

INSTITUTO UNIVERSITARIO PUEBLA	HOJA:	1	DE	3
--------------------------------	-------	---	----	---

<b>ASIGNATURA: INFORMÁTICA I</b>	
<b>PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA EN CONTADURÍA PÚBLICA</b>	
<b>TIPO EDUCATIVO: LICENCIATURA</b>	<b>MODALIDAD: MIXTA</b>
<b>SERIACIÓN: NINGUNA</b>	<b>CLAVE DE LA ASIGNATURA: CO7</b>
<b>CICLO: PRIMER CUATRIMESTRE</b>	

<b>HORAS CON DOCENTE</b>	<b>HORAS INDEPENDIENTES</b>	<b>TOTAL DE HORAS</b>	<b>CRÉDITOS</b>
<b>64</b>	<b>64</b>	<b>128</b>	<b>8</b>

**TOTAL DE HORAS EN EL PERÍODO: 64 HORAS**

**OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA:**

Aprender los comandos principales para hacer uso correcto de la computadora como instrumento de trabajo.

**VÍNCULOS DE LA ASIGNATURA CON LOS OBJETIVOS GENERALES DEL CURRÍCULUM:**

La computación actualmente es básica en todas las carreras ya que su uso es parte de la integralidad en cualquier oficina.

**PERFIL DEL DOCENTE REQUERIDO:**

**Licenciado en Informática con estudios comprobables de procesos contables computarizados**

**JESUS ADRIAN BALLESTEROS XICOTENCATL**  
**NOMBRE Y FIRMA DEL RESPONSABLE DEL PROGRAMA ACADÉMICO**

**01 DE ABRIL DE 2006**  
**FECHA DE ELABORACIÓN**

**ASIGNATURA: INFORMÁTICA I**

**DEL PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA EN CONTADURÍA PÚBLICA**

HORAS ESTIMADAS	TEMAS Y SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LOS TEMAS
10	1. Historia de la computación	Estudiar y comprender la historia de la computación
10	2. Componentes de una computadora a. Software b. hardware	Estudiar y comprender los componentes de una computadora
10	3. Conceptos básicos de MS-DOS	Estudiar y comprender los conceptos básicos de MS-DOS
14	4. Principales comandos y su uso	Estudiar y comprender los principales comandos así como su uso
20	5. Introducción a Windows a. Administrador de programas b. Administrador de Archivos c. Panel de control d. Administración de impresión e. Pasar de una aplicación a otra f. Ejecución del tutorial de Windows	Estudiar la introducción a Windows

**ASIGNATURA: INFORMÁTICA I  
DEL PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA EN CONTADURÍA  
PÚBLICA**

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE (METODOLOGÍA):**

1. Exposición del marco teórico que sustenta cada tema por parte del maestro, aplicación del tema expuesto, y ejercicios de tarea para reforzar el conocimiento adquirido en clase, buscando que el alumno tenga una actitud proactiva y no sólo pasiva-receptora.

- Exposición esquemática del docente
- Prácticas en el laboratorio de computo

**BIBLIOGRAFÍA (LIBRO, AUTOR, TÍTULO, EDITORIAL, EDICIÓN):**

Grauer, R., (2004). Introducción a la informática con Microsoft, México: Pearson.

Sánchez, L., (2004). Informática, Universidad tecnológica de México: Pearson.

**RECURSOS DIDÁCTICOS:**

Hojas de cálculo

Proyector de acetatos

Cañón

Computadora

**NORMAS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN:**

Dos exámenes parciales                      60%

Prácticas en el laboratorio                      40%