



# Universidad Nacional de Río Cuarto

## Facultad de Ciencias Humanas

Departamento: Ciencias Jurídicas, Políticas y  
Sociales

Carrera: Licenciatura en Ciencia

Política Plan de Estudio: 1994

Orientación:

Asignatura y código: Informática (2606)

### Integrantes

Docente Responsable: Serafini, Sofia Yamila

Grado académico:

**Licenciada en Ciencia Política**

Cargo docente/dedicación: Ayudante de Primera dedicación simple

Año académico: **2023**

Asignación horaria total: 64 horas

## FUNDAMENTACIÓN

Los avances tecnológicos, especialmente las Tecnologías de la Información y de la Comunicación y su despliegue en la sociedad actual, han producido cambios significativos en la manera de trabajar, de relacionarse y de aprender. El acceso y tratamiento de la información sin barreras espacio-temporales hizo surgir nuevas relaciones entre los individuos y el medio sociopolítico. Por ello, es fundamental que los futuros profesionales de Ciencia Política aprendan y reflexionen acerca de la intervención permanente de la informática y las tecnologías en los procesos de socialización y comunicación, con el fin de que puedan desenvolverse en los nuevos contextos culturales, políticos, sociales y laborales en el marco de globalización.

En esa línea, la asignatura Informática aborda contenidos que responden a las nuevas configuraciones surgidas a partir de las TIC e introduce a los futuros profesionales en la dinámica propia de la interpretación y presentación de datos, exposición y escritura digital. Se busca conformar un espacio de reflexión, experimentación e implementación de las competencias informáticas básicas en el ámbito de las Ciencias Sociales y Humanas, no solo para utilizar en la presente asignatura, sino también en otras disciplinas con las que se guarda una gran vinculación, como lo son la estadística y la metodología. Además, se orienta hacia el uso correcto de herramientas de software, las cuales son de utilidad en la organización, planificación y comunicación de ideas políticas, experiencias, sentires, etc., en entornos educativos, académicos y científicos.

En función de todo ello, la asignatura Informática pretende que el estudiante conozca las potencialidades y limitaciones de las Tecnologías de Comunicación e Información para su vida, logrando mejores condiciones en su desempeño académico y un amplio desarrollo personal y profesional. Además, se pretende que el alumno pueda relacionar determinados aspectos con conceptos y metodologías de otras materias del currículo, como Estadística (2605), permitiendo afianzar una formación interdisciplinaria.

## CONTENIDOS MÍNIMOS

A lo largo del período lectivo, los estudiantes se interiorizarán sobre los aspectos teóricos y prácticos de esta disciplina, en relación con el funcionamiento de las computadoras y su manejo instrumental. Siendo los temas principales a tratar:

1. **La estructura de la computadora** como dispositivo que almacena y automatiza la ejecución de los procedimientos: su funcionamiento; principales componentes internos y externos y la función de cada uno de ellos.
2. **Las herramientas informáticas:** identificación, organización, transformación y presentación de datos, cuya ejecución es automatizada por los dispositivos tecnológicos y sus programas. Manejo general de aplicaciones tales como procesadores de texto, presentaciones, hojas de cálculo y otras aplicaciones útiles en ciencias humanas.
3. **Internet y plataformas digitales:** la lógica de acceso y producción de datos distribuidos sincrónica y asincrónicamente; búsqueda de información en Internet; conocimiento de aspectos legales: copyright, copyleft, creative commons.



## OBJETIVOS GENERALES

La cátedra pretende proporcionar a los futuros licenciados los conocimientos básicos, tanto a nivel teórico como práctico, sobre tecnología informática, para su desenvolvimiento en contextos culturales, políticos, sociales y laborales actuales en el marco de las profesiones de Ciencias Humanas.

## OBJETIVOS ESPECIFICOS

Se espera que al finalizar el cursado de la asignatura el estudiante pueda:

1. Reconocer los distintos componentes de un sistema computacional y sus funciones generales.
2. Adquirir destrezas en el manejo de los elementos de hardware y software básicos de un sistema informático.
3. Transferir los conocimientos adquiridos a las áreas específicas que implementan la tecnología informática como elemento de trabajo.
4. Promover una postura crítica y emancipadora del uso informático en el mundo, especialmente en lo que se refiere a la comunicación humana, valorando sus significaciones sociales y culturales.
5. Identificar los servicios básicos ofrecidos por la red Internet y utilizar herramientas online para su desarrollo académico y profesional, como sitios web, presentaciones en plataformas diversas, creaciones de recursos geopolíticos, entre otros.

## CONTENIDOS TEORICOS

### UNIDAD I: *Concepciones básicas de informática*

Dimensión antropológica de la informática: el desarrollo de las tecnologías como actividad específica de la especie humana. Identificación de la informática en la vida cotidiana y académica contemporánea: ciudadanía digital y pensamiento computacional.

Conceptos básicos: Bit, Byte, TICs, computadora, información, datos, resultados, lógica binaria. Representación y tratamiento de la información. Antecedentes históricos de las computadoras: generaciones, categorías y características principales. Sistemas Informáticos.

### UNIDAD II: *Software y Hardware*

Hardware: conceptos generales. Dispositivos básicos de entrada, dispositivos básicos de salida, dispositivos de almacenamiento, dispositivos de entrada-salida (MODEM, zip); funcionamiento lógico de la Unidad Central de Proceso; Memorias (RAM, ROM, Cache).

Software: conceptos generales. Software contemporáneo: Definición, componentes, funciones. Software de aplicación: tipos. Síntesis de la unidad: Relación hardware-software: elementos físicos y funcionamiento lógico en la práctica.

### UNIDAD III: *Herramientas de utilidad politológica*

Acercamiento al marketing político digital. Métodos cuantitativos en las ciencias sociales: la matriz de datos como herramienta de organización y sistematización. Observación, búsqueda y utilización de datos en plataformas (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos y otros). Introducción a Software de análisis estadístico.

### UNIDAD IV: *Multimedia*

Definiciones y componentes. Texto, imágenes, sonidos, animaciones. Software para elaborar productos multimedia. Presentaciones visuales. Formatos de almacenamiento. Hipertexto, Hipermedia, Realidad Virtual. Síntesis de la unidad.

---

## UNIDAD V: Plataformas digitales: Internet, Comunicación y Redes

Definiciones. Aspectos técnicos: red, técnicas de transmisión, medios de comunicación con y sin cables. Internet: Reseña histórica. Componentes. Transferencia de hipertexto: protocolo HTTP (Hypertext Transfer Protocol); transferencia de archivos: protocolos FTP (File Transfer Protocol). Sistema de Nombres de Dominio DNS (Domain Name System). Clasificación de Servicios ofrecidos por Internet: correo electrónico, web y redes. Tipos de plataformas: redes sociales. ¿Qué es una URL? ¿Cómo preguntar para hallar lo que buscamos? Concepto de Intranet y Extranet. Conocimiento de aspectos legales: copyright, copyleft, creative commons. Síntesis de la unidad: integración y vinculación con las precedentes.

Participar en el entorno digital: huella, identidad y burbuja digital. Problemáticas en la era digital: cyberbullying, phishing, grooming. Introducción a la Inteligencia artificial.

## CONTENIDOS PRÁCTICOS

### UNIDAD I

**Actividad diagnóstica:** Conocer qué conocimientos informáticos e inquietudes que tienen los y las estudiantes al ingresar a la asignatura; por medio de Formulario de Google elaborado por la docente responsable.

**Sistemas Informáticos:** Windows: Elementos principales y nociones generales de manejo en la interfaz: escritorio, Barra de Tareas, Menú Inicio, Panel de control, ventanas, iconos y accesos directos. Formato de archivos. Programas de Windows.

### UNIDAD II

**Procesadores de Textos:** definición. Diferentes tipos. Microsoft Word: qué es; operaciones básicas. Operaciones sobre archivos de textos: edición (fuentes, párrafos, bordes, encabezado y pie de páginas, inserción y manejo de imágenes, configuración de páginas); uso de tablas (creación, filas, columnas, combinación de celda, tramas, bordes); índices; portadas. Cuadros de Textos. Formatos de Textos: Fuentes, Párrafos, Columnas, Numeración y Viñetas, Letra Capital. Herramientas: Ortografía y Gramática; Idioma. Uso de formas. Uso del WordArt. Uso de SmartArt. Uso de referencias (nota al pie, nota al final). Diseño de página: Saltos, salto de página, salto de columna, Salto de sección, orientación de la página. Marca de agua, marca de agua personalizada. Imágenes. Herramientas de imágenes (tamaño, bordes, ajustar –brillo, contraste, volver a colorear-, organizar –posición, ajustar al texto, alinear, girar). Herramientas de dibujo (estilos, efectos, organización).

**Planilla de Cálculo:** definición. Diferentes tipos. Excel: qué es; inserción de filas, columnas, bloques de celdas; inserción, copia y eliminación de hojas de un libro. Conceptos básicos (datos, filas, columnas, celdas). Carga de datos en celdas. Borrar, mover, copiar datos. Vinculación de hojas. Rango de celdas. Nombre de hojas. Libro. Ocultar y mostrar filas y columnas. Inserción de filas, columnas, celdas. Formatos: formatos de números, atributos para el contenido, alineación, bordes, color de relleno. Autosuma. Porcentajes. Funciones sencillas: suma, promedio, máximo, mínimo, moda, mediana, contar, contara, función si, contar sí, sumar sí. Formato de celdas. Gráficos. Creación de diagramas y gráficos: asistente para gráficos. Ordenar. Autofiltro. Filtros personalizados. Impresión de hojas de cálculos. Impresión de datos.

### UNIDAD III Y V

**SPSS:** Introducción; uso de variables; tablas y gráficos; exportación e importación de datos.

Plataformas online útiles para Ciencias Humanas: Google: Forms, Maps, Drive y Classroom; repositorio Google Scholar. Acceso y manejo de: mapas en plataforma del Instituto Geográfico Nacional (IGN); infografías; página Wix; ISSUU.



#### UNIDAD IV

**Generador de Presentaciones:** Diferentes alternativas (PPT, Canva, Piktochart, Prezi y otros). Power Point: Consideraciones. Tipos de presentaciones. Controles. Formas de visualización: diapositivas: diseño, patrón de diapositivas; esquema; página de notas. Creación de una presentación. Efectos de transición. Imagen. Cuadro de texto. Animación y sonido. Gráficos. Objeto. Hipervínculos. Diseños predefinidos. Insertar imágenes. Insertar símbolos y formas. Insertar videos. Otros Recursos.

#### METODOLOGIA DE TRABAJO

El dictado de la asignatura consistirá de **clases teóricas, y teórico-prácticas**, en donde se expondrán cada uno de los temas presentados en las unidades y trabajando las diferentes aplicaciones existentes en la PC en el Laboratorio de Informática, procurando la articulación e integración de los contenidos de ambas metodologías de trabajo.

Se utiliza la plataforma SIAL y EVELIA, donde se incorporarán las guías y contenidos tanto teóricos como prácticos de la materia, Programa y materiales complementarios. Los prácticos evaluados y parciales serán entregados por la misma plataforma. También se contempla la creación de una página web WIX (o similar) de la Asignatura, donde se contengan los contenidos trabajados en el año y otros recursos interactivos a acordar.

La distribución horaria semanal será la siguiente:

- Clases teóricas-prácticas: martes de 14hs a 16hs.

#### EVALUACIÓN Y REQUISITOS PARA LA APROBACIÓN DE LA ASIGNATURA

La evaluación de los estudiantes se realiza mediante la valoración de los aprendizajes teóricos por una parte y de los conocimientos prácticos por otro. En ambos casos se toma como criterio de apreciación la integración de los conocimientos, en grado creciente de complejidad. Esto significa que las sucesivas instancias de evaluación son acumulativas y no cerradas por unidad temática.

Los alumnos podrán *rendir la asignatura* en condición de libre y regular, según la condición que hayan alcanzado al finalizar el curso.

Los **alumnos Libres** deberán:

- Rendir y aprobar un **examen teórico-práctico escrito**.
- Aprobada la primera instancia, expondrán en un **examen de carácter oral** un tema de su interés que esté contemplado dentro de los contenidos de la asignatura, acompañando su presentación con un **recurso digital** de su preferencia. Posteriormente, la mesa examinadora podrá hacer preguntas sobre cualquier tema del programa vigente.
- De no aprobar una de las instancias (teórica- práctica u oral), la evaluación completa se considerará desaprobada.

Los **alumnos Regulares** deberán cumplimentar los requisitos establecidos por reglamentación universitaria (Res. C.S. 120/17):

- Asistencia a clases: 80%
- Actividades propuestas en la plataforma EVELIA: 70% resuelto
- Aprobación de Parciales Teóricos con nota 5 (cinco) o superior
- El estudiante tendrá derecho a una instancia de recuperación por cada evaluación
- El examen final consistirá en una **evaluación oral** de un tema de interés del alumno que esté contemplado dentro de los contenidos de la asignatura, acompañando su presentación con un recurso digital de su preferencia. Posteriormente, la mesa examinadora podrá hacer preguntas sobre cualquier tema del programa vigente.



**El estudiante que no pueda asistir a un Parcial o cualquier otra instancia evaluativa por una razón justificable, deberá presentar la documentación correspondiente dentro de las 72hs. posteriores al evento.**

### **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

Con el objetivo de proyectos pedagógicos innovadores, se contempla la planificación de ateneos, charlas y visitas de interés de los alumnos, en relación con personas reconocidas en el ámbito local o regional dentro del área informática y de la ciencia política.

### **BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA**

- Belloch Ortí, C. (s/f) Las Tecnologías de la Información y Comunicación(T.I.C.). Valencia: Universidad de Valencia, Unidad de Tecnología Educativa.
- Computación sin barrera. Quiero saber.
- Cottino, D. (2009) Hardware desde cero. Manual Users, 1° Ed. Gradi.
- Magnani, E. y De Marziani, J. (2017) Un rato a solas con Google. Revista ANFIBIA
- Manual Microsoft Office Excel 2010
- Manual Microsoft Office Power Point 2010
- Manual Microsoft Office Word 2010
- Monsalve, C. (2022). Clase Nro. 2: Presentaciones Visuales. Planificando con herramientas. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Pérez López, C (2009) Domine Excel 2007. Editorial ALFAOMEGA GRUPO EDITOR.
- Norton, P (2002) Introducción a la computación. 6ª edición. Ed. McGraw Hill.
- Sánchez, C. (2007) Consejos de super planillas. Editorial USERS.
- UNESCO (2022). Clase Nro 1: La ciudadanía digital. Ciudadanía Digital: Currículum para la Formación Docente. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- UNESCO (2022). Clase Nro 7: Creatividad y Participación II. Ciudadanía Digital: Currículum para la Formación Docente. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Vera, L. (s/f). Apunte teórico-prácticos, destinado a Cátedra Informática CP.

### **SITIOS WEB DE CONSULTA OBLIGATORIA**

- Cursos de Informática, en [www.aulaclie.es](http://www.aulaclie.es)
- Google Mapas, en <https://maps.google.com.ar/>
- Google Académico, en <https://scholar.google.com.ar/>
- Guía SPSS: [https://www.fibao.es/media/uploads/manual\\_basico\\_spss\\_universidad\\_de\\_talca.pdf](https://www.fibao.es/media/uploads/manual_basico_spss_universidad_de_talca.pdf)
- Habilidades Básicas en Informática, en <http://www.unav.es/cti/manuales>
- Instituto Geográfico Nacional, en <https://www.ign.gob.ar/>
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, en <https://www.indec.gob.ar/>
- Microsoft Office, en [www.microsoftoffice.org](http://www.microsoftoffice.org)

### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA**

- Babbie, E. (1996). Manual para la práctica de la investigación social. Bilbao: Desclée De Brouwer. Cap. 9: "Experimentos" y cap. 16: "Estadísticas sociales".
- Bunzel, T. (2007) Comunicación eficiente con Power Point. Anaya Multimedia.
- Castells, M. (2003). La era de la información. Tomo I, Economía, Sociedad y Cultura
- Comer, D. (1995) El libro de Internet. Todo lo que usted necesita saber acerca de redes de computadoras y cómo funciona Internet. Editorial PRENTICE S.A. Edición en español.
- Ferreyra Cortés, G. (2006) Informática paso a paso. Alfaomega.
- Forouzan, B. (2003). Introducción a la Ciencia de la Computación, Editorial Thomson. México
- Muraro, S. y Carballo, S. (2013) Un enfoque conceptual de las TIC. Ed. Ciclos. Buenos Aires
- PRESS B., PRESS M. (2001). Redes con ejemplos. Editorial Prentice Hall. Buenos Aires



- Quetglás, G. y otros (2002). Fundamentos de la Informática y programación, en <http://robotica.uv.es/Libro/Indice.html> Valencia
- Trigo Aranda, V., Conde, A. (2007) Microsoft Power Point 2007 Guía Práctica. Anaya Multimedia.

### CRONOGRAMA

MARTES DEL AÑO	Unidad	Tema
23 de marzo(juev)	Primera clase. Actividad diagnóstica + SIAL y EVELIA	Conocernos. Introducción a la asignatura
28 de marzo	Teórico Unidad I	Dimensión antropológica y técnica
4 de abril	Teórico Unidad II	Hardware
11 de abril	Teórico Unidad II	Software
18 de abril	Practico	Síntesis de unidad
25 de abril	Primer Parcial	Unidad I y II
2 de mayo	Teórico-Practico Unidad II	Procesador de textos
9 de mayo	Teórico-Practico Unidad II	Procesador de textos
16 de mayo	Teórico-Práctico Unidad II	Hojas de cálculo
23 de mayo	Teórico-Práctico Unidad II	Hojas de cálculo
30 de mayo	Teórico-Práctico Unidad II	Hojas de cálculo
6 de junio	Primer práctico evaluado	Word y Excel
13 de junio	Recuperatorio Parcial y/o Practico Evaluado - Introducción a SPSS	
20 de junio	FERIADO_Paso a la Inmortalidad M.Belgrano	
<b>23 de junio</b>	<b>Finalización de 1° cuatrimestre</b>	
<b>14 de agosto</b>	<b>Inicio del segundo cuatrimestre</b>	
15 de agosto	Teórico Unidad III	Acercamiento al marketing político digital
22 de agosto	Teórico-Practico Unidad III	Plataformas de datos
29 de agosto	Teórico-Practico Unidad III	Google y Repositorios
5 de septiembre	Teórico-Práctico Unidad III	Mapas y webs
12 de septiembre	Teórico Unidad IV	Multimedia
19 de septiembre	Teórico-Práctico Unidad IV	Presentaciones visuales
26 de septiembre	Teórico-Práctico Unidad IV	Presentaciones visuales Asignación Práctico Evaluado final
3 de octubre	Teórico Unidad V	Plataformas digitales: Internet, Comunicación y Redes
10 de octubre	Teórico-Práctico Unidad V	Plataformas online útiles para Ciencias Humanas
17 de octubre	Teórico-Práctico Unidad V	Plataformas online útiles para Ciencias Humanas



24 de octubre	Teórico Unidad V	Participar en el entorno digital - Problemáticas
31 de octubre	Presentación Prácticos Evaluados	
7 de noviembre	Presentación Prácticos Evaluados	
14 de noviembre	Recuperatorio + Carga de notas y condiciones	
<b>17 de noviembre</b>	<b>Finalización de 2° cuatrimestre</b>	

**CONSULTAS:** jueves de 16hs a 18hs. Cubículo B15 | FCH –

OBSERVACIONES:

**Firma del Responsable**