



**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		<b>PROGRAMA</b>			
		<b>Código en SIPE</b>	<b>Descripción en SIPE</b>		
<b>TIPO DE CURSO</b>		050	Curso Técnico Terciario		
<b>PLAN</b>		2017	2017		
<b>SECTOR DE ESTUDIO</b>		610	Comercio y Administración		
<b>ORIENTACIÓN</b>		483	Operador Inmobiliario		
<b>MODALIDAD</b>		----	Presencial		
<b>AÑO</b>		2	Segundo año		
<b>TRAYECTO</b>		----	----		
<b>SEMESTRE</b>		III o IV	Tercer o Cuarto Semestre		
<b>MÓDULO</b>		----	----		
<b>ÁREA DE ASIGNATURA</b>		378	Informática aplicada		
<b>ASIGNATURA</b>		85410	Optativa Informática		
<b>CRÉDITOS</b>		----	5		
<b>ESPACIO COMPONENTE CURRICULAR</b>	o	----	Componente optativo		
<b>MODALIDAD DE APROBACIÓN</b>		Con derecho a exoneración			
<b>DURACIÓN DEL CURSO</b>		Horas totales: 48	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 16	
Fecha de Presentación: 26/09/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/____

## FUNDAMENTACIÓN

Los rápidos avances científicos - tecnológicos que se produjeron, fundamentalmente en las últimas décadas del siglo XX, hacen que se estén protagonizando cambios que, a nivel mundial, perfilan una nueva sociedad: la sociedad de la información.

En este nuevo entorno, se genera la necesidad de que la educación se informatice cada vez más mediante la incorporación y el uso de computadoras, que no sólo nos permite la creación de ambientes de aprendizaje estimuladores de la construcción de conocimientos, economiza esfuerzos y tiempo, sino que implica nuevas herramientas y recursos para crear y hacer.

El docente tiene el desafío de poner la herramienta informática al servicio del desarrollo de las capacidades de los estudiantes haciendo énfasis en cómo y cuándo será utilizada. Es importante tener en cuenta que el recurso informático resulta muy atractivo e implica una mayor atención del alumno, al cual le llegará no sólo como una material instrumental sino que tendrá contenidos propios de la disciplina la cual dará un soporte de lectura distinta, permitiendo la posibilidad de retomar en algunos casos conceptos Ofimáticos que debería conocer por su trayectoria de estudio anterior, incorporar nuevos conceptos inherentes a esta Tecnicatura como así también favorecer la socialización de conceptos, actitudes, procedimientos al trabajar en subgrupos, siendo su uso compartido, y una profundización en el uso de la informática abordando los contenidos curriculares específicos del curso.

Se busca fomentar múltiples situaciones áulicas en las cuales el uso de los materiales para el aprendizaje con soporte informático tenga sentido didáctico en las disciplinas y promuevan el aprendizaje de los contenidos informáticos adecuados al curso y a su conocimiento previo.

En el curso la variedad de situaciones didácticas permitirán a los alumnos interactuar con la computadora y sus distintos softwares de forma tal que a través del uso, experimentación y aplicación de tareas se promuevan soluciones a problemas de su realidad laboral y a la resolución de acuerdo a su realidad.

La informática tiene un papel estratégico dentro de los conocimientos que debe aplicar un Rematador ya que hoy en día es necesario incorporar las nuevas tecnologías en su quehacer,

las cuales utilizará para relacionarse con su público, sus clientes, imprimir un valor añadido a su tarea, promocionarse, presentar sus productos, transmitir ideas, presupuestar, organizar y supervisar su trabajo desde la planificación comercial, de calidad, de desarrollo, expansión y de investigación de mercados .

### OBJETIVOS

- Utilizar el computador como un instrumento específico de ayuda a la solución de problemas inherentes a su área de desempeño pero sin perder el aprendizaje específico de la disciplina informática.
- Usar la computadora para la documentación técnica y comercial, el asesoramiento, edición y corrección, comunicación, comercialización y difusión de su área de desempeño profesional.
- Repasar y profundizar el vocabulario propio de la informática y la lingüística computacional preparando al estudiante para poder seguir actualizándose de las novedades informáticas.
- Desarrollar actitudes investigadoras relacionadas con las destrezas cognitivas, el aprendizaje autónomo y la incorporación de nuevos conocimientos a través de manuales y tutoriales.
- Valorar la importancia de trabajar en grupo, asumiendo responsabilidades individuales en la consecución de las tareas encomendadas.
- Utilizar los conocimientos informáticos para seleccionar, recuperar, transformar, analizar, transmitir, crear y presentar información de forma técnica, precisa y adecuada.
- Elaborar estrategias personales para el análisis de situaciones concretas y resolución de problemas.
- Facilitar el conocimiento de la realidad tecnológica en la que se desenvuelven los alumnos sensibilizándolos sobre los efectos de la informática en la sociedad.
- Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones; comprender; valorar la importancia de respetar la propiedad intelectual y recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización; y adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet.

- Elaborar y publicar contenidos en sitios Web integrando información textual, numérica y gráfica obtenida de cualquier fuente; utilizar medios que posibiliten el uso y la interacción del resto de los usuarios para compartir los contenidos y valorar el sentido y la repercusión social de las distintas alternativas existentes.

CONTENIDOS

1. Tormenta de ideas	Utilizar herramientas de escritorio y web para desarrollar tormentas de ideas <ul style="list-style-type: none"><li>• Realizar esquemas digitales con los datos relevados</li><li>• Compartir la información entre los interesados</li></ul>	1 sem
2. Redactar el documento	<ul style="list-style-type: none"><li>• Estructura del documento<ul style="list-style-type: none"><li>○ Resumen</li><li>○ Introducción</li><li>○ Objetivos</li><li>○ Metodología</li><li>○ Cronograma</li><li>○ Recursos</li><li>○ Conclusiones</li><li>○ Apéndice</li></ul></li><li>• Estandarizar el documento<ul style="list-style-type: none"><li>○ Formatos de Fuente y de Párrafo</li><li>○ Tablas</li><li>○ Índices</li><li>○ Márgenes (Decreto 500, Ordenanza 10, ISO)</li><li>○ Imprimir</li></ul></li><li>• Organizar la información<ul style="list-style-type: none"><li>○ Carpetas y subcarpetas</li><li>○ Escanear</li></ul></li><li>• Bibliografía (APA y otras)</li></ul>	2 sem
3. Planillas del remate	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conceptos básicos (celdas, referencias relativas y absolutas)</li><li>• Funciones básicas y aplicadas</li><li>• Confeccionar diferentes planillas utilizadas en un remate</li><li>• Loteos</li></ul>	5 sem

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Liquidaciones</li> <li>• Gráficas de resultados</li> </ul>	
4. Trabajar a distancia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mail <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Crear y usar cuentas</li> <li>○ Calendario digital</li> </ul> </li> <li>• Documentos compartidos <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Drive</li> <li>○ Administración y Tracking</li> </ul> </li> <li>• Plataformas de estudio a distancia <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Foros</li> <li>○ Plataformas CEIBAL y otras</li> </ul> </li> </ul>	2 sem
5. Diagramas de GANTT	<p>Definir tiempos, tareas, hitos, orden, secuencia, prioridad...</p> <p>Utilizar software de Escritorio (GANTTProject, MSProject) y web para realizar los diagramas respectivos</p>	1 sem
6. Folletería	<p>Utilizar el Publisher (o similar) para difundir el Remate</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Folletería</li> <li>• Avisos</li> <li>• Cartelería</li> </ul>	1 sem
7. E-marketing	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentaciones <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Promocionar y difundir el remate mediante PowerPoint o Impress a través de presentaciones animadas, estandarizadas, diseño estético adecuado colocadas en lugar que permita su difusión</li> </ul> </li> <li>• Redes sociales <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Difusión del evento a través de redes sociales (Facebook, twitter, Instagram, otras...)</li> </ul> </li> <li>• Sitio web <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Difusión a través de un sitio web pago o gratuito mediante la inserción de objetos</li> </ul> </li> </ul>	2 sem

	publicitarios en páginas web propias o ajenas	
8. Producto Final	Tutoría del Proyecto Final <ul style="list-style-type: none"><li>• Uso de herramientas Ofimáticas</li><li>• Estandarización</li><li>• Publicación</li></ul>	2 sem

### PROPUESTA METODOLÓGICA

La enseñanza debe buscar un enfoque práctico partiendo de ejercicios que el estudiante debe resolver aplicando las tecnologías que el curso propone.

Los ejercicios deben buscar integrar distintas tecnologías mediante ejercicios multipropósito. Por ej: se le puede indicar al grupo que se dividan en subgrupos y que a partir de la idea de un próximo remate realicen un documento (procesador de texto) que contenga un plano o croquis del mismo (Visio), un mapa de su ubicación (Google Maps), ómnibus que pasan cerca ([imm.gub.uy/comoir](http://imm.gub.uy/comoir)), una estimación de costos (Planilla Electrónica) y tiempos (GanttProject), una presentación animada para su difusión (PPT), un formulario online de inscripción y luego una página web que integre todos los elementos de comunicación diseñados.

Trabajado de esta manera los contenidos no requieren un tiempo específico en horas o semanas para su aprendizaje, sino que el mismo se hace en forma holística e integrada.

### EVALUACIÓN

La evaluación como componente básico en los procesos de enseñanza y aprendizaje, tiene que atender todos los aspectos a partir de los cuales se ha iniciado el mismo. Por eso ha de ser coherente con las características de las etapas, con los objetivos del curso y con la metodología que se ha usado a lo largo del proceso.

El docente debe partir de una evaluación diagnóstica que le permita conocer el estado de conocimientos de toda la clase para poder planificar el curso en base a los conocimientos existentes y los que prevé lograr.

La evaluación del curso ser formativa, fomentando el análisis del proceso educativo y permitiendo una orientación adecuada. Por ello la evaluación debe presentar las siguientes características:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno o alumna.
- Integral para considerar tanto la adquisición de nuevos conceptos como de procedimientos, actitudes, capacidades de relación y comunicación así como del desarrollo autónomo de cada estudiante.
- Individualizada centrándose en las particularidades de cada alumno y en su evolución.
- Integradora para lo cual tiene en cuenta las características del grupo a la hora de seleccionar los criterios de evaluación.
- Cualitativa ya que además de los aspectos cognitivos, se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno.
- Orientadora, dado que aporta al alumnado la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- Constructivista ya que se busca la integración de conocimientos relacionándolos con otros que el estudiante tiene previamente y no la memorización de conceptos.

La calificación sumativa final deberá entonces ir en relación a la calidad de los trabajos individuales y colectivos, la actitud de trabajo y el acierto en las herramientas que utilizará.

## BIBLIOGRAFÍA

- AA.VV, OFFICE 2010: WORD, EXCEL, POWERPOINT Y OUTLOOK 2010, Ed: ENI, 2011
- ALONSO, J. (2007). Una Biblioteca Escolar 2.0. Revista Educación y Biblioteca, septiembre – octubre, N° 161, p. 98-102.  
<http://anto.8.googlepages.com/bibliotecaescolar.pdf>



- BIRNEY, Bill ... [et al.], Manual de Microsoft Windows Movie Maker, McGraw-Hill / Interamericana de España, S.A., 1ª ed., 1ª imp.(08/2002), 384 páginas; 24x19 cm, Idiomas: Español, ISBN: 8448136764 ISBN-13: 9788448136765
- CRUZ, Adriana Anabel (1998) (en español). Guía rápida: OUTLOOK. Buenos Aires: Compumagazine. pp. 166 p.. ISBN 987-9131-63-0.
- FERNÁNDEZ ELÍAS, Sánchez Ana Belén, 58 Propuestas didácticas para aplicar las TIC en el aula: Curso El mundo Google y la Web 2.0, [http://e-via.org/blog/media/documentos/Trabajos\\_Finales\\_Google\\_Web20.pdf](http://e-via.org/blog/media/documentos/Trabajos_Finales_Google_Web20.pdf)
- GARCIA FRONTI Veronica, Project Management con Microsoft Visio y Microsoft Project, Editorial: Omicron System, I.S.B.N : 9789871046416
- <http://es.scribd.com/doc/7407123/Manual-Google-Docs>
- KOHRN, Fernando (1997) (en español). Office 97 al máximo. Buenos Aires: Colección compumagazine. pp. 286 p.. ISBN ISBN 987-9131-39-8. «(incluye CD-ROM)»
- LYOTARD, J. (1987). La Condición Postmoderna. Informe sobre el saber. Editorial R. E. I. Argentina. <http://www.scribd.com/doc/6962160/La-condicion-Postmoderna-Lyotard>
- MANSFIELD, Ron (1994) (en español). Guía completa para Office de Microsoft. traducción Jaime Schlittler. México, D.F.: Ventura. pp. 779 p.: il., diagrs. ISBN 968-7393-01-7.
- MARQUÉS, P. (2007). Software Libre en Educación. <http://www.pangea.org/peremarques/softwarelibre.htm>
- MICROSOFT, [fcp.unach.mx/manuales/download/Demo\\_Visio\\_2002.pdf](http://fcp.unach.mx/manuales/download/Demo_Visio_2002.pdf)
- SANTOS GUERRA, Miguel A., LA EVALUACION: UN PROCESO DE DIALOGO, COMPRENSIÓN Y MEJORA, Ediciones Aljibe. 1998.