biblioteca Virtual
- Laboratorio de PCs

10. RELACIÓN DE LA ASIGNATURA CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA:

Resultados de Aprendizaje que aportan al Perfil de Egreso de la Carrera: (Copiar los elaborados para cada unidad)	Nivel de Contribución: (ALTA – MEDIA – BAJA: Al logro de los Resultados de Aprendizaje del perfil de egreso de la Carrera)			Evidencias de Aprendizaje: Son los productos generados por el estudiante, que demuestran los aprendizajes alcanzados según los criterios de evaluación.
	A ALTA	B MEDIA	C BAJO	
• Conocer las generalidades de la informática, sus definiciones, origen, evolución; así como también la arquitectura del computador, sus generaciones y el manejo básico del sistema operativo.			X	Elabora un manual de usuario sobre seguridad informática para prevenir riesgos de vulnerabilidad de la información y propiedad intelectual, que se evidenciará en un documento publicado en el aula virtual.
• Utilizar de manera eficiente las funciones básicas y avanzadas de las principales herramientas ofimáticas para la creación y edición de recursos y contenidos digitales e impresos.		X		Elabora la estructura de un documento académico a través del uso de las normas APA, que se evidenciará en un documento publicado en el aula virtual.
• Utilizar correctamente programas utilitarios que permitan administrar y gestionar archivos, citas y referencias bibliográficas, así como también la edición básica de imágenes.		X		Integra en un documento académico las citas y referencias bibliográficas de acuerdo a las normas APA, que se evidenciará en un documento publicado en el aula virtual.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:



- Biblioteca básica de computación e informática. CIB S.A. NO INDICA
- Diccionario de informática y computación NO INDICA Cultural S.A.
- Enciclopedia de la seguridad informática Gómez Vieites Álvaro. Alfaomega
- Informática Klein Artur Osiris Editores S.A
- Windows 7 Casla Villares Pablo RA-MA Editorial
- TÉCNICAS PROFESIONALES DE DISEÑO CON ADOBE CREATIVE SUITE Citron Scott ANAYA Multimedia

11.1.2 COMPLEMENTARIA:

Carranza, J. (2006). Ensamblaje, configuración, mantenimiento y reparación de computadoras. Megabyte

11.2 BIBLIOGRAFÍA DIGITAL

11.2.1 BÁSICA (Libros digitales desde el repositorio de la Institución)

11.2.2 COMPLEMENTARIA (Libros digitales de libre acceso)

11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)

www.auladlc.es

12. PERFIL DEL DOCENTE:

Ingeniero en Electrónica y Computación de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Máster en Docencia Universitaria de la Escuela Politécnica de las Fuerzas Armadas y Máster en Tecnologías de la Información y Comunicación de la Universidad de Salamanca. Doctor/PhD en Formación en la Sociedad del Conocimiento de la Universidad de Salamanca. Profesor titular a tiempo completo de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo. Director de la Carrera de Diseño Gráfico (2007-2011), Director de las revistas: Inuo (2007 y 2009) de la Escuela de Diseño Gráfico, y Docencia (2008) de la UNACH. Miembro del Grupo de Investigación UYAYUK de la UNACH. Autor de varias publicaciones en Revistas Científicas y Congresos Internacionales relacionadas con la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Líneas de investigación: Tecnología Educativa y Aprendizaje Electrónico.



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Ph.D. GUSTAVO HOMERO OROZCO CAZCO
	

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 14 de marzo de 2025
-----------------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



3a8ea21e-19ed-4c53-9d21-
f980672b2ebe



CRISTHY NATALY JIMENEZ GRANIZO

DIRECTOR DE CARRERA



ANEXOS

PONDERACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

COMPONENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Primer Parcial %(Puntos):	Segundo Parcial %(Puntos):
Aprendizaje en contacto con el docente	Conferencias, Seminarios, Estudios de Casos, Foros, Clases en Línea, Servicios realizados en escenarios laborables. Experiencias colectivas en proyectos: sistematización de prácticas de investigación-intervención, construcción de modelos y prototipos, proyectos de problematización, resolución de problemas, entornos virtuales, entre otros. Evaluaciones orales, escritas entre otras.	35%	35%
Aprendizaje práctico-experimental	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales o laboratorios, prácticas de campo, trabajos de observación, resolución de problemas, talleres, manejo de base de datos y acervos bibliográficos entre otros.	35%	35%
Aprendizaje autónomo	Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales, generación de datos y búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.	30%	30%
PROMEDIO		100%- 10	100%- 10

La calificación de cada componente se ponderará sobre 10 puntos, debiendo realizar una regla de 3 en base al porcentaje de cada uno de ellos para obtener una calificación final sobre 10.

Documento Generado el: 25 de abril de 2025 a las 05:55:37
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual