



**UNIVERSIDAD NACIONAL
DE
SANTIAGO DEL ESTERO**

**FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y
TECNOLOGÍAS**

*Departamento Académico de Educación y Formación
Complementaria*

PLANIFICACIÓN ANUAL 2025

OBLIGACIÓN CURRICULAR:

TALLER DE INFORMÁTICA

Ingeniería Civil (PE 2004)

Equipo cátedra:

Profesora Titula: Fernández Norma B.

Profesor Adjunto: Dowski Marcela V.

Auxiliar Docente de Primera: Leiva Yanina S.

Ayudante Estudiantil: -



PLANIFICACIÓN DE LA OBLIGACIÓN CURRICULAR

1- IDENTIFICACIÓN:

1.1- Nombre de la Obligación Curricular: TALLER DE INFORMÁTICA

1.2- Carrera: Ingeniería Civil (PE 2004)

1.3- Año académico: 2025

1.4- Carácter: Obligatoria

1.5- Ubicación de la Asignatura en el Plan de Estudios

1.5.1- Modulo/Año: Primer cuatrimestre de cada año académico (módulo impar).

1.5.2- Bloque al que pertenece la Obligación Curricular, según la organización del Plan de Estudios:

ÁREAS/BLOQUE/TRAMO	CARGA HORARIA PRESENCIAL
BLOQUE: Otros Contenidos - Otras obligaciones curriculares	160 hs.
CARGA HORARIA TOTAL DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR	40hs.

Tabla 1: Carga horaria por área/bloque/tramo

1.5.3-Correlativas

1.5.3.1 Anteriores: No posee

1.5.3.2. Posteriores: Debe tener Aprobado el “Taller de Informática” para cursar las asignaturas del 7º módulo.

1.6- Carga horaria:

1.6.1. Carga horaria semanal total

1.7.1.1. Presencial: 2hr.

1.7.1.2. No Presencial: 1hr.

1.6.2. Carga horaria semanal destinada a la formación práctica

1.7.2.1. Presencial: 2hr.

1.7.2.2. No Presencial: 1hr.

1.7. Ámbitos donde se desarrollan las actividades de formación práctica a las que se hace referencia en el punto anterior

Laboratorios de informática de la FCEyT

1.8. Indique si la asignatura se dicta en más de una comisión:

Se trabaja con dos (2) o más comisiones, según requerimientos.



2- PRESENTACIÓN

2.1- Ubicación de la Asignatura como tramo de conocimiento de una disciplina

El Taller de Informática es una Obligación Curricular, perteneciente al Bloque “Otros Contenidos”, el cual se imparte el primer cuatrimestre de cada año académico (módulo impar).

2.2- Conocimientos y habilidades previas que permiten encarar el aprendizaje de la Asignatura.

La temática a abordar en el mismo será vinculante con las Herramientas Informáticas en la Interfaz con el usuario. Procesadores de Textos, Procesadores de Imágenes, Planillas de Cálculo, Graficadores, Base de Datos, entre otras.

2.3- Aspectos del Perfil Profesional del Egresado a los que contribuye la asignatura

El alumno deberá aprobar el Taller de Informática, a fin de garantizar los conocimientos mínimos para la aplicación de los sistemas informáticos.

3- OBJETIVOS

El objetivo del Taller de Informática es introducir los conocimientos básicos sobre procesador de texto, hojas de cálculo, presentaciones multimedia y el uso de internet con sus programas online, a fin de garantizar los conocimientos mínimos para la aplicación de sistemas informáticos, propios de la formación en ingeniería.

4- SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS

4.1- Contenidos mínimos establecidos en el Plan de Estudios para la Asignatura:

Herramientas Informáticas en la Interfaz con el usuario. Procesadores de Textos, Hojas de cálculo, Presentaciones multimedia, entre otras.

4.2- Programa Sintético sobre la base de los contenidos mínimos

- Eje 1: Procesador de texto: Microsoft Word
- Eje 2: Hoja de cálculo: Microsoft Excel
- Eje 3: Presentaciones (Microsoft Power Point, Presentaciones en línea: Canva, Genial.ly, entre otros)
- Eje transversal: Internet y aplicaciones con IA.

4.4- Programa Analítico

Eje 1: Procesador de texto: Microsoft Word

Estilos: Formato, Fuentes, Párrafo, Edición. Buscar. Reemplazar. Sangría. Espaciado. Revisión ortográfica. Revisión gramatical. Autocorrección. Errores ortográficos. Errores gramaticales. Comentarios. Opciones de ortografía. Revisiones, su aceptación o rechazo. Copiado y pegado especial.

Insertar imágenes. Insertar SmarArt. Uso de comando con el teclado.

Tabulaciones de contenido. Sus multiplex configuraciones. Índices. Hipervínculos.



Referencias bibliográficas según Normas APA. Referencias en imágenes y tablas.
Configurar página: Encabezado y pie de página. Número de página. Estilos. Página en blanco. Salto de página. Salto de sección. Márgenes. Orientación. Fondo de página. Portada.

Eje 2: Hoja de cálculo: Microsoft Excel

Presentación. Nociones básicas. Iniciar Excel. Elementos de la pantalla inicial. Comandos básicos. Las barras de herramientas. Guardar, cerrar, abrir un libro de trabajo. Introducir datos. Modificar datos. Tipos de datos. Errores en los datos. Desplazarse por un libro.

Introducir fórmulas y funciones. Insertar función con el asistente. Tipos de funciones. Funciones de fecha y hora. Funciones de texto. Funciones de búsqueda. Funciones financieras. Otras funciones.

Selección de celdas. Añadir, ampliar o reducir una selección. Rangos. Opciones de copiado. Pegado especial. Mover, borrar celdas. Formato de celda. Autorrelleno. Fuente. Alineación. Bordes. Números. Copiar formato. Barra de tareas. Insertar, eliminar u ocultar filas y columnas.

Crear una tabla. Dibujar una tabla. Modificar la estructura de una tabla. Estilos de tabla. Ordenar una tabla. Combinar y dividir. Filtrar una tabla. Barra de herramientas de tablas. Crear gráficos. Serie de datos. Modificar características de un gráfico. Modificar tamaño y posición. Formatos, estilos, predeterminados.

Opciones de Impresión. Configurar página. Encabezado y pie de página. Uso de comando con el teclado.

Eje 3: Presentaciones (Power Point, Presentaciones en línea)

Presentación pptx: Asistente para auto contenido. Plantilla de diseño. Presentación académica. Modos de trabajo con diapositivas. Apariencia de las diapositivas. Plantillas de diseño. Basar una presentación en una plantilla de diseño. Aplicar un diseño diferente a una presentación. Crear una plantilla de diseño. Patrón de diapositivas. Patrón de títulos. Patrón de documentos. Patrón de notas. Fondos de las diapositivas. Reglas y guías. Pie de página de las diapositivas. Objetos de las diapositivas. Tipo de gráfico. Objeto Imagen. Formato de Imagen. Animaciones e interactividad.

Hipervínculos. Botones de acción. Uso de comando con el teclado.

Presentaciones en línea (Canva, Genially, otros): Creación de plantillas. Uso de modelos. Edición. Animación de objetos y textos. Interactivas. hipervínculos. Subir a la nube. Compartir. Insertarla con código html. Acciones en redes sociales.

Creación de material interactivo. Planificaciones. Infografías. CV.

Eje transversal: Internet y aplicaciones con IA

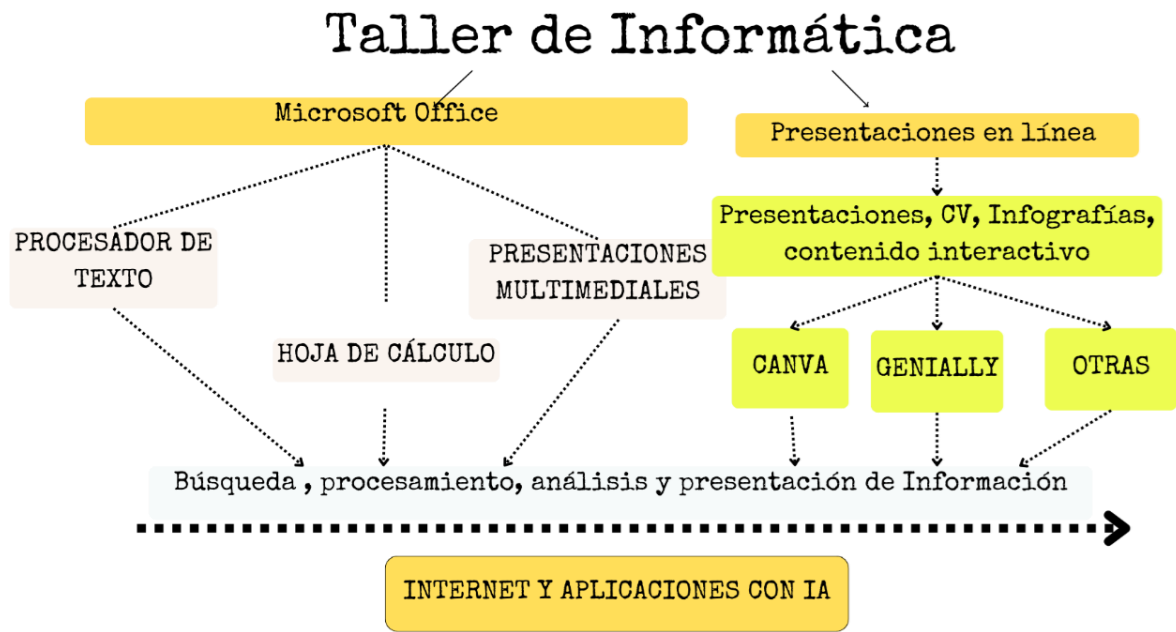
Comandos básicos. Barras de tareas. Íconos. Navegadores: Google Chrome, Mozilla Firefox. Ayuda. Tipos de búsquedas. Páginas web de búsquedas. Conociendo Google Académico como motor de búsqueda. Palabras claves. Editores de PDF. Editores de textos y fórmulas. Correos electrónicos. Funcionamiento. Formas de utilización: webmail, programa de correo. Crear un correo electrónico. Enviar y recibir. Adjuntar archivos formatos .jpg, .png, .pdf, .xsls, .docs, .mp3, etc.

Gestión de archivos en la nube: Drive, OneDrive, Dropbox, iCloud, etc. Compartir archivos. Editarlos. Trabajo colaborativo sincrónico y asincrónico. Plataforma virtual y otros medios digitales de comunicación.

Inteligencia Artificial: fundamentos y aplicaciones de la IA. Comprensión y aplicación de herramientas. Límites.



4.4- Articulación temática de la Asignatura



4.5- Cronograma para el desarrollo de las Unidades Temáticas

UNIDAD	CARGA HORARIA	CRONOGRAMA DE DICTADO
Eje 1: Procesador de texto: Microsoft Word	18	Marzo- Abril
Eje 2: Hoja de cálculo: Microsoft Excel	10	Abril- Mayo
Eje 3: Presentaciones multimedia: Power Point, Presentaciones en línea	12	Mayo- Junio
TOTAL	40hs.	

Tabla 2: Cronograma para el desarrollo teórico de las unidades temáticas

5. FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

5.1- Actividades para la formación en competencias

Dada la naturaleza de la Obligación Curricular, y como lo expresa la Res. HCD N° 211/19, “El alumno deberá aprobar el Taller de Informática, a fin de garantizar los conocimientos mínimos para la aplicación de los sistemas informáticos” (p.18), este taller contribuye a la formación de algunas competencias básicas de la carrera.



(1) COMPETENCIAS	(2) ACTIVIDADES	(3) RESULTADOS DE APRENDIZAJE	(4) GRADO DE PROFUNDIDAD
<p>El Taller de Informática contribuye a la formación de algunas competencias básicas de la carrera, mediante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de los conceptos fundamentales para aplicar en la resolución de ejercicios y situaciones problemáticas; - Utilización adecuada de las herramientas matemáticas pertinentes para abordar y solucionar dichos problemas; - Gestión de manera eficaz en los plazos de entrega de trabajos prácticos e informes de laboratorio; -Búsqueda, procesamiento, análisis y presentación de la información mediante presentaciones digitales, prestando especial atención tanto al contenido como a la estética. 	<p>Trabajos prácticos en Laboratorio que incluyen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de información. • Análisis de la información. • Resolución de ejercicios prácticos. • Análisis y resolución de situaciones problemáticas. • Prácticas en laboratorio. • Trabajo colaborativo en la resolución de actividades propuestas. • Presentación de la información 	<p>Identifica conceptos fundamentales para aplicar en la resolución de ejercicios y situaciones problemáticas.</p> <p>Utiliza adecuadamente las herramientas matemáticas pertinentes para abordar y solucionar problemas diversos</p> <p>Gestiona de manera eficaz los plazos de entrega de trabajos prácticos e informes de laboratorio.</p> <p>Realiza la búsqueda, el procesamiento, el análisis y la presentación de la información mediante presentaciones digitales</p>	B

Tabla 3: Actividades para la formación en competencias

5.2- Cronograma para el desarrollo de las actividades de formación en competencias

UNIDAD	CARGA HORARIA	CRONOGRAMA DE DICTADO
Trabajos con procesador de textos, mediante tres trabajos prácticos.	18	Marzo- Abril
Trabajos con hojas de cálculo, realizando tres trabajos prácticos	10	Abril- Mayo
Trabajos con presentaciones (PPT, Canva; Genially)	12	Mayo- Junio
TOTAL	40hs.	

Tabla 4: Cronograma para el desarrollo de las actividades de formación en competencias



6- BIBLIOGRAFÍA

TÍTULO	AUTORES	EDITO- RIAL	EJEMPLARES DISPONIBLES	AÑO DE EDICIÓN
<i>AI competency framework for students</i>	UNESCO		Documento de sitio web https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391105	2024
<i>Ayuda y aprendizaje de Microsoft Word</i>	Microsoft.	-	Online https://support.microsoft.com/es-es/word	2025
<i>Ayuda y formación de Microsoft Excel</i>	Microsoft.	-	Online https://support.microsoft.com/es-es/excel	2025
<i>Ayuda y formación de Microsoft Power Point</i>	Microsoft.	-	Online https://support.microsoft.com/es-es/powerpoint	2025
<i>Centro de ayuda de Genial.ly.</i>	Genial.ly	-	Online https://help.genially.com/lang/es/?from=profile_menu	2025
<i>Guía de inicio rápido para Canva.</i>	Canva	-	Online https://www.canva.com/help/	2025
<i>Guía de uso de la herramienta de diseño gráfico Canva</i>	Romero Perez, S.	-	Documento de sitio web https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA_CANVA.pdf	2020

Tabla 5: Bibliografía

7- ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.

7.1- Aspectos pedagógicos y didácticos

La presente obligación curricular es de modalidad cuatrimestral. Su desarrollo contempla instancias de clases prácticas. Se utilizará la metodología de Taller, se desarrollarán clases prácticas, orientadas a la producción e instrumentación requerida para la acción profesional. Como tales, son unidades que promueven la resolución práctica de situaciones de alto valor para la formación profesional.

Por tratarse de una obligación curricular con modalidad de taller, está implicada la formación práctica, porque su enfoque principal es proporcionar a los estudiantes experiencias de aprendizaje activas y concretas. A diferencia de las clases teóricas, que se centran en la



transmisión de conocimientos conceptuales, un taller busca que los estudiantes apliquen de manera directa los conceptos y habilidades en situaciones reales o simuladas.

La formación práctica del Taller de Informática permite a los participantes:

1. **Aplicación de conocimientos:** Poner en práctica lo aprendido teóricamente, lo que facilita la comprensión y retención de la información.
2. **Desarrollo de habilidades:** A través de ejercicios prácticos, los participantes desarrollan habilidades técnicas y operativas que son esenciales para su campo de estudio o trabajo.
3. **Resolución de problemas:** Enfrentarse a situaciones reales o simuladas ayuda a mejorar la capacidad de resolución de problemas y la toma de decisiones.
4. **Retroalimentación inmediata:** Los talleres suelen incluir un componente de retroalimentación instantánea, permitiendo a los participantes ajustar y mejorar su desempeño en tiempo real.
5. **Experiencia colaborativa:** Muchos talleres fomentan el trabajo en equipo, lo que facilita el aprendizaje colaborativo y el intercambio de ideas entre los participantes.

7.2- Recursos Didácticos

Integrar a docentes de diferentes asignaturas en experiencias comunes puede enriquecer la enseñanza, promoviendo un enfoque más holístico del aprendizaje. Los mecanismos y actividades para facilitar esta integración:

Espacios de colaboración continua para facilitar la comunicación y el intercambio de ideas entre los docentes de la cátedra y de distintas asignaturas.

Reuniones periódicas para acordar contenidos que requieren el tratamiento de la informática mediante el taller.

7.3- Recursos Didácticos

Internet, fotografías, videos, teleconferencias, software, página web, aula virtual, computadoras, equipos, etc.

8- EVALUACIÓN

8.1- Acreditación

El Taller de informática, como obligación curricular se acredita mediante resolución su aprobación.

Los alumnos podrán acreditar el Taller de Informática en alguna de las siguientes instancias:

- a. Cursar el taller y rendir las evaluaciones de cada eje. Debiendo el alumno aprobar todas las evaluaciones.
- b. Aprobar los contenidos establecidos en esta planificación, previo al comienzo del dictado.
- c. Aprobar los contenidos establecidos en esta planificación, al finalizar al dictado.
- d. Rendir en la modalidad libre, como Examen de Suficiencia los contenidos establecidos en esta planificación, en cualesquiera de los últimos llamados de los turnos ordinarios de examen final, fijados por la FCEyT.



8.2- Examen de Suficiencia

Se tomarán los exámenes en mesas examinadoras establecidas en Calendario Académico por la FCEyT, en Laboratorio Beta o Gamma del Departamento Académico de Informática, los días viernes a las 9.00 hs.

El examen será de carácter práctico e individual en las computadoras de los Laboratorios, donde los estudiantes deben demostrar el manejo de las herramientas desarrolladas en esta planificación.

.....
Dra. Norma B. Fernández
Profesora Titular
Profesora Responsable

.....
Mg. Domski Marcela Verónica
Profesora Adjunta
Profesora a cargo