

Universidad Autónoma del Estado de México
Centro Universitario UAEM Ecatepec
Licenciatura en Informática Administrativa



Guía pedagógica

Arquitectura Computacional

Elaboró: Lic. Laura Edith Escalona de la Cueva
Dra. Patricia Delgadillo Gómez Fecha: Junio 2018
Ing. Marcos Hernández Frago

Fecha de
aprobación

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno



Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec



Índice

II. PRESENTACIÓN DE LA GUÍA PEDAGÓGICA	4
III. UBICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE EN EL MAPA CURRICULAR	5
IV. OBJETIVOS DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL.	5
V. OBJETIVOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE.	6
VI. CONTENIDOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE, Y SU ORGANIZACIÓN.	7
VII. ACERVO BIBLIOGRÁFICO	20
VIII. MAPA CURRICULAR	22



**Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec**



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje Clave

Carga académica

Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica

Seriación

UA Antecedente UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso Curso taller

Seminario Taller

Laboratorio Práctica profesional

Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido No escolarizada. Sistema virtual

Escolarizada. Sistema flexible No escolarizada. Sistema a distancia

No escolarizada. Sistema abierto Mixta (especificar)

Formación común

Formación equivalente

Unidad de Aprendizaje



II. Presentación de la guía pedagógica

Conforme lo indica el **Artículo 87 del** Reglamento de Estudios Profesionales vigente, la guía pedagógica es un documento que complementa al programa de estudios y no tiene carácter normativo. Proporcionará recomendaciones para la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje. Su carácter indicativo otorgará autonomía al personal académico para la selección y empleo de los métodos, estrategias y recursos educativos que considere más apropiados para el logro de los objetivos.

Con base en la modalidad educativa en que se ofrezca cada plan y/o programa de estudios, las unidades de aprendizaje contarán con una guía pedagógica institucional que será aprobada previamente a su empleo.

La guía pedagógica de la UA de **Arquitectura Computacional** será un referente para el personal académico que desempeña docencia, tutoría o asesoría académicas, o desarrolle materiales y medios para la enseñanza y el aprendizaje. En particular para el docente la guía será un instrumento que le oriente de forma sencilla en el desarrollo de sus actividades de enseñanza, así como de algunas estrategias didácticas que permitirán, que los estudiantes desarrollen las competencias propias de la UA.

El enfoque y los principios pedagógicos que guían el desarrollo de la Guía Pedagógica de la UA **Arquitectura Computacional**, corresponden a la corriente constructivista del aprendizaje y la enseñanza, según la cual el aprendizaje es un proceso constructivo interno que realiza el estudiante a partir de su actividad interna y externa y, por intermediación del profesor – facilitador-, que propicia diversas situaciones de aprendizaje para facilitar la construcción de aprendizajes significativos y contextualizar el conocimiento.

Por tanto, los métodos, estrategias y recursos de enseñanza – aprendizaje está enfocada a cumplir los siguientes principios: El uso de estrategias motivacionales para influir positivamente en la disposición de aprendizaje de los estudiantes; la activación de los conocimientos previos de los estudiantes a fin de vincular lo que ya sabe con lo nuevo que va a aprender; diseñar diversas situaciones y condiciones que posibiliten diferentes tipos de aprendizaje; proponer diversas actividades de aprendizaje que brinden al estudiante diferentes oportunidades de aprendizaje y representación del contenido.

Para facilitar el aprendizaje de los contenidos y lograr los objetivos educativos, se diseñó una metodología de enseñanza centrada en el aprendizaje, para lo cual en cada una de las secuencias didácticas que integran esta guía, se incluyeron diferentes actividades de aprendizaje para que el estudiante tenga oportunidad de integrar, practicar o transferir los conocimientos adquiridos en cada unidad temática.



**Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec**



III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:

Área Curricular:

Carácter de la UA:

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Son objetivos de la licenciatura en Informática Administrativa, formar profesionales con conocimientos sólidos en Tecnologías de la Información que diseñen, innoven e implementen sistemas de información con el fin de aplicarlos a los procesos de planeación, organización, dirección y control de una organización y así coadyuvar a incrementar su eficiencia y productividad.

Generales:

- Asumir los principios y valores universitarios, y actuar en consecuencia.
- Ampliar su universo cultural para mejorar la comprensión del mundo y del entorno en que vive, para cuidar de la naturaleza y potenciar sus expectativas.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.
- Desarrollar la sensibilidad y el arte como base de la creatividad.
- Reconocer la diversidad cultural y disfrutar de sus bienes y valores.
- Tomar decisiones y formular soluciones racionales, éticas y estéticas.
- Ejercer el diálogo y el respeto como principios de la convivencia con sus semejantes, y de apertura al mundo.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.



**Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec**



Particulares:

- Gestionar sistemas de información administrativa, mediante métodos de algoritmos, de programación, entre otros para detectar y controlar problemas informáticos como el mal uso de software, virus, entre otros, dentro de una organización.
- Diseñar proyectos informáticos innovadores que optimicen los recursos de una organización mediante el uso de las nuevas tecnologías de la información como los servicios de mensajería instantánea, el comercio electrónico, e- gobierno, banca en línea, servicios peer-to-peer, correo electrónico, etc. empleando habilidades lingüístico-comunicativas en una segunda lengua para comprender el avanzado cambio tecnológico.
- Auditar sistemas de seguridad de la información de una organización a través de la incorporación de estrategias y métodos de análisis de datos e información como la visualización de datos, la minería de datos, los análisis semánticos de textos, la programación y optimización matemática, las redes neuronales, entre otros para llevar a cabo procesos informático administrativos y proveer agilidad a las organizaciones.

Objetivos del núcleo de formación (básico):

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Diseñar y desarrollar técnicas y métodos de algoritmos de seguimiento, árboles y diagramas de flujo, entre otros para comprender el funcionamiento, proceso, aplicación y evaluación de las computadoras y los sistemas digitales.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Analizar los bloques que conforman un sistema de cómputo, los principios básicos de la arquitectura de las computadoras, sus características y propiedades; mediante el correcto funcionamiento de un sistema de cómputo.



Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec



VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

Unidad 1. Sistema de cómputo.
Objetivo: Analizar los elementos del sistema de cómputo, mediante el reconocimiento de sus partes, logrando integrar una computadora.
Contenidos: 1.1 Elementos de la computadora 1.2 Dispositivos de entrada, salida y almacenamiento 1.3 Proceso de la información en un sistema de cómputo
Métodos, estrategias y recursos educativos
Métodos: <ul style="list-style-type: none">• Sistematización• Activo• Globalizado• Analítico Estrategias <ul style="list-style-type: none">• Encuadre• Le tura comentada• Interrogativo• Expositiva• Organizadores previos• Cuadro comparativo• Trabajo en equipo• Cuadro resumen Recursos educativos <ul style="list-style-type: none">• Referencias bibliográficas• Diapositivas• Programa de estudios



**Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec**



Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Dinámica Coctel de Frutas: Para promover la integración y participación del grupo.</p> <p>Encuadre: Presentación del objetivo, la secuencia de contenidos, la forma de trabajo y los criterios de evaluación.</p> <p>A1. Resolución de dudas sobre la evaluación a los alumnos.</p> <p>Método socrático: Realización de preguntas dirigidas por parte del docente para identificar expectativas que tienen los alumnos de la unidad a revisar.</p> <p>A2. Realización de un Cuadro Resumen que contenga los objetivos, forma de evaluar y características y valor de los trabajos a realizar en la unidad.</p>	<p>Lectura comentada: para introducir el tema y conceptos básicos.</p> <p>Interrogatorio: sobre la lectura para comenzar a aterrizar conceptos en el pizarrón por parte del profesor y realizar un Mapa conceptual con los alumnos para resumir el tema</p> <p>A3. Colaborar con la construcción del mapa conceptual con ayuda del docente.</p> <p>Trabajo en equipo. El maestro formara equipos de trabajo de acuerdo con el animal que les toque, para investigar sobre los tipos y características del dispositivo otorgado.</p> <p>A4. Dinámica. El maestro repartirá papelitos con el nombre de algunos animales (10), y la dinámica para formar los equipos consistirá en que cada alumno tendrá que hacer el sonido del animal que le toco para que se puedan identificar y así formar los equipos y repartirles los</p>	<p>Interrogatorio: Aplicar cuestionario para repasar y verificar conocimientos adquiridos</p>



**Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec**



	<p>dispositivos que les toca investigar.</p> <p>A5. Organizador previo. Los alumnos tendrán que investigar en libros de la biblioteca o en internet, del dispositivo que les toca, su definición, características y tipos; para finalizar tendrán que realizar su lámina para exponer.</p> <p>A6. Expositiva. Investigación en equipos para poder explicarla ante sus compañeros con apoyo de la Lámina realizada por el equipo.</p> <p>Ilustraciones. Presentación del tema por medio de diapositivas y videos por parte del profesor.</p> <p>A7. Realizar Cuadro comparativo sobre como procesa los diferentes tipos de datos una PC, en el cuaderno. Una vez que se terminen de ver los videos</p>	
(1 Hrs.)	(12 Hrs.)	(1 Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula	Programa de estudio Lecturas Hojas de color y apuntes Libros, papel bond Libros de biblioteca, internet Video, diapositivas, cañón	



Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec



Unidad 2. Mother board, Memorias y Microprocesador.

Objetivo: Apreciar las diferencias y los aspectos teóricos, técnicos y comerciales de la Mother board, memorias y microprocesador.

Contenidos:

- 2.1 Arquitecturas del microprocesador.
- 2.2 Tipos de Mother Boards.
- 2.3 Memoria principal y memoria secundaria.

Métodos, estrategias y recursos educativos

Métodos:

- Sistematización
- Activo
- Globalizado
- Analítico

Estrategias

- Encuadre
- Preguntas dirigidas
- Investigación
- Expositiva
- Diagramas
- Cuadro comparativo
- Trabajo en equipo
- Integradora

Recursos educativos

- Referencias bibliográficas
- Diapositivas
- Programa de estudios
- Cañón
- Computadora



**Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec**



Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Encuadre: Presentación del objetivo, la secuencia de contenidos, la forma de trabajo y los criterios de evaluación.</p> <p>A1. El profesor resolverá dudas sobre los criterios de evaluación</p>	<p>Ilustraciones: presentación de un video para introducir el tema.</p> <p>A2. El profesor hará preguntas dirigidas para verificar la comprensión del video.</p> <p>A3. Formar Equipos de trabajo mediante la dinámica “conejos y conejeras” y repartir los temas de exposición.</p> <p>A4. Investigar en casa por parte de los alumnos el tema que les toco exponer</p> <p>A5. Exposiciones en equipos, retroalimentadas por el profesor.</p> <p>A6. Cuadro comparativo de los tipos de tarjetas madres, realizada por los alumnos.</p> <p>A7. Diagrama de la tarjeta madre.</p>	<p>Actividad Integradora: Realizar catálogo de componentes de una PC vistos en clase.</p> <p>A9. Investigación de campo del costo de los componentes que van a formar parte del catálogo.</p> <p>A10. Asistir al expo de computación en el WTC, para recopilar información para el catálogo.</p> <p>A11. Creación del catálogo en power point o en un sitio web.</p>
(30 min)	(16 Hrs.)	Trabajo en casa
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
<p>Aula Laboratorio de computo Laboratorio de mantenimiento</p>	<p>Cañón Preguntas Diagrama de la tarjeta madre. Computadora</p>	



Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec



Unidad 3. Funcionamiento Interno de la Computadora.

Objetivo: Analiza el funcionamiento de los componentes electrónicos que permiten la operatividad interna del equipo de cómputo.

Contenidos:

- 3.1 Tipos de Buses.
- 3.2 Temporizador.
- 3.3 Accesos directos a memoria.
- 3.4 Formatos de instrucciones.

Métodos, estrategias y recursos educativos

Métodos:

- Sistematización
- Activo
- Globalizado
- Analítico

Estrategias

- Investigación
- Expositiva
- Diagrama de ciclos
- Diagrama radial
- Encuadre

Recursos educativos

- Referencias bibliográficas
- Diapositivas
- Programa de estudios
- Preguntas



**Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec**



Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Encuadre: Presentación del objetivo, la secuencia de contenidos, la forma de trabajo y los criterios de evaluación.</p> <p>A1. Aclarar dudas sobre las actividades a desarrollar en la unidad.</p>	<p>Expositiva: Exposición por el maestro con apoyo de diapositivas del tema 3.1 al 3.4.</p> <p>A1. Diagrama Radial de los tipos de buses.</p> <p>A2. Diagrama para representar el formato de una instrucción en el cuaderno.</p> <p>A3. Diagrama para representar el ciclo de una instrucción.</p>	<p>Investigación de diferentes arquitecturas de PC, laps, tabletas y teléfonos inteligentes.</p> <p>A4.Exposición sobre el funcionamiento y características del dispositivo investigado.</p>
30 min	(12 Hrs.)	(2 Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje		
Escenarios	Recursos	
Aula	Cañón Computadora	



Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec



Unidad 4. Fundamentos de electricidad y electrónica.

Objetivo: Analizar y comprender circuitos de corriente continua y alterna, para identificar fallas en un sistema de cómputo y adquirir la capacidad de solucionar.

Contenidos:

4.1 Corriente continua.

4.2 Corriente alterna.

4.3 Multímetro, uso para corriente continua y corriente alterna.

Métodos, estrategias y recursos educativos

Métodos:

- Sistematización
- Activo
- Globalizado
- Analítico

Estrategias

- Encuadre
- Investigación
- Expositiva
- Evaluación de reforzamiento
- Prácticas en el laboratorio
- Trabajo en equipo

Recursos educativos

- Referencias bibliográficas
- Diapositivas
- Programa de estudios
- Problemario



**Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec**



Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Encuadre: Presentación del objetivo, la secuencia de contenidos, la forma de trabajo y los criterios de evaluación.</p> <p>A1. Aclarar dudas sobre las actividades y desarrollar en la unidad.</p>	<p>Expositiva: Exposición por el maestro del tema 4.1 al 4.2.</p> <p>A2. Practica en el laboratorio de mantenimiento para aprender a usar el multímetro.</p>	<p>Evaluación de reforzamiento para repasar y verificar conocimientos adquiridos.</p> <p>A3. Resolución del cuestionario.</p> <p>A4. Trabajo en equipo para realizar en casa un circuito que represente la corriente alterna y continua y exponerlo ante el grupo.</p>
30 min	(6 Hrs.)	(2 Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje		
Escenarios	Recursos	
<p>Aula</p> <p>Laboratorio de mantenimiento.</p>	<p>Apuntes</p>	



Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec



Unidad 5. Tipos de Mantenimiento.

Objetivo: Analizar la forma adecuada de mantener los equipos de cómputo en buen estado de acuerdo a los mantenimientos Preventivos y Correctivos tanto en Software como en Hardware, así mismo aplicar dichos conocimientos obtenidos mediante este trabajo para poder llevarlo a la práctica.

Contenidos:

- 5.1 Mantenimiento preventivo.
- 5.2 Mantenimiento correctivo.
- 5.3 Solución a problemas.

Métodos, estrategias y recursos educativos

Métodos:

- Sistematización
- Activo
- Globalizado
- Analítico

Estrategias

- Encuadre
- Expositiva
- Videos
- Resolución de problemas
- Trabajo en equipo
- Aplicación de conocimientos

Recursos educativos

- Referencias bibliográficas
- Diapositivas
- Programa de estudios
- Problemario



**Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec**



Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Encuadre: Presentación del objetivo, la secuencia de contenidos, la forma de trabajo y los criterios de evaluación.</p> <p>A1. Aclarar dudas sobre las actividades a desarrollar en la unidad.</p>	<p>Expositiva: Exposición por parte del profesor con ayuda de Videos sobre cómo solucionar problemas y dar mantenimiento a una PC.</p> <p>A2. Toma de notas y apuntes de los puntos importantes.</p>	<p>Resolución de problemas</p> <p>A3. Contestar el problema asignado en el cuaderno.</p> <p>Aplicación e integración de conocimientos.</p> <p>A4. Trabajo en equipo para Investigar las condiciones del laboratorio que se les asigne.</p> <p>A5. Realización del plan de mantenimiento para el laboratorio de cómputo asignado.</p> <p>A6. Exposición del plan de mantenimiento ante el grupo.</p>
30 min	(16 Hrs.)	(4 Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje		
Escenarios	Recursos	
<p>Aula Laboratorio de computo Laboratorio de mantenimiento Casa</p>	<p>Computadora Apuntes</p>	



Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec



Unidad 6. Ensamble de un sistema de cómputo.

Objetivo: Crear ensamble con diferentes tipos de elementos de un sistema de cómputo.

Contenidos:

6.1 CPU.

6.2 Dispositivos de entrada.

6.3 Dispositivos de salida.

Métodos, estrategias y recursos educativos

Métodos:

- Sistematización
- Activo
- Globalizado
- Analítico

Estrategias

-
- Encuadre
- Expositiva
- Resolución de problemas
- Integración de conocimientos

Recursos educativos

- Referencias bibliográficas
- Diapositivas
- Programa de estudios
- Problemario



**Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec**



Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Encuadre: Presentación del objetivo, la secuencia de contenidos, la forma de trabajo y los criterios de evaluación.</p> <p>A1. Aclarar dudas sobre las actividades a desarrollar en la unidad.</p>	<p>Expositiva: Exposición por parte del profesor. Videos. Sobre cómo solucionar problemas y dar mantenimiento a una PC.</p> <p>A1. Toma de notas y puntos importantes sobre el tema por parte de los alumnos.</p>	<p>Resolución de problemas</p> <p>Aplicación e integración de conocimientos.</p>
30 min	(16 Hrs.)	Trabajo en casa
Escenarios y recursos para el aprendizaje		
Escenarios	Recursos	
<p>Aula</p> <p>Laboratorio de computo</p> <p>Laboratorio de mantenimiento</p> <p>Casa</p>	<p>Computadora</p> <p>Apuntes</p>	



**Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec**



VII. Acervo bibliográfico

Básico:

- ❖ Mueller, Scott (2002). Manual de actualización y reparación de PCs. Ed. Prentice-Hall. México.
- ❖ Stallings, William (2001). Organización y Arquitectura de computadoras. Ed. Pearson Educación. España.
- ❖ Tanenbaum, Andrew (2000). Organización de computadoras. Ed. Pearson Educación. México.
- ❖ Mano, Morris M. Arquitectura de Computadoras, 3a./E. Ed. Prentice Hall. 2000.

Complementario:

- ❖ Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., & Zabala, A. (2007). El constructivismo en el aula (17a ed.). México: Graó.
- ❖ Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En La Educación encierra en tesoro (págs. 91 - 103). México: Santillana Ediciones UNESCO.
- ❖ Díaz Barriga, Angel. (2009). El docente y los programas escolares. Lo institucional y lo didáctico. México: UNAM-Bonilla Artigas Editores.
- ❖ Diaz-Barriga Arceo, F., Lule González, M., Pacheco Pinzón, D., Saad Dayán, E., & Rojas-Drummond, S. (1990 reimp. 2015). Metodología de diseño curricular para educación superior. México: Trillas.
- ❖ Hernández Rojas, G. (2012). Paradigmas en psicología de la educación. México: Paidós Educador.
- ❖ Medina R., A. y Salvador, M., F. (2009). Didáctica General. España: Pearson Educación – UNED.
- ❖ Miranda García, D., Medina Cuevas, L., Espinoza Angulo, D., & Moreno Zagal, M. (2005). Modelo de formación profesional de la UAEM. México: UAEM.
- ❖ Pansza González, Margarita. (2005). "Elaboración de Programas", en Operatividad de la didáctica. Tomo 2, pp.9.42. México: Granika.
- ❖ Posner, G. (2005). Análisis de currículo (Tercera edición ed.). México: McGraw-Hill.
- ❖ UAEM. Proyecto Curricular Reestructura 2015. (Correspondiente a cada Licenciatura).
- ❖ UAEM. Reglamento de Facultades y Escuelas Profesionales de la UAEM. (1984).



**Proyecto curricular de la Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Centro Universitario Ecatepec**



- ❖ UAEM. Reglamento de Estudios Profesionales de la UAEM. Gaceta Universitaria. Num. 151, Enero 2008, Epoca XII, Año XXIV, Toluca, México. Consultado en:
<http://www.uaemex.mx/gaceta/pdf/gacetas%202008/gaceta%20enero%2008.pdf> págs. 126-128.[Junio 2008].
- ❖ Zabala Vidiella, Antoni. (2010). La práctica educativa. Como enseñar. España: Grao.
- ❖ Zabalza, Miguel A. (2007) Competencias Docentes del Profesorado Universitario. España: Narcea Ediciones.

Webgrafía

- ❖ Borroto Carmona, Gerardo. *Capítulo 5. El contenido. Su papel en la instrucción, la educación y el desarrollo.* Centro de Referencia para la Educación de Avanzada (CREA), Cujae. [Documento electrónico pdf]. [Fecha de consulta 8 Septiembre 2016]. Disponible en:
www.unibe.edu.ec/index.php/documentacion-didactica/88-instruccioneducacion/file
- ❖ Díaz Barriga, Frida. *Modelos curriculares. Metodología básica de diseño curricular para la educación superior.* [Blog]. [Fecha de consulta: 7 de Septiembre 2016]. Disponible en:
<http://abhblogs.blogspot.mx/p/frida-diaz-barriga.html>
- ❖ Guzmán Paz, Vanesa. *Teoría curricular.* Red Tercer Milenio. [Documento electrónico pdf]. [Fecha de consulta: 7 de Septiembre 2016]. Disponible en:
www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Educacion/Teoria_curricular.pdf



Proyecto curricular de la Informática Administrativa
 Restructuración, 2018
 Centro Universitario Ecatepec



VIII. Mapa curricular

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9
O B L I G A T O R I A S	Administración 3 1 4 7	Habilidades directivas 3 1 4 7	Modelos de emprendimiento Informático 2 2 4 6	Administración de las pymes y empresa familiar 3 1 4 7	Diseño por computadora 1 5 6 7	Administración de sistemas de capital social 2 4 6 8	Administración de proyectos informáticos 2 2 4 6	Administración Informática 2 2 4 6	P r á c t i c a P r o f e s i o n a l 30
	Contabilidad 3 1 4 7	Estructura de datos 2 4 6 8	Bases de datos 2 2 4 6	Software de base 2 4 6 8	Plataformas de aprendizaje virtual 2 4 6 8	Modelos de evaluación de software 2 2 4 6	Integrativa profesional* ** ** 8	Auditoría informática 2 2 4 6	
	Economía 3 1 4 7	Legislación informática 3 1 4 7	Análisis y planeación financiera 3 1 4 7	Ingeniería de sistemas 2 4 6 8	Plataforma de comercio digital 2 2 4 6	Dirección de proyectos informáticos 2 2 4 6	Ética Profesional 2 2 4 6	Prospectiva informática 2 2 4 6	
	Matemáticas aplicadas a la informática 3 1 4 7	Algoritmos computacionales 2 4 6 8	Programación imperativa 2 2 4 6	Programación declarativa 2 4 6 8	Riesgos de Tecnologías de la Información 2 4 6 8	Instalaciones y seguridad informática 2 4 6 8	Gestión de seguridad informática 2 4 6 8	Calidad de los servicios de Tecnologías de la Información 2 2 4 6	
	Gobierno de Tecnologías de la Información 3 1 4 7		Sistemas de información 2 4 6 8	Comunicación entre computadoras 2 4 6 8	Análisis y diseño de sistemas 2 4 6 8	Sistemas de información administrativos 2 2 4 6	Sistemas de información del conocimiento 2 2 4 6	Sistemas de información estratégicos 2 2 4 6	
	Lógica computacional 3 1 4 7	Arquitectura computacional 2 4 6 8							
	Inglés 5 2 2 4 6	Inglés 6 2 2 4 6	Inglés 7 2 2 4 6	Inglés 8 2 2 4 6					
O P T I V A						Optativa 1 1 3 4 5	Optativa 2 1 3 4 5	Optativa 3 1 3 4 5	
	HT 18 HP 6 TH 24 CR 42	HT 14 HP 16 TH 30 CR 44	HT 13 HP 15 TH 28 CR 41	HT 13 HP 19 TH 32 CR 45	HT 11 HP 21 TH 32 CR 43	HT 11 HP 17 TH 28 CR 39	HT 9+** HP 13+** TH 22+** CR 39	HT 11 HP 13 TH 24 CR 35	HT ** HP ** TH ** CR 30

Unidad de Aprendizaje

Activar Windows
 Ir a Configuración de PC para activar V