

ANEXO

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura: Informática aplicada al Turismo Rural.

Carácter de la asignatura: Obligatoria.

Cátedra - Departamento: Departamento de Economía, Desarrollo y Planeamiento Agrícola.

Carrera: Tecnicatura Universitaria en Turismo Rural.

Año lectivo: Desde 2024.

2. CARACTERÍSTICAS DE LA ASIGNATURA

Ubicación de la materia en el plan de estudio: 1º año.

Duración: Bimestral.

Docente responsable de la asignatura: Enrique Carlos Bombelli

Carga horaria para el estudiante: TREINTA y DOS (32) horas - DOS (2) créditos. UN (1) crédito con realización de actividades presenciales y UN (1) crédito con realización de actividades virtuales asincrónicas.

Correlativas requeridas:

Aprobadas: Trabajo y Sociedad, Economía, Introducción al Pensamiento Científico

Modalidad de enseñanza: Curso teórico-práctico.

3. FUNDAMENTACIÓN

Para la mayor parte de los individuos, resulta muy difícil comprender la importancia que reviste la informática como disciplina autónoma, por el hecho de ser un área del conocimiento relativamente nueva, y solo se la considera en términos de utilizar algún programa o aplicación específica para realizar determinada tarea. Los grandes cambios mundiales, tales como la revolución industrial y la actual revolución informática, remiten a desencadenantes como la materia, la energía y la información respectivamente¹. Es dentro de este marco, que se observa que la informática resulta de la integración de conocimientos provenientes de otras disciplinas, a fin de explicar la realidad. Ello, además de brindarle su carácter de área fundamental, hace que trascienda el nivel de las disciplinas actuales que han surgido.

Asimismo, como disciplina que impacta en los distintos ámbitos de la realidad, además del científico y tecnológico que la han consolidado como área, la informática se enfrenta con necesidades propias del contexto histórico, político, social y económico de los sujetos que la utilizan y en quienes incide como instrumento de poder, derivándose de esta relación cuatro tipos de problemas informáticos básicos a resolver: La investigación informática, la industrialización informática, la cultura informática y la educación informática.

Es justamente el último de estos cuatro problemas el que explica la importancia de incluir la asignatura Informática en la carrera de turismo rural, ya que se trata de una decisión educativa estratégica que ofrece numerosos beneficios, tanto a los estudiantes como al área en constante evolución. En un mundo cada vez más digitalizado, la tecnología de la información se ha convertido en un elemento fundamental en la gestión, promoción y desarrollo del turismo rural, sobre todo, si consideramos lo que se ha dado en llamar la "nueva normalidad", debida a la

¹ Toffler, A. (1987). La tercera ola. Edivisión. México.

pandemia por COVID-19, la cual ha acelerado todavía más la necesidad de digitalización en el sector turístico.

Asimismo, esta incorporación de la informática tanto en las actividades culturales, como económicas y sociales es de tal magnitud, que ya no puede concebirse la existencia y el crecimiento de la actual sociedad, sin la presencia de flujos de información operados electrónicamente. Por ello, la informática en el ámbito académico implica integrar la potencialidad de los atributos que brinda la computadora a la riqueza de la actividad cognitiva humana. En este sentido, la computadora, a través de la informática, se transforma en una herramienta sumamente dúctil, favoreciendo el desarrollo de habilidades intelectuales, permitiendo explorar las posibles soluciones frente a las distintas situaciones problemáticas que se puedan presentar, actuando al mismo tiempo como soporte a la toma de decisiones.

En este contexto, es indispensable que los futuros profesionales del turismo rural cuenten con sólidos conocimientos y competencias en el ámbito de la informática. Ello les permitirá desempeñarse con éxito en un sector cada vez más tecnificado y competitivo. Al mismo tiempo, dominar dichas competencias resulta indispensable para manejar áreas como la comercialización de la oferta turística, la optimización de procesos, la planificación estratégica y territorial, así como la dirección o gerenciamiento de los diversos tipos de negocios de este subsector. Sin lugar a dudas, el dominio de la informática permitirá a los futuros profesionales del turismo rural, estar capacitados para hacer frente a los desafíos y oportunidades que se presenten en la era digital.

4. OBJETIVOS

Que el alumno:

- Se familiarice con el uso de la computadora, tal que permita facilitar, mejorar o desarrollar, según el caso, actividades para su futura profesión.
- Se apropie de las aplicaciones informáticas tanto de uso cotidiano como profesional.
- Reflexione sobre los problemas que ocurren al procesar información en el área de competencia.
- Ponga en práctica su creatividad, a través del aprovechamiento de recursos informáticos de manera que aumenten su capacidad de expresión.

5. CONTENIDOS

5.1. Contenidos mínimos - RESCS-2023-1098-E-UBA-REC -

Procesadores de texto. Entorno de trabajo. Formatos de almacenamiento. Organización de la información. Configuración e Impresión. Herramientas de autor. Entorno de trabajo. Formatos de almacenamiento. Organización de la información. Configuración, control e impresión. Planillas de cálculo. Entorno de trabajo. Formatos de almacenamiento. Automatización y graficado de datos. Configuración e impresión. Sistemas de información geográficos. Instalación. Entorno de trabajo. Coordenadas geográficas. Localización de sitios y lugares. Herramientas relacionadas con la actividad. Formatos de almacenamiento.

5.2. Contenidos desarrollados

Unidad Temática 1: Elaboración de informes técnico-profesionales mediante procesadores de texto.

Entorno provisto por el programa y características de los documentos a producir. Creación y edición de documentos. Almacenamiento y recuperación de documentos

COPDI-2023-07319228-UBA-APAEA#SA_FAGR

en distintas unidades de almacenamiento. Formato de fuente y de párrafo. Estilos. Índices automáticos. Numeración y viñetas. Inserción de notas. Inclusión de encabezado y pie de página. Diseño y edición de tablas. Inserción y manipulación de objetos gráficos. Citas y bibliografía. Configuración de la página. Impresión de documentos.

Unidad Temática 2: Resolución de problemáticas cuantitativas mediante planillas de cálculo.

Características del entorno de trabajo y tipo de problemas que permite abordar el programa. Carga y edición de datos. Formato de celda. Fórmulas y funciones. Copiado de fórmulas. Automatización y referenciado de datos. Filtrado de datos. Resolución de problemas sencillos que impliquen el diseño de una planilla de cálculo automatizada. Construcción de gráficos. Significado y elección correcta según los datos a utilizar. Configuración de hojas y libros. Impresión de hojas y libros.

Unidad Temática 3: Comunicación de resultados mediante presentaciones electrónicas.

Entorno de trabajo provisto por el programa y características de las presentaciones a producir. Técnicas de almacenamiento. Elaboración del guión y diseño de presentaciones. Patrones. Animación de texto y objetos. Transición de diapositivas. Configuración y visualización de la presentación. Tipos de impresión.

Unidad Temática 4: Introducción a los Sistemas de Información Geográficos mediante aplicaciones en línea.

Descarga e instalación de Google Earth Pro. Interfaz provista por la aplicación. Coordenadas geográficas. Tipos de búsquedas y visualización. Controles de navegación. Añadir marcas de posición, líneas y polígonos. Mediciones con la regla. Cálculo de superficie y perímetro. Ejercicios propios del área de competencia. Formatos de almacenamiento.

6. METODOLOGÍA DIDÁCTICA y FORMAS DE INTEGRACIÓN DE LA PRÁCTICA

Los contenidos de cada Unidad Temática se impartirán en forma secuenciada, de acuerdo al orden presentado en el apartado correspondiente, bajo un modelo teórico-práctico (Paradigma de las Herramientas)², considerando al alumno como centro del aprendizaje (Escuela Nueva)³. La organización de los recursos humanos, según la infraestructura tecnológica, será de un alumno por computadora, en el caso de un laboratorio informático con computadoras de escritorio. La construcción del conocimiento se llevará a cabo en forma conjunta entre docente y alumnos, existiendo espacios para plantear situaciones problemáticas específicas provenientes de otras asignaturas, tal que requieran el uso de los programas y aplicaciones en relación a los contenidos tratados, durante el desarrollo de las actividades pertinentes.

Al finalizar el tratamiento de cada Unidad Temática, cada alumno en forma individual, deberá desarrollar y entregar en tiempo y forma un trabajo práctico integrador que permitirá acreditar los conocimientos correspondientes a la misma y se constituirá al mismo tiempo como una simulación de examen. Para ello, utilizarán los contenidos impartidos durante las clases presenciales y el apoyo de los recursos

² Si bien este paradigma (década del '90) generó tensiones entre el manejo de las herramientas y el contexto de otras disciplinas, dando lugar a la operatoria de la herramienta en forma descontextualizada o bien propuestas para trabajar en otras disciplinas dejando de lado los conocimientos informáticos, hoy se ha reconvertido teniendo en consideración tanto la parte técnica como el contexto. Ello se ve reflejado en el nombre de la asignatura.

³ Método educativo basado en que el alumno tenga experiencias directas, a través del planteo de problemas auténticos, que estimulen su pensamiento, de forma tal que posea información y realice observaciones, tal que las soluciones corran por su cuenta, teniendo oportunidad de comprobar sus ideas (pedagogía de Dewey, fines del siglo XIX y principios del XX).

didácticos (audiovisuales educativos), adecuadamente organizados junto a los respectivos instructivos que incluyen las consignas para el desarrollo de cada práctica, recursos todos estos, incluidos en un Aula Virtual desarrollada especialmente para el dictado de la asignatura, dentro del Campus Virtual institucional (CED). Asimismo, cada práctica contará con un Foro de Consultas entre estudiantes para favorecer el trabajo colaborativo entre pares.

La comunicación podrá ser presencial o vía correo electrónico (directa o por mensajería interna). Esta última forma aumentará la frecuencia del contacto docente/alumno y facilitará a este último la posibilidad de realizar consultas y ajustes permanentes a su tarea. Asimismo, permitirá la intervención del docente en etapas procesuales, fuera del aula de clases.

7. FORMAS DE EVALUACIÓN

La organización evaluativa del aprendizaje se llevará a cabo a través de un único examen presencial al final del curso, por tratarse de una asignatura bimestral. Para poder acceder al mismo, los alumnos deberán haber presentado los respectivos trabajos prácticos integradores de cada Unidad Temática sin excepción alguna.

Según sus resultados pueden distinguirse tres categorías:

Alumno promocionado: Es aquel que ha cumplido con el 75% de la asistencia como mínimo y ha obtenido una calificación igual o superior a 7/10 (siete sobre diez) puntos.

Alumno regular: Es aquel que ha cumplido con el 75% de la asistencia como mínimo y ha obtenido una calificación igual o superior a 4/10 (cuatro sobre diez) puntos y menor a 7/10 (siete sobre diez) puntos. En caso de obtener una calificación inferior a 4/10 (cuatro sobre diez) puntos, podrá recuperar el examen sin opción a promoción. Para acreditar definitivamente la asignatura deberá rendir un examen final sobre computadora similar al examen de fin de curso.

Alumno libre: Es aquel que no ha podido cumplir con la asistencia mínima requerida o calificación mínima para acceder a la categoría regular. Podrá acreditar la asignatura, si lo desea, rindiendo un examen final bajo esta condición, el cual implica una instancia evaluativa oral (descalificatoria) y otra sobre computadora. En ambos casos deberá obtener el 50% de respuestas correctas para aprobar.

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1. Bibliografía obligatoria

Bombelli E., Barberis G., Roitman G. CD-ROM. Reproducción y Formalización de Documentos, Escritos e Informes con Procesadores de Texto. Editorial FAUBA. Agosto 2008. ISBN 978-950-29-1073-4.

Barberis G., Bombelli E., Roitman G. CD-ROM. Herramientas avanzadas de Excel para su uso en la gestión agropecuaria. Editorial FAUBA. Marzo 2006. ISBN 950-29-0903-8.

Bombelli E., Barberis G. CD-ROM. Diseño de presentaciones electrónicas con Power Point. Editorial FAUBA. Septiembre 2011. ISBN 978-950-29-1325-4.

Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires (2023). Tutorial de Google Earth: <https://biblioteca-digital.bue.edu.ar/descargar/b6e849-tutorial-google-earth.pdf>.

8.2. Bibliografía complementaria

aulaClic S.L. (2022). Curso de WORD 365. <http://www.aulaclic.es/word-365/index.htm>.

COPDI-2023-07319228-UBA-APAEA#SA_FAGR

aulaClic S.L. (2016). Curso de Word 2016, Word 2019. <http://www.aulaclic.es/word-2016/index.htm>.

aulaClic S.L. (2020). Curso de Excel 2016, Excel 2019. <http://www.aulaclic.es/excel-2016/index.htm>.

aulaClic S.L. (2019). Curso de PowerPoint 2016-2019. <http://www.aulaclic.es/powerpoint-2016/index.htm>.

AFIP (2023). AFIP. Obtenido de Sitio web de AFIP:

<https://www.afip.gob.ar/ws/WSSV/ManualDeGeneracionDeRutasConGoogleEarth.pdf>

SUBTEL (2016). Manual de uso básico Google Earth: https://www.subtel.gob.cl/wp-content/uploads/2015/03/Manual_Uso_Basico_Google_Earth.pdf.



Anexo Resolución Consejo Directivo

Hoja Adicional de Firmas

1821 Universidad de Buenos Aires

Número:

Referencia: ANEXO - EX-2023-07093518 - Asignatura Obligatoria Informática Aplicada al Turismo Rural

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 5 pagina/s.