



Universidad Michoacana  
de San Nicolás de Hidalgo

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO  
COORDINACIÓN GENERAL DE LA DIVISIÓN DEL BACHILLERATO

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE



1. Datos Generales de la Unidad de Aprendizaje

Nombre de la Unidad de Aprendizaje	Clave	Semestre
Informática Administrativa I	5-UAPA-EA-62	5

Carácter	Obligatoria área propedéutica	Tipo	Teórico-práctica

Unidades de Aprendizaje antecedentes	Unidades de Aprendizaje consecuentes
Herramientas educativas digitales	Informática administrativa II
Gestión de la información digital	
Aplicaciones de la hoja de cálculo	

Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas por semana	Semanas por semestre	Total de horas por semestre	Valor en créditos
2	2	4	16	64	8

Autores del programa	Fecha de elaboración		Fecha de visto bueno del Consejo Académico de Bachillerato
Pedro Fernández Contreras	28 de Agosto del 2020		2 de febrero de 2021
Revisores del programa	Fecha de revisión	Porcentaje de ajuste	Fecha de visto bueno del Consejo Académico de Bachillerato



## 2. Presentación de la Unidad de Aprendizaje

### Propósito y vinculación con el perfil del egresado (justificación de la UA)

Formar estudiantes con habilidades y competencias con el propósito de analizar y utilizar, sistemas informáticos, así como técnicas y herramientas de carácter administrativo y contable, que le permitan acrecentar la eficacia del proceso educativo a través de las nuevas tecnologías, a fin de aprender a aprender, aprender a conocer, aprender a hacer, y aprender a comprender al otro, desarrollar valores, actitudes, hábitos y habilidades que contribuyan a la integridad de su formación profesional y humana.

Se vincula con el perfil del egresado, al fortalecer las siguientes competencias genéricas:

Enfrenta los problemas y retos que se le presentan en su vida cotidiana, de manera creativa conforme a su contexto social, económico y político.

- Desarrolla habilidades en el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación para resolver problemas reales con destreza y creatividad.
- Autogestiona su aprendizaje para adquirir conocimientos y desarrollar el pensamiento crítico y creativo a partir de una planeación y ejecución responsables a lo largo de la vida.
- Trabaja en equipo de manera colaborativa y respetuosa para desarrollar diversas tareas que correspondan a su edad y entorno, con un enfoque hacia el bien común.
- Establece relaciones empáticas y solidarias con los demás, para favorecer el diálogo asertivo que le permita afrontar los conflictos de manera pacífica
- Diseña y desarrolla proyectos multidisciplinarios e innovadores que respondan al contexto, con responsabilidad social.

### Propuesta didáctico-metodológica



<p><b>Presencial:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Exposición de temas en equipo de trabajo</li> <li>○ Desarrollo de prácticas en el laboratorio de informática</li> <li>○ Exposición por parte del docente</li> </ul>	<p><b>Virtual:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ G Suite for Education</li> <li>○ Blogger para compartir información multimedia a los estudiantes</li> <li>○ YouTube para el desarrollo de materia visual de apoyo a los estudiantes.</li> <li>○ Múltiples páginas en línea como</li> <li>○ Educaplay para el desarrollo de actividades de retroalimentación</li> </ul>
<p><b>Descripción de actividades específicas en las que incorporará al menos dos de los tópicos de formación integral: identidad nicolaita, responsabilidad social, ética, género, educación inclusiva</b></p>	
<p>Una actividad que le permite a los estudiantes compartir y crear identidad nicolaita es la creación de Videos para esta Materia en particular pueden crear contenidos visuales que les permiten expresar sus ideas explotando en gran medida su creatividad para explicarles a sus compañeros algún tema relacionado con la informática y nuevas tecnologías por ejemplo el tema “<i>Los Peligros de la Redes Sociales</i>” esto les permite desarrollar habilidades técnicas, pero al mismo tiempo les genera identidad con la institución y sus compañeros</p>	

### 3. Competencias a desarrollar

<b>Eje formativo</b>
Propedéutico de área
<b>Competencias disciplinares</b>
Desarrolla habilidades en el uso de las tecnologías de la información y comunicación, de manera eficiente y responsable, para la resolución de problemas.



#### 4. Perfil académico del docente

<b>Grado académico:</b>	Licenciado en Informática Licenciatura en Informática Administrativa Licenciatura en Contabilidad
<b>Experiencia:</b>	Al menos dos años de experiencia académica en el área (docencia o investigación)

#### 5. Temas y subtemas

Temas	Subtemas
1. Introducción a la Informática	1.1. Concepto de informática 1.2. Hardware y software 1.3. Unidades de medida de almacenamiento 1.4. Cómo funciona el internet 1.5. Herramientas de google para estudiantes
2. Software Especializado CONTPAQi	2.1. Apertura de la empresa 2.2. Configuración inicial 2.3. Armado del catálogo de cuentas 2.4. Captura de pólizas 2.5. Consulta de información 2.6. Respaldo y restaurar 2.7. Cierre del ejercicio.
3. Software Especializado Aspel-SAE   Sistema Administrativo Empresarial	3.1. Control de inventarios y servicios 3.2. Seguimiento a clientes y cuentas por cobrar 3.3. Proveedores y compras 3.4. Emisión de documentos de compra – venta 3.5. Facturación electrónica 3.6. Tiendas en línea 3.7. Punto de venta



## 6. Criterios de evaluación

CRITERIOS A EVALUAR	PORCENTAJE
Exposiciones por equipos de trabajo (rúbrica)	10%
Realización de prácticas del laboratorio de informática (escala estimativa)	20%
Examen práctico	30%
Proyecto final de software especializado (rúbrica)	40%
<b>Porcentaje final</b>	<b>100%</b>

## 7. Fuentes de información

### Básica:

- Castells, M. (2013). Internet y la sociedad red. Recuperado de [http://commons.cc/antropi/wpcontent/uploads/2013/02/castells\\_intro.pdf](http://commons.cc/antropi/wpcontent/uploads/2013/02/castells_intro.pdf)
- Cebrián de la Serna, M. (2011). Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento. Madrid. Piramide.
- González, Pérez, E. (2011). Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", vol. 11, pp. 1-15. Recuperado de <https://www.upg.mx/wp-content/uploads/2015/10/LIBRO-31-Manual-de-Informatica.pdf>
- Kamel Boulos MN, Wheeler S. The emerging Web 2.0 social software: an enabling suite of sociable technologies in health and health care education. Health Info Libr J. 2007
- Niño. Zambrano, M. (2013). Introducción a la Informática. Conceptos básicos. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/251740144\\_Introduccion\\_a\\_la\\_Informatica\\_Conceptos\\_Basicos](https://www.researchgate.net/publication/251740144_Introduccion_a_la_Informatica_Conceptos_Basicos)
- Villazán. Olivarez, F. (2010). Manual de: Informática I. Recuperado de <https://www.upg.mx/wp-content/uploads/2015/10/LIBRO-31-Manual-de-Informatica.pdf>

### Complementaria:



Universidad Michoacana  
de San Nicolás de Hidalgo

**UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO**  
**COORDINACIÓN GENERAL DE LA DIVISIÓN DEL BACHILLERATO**  
**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**



Inovaxion Consultores (2018). Curso Contpaqi Contabilidad. Recuperado de <https://youtu.be/dcCv7wmmrMw>  
Integra Tecnologías (2019). Como funciona Aspel SAE. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=1UwiEWes6Kc>