

SILABO INFORMATICA E INTERNET

1. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Nombre de la Institución	:	IESTP. CAP. FAP. José Abelardo Quiñones
1.2. Programa de Estudios	:	Administración de Empresas
1.3. Módulo Profesional	:	01
1.4. Unidad Didáctica	:	Informática e Internet
1.5. Docente Responsable	:	
1.6. Periodo Académico	:	Primero
1.7. N° de Créditos	:	2
1.8. N° de Horas de la U.D.	:	54
1.9. Pre – Requisito	:	Ninguno
1.10. Plan de Estudios	:	
1.11. Horario / Turno	:	
1.12. N° de Horas Semanales	:	3
1.13. Duración	:	18 semanas
1.14. Fecha de Inicio	:	
1.15. Fecha de Término	:	
1.16. E-mail	:	



2. SUMILLA

Los temas a desarrollar le permitirán al estudiante conocer el Internet y aplicar las herramientas informáticas para navegar, buscar y publicar información en la Web 2.0, así como utilizar el correo electrónico, chats y comunidades de aprendizaje para mejorar sus conocimientos.

3. UNIDAD DE COMPETENCIA VINCULADA AL MÓDULO

Atender requerimientos, incidentes y problemas de primer nivel, asimismo brindar asistencia a nivel operativo y funcional en la etapa de puesta en marcha de los sistemas o servicios de TI, según los procedimientos internos de atención, diseño del sistema o servicios, plan de implantación y buenas prácticas de TI.



4. CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Capacidad Terminal	Criterios de Evaluación
Utilizar aplicaciones y herramientas informáticas para la búsqueda, comunicación y análisis de información de manera responsable y considerando los principios éticos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza las principales herramientas de un navegador y de motores de búsqueda para la selección de información adecuada. 2. Utiliza herramientas para la publicación de información en la Web 2.0. 3. Utiliza aplicaciones para compartir información y almacenarla en la nube. 4. Utiliza el correo electrónico, chats y comunidades de aprendizaje como medio de comunicación

5. INDICADORES DE LOGRO

- 5.1. Utiliza aplicaciones de Internet para la búsqueda de la información aplicando criterios para la selección de información y el respeto a la propiedad intelectual.
- 5.2. Utiliza las herramientas Web 2.0 para publicar y compartir presentaciones relacionadas a su especialidad.
- 5.3. Utiliza aplicaciones para la comunicación y colaboración de acuerdo a la necesidad de información, con responsabilidad y ética profesional.

6. COMPETENCIA PARA LA EMPLEABILIDAD

Manejar herramientas informáticas de las TIC para buscar y analizar información, comunicarse y realizar procedimientos o tareas vinculadas al área profesional, de acuerdo con los requerimientos de su entorno laboral.



7. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

SEMANA FECHA	ELEMENTOS DE LA CAPACIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE / SESIONES	HORAS
1	Aplica el Internet, sus aplicaciones y herramientas informáticas para el análisis de información de manera responsable y considerando los principios éticos.	El Internet.	6
2			
3	Aplica las herramientas informáticas para navegar en Internet de manera responsable y considerando los principios éticos.	Los navegadores.	6
4			
5	Aplica las herramientas informáticas para la búsqueda de información de manera responsable y considerando los principios éticos.	Los motores de búsqueda.	6
6			
7	Aplica las herramientas informáticas de la Web 2.0 para la publicación de información de manera responsable y considerando los principios éticos.	Herramientas Web 2.0: Prezi Blogger YouTube Scrib Slideshare	18
8			
9			
10			
11			
12			
13	Aplica las herramientas informáticas para compartir información y almacenarla en la nube de manera responsable y considerando los principios éticos.	Compartir información y almacenarla en la nube.	6
14			
15	Aplica las herramientas informáticas de correo electrónico, chat y comunidades de aprendizaje de manera responsable y considerando los principios éticos.	El correo electrónico. Comunidades de aprendizaje Chat.	9
16			
17			
18	Aplica los conocimientos adquiridos.	Evaluación Final y Recuperación.	3





8. RECURSOS DIDÁCTICOS

Plumón, tinta y borrador para pizarra acrílica.

Proyector multimedia y ecran.

Libros, textos, guías de estudio, separatas e internet.

9. METODOLOGÍA

Según la capacidad terminal, los elementos de la capacidad terminal y los criterios de evaluación, se orientan a que las actividades de aprendizaje se desarrollen según la siguiente secuencia metodológica:

Clases teóricas – prácticas para brindar la información general por cada tema, los conceptos y referencias teóricas fundamentales, así como las orientaciones para el estudio independiente de los estudiantes.

A continuación prácticas dirigidas de forma individual – grupal y con la ayuda del docente, los estudiantes ejercitan las habilidades primarias en la aplicación adecuada de los conceptos, herramientas, métodos y técnicas de seguridad informática en el entorno de una red de equipos informáticos.

Posteriormente la resolución de problemas, transferencia a situaciones nuevas y evaluación en la que apliquen correctamente los métodos, técnicas y herramientas de seguridad informática que permitan administrar la red de equipos informáticos de una organización.

10. EVALUACIÓN

EVALUACIÓN FRECUENTE: Se aplicará a la asistencia, participación durante las sesiones y las actitudes que demuestra durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje teóricas – prácticas.

EVALUACIÓN PARCIAL: Se aplicará al término de cada actividad de aprendizaje, según los criterios de evaluación de los elementos de capacidad terminal para cada una de las actividades.

EVALUACIÓN FINAL: Se aplicará al término de la capacidad terminal y consiste en la elaboración de un plan estratégico de seguridad informática aplicable a la red de equipos informáticos de una organización.

El calificativo mínimo aprobatorio de la Unidad Didáctica es trece (13). En todos los casos la fracción 0.5 a más se considera como una unidad a favor del estudiante. El estudiante que en la evaluación de una o más capacidades terminales programadas en la Unidad Didáctica, obtenga nota desaproboratoria entre diez (10) y doce (12), tiene derecho a participar en el proceso de recuperación.

El estudiante que al promediar la evaluación de las capacidades terminales en





la Unidad Didáctica, obtenga nota menor a diez (10), no podrá asistir al proceso de recuperación, por lo tanto repetirá la Unidad Didáctica.

El estudiante que acumulara inasistencias injustificadas en número igual o mayor al 30% del total de horas programadas en la Unidad Didáctica, será desaprobado en forma automática.

11. FUENTES DE INFORMACIÓN

Manuales de Internet, navegadores y buscadores.

Manuales sobre herramientas Web 20.0

Manuales sobre correo electrónico, chats y comunidades de aprendizaje.




CPC. Eriberto Guerrero Mateo
Jefe (e) Unidad Académica

Unidad de competencia N° 1: Atender requerimientos, incidentes y problemas de primer nivel, asimismo brindar asistencia a nivel operativo y funcional en la etapa de puesta en marcha de los sistemas o servicios de TI, según los procedimientos internos de atención, diseño del sistema o servicios, plan de implantación y buenas prácticas de TI.

Unidad Didáctica : Aplicaciones en Internet

Créditos Teóricos	Créditos Prácticos	Créditos de la U.D.	Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas de la U.D.
1	1	2	18	36	54

UNIDAD DIDÁCTICA	CAPACIDAD	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
Aplicaciones en Internet	Utilizar aplicaciones y herramientas informáticas para la búsqueda, comunicación y análisis de información de manera responsable y considerando los principios éticos.	Utiliza aplicaciones de Internet para la búsqueda de la información aplicando criterios para la selección de información y el respeto a la propiedad intelectual. Utiliza las herramientas Web 2.0 para publicar y compartir presentaciones relacionadas a su especialidad. Utiliza aplicaciones para la comunicación y colaboración de acuerdo a la necesidad de información, con responsabilidad y ética profesional.	Internet. Navegadores. Aplicaciones. Motores de búsqueda. Derechos intelectuales. Herramientas Web 2.0: Prezzy, Slideshare, Issuu, Scribd. Publicación, revisión y aporte de comentarios a las presentaciones. Aplicaciones para compartir y almacenar en la nube. Correo electrónico, chat y comunidades de aprendizaje.