



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD CIENCIAS DE LA COMPUTACION

PROGRAMA DE LA MATERIA CORRESPONDIENTE A LA INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

Coordinación:

Área de Entorno Social

NOMBRE DE LA MATERIA:	Introducción a la Disciplina Computacional
------------------------------	--

Clave: LCC 100

Nivel de Ubicación: Básico

Créditos: 10

Tipo de Materia: Obligatoria

Modalidad: Escolarizada

--	--

MATERIA CONSECUENTE:	Ninguna
-----------------------------	---------

TIEMPO TOTAL ASIGNADO:	80 Hrs.
-------------------------------	---------

PRIMAVERA – OTOÑO

--	--	--	--

VERANO

--	--	--	--

AUTOR(ES) DEL PROGRAMA:	
--------------------------------	--

Etelvina Archundia Sierra	César Bautista Ramos
Ma. Del Carmen Cerón Garnica	Jesús García Fernández
Ramón Aguirre Vara	Mario Bustillo Díaz
Mauricio Castro Cardona	Leticia Mendoza Alonso
José Luis Meza León	Graciano Cruz Almanza
Guillermo de Ita Luna	José de Jesús Lavalle Martínez
Patricia Cervantes Márquez	David Pinto Avendaño
Beatriz Bernabé Loranca	Mario Rossainz López
Pedro García Juárez	
Blanca Bermúdez Juárez	

REVISADO POR:	Área de Entorno Social
APROBADO POR:	Facultad de Ciencias de la Computación

FECHA DE ELABORACIÓN/REVISIÓN:	Julio 2000 / Junio 2003
VIGENCIA:	A partir del Periodo de Otoño del 2000

JUSTIFICACIÓN:

CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA AL PERFIL DE EGRESO:

CONTENIDO TEMÁTICO

UNIDAD: 1		TÍTULO: CARACTERIZACIÓN DE LA DISCIPLINA COMPUTACIONAL			
OBJETIVO ESPECÍFICO:					
CONTENIDO DE LA UNIDAD				Actividades de Aprendizaje	Técnicas
				aprendizaje y que el alumno se	Presentación de los participantes, análisis de expectativas, presentación del programa, plenario de acuerdos y organización operativa y una prueba diagnóstica
		2		Identificar las características	Dinámica grupal, estudio de casos y mapa conceptual
					Trabajo individual basado en lecturas y dinámica grupal para la clasificación
					Dinámica grupal para enumerar y clasificar los procesos

	dan en la actividad del profesional de				Exposición del docente y determinar por parte de los alumnos las diferencias y semejanzas de cada uno de los perfiles	

UNIDAD: 2			TÍTULO: UBICACIÓN HISTÓRICA DE LA DISCIPLINA COMPUTACIONAL			
OBJETIVO ESPECÍFICO:						
CONTENIDO DE LA UNIDAD			Actividades de Aprendizaje		Técnicas	
2.1	La primera etapa: del ABACO a la tarjeta perforada				Exposición grupal y aplicación de la técnica de la pregunta	
					Exposición grupal y aplicación de la técnica de la pregunta	
					Exposición grupal y aplicación de la técnica de la pregunta	

UNIDAD: 3			TÍTULO: Elementos de una Computadora		
OBJETIVO ESPECÍFICO:					
CONTENIDO DE LA UNIDAD			Actividades de Aprendizaje	Técnicas	
3.1	Modelo de Von Newman	2	Revisar la importancia que tiene John	Generar un número de afirmaciones sobre John Von Neuman y aplicar la técnica de concordar-discordar	
				Utilizar procesos de análisis (partes, funcional y estructural) . Desarrollar cuadros comparativos con la evolución de la tecnología	
3.3	Periféricos de Entrada y Salida	2	Identificar los periféricos de entrada y salida. Relacionar su funcionalidad	Utilizar procesos de análisis (partes, funcional y estructural) . Desarrollar cuadros comparativos con la evolución de la tecnología	

UNIDAD: 4			TÍTULO: INTERNET		
-----------	--	--	------------------	--	--

OBJETIVO ESPECÍFICO:				
CONTENIDO DE LA UNIDAD			Actividades de Aprendizaje	Técnicas
				Dinámica grupal de representante que permita identificar ventajas y desventajas del uso de internet
				Exposición del docente de los conceptos generales y uso de internet
				Exposición del docente, aplicación del uso de una herramienta sobre un
4.3. Transferencia de Archivos	2		Aplicar la transferencia de archivos a	Exposición y aplicación del docente en transferencia de archivos
				Exposición aplicación del docente de una conexión remota
4.3. Correo Electrónico	2		Identificar los elementos que facilitan	Exposición y aplicación del docente del correo electrónico
				Exposición y aplicación del docente de http
HORAS TOTALES	13			

UNIDAD: 5	TÍTULO: MATRIZ DE DENNING
-----------	---------------------------

OBJETIVO ESPECÍFICO:					
CONTENIDO DE LA UNIDAD			Actividades de Aprendizaje	Técnicas	
				Exposición del docente y técnica de la pregunta	

UNIDAD: 6		TÍTULO: LA VISIÓN DE LA ANIEI SOBRE LA DISCIPLINA COMPUTACIONAL			
OBJETIVO ESPECÍFICO:					
CONTENIDO DE LA UNIDAD			Actividades de Aprendizaje	Técnicas	
				Aplicación de la técnica de la pregunta y exposición del docente	

6.2	Los perfiles del profesional de la			Exposición del docente y generar un cuadro de diferencias y semejanzas entre los perfiles profesionales
				Dinámica grupal de representantes para la exposición de cada área del conocimiento
6.4	Cruce de áreas y perfiles			Exposición del docente y permitir que cada uno de los alumnos comente con cual perfil se identifica.

UNIDAD: 7		TÍTULO: DESCRIPCIÓN DE LOS MAPAS CURRICULARES DE LA F.C.C.		
OBJETIVO ESPECÍFICO:				
CONTENIDO DE LA UNIDAD			Actividades de Aprendizaje	Técnicas
		3	Analizar los contenidos curriculares	Exposición del docente
				Dinámica grupal para el desarrollo de la ruta crítica y exposición de casos
		3	Analizar los contenidos curriculares	Exposición del docente

					Dinámica grupal para el desarrollo de la ruta crítica y exposición de casos	

UNIDAD: 8	TÍTULO: EL IMPACTO DE LA DISCIPLINA COMPUTACIONAL EN LA SOCIEDAD
-----------	--

OBJETIVO ESPECÍFICO:

CONTENIDO DE LA UNIDAD		Actividades de Aprendizaje	Técnicas
			Exposición y discusión grupal por parte de los alumnos
		tenido la disciplina computación en	Exposición y discusión grupal por parte de los alumnos
			Exposición y discusión grupal por parte de los alumnos

Prácticas de Laboratorio:	
TOTAL:	100

REQUISITOS DE ACREDITACIÓN:

Tener el 80% de asistencia y participación
 Cumplir con la entrega de tareas y trabajos de investigación en las fechas establecidas
 Disposición a las actividades de: exposición de temas y dinámicas.

FOMENTO DE VALORES:

Fomentar el sentido de responsabilidad, aprendiendo a conocerse a sí mismo sobre el perfil que va a desarrollar a través del programa de estudios, conviviendo de manera armónica con diferentes grupos y personas para aplicar sus conocimientos en la solución de problemas computacionales. para un bien común.

BIBLIOGRAFÍA:

1. A.B. Tucker et al. Strategic directions in computer science education. ACM Computing Surveys, Vol. 28, No. 4, December 1996,pp 836-845.(B)
2. A.B.Tucker and B.H. Barness. Flexible design: A summary of computing curricula 1991. IEEE Computer, November 1991, pp. 56-66. (B)
3. Calderón Alzati, Computadoras en la Educación, Trillas, México 1988 (C)
4. Computing Curricula 2001. Vol I y Vol II. The Joint Task force on Computing Curricula. Association for Computing Machinery (ACM) (B)
5. Gran Enciclopedia Interactiva SIGLO XXI. Enciclopedia Temática Grupo Editorial Océano, Tomo 6 pp. 1549-1563. España 2000. ISB: 84-494-1495-4. (C)
6. Levin, Guillermo, Computación y programación moderna, Perspectiva Integral de la Informática, Addison Wesley, 2001 (B)
7. Peter J. Denning, Douglas E. Comer, David Gries, Michael C. Muder, Allen B. Tucker, A. Joe Turner, and Paul R. Young. Computing as discipline. Communications of the ACM, 32(1):9-23, January 1989. (B)
8. www.cs.buap.mx/Grados/Licenciatura/ (B)

(B) Referencia Básica

(C) Referencia Complementaria o de Consulta