Centro.

República Argentina
PROVINCIA DEL CHUBUT
Ministerio de Educación

RAWSON, 26 NOV 2010

VISTO:

El Expediente N° 3244 - ME - 05; y

CONSIDERANDO:

Que la Ley de Educación Superior Nº 24.521, en los Artículos : 3°, 4°, 5°, 15° y 17°, establece los criterios, objetivos y funciones de los Institutos de Educación Superior;

Que mediante Resolución ME Nº 400/01 y su modificatoria Resolución ME Nº 085/05, se aprobó la Normativa Provincial de Tecnicaturas Superiores;

Que por Resolución ME Nº 410/10 se autorizó el funcionamiento del Instituto de Estudios Superiores IDES Nº 1.808, sito en Urquiza 356 de la ciudad de Trelew;

Que el Representante Legal del Instituto de Estudios Superiores IDES Nº 1.808, solicita autorización pedagógica de la carrera "TÉCNICO SUPERIOR EN SISTEMAS INFORMÁTICOS";

Que a fojas 183, obra la Disposición Nº 26/08 de la Dirección General de Educación Privada, convocando y designando a la Comisión Evaluadora para el análisis de la carrera de TÉCNICO SUPERIOR EN SISTEMAS INFORMÁTICOS";

Que de fojas 248 a 283, obra la versión definitiva del Proyecto de la carrera de TÉCNICO SUPERIOR EN SISTEMAS INFORMÁTICOS";

Que a fojas 284, obra la Disposición Nº 16/09 de la Dirección General de Educación Privada, convocando y designando a la Comisión Evaluadora para el análisis del Proyecto definitivo de la carrera de TÉCNICO SUPERIOR EN SISTEMAS INFORMÁTICOS";

Que de fojas 285 a 286, consta el informe de la Comisión Evaluadora sobre la Tecnicatura Superior en Sistemas Informáticos para las cohortes 2006, 2007, 2008 y 2009;

Que a fojas 297, obra el aval de la Dirección General de Educación Privada, dado que el citado Instituto ha cumplimentado con lo exigido en la normativa vigente referida a la inscripción de Institutos de autogestión;

Que debe exceptuarse el presente trámite del criterio de irretroactividad por aplicación del Artículo 32°, Punto 3) - Ley I - Nº 18 (antes Ley 920);

Que es facultad de la Señora Ministro de Educación resolver sobre el particular;

POR ELLO:

580

Diseño Curricular de la carrera, se les otorgará el título de "TÉCNICO SUPERIOR EN SISTEMAS INFORMÁTICOS".

Artículo 3°: La presente Resolución será refrendada por la Señora Subsecretaria de Coordinación Técnica Operativa de Instituciones Educativas y Supervisión.

Artículo 4°: Regístrese, comuníquese, tome conocimiento la Dirección General de Educación Privada, por Departamento Registro y Verificaciones comuníquese a la Dirección General de Educación Superior, al Departamento Títulos, Legalizaciones y Equivalencias, al Centro Provincial de Información Educativa, al Instituto de Estudios Superiores IDES Nº 1.808, sito en Urquiza 356 (9100) Trelew y cumplido, ARCHÍVESE.

Prof. GRACIELA CIGUDOSA
SUBSECRETARIA DE COORDINACION TECNICA
OPERATIVA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS
Y SUPERVISION
MINISTERIO DE EDUCACION

Haydee Mirtha ROMERO
MINISTRO DE EDUCACION
Provincia del Chubut

República Argentina
PROVINCIA DEL CHUBUT
Ministerio de Educación

ANEXO I

Instituto de Estudios Superiores Sociedad Civil
IDES

Comienzo de Actividades: 10 de Marzo de 1997, bajo la Resolución M.E. Nº 329/97.

Domicilio: Urquiza 356 – Trelew.

TEL/FAX: 427430 / 429049 – info@idestrelew.edu.ar

República Argentina
PROVINCIA DEL CHUBUT
Ministerio de Educación

ANEXO I

I- ESPECIFICACIONES

Nombre de la Carrera: "TÉCNICO SUPERIOR EN SISTEMAS INFORMÁTICOS"

Título que Otorga: "TÉCNICO SUPERIOR EN SISTEMAS INFORMÁTICOS"

Nivel: Superior

Carga Horaria:

TOTAL DE HORAS CÁTEDRA	2.712 hs
TOTAL DE HORAS RELOJ	1.808 hs

Modalidad: Presencial

Duración de la carrera: tres (3) años

Cohorte: 2006 - 2010

Condiciones de Ingreso:

Haber aprobado el Nivel Polimodal o ser mayor de 25 años, según lo establecido en la Ley de Educación Superior Nº 24.521 Artículo 7º y cumplimentar con lo establecido en la normativa provincial vigente.

ANEXO I

II - FUNDAMENTOS (normativa).

La Educación Superior tiene por finalidad proporcionar formación científica, profesional, humanística y técnica en el más alto nivel que responda tanto a las expectativas de una comunidad como a lo expresado por las normativas que fundamentan su existencia, como son la Ley de Educación Nacional Nº 26.206/06 (Capítulo V), la Ley de Educación Superior Nº 24.521; el Acuerdo Marco para la Educación Superior No Universitaria Serie A Nº 23 y la Ley de Educación Técnico Profesional Nº 26.058.

En lo referido específicamente a la formación profesional, es fundamental que las ofertas educativas que se generen, planteen como posibilidad la construcción de competencias instrumentales y sociales – entendidas como un conjunto complejo e integrado de capacidades, que los sujetos evidencian en situaciones reales de trabajo de acuerdo con los estándares de profesionalidad - que permitan participar de los cambios tecnológicos y los nuevos procesos educativos.

Además, la titulación que otorga una carrera de Nivel Superior debe responder a una demanda diferenciada de formación de recursos humanos calificados, en estrecha relación con necesidades socio-productivas y culturales, que puedan insertarse eficientemente en el mundo del trabajo.

Por ello, la carrera de Técnico Superior en Sistemas Informáticos tiene como finalidad responder a una necesidad creada por la rápida integración de la informática en el mundo en general.

El eje central de la formación es técnica, por lo cual está en línea con la filosofía general del área de informática como posibilidad de avanzar en la calidad democrática que integre a todos los ciudadanos a un espacio público más dinámico.

III- JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Los avances científicos y tecnológicos exigen al hombre una permanente actualización para poder entender dichos procesos y tener posibilidades de intervenir en su desarrollo.

El campo de la informática es actualmente uno de los terrenos que se transforma con mayor rapidez y que impacta fuertemente en otras áreas a partir de la interrelación necesaria que se establece con el mismo.

La sociedad en general ha incorporado recientemente un conjunto de conceptos y herramientas informáticas y como consecuencia se plantea la demanda de formación y capacitación permanente de sus recursos humanos para que los mismos, realicen una mejor utilización de esta tecnología en beneficio de su propia formación y la de otros.

La educación del hombre ha sido siempre una preocupación constante y como tal se va configurando a partir de los cambios culturales que se producen. Cada generación parte de una situación heredada y, en conjunción con las condiciones del momento, define nuevas posturas sobre las que deberán actuar las nuevas

ANEXO I

Una adecuada aplicación de los avances producidos en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación impacta sobre la calidad de un servicio, lo que habilita al desarrollo de nuevas perspectivas para el trabajo y exige además un replanteo profundo de toda tarea, la que debe insertarse en este proceso en condiciones de igualdad para que los actores que participan de la misma, puedan intervenir también de los beneficios del progreso.

No podemos negar que hoy por hoy, la informática está incluida en todos los campos de las ciencias y las artes y su aplicación ha sido uno de los puntales de la revolución tecnológica del siglo XX.

Así mismo, la evolución de los productos informáticos ha transformado la idea de aplicación que existía, debido a la amigabilidad de los productos informáticos y la facilidad de uso con que fueron dotados.

En otros tiempos, operar una computadora implicaba conocimientos de alto nivel y una compresión algebraica digna de un doctorado. La demanda de mercado fue transformando este paradigma hasta hoy, donde pequeños de apenas 5 o 6 años operan un equipo con una capacidad de procesamiento que, incluso, no existía en la mente de los diseñadores de estos ingenios.

Por ello, es importante considerar que los distintos aportes que realiza la informática, constituyen un importante medio simbólico que permite a los sujetos la elaboración de respuestas rápidas y pertinentes ante el desafío permanente de conocer.

En esta tarea se avanza en la resolución de situaciones problemáticas, el desarrollo de capacidades y habilidades cognitivas y metacognitivas así como la posibilidad de superación permanente.

La computadora cada vez más se convierte en una herramienta de gran utilidad y la informática debe ser un espacio donde se desarrollen habilidades para su conocimiento y utilización. De esta forma, mejorará sin duda el desempeño.

Debe considerarse además en este análisis la prácticamente inexistente formación en el tema debido a una dispar capacitación recibida como a limitaciones en cuanto a las posibilidades de aprovechamiento de la disciplina.

Si a esto le sumamos que, cada vez más se cuenta con sistemas de computación y soportes tecnológicos de distinto tipo en los hogares y las escuelas e instituciones en general, se impone el desarrollo en todos los destinatarios de conocimientos sólidos para su mejor utilización.

Además se propicia la formación de recursos humanos capacitados tanto académica como técnicamente a partir de una vinculación estrecha con la realidad del mercado de trabajo local y, paralelamente, con las tecnologías más avanzadas.

A su vez, brindamos un espacio para el desarrollo de inquietudes que se encuentran en incremento con relación a estas disciplinas formativas que tienen que ver con el análisis y diseño de informática, que contemplan los cambios que se operaron en nuestra sociedad a nivel de estructura productiva, servicios, intereses,

principales herramientas que aporta la informática para que la misma se constituya en un instrumento al servicio de los proyectos específicos.

Análisis del contexto

Hoy el contexto laboral es muy amplio, ya que la informática se ha insertado en el sistema social a gran velocidad, esto se ve reflejado en la cantidad de ventas de computadoras y sistemas con un uso casi inexistente debido a que la capacitación no ha recorrido este camino con la misma vorágine.

Por lo expuesto la demanda hoy no se puede medir cuantitativamente, ya que la vorágine de esta área resulta impredecible, de esto surge la necesidad de contar con la carrera ya que esto permitirá no sólo que los alumnos se inserten en informática sino que nosotros como parte del sistema social podamos hacer uso de las herramientas que nos brinda el ámbito tecnológico mejorando así nuestro desempeño general en nuestras funciones.

IV- PERFIL PROFESIONAL

La carrera del Técnico Superior en Informática tiene como finalidad responder a una necesidad creada por la rápida integración de la informática en el mundo en general.

Perfil del Egresado

Formar un profesional capaz de:

- Aplicar la Informática a las distintas disciplinas científicas en los distintos niveles de la comunidad, liderando las tareas en distintas instituciones conformando equipos interdisciplinarios al efecto de proyectar planes de trabajo ante situaciones problemáticas de las distintas áreas, que se puedan resolver mediante el empleo de la tecnología.

- Participar activamente en el desarrollo de proyectos institucionales innovadores que favorezcan al desarrollo de actividades de mejoramiento del currículo a partir de la utilización de las nuevas tecnologías informáticas.

Alcances del título

Actividades para las que resulta competente el egresado en función del título respectivo.

- Formar parte del desarrollo del proceso de la informática.

- Brindar asistencia técnica.

- Participar en equipos interdisciplinarios para el diseño de sistemas.

- Evaluar los resultados de la aplicación de nuevos modelos informáticos.

ANEXO I

Escuelas, empresas, talleres, asociaciones, equipos de capacitación, emprendimientos propios o de terceros, tanto en el ámbito privado como en el estatal.

Objetivos:

Lograr que los alumnos obtengan el conocimiento necesario sobre las distintas tecnologías de información, que le pueden ser útiles, a la hora de adquirir conocimiento facilitando así el manejo de las mismas, insertándolo de esta manera en un mundo dinámico.

V - ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Bloques y Espacios Curriculares por Campo de Formación

Organización de las Áreas del Plan de Estudios

Los espacios curriculares

La carrera de Técnico Superior en Sistemas Informáticos esta compuesta por veintiocho (28) espacios curriculares distribuidos en tres (3) años. Estos espacios curriculares se diferencian en dos formatos: módulos y talleres.

Un espacio curricular delimita un conjunto de contenidos educativos seleccionados desde determinados criterios que le proporcionan coherencia interna.

De acuerdo con las características de los contenidos y de los criterios de organización pueden adoptar en su interior diferentes formatos.

Por ello, se define el concepto de formato curricular como "la forma de organización que puede adoptar un espacio curricular que define el tratamiento que se le dará a los contenidos, en relación con sus características y con los criterios de organización que se consideren adecuados".

Se definen a continuación las características de los formatos que adoptan los espacios curriculares:

Módulo

El módulo se estructura a partir de un problema como eje temático central que proporciona unidad a sus contenidos y actividades, requiriendo de un enfoque interdisciplinario. Un módulo no se identifica con una disciplina determinada, sino que para su conformación necesita de un conjunto de conocimientos articulados, provenientes de diferentes campos de conocimiento en torno al abordaje de un determinado problema vinculado con la práctica profesional concreta.

Esta problemática se constituye en un objeto de transformación, en función del cual se organiza una matriz de contenidos y un conjunto de estrategias para atender a su indagación.

El objeto de transformación, como núcleo problematizador, permite al alumno en formación acceder a situaciones vinculadas a la realidad y apropiarse de los

ANEXO I

Los procesos de enseñanza y de aprendizaje que se desarrollan desde este formato, requieren de la integración entre la teoría y la práctica a través del trabajo grupal y la participación activa en torno a un proyecto concreto.

El taller sitúa estilos de interacción y actitudes particulares entre quienes integran el mismo, dado que exige el aporte de experiencias y conocimientos propios para el logro de un producto determinado. Para ello es necesario intervenir desde una modalidad de aprendizaje diferente a la habitual, que permita al taller configurarse en un espacio que incluya la vivencia, el análisis, la reflexión y la conceptualización desde los aportes de diferentes campos de conocimiento.

Con el objetivo de formar profesionales que puedan desempeñarse y desarrollarse como técnicos informáticos, se organiza el siguiente diseño curricular.

Área de Formación general

Finalidad del área:

Se destina al abordaje de saberes que posibilitan la participación activa, reflexiva y crítica en los diversos ámbitos de la vida laboral y sociocultural y al desarrollo de una actitud ética respecto del continuo cambio tecnológico y social.

Objetivos:

Desarrollar la capacidad de comprensión y reflexión acerca de las relaciones entre técnica, diseño y sociedad.
Colaborar en la formación ética y profesional del alumno.
Desarrollar una visión crítica sobre los productos culturales y la necesidad de su adecuación a las expectativas y características del usuario.

Cuadro de la estructura del área:

ESPACIOS CURRICULARES	Duración		Diseño	Cantidad de Horas			
				Horas Cátedra semanales por cuatrimestre		Horas Reloj semanales por cuatrimestre	
	Anual	Cuatr.		1°C	2°C	1°C	2°C
Área de formación general							
Introducción al Conocimiento Científico		X	Módulo	4		2h40'	
Ética y Deontología Profesional		X	Módulo		4		2h40'
Ingles Técnico I	X		Módulo	4	4	2h40'	2h40'
Ingles Técnico II	X		Módulo	4	4	2h40'	2h40'
Ingles Técnico III	X		Módulo	4	4	2h40'	2h40'
Relaciones Humanas		X	Módulo		5		3h20'
Total				16 Hs	21 Hs	10h40'	14 Hs

Carga horaria Total Área de Formación General: 24Hs40'
En horas cátedra: 37 Hs

ANEXO I

En el área se abordan los saberes socioculturales y científico - tecnológicos que son el sostén de los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes propios del campo profesional de la informática.

Objetivos:

Conocer y aplicar una metodología de diseño de informática para elaborar un proyecto, conformando la ideología y las estrategias del proyectista.

Interpretar las necesidades de un cliente usuario para elaborar soluciones de las mismas.

Incorporar habilidades y conocimientos para ser aplicados a la resolución de situaciones inherentes a la práctica profesional.

Presentación de prototipos.

Aplicar métodos de representación.

Representar proyectos y manejar conceptos de lenguaje informático.

Manejar las técnicas expresivas y de comunicación en el informático, implementando las herramientas que facilitan al técnico la elaboración del mensaje.

Cuadro de la estructura del área:

ESPACIOS CURRICULARES	Duración		Diseño	Cantidad de Horas			
				Horas Cátedra semanales por cuatrimestre		Horas Reloj semanales por cuatrimestre	
	Anual	Cuatr.		1°C	2°C	1°C	2°C
Área de formación del fundamento							
Análisis y Cálculo Numérico I		X	Módulo	6		4	
Análisis y Cálculo Numérico II		X	Módulo		6		4
Probabilidad y Estadística I		X	Módulo		5		3hs20'
Probabilidad y Estadística II		X	Módulo	5		3hs20'	
Sistemas Administrativos I		X	Módulo		6		4
Sistemas Administrativos II		X	Módulo		6		4
Total				11 Hs	23 Hs	7hs20'	15hs20'
Carga horaria Total Área de Formación del Fundamento: 22Hs40' En horas cátedra: 34 Hs Porcentaje del área: 21.08%							

Área de Formación Específica:

Finalidad del área:

Incluye los espacios curriculares destinados a la construcción de los saberes propios del trabajo técnico profesional y las problemáticas del mismo, desarrollados en el Área de formación del fundamento de Sistemas.

Objetivos del área:

Conocer los materiales y elementos básicos de un sistema informático, su origen, propiedades, transformación tecnológica y usos frecuentes para desempeñarse competentemente en el ámbito profesional

ANEXO I

Reconocer el contexto social y cultural como condicionante y posibilitante de las formas de trabajo.

Aplicar y perfeccionar una metodología en el diseño de sistemas, a través de la realización de proyectos de complejidad creciente.

Representar adecuadamente el diseño elaborado para su comunicación al comitente.

Proveer de metodologías de estudio que permitan ampliar y profundizar el panorama conceptual referente a ideas y concepciones de los sistemas.

Verificar y evaluar planteos teóricos y prácticos que aporten a la comprensión de su quehacer profesional.

Resignificar los distintos estilos con el fin de aplicar estas apreciaciones a la producción de sus propios trabajos.

Entrenar en las posibilidades de los distintos programas o herramientas de trabajo asistido, adecuados para su aplicación en la producción de sus propios trabajos.

Elaborar soluciones para las instalaciones complementarias a los sistemas con ética profesional, responsabilidad social.

Conocer los fundamentos legales relacionados con el ejercicio de la profesión.

Conocer los sistemas administrativos y legales del usuario a fin de posibilitar, en la etapa profesional, seguridad y solidez en su relación con los clientes y proveedores.

Desarrollar capacidad de gestión en la planificación, ejecución y fiscalización de los proyectos.

Cuadro de la estructura del área:

ESPACIOS CURRICULARES	Duración		Diseño	Cantidad de Horas			
				Horas Cátedra semanales por cuatrimestre		Horas Reloj semanales por cuatrimestre	
	Anual	Cuatr.		1ºC	2ºC	1ºC	2ºC
Área de formación específica							
Programación I	X		Módulo	6	6	4	4
Programación II	X		Módulo	6	6	4	4
Programación III	X		Módulo	6	6	4	4
Herramientas de Desarrollo de Software		X	Módulo	4		2hs40'	
Arquitectura de Computadoras		X	Taller		6		4
Arquitectura Avanzada de Computadoras		X	Taller	6		4	
Manipulación y preservación de la información		X	Módulo	6		4	
Análisis y Diseño de Sistemas		X	Módulo	6		4	
Sistemas de Administración de Bases de Datos		X	Módulo		6		4
Sistemas Operativos Modernos		X	Módulo	6		4	
Métodos de Aplicación de Ingeniería de Software		X	Módulo	6		4	
Sistemas Avanzados de Redes		X	Taller		6		4

ANEXO I

Área de Formación de la práctica profesionalizante

Finalidad del Área:

Posibilitar la integración y contrastación de los saberes construidos en todos los campos.

Comprende los trabajos de campo, talleres y espacios destinados a la construcción de la práctica técnico profesional y la reflexión sobre la misma.

Esto se logra a través de la observación, el trabajo experimental y la elaboración de proyectos en ámbitos de trabajo real.

Objetivos del área:

Demostrar pericia en el desenvolvimiento de tareas propias del Técnico Superior en Sistemas.

Lograr destreza en los aspectos relacionados con el quehacer cotidiano del profesional en la opción elegida a través de experiencias prácticas en:

- Realizar relevamientos.
- Confeccionar prototipos, croquis y estadísticas.
- Analizar y valorizar proyectos.
- Desarrollar proyectos de Sistemas aplicando tecnologías de vanguardia.
- Experimentar con herramientas.
- Planificar, computar y presupuestar un proyecto elaborado.

Cuadro de la estructura del área:

ESPACIOS CURRICULARES	Duración		Diseño	Cantidad de Horas			
				Horas Cátedra por cuatrimestre semanales		Horas Reloj por cuatrimestre semanales	
	Anual	Cuatr.		1ºC	2ºC	1ºC	2ºC
Área de Formación de la práctica profesionalizante							
Practica Aplicada a la informática I	X		Taller	4	4	2hs40'	2hs40'
Práctica Aplicada a la Informática II	X		Taller	4	4	2hs40'	2hs40'
Desarrollo de Sistemas		X	Taller		4		2hs40'
Total				8 Hs	12 Hs	5hs20'	8 Hs

Carga horaria Total Área de Formación Profesionalizante: 13Hs20'
En horas cátedra: 20 Hs
Porcentaje del área: 10.81%

República Argentina
PROVINCIA DEL CHUBUT
Ministerio de Educación

ANEXO I

Totales horas cátedra y reloj por año

AÑO	MATERIAS	Total HC 1° C	Total HC 2° C	Total HR 1° C	Total HR 2° C
Primero	Inglés Técnico I	384 Hs	356 Hs	256 Hs	237 Hs 40'
Primero	Programación I				
Primero	Introducción al Conocimiento Científico				
Primero	Herramientas de Desarrollo de Software				
Primero	Análisis y Cálculo Numérico I				
Primero	Arquitectura de Computadoras				
Primero	Análisis y Cálculo Numérico II				
Primero	Práctica aplicada a la Informática I				
Segundo	Programación II	452 Hs	512 Hs	301 Hs 40'	341 Hs 40'
Segundo	Ingles Técnico II				
Segundo	Arquitectura Avanzada de Computadoras				
Segundo	Manipulación y preservación de la información				
Segundo	Análisis y Diseño de Sistemas				
Segundo	Sistemas de Administración de Base de Datos				
Segundo	Relaciones Humanas				
Segundo	Probabilidad y Estadística I				
Segundo	Sistemas Administrativos I				
Segundo	Practica aplicada a la Informática II				
Tercero	Programación III	496 Hs	512 Hs	331 Hs 20'	341 Hs 40'
Tercero	Ingles Técnico III				
Tercero	Sistemas Operativos Modernos				
Tercero	Ética y Deontología Profesional				
Tercero	Métodos de Aplicación de Ingeniería de Software				
Tercero	Probabilidad y Estadística II				
Tercero	Sistemas Avanzados de Redes				
Tercero	Procesamiento Distribuido				
Tercero	Sistemas Administrativos II				
Tercero	Desarrollo de Sistemas				

Total Horas Cátedra 1er. Cuatrimestre	**1.332**	
Total Horas Cátedra 2do. Cuatrimestre		**1.380**
TOTAL HORAS CÁTEDRA		**2.712**
TOTAL HORAS RELOJ		**1.808**

ANEXO I

VI - FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA

Acuerdo Marco A12
Acuerdo Marco A23
Ley de Educación Nº 26.206.
Ley de Educación Superior Nº 24.521.
Ley de Educación Técnica Nº 26.058.
Acuerdo Marco del Consejo Federal de Cultura y Educación C.F.C.y E. Nº 238/05
Kendall & Kendall "Análisis y Diseño de Sistemas" III edición Ed. Pearson Educación. (1997)
Laudon & Laudon "Sistemas de Información Gerencial" VIII edición Ed. Pearson Educación / Prentice Hall. (2004)
Stoner, Freeman y Gilbert "Administración" VI edición Ed. Pearson educación. (1996)
Morris Mano "Arquitectura de computadoras" Ed. Prentice Hall. (1999)
Pressman "Ingeniería del Software" V edición Ed. Mc Graw Hill. (2002)
Centro de Formación Profesional F.U.C.E "Manual de Informática I" Ed. Fundación Unión de Centros Educativos. (2001)
Meyer "Curso de Introducción a las Telecomunicaciones" Ed. Usuaria. (2001)
Long Larry "Introducción a las Computadoras y al Proceso de la Información" Ed. Prentice Hall Hispano-Americana S.A. (1995)
Andrew Dubrin "Relaciones Humanas" Ed. Prentice Hall. (2007)
Andrew Tanenbaum "Sistemas Operativos Modernos" Ed. Prentice Hall. (2004)
Andrew Tanenbaum "Redes de Computadoras" Ed. Prentice Hall. (2003)
Aguerrondo, I. "La Escuela como organización inteligente" Ed. Troquel (1996)
Aguerrondo "El planeamiento educativo, como instrumento de cambio" Ed. Troquel (1995)
Antunez, S.- "Claves para la organización de centros escolares"ICE-HOR- Barcelona (1996)
Antunez, Gairin "La organización escolar. Práctica y Fundamento." Ed. GRAOS (1996)
Bustos Y Peña, "El PEI un puente entre la Teoría y la Práctica" – COLIHUE; "El Proyecto Educativo Institucional Nº3 – Curso para Supervisores y Directores de Institutos Educativos de la República Argentina – Ministerio de Cultura y Educación (1998)
Camilloni, A. y otras. Corrientes didácticas contemporáneas. Buenos Aires: Paidós. (1996)
De Alba Alicia "El curriculum universitario ante los retos del siglo XXI: la paradoja entre posmodernismo, ausencia de utopía y determinación curricular", en de Alba, A. Comp. El curriculum Universitario. Plaza Valdez Ed. CESU. UNAM. México (1997)
Frigerio, Poggi "El análisis de la Institución Educativa. Hilos para tejer proyectos" Editorial Santillana, 1996
Gómez Buendía Hernando. Educación la agenda del siglo XXI. TM Editores Colombia, 1998
González Tirados, Rosa. Análisis de las necesidades de formación de formadores del área técnico - práctica y modalidades de formación. Madrid: Univ. Politécnica, Inst. Ciencias de la Educación, 1990
Meaños "El Proyecto institucional en el marco de las transformaciones educativa "El Ateneo

ANEXO I

Descriptores

CONTENIDOS MÍNIMOS DEL PLAN DE ESTUDIOS

PRIMER AÑO

INGLÉS TÉCNICO I

Objetivos

Que el alumno logre:

- Comprender textos específicos en idioma inglés.
- Utilizar el vocabulario y las estructuras sintácticas más adecuadas en su discurso.
- Valerse de estrategias de lectura que favorezcan la compresión global de los textos.
- Familiarizarse con el vocabulario específicamente relacionado con su carrera.

Contenidos Mínimos

Formas de socialización. Tiempos verbales simples: presente simple, continuo y pasado simple. Acciones de uso frecuente en computación. Modo imperativo. Tipos de palabras, su función y uso en contexto. Organizar la información en el párrafo. Referencia contextual. Conectores de orden, secuencias, contraste, oposición y adición. Expresiones de habilidad, posibilidad y pedidos. Existencialismo, preposiciones de lugar y movimiento. Vocabulario general informático. Diferentes tipos de computadoras de acuerdo a sus características. El teclado y funciones de las teclas más importantes. Reconocer aplicaciones y componentes de los sistemas de computación. Historia y desarrollo de las computadoras. Unidades de memoria (bits, bytes, KB, MB, GB). Sistema Binario. Uso de prefijos en la formación de palabras, sinónimos y abreviaciones. Adjetivos compuestos. Oración subordinada adjetiva. Manual de una impresora.

PROGRAMACIÓN I

Objetivos

Que el alumno logre:

- Reconocer las características del paradigma de programación estructurado.
- Familiarizarse con un lenguaje de programación estructurado.
- Utilizar las herramientas de depuración y corrección de errores en el proceso de programación.

Contenidos Mínimos

Programación en un lenguaje estructurado de alto nivel: C. Variables, constantes, expresiones y estructuras de control. Diseño estructurado de programas.
Programas: Concepto, programa fuente, código ejecutable y datos. Errores sintácticos y de ejecución, su interpretación y resolución.

ANEXO I

INTRODUCCIÓN AL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO

Objetivos

Que el alumno logre:
- Diferenciar entre conocimiento vulgar, social, científico.
- Diferenciar artesanía, técnica, tecnología.
- Aprender tipos de investigación, métodos de investigación, etc.
- Distinguir entre razonamientos válidos y no válidos.

Contenidos Mínimos

Definición de conocimiento. Tipos de conocimiento. Artesanía, Técnica, tecnología. Ciencia. Ciencias formales y fácticas. Investigación. Teorías sobre la investigación. Métodos de investigación. Falsacionismo.

HERRAMIENTAS DE DESARROLLO DE SOFTWARE

Objetivos

Que el alumno logre:
- Incorporar conceptos básicos en el desarrollo de software
- Conocer las aplicaciones para el desarrollo de software.
- Familiarizarse con el uso de tales aplicaciones.
- Conocer el funcionamiento y aplicación de diferentes tipos de software.
- Conocer los lenguajes de programación, depuración.
- Conocer compiladores e intérpretes.
- Comparar lenguajes de programación.

Contenidos Mínimos

Definición de Software, programas, lenguajes de programación, depuración, paradigmas. Tipos de lenguajes de programación (bajo nivel, alto nivel, de 4ta generación). Proceso de generación de un programa. Procesadores de lenguajes: Compiladores vs. Intérpretes. Máquinas Virtuales. Herramientas de Análisis y Diseño: Editores de ERD – UML – DFD – etc. Comparación de lenguajes de programación según sus aplicaciones: aplicaciones Web, sistemas de información, sistemas de tiempo real, otros.

ANÁLISIS Y CÁLCULO NUMÉRICO I

Objetivos

Que el alumno logre:

- Incorporar conceptos abstractos de lógica.
- Familiarizarse con las soluciones matemáticas.

Contenidos Mínimos

ANEXO I

ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS

Objetivos

Que el alumno logre:

- Conocer un sistema computacional.
- Conocer los componentes de la unidad central de procesamiento (gabinete).
- Aprender a armar y desarmar un gabinete.
- Incorporar vocabulario de términos correspondientes para hardware, software y de máquina.

Contenidos Mínimos

El sistema computacional. Antecedentes mecánicos y electromecánicos. El proceso de Arranque. La memoria interna y externa. Microchips. Dispositivos de entrada y salida. La interfaz externa. Puerto en Serie y en Paralelo. La unidad central de Procesamiento. Arquitectura y organización del procesador. Organización de los registros. Lenguajes de hardware. Lenguaje de máquina. USB. Bluetooth. Infrarrojos

ANÁLISIS Y CALCULO NUMÉRICO II

Objetivos

Que el alumno logre:

- Preparar a los futuros técnicos en sistemas para que comprendan los conceptos matemáticos y su metodología de trabajo.
- Incorporar conceptos abstractos de lógica matemática y de su correlación con las tecnologías informáticas.
- Familiarizarse con el lenguaje y las soluciones matemáticas.
- Realizar razonamientos de tipo deductivo e inductivo, utilizando los distintos tipos de análisis que presenta la matemática.
- Descubrir, analizar y plantear distintas estrategias a la hora de resolver distintas situaciones problemáticas valorando las distintas opiniones que surjan dentro del grupo de pares.
- Reconocer aquellas situaciones en donde deban ser aplicados los conocimientos matemáticos e interpretar sus resultados.

Contenidos Mínimos

Funciones. Dominio e Imagen. Gráfica de una función. Función lineal y cuadrática. Características. Funciones racionales. Características. Funciones exponenciales y logarítmicas. Funciones trigonométricas.
Sucesiones. Límite de una sucesión. Límite funcional. Teorema sobre cálculos de límites. Límite infinito límite cuando $x \to \infty$. Asíntotas. El límite de $\frac{sen(x)}{x}$ para $x \to 0$. Continuidad. Incremento y cociente incremental. Derivada en un punto. Reglas de derivación. Función derivada. Derivada enésima. Ecuación de la recta tangente y normal a una función en un punto. Intervalos de Crecimiento y Decrecimiento mediante el estudio de la derivada primera. Puntos críticos. Máximos y mínimos.

ANEXO I

PRÁCTICA APLICADA A LA INFORMÁTICA I

Objetivos

Que el alumno logre:

- Desarrollar un trabajo integral de todos los conocimientos adquiridos durante el curso del año
- Implementar un trabajo integral de organización de computadoras.

Contenidos Mínimos

Los alumnos del la carrera Técnico Superior en Sistemas Informáticos deberán aprobar un Trabajo de Integración de Conocimientos de conformidad con lo establecido por el Plan de Estudios, en el que aplicarán los conocimientos adquiridos durante su proceso de formación, su criterio profesional, creatividad, rigurosidad metodología y eficiencia en el uso del tiempo y los recursos.

SEGUNDO AÑO

INGLÉS TÉCNICO II

Objetivos

Que el alumno logre:

- Una eficaz interpretación y comunicación oral y escrita del idioma inglés, a través del análisis y producción de diferentes tipos de textos.
- Familiarizarse con el vocabulario específicamente relacionado con la carrera.
- Utilizar estructuras sintácticas adecuadas con una carga lexical apropiada y acorde a diferentes contextos y en particular al informático.
- Desarrollar estrategias de lectura que le permitan interpretar textos en forma autónoma, elaborando inferencias, jerarquización de la información e integración conceptual.
- Traducir textos instructivos y manuales técnicos.

Contenidos Mínimos

Dispositivos de entrada y de salida (for + ing / to + infinitivo). Expresiones típicas de la publicidad. Comparativos y Superlativos. Sustantivos contables y no contables. Plurales. Futuro (be going to). Expresar información factual y opinión. Sufijos. Análisis de textos: organización, referencia, conectores y cohesión. Comparación, ventajas y desventajas. Redacción de cartas pidiendo y dando información, responder e-mails. Formas gramaticales para dar instrucciones, consejo y advertencia. Vocabulario: tipos y especificaciones técnicas de impresoras, scanner y monitores. Dispositivos de adaptación para personas con capacidades diferentes y dispositivos de almacenamiento. (magnetic / optical drives) Sistemas operativos (MS-DOS, Windows, Mac Os, Unix, Linux) Utilidades. Procesador de textos, resumir textos. Características básicas de una base de datos y hojas de cálculo. Historia y aplicaciones de Internet.

ANEXO I

- Profundizar las características del paradigma de programación estructurado y sus diferencias con el paradigma de orientado a objetos.
- Familiarizarse con un lenguaje de programación orientado a objetos.

- Utilizar algoritmos y estructuras de datos avanzados.

Contenidos Mínimos

Programación en unos lenguajes estructurados de alto nivel tanto asíncronos como síncronos Como el DHTML, LAMP o SPA, AJAX. Tipos de datos avanzados-Recursividad. Pilas y Colas. Memoria dinámica. Árboles binarios. Abstracción.

ARQUITECTURA AVANZADA DE COMPUTADORAS

Objetivos

Que el alumno logre:

- Profundizar los conceptos sobre los componentes de una CPU.
- Investigar los avances tecnológicos relacionados con el hardware.

Contenidos Mínimos

Revisión de componentes básicos de un gabinete. La unidad aritmética y lógica.: Técnicas constructivas, transferencia entre registros, arquitectura de la unidad de punto flotante. Normalización IEEE. Unidad de control: Diseño del set de instrucciones. Arquitecturas RISC y CISC. Pipeling. Ejecución especulativa. Lokaside Buffers (TLB). Memorias entrelazadas. Memoria virtual desde el punto de vista del Hardware. Sistemas de Entrada Salida. Dispositivos de Control. Interrupciones Bus. Temporizadores. Sistemas Multiprocesados. Memoria compartida. Sincronización del caché. Conflictos de acceso a recursos. Periféricos.

MANIPULACIÓN Y PRESERVACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Objetivos

Que el alumno logre:

- Incorporar conceptos básicos sobre datos e información.
- Incorporar conceptos básicos sobre las bases de datos.
- Conocer las aplicaciones para la protección de los datos del usuario.

Contenidos Mínimos

Organización jerárquica de los espacios de almacenamiento; archivos y directorios (tablas de ubicación y atributos de archivos). Herramientas de visualización, modificación de datos y prácticas de depuración de archivos. Diferencia entre dato e información representada; valor de los datos para el usuario, propiedad y confidencialidad de los datos y necesidad de preservación, privacidad de datos

ANEXO I

ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS

Objetivos

Que el alumno logre:

- Incorporar conceptos básicos sobre el análisis de sistemas.
- Incorporar conceptos básicos sobre el diseño de los mismos.
- Producir soluciones abstractas utilizando las herramientas del análisis de sistemas y de diseño de los mismos.

Contenidos Mínimos

Introducción al análisis y diseño de sistemas. La investigación de datos. El relevamiento. Ingeniería de software (modelado de funciones). Ingeniería de la información (modelado de datos). Modelado del comportamiento dependiente del tiempo. El proceso de análisis. El diseño de sistemas. Programación y prueba.

SISTEMAS DE ADMINISTRACIÓN DE BASES DE DATOS

Objetivos

Que el alumno logre:

- Profundizar en conceptos relacionados con la administración de bases de datos
- Incorporar conceptos del análisis y diseño de bases de datos.
- Conocer y manejar las aplicaciones para la administración de una base de datos.

Contenidos Mínimos

Arquitectura de una base de datos. Aspectos cliente /servidor. Modelos de administración y almacenamiento. Teoría de diseño de una base de datos. Eficiencia. Perfomance. Software de interfase con el usuario. Aspectos de la relación hombre /maquina. Seguridad. Privacidad en redes corporativas. Bases de datos relacionales. Bases de datos jerárquicas y en red, las orientadas a objetos, y las declarativas.

RELACIONES HUMANAS

Objetivos

Que el alumno logre:

- Comprender la importancia de las Relaciones Humanas en la actualidad empresarial.
- Comprender que no se forma un relacionista público, sino un profesional que conozca la metodología e instrumentación de la Relaciones Humanas.

Contenidos Mínimos

Introducción a las Relaciones Humanas. Relaciones Humanas y sus públicos.

ANEXO I

PROBABILIDAD y ESTADÍSTICA I

Objetivos

Que el alumno logre:

- Describir y analizar un conjunto de datos.
- Realizar inferencia estadística acerca de la población bajo estudio.
- Adquirir las herramientas de comprensión necesarias para la lectura de trabajos dentro de su especialidad.

Contenidos Mínimos

Introducción. Probabilidad. Medios centrales y de dispersión. Distribuciones discretas de probabilidad. Distribución de Gauss. Teorema central de límite. Inferencia Estadística: Estimación. Muestreo. Inferencia estadística. Pruebas JI Cuadrada. Bondad de Ajuste. Regresión lineal. Análisis de Varianza.

SISTEMAS ADMINISTRATIVOS I

Objetivos

Que el alumno logre:

- Conocer y analizar el funcionamiento de un sistema contable en el ámbito de una empresa como futuro profesional del Área de Sistemas.

Contenidos Mínimos

El sistema de información contable. La empresa y la contabilidad. La contabilidad como fuente y captación de datos. Secuencia del proceso contable. Las cuentas. La ecuación contable. Conceptos básicos contables. Plan de cuentas. Ejercicio económico. Registros contables. Transacciones típicas. Interpretación y registración. El libro Diario Genera: Formalidades, Libro Mayor. Balance de comprobación de sumas y saldos. Ajustes típicos. Cierre de libros. Apertura de Libros. Metodología. Subdiarios. Clases. Integración con registros contables.

PRÁCTICA APLICADA A LA INFORMÁTICA II

Objetivos

Que el alumno logre:

- Desarrollar un trabajo integral de todos los conocimientos adquiridos durante el curso del año.
- Implementar un trabajo integral de análisis y diseño de sistemas.

Contenidos Mínimos

Los alumnos de la carrera Técnico Superior en Sistemas Informáticos deberán

ANEXO I

TERCER AÑO

INGLÉS TÉCNICO III

Objetivos

Que el alumno logre:

- Una eficaz interpretación y comunicación oral y escrita del idioma inglés, a través del análisis y producción de diferentes tipos de textos.
- Familiarizarse con el vocabulario específicamente relacionado con la carrera.
- Utilizar estructuras sintácticas adecuadas con una carga lexical apropiada y acorde a diferentes contextos y en particular al informático.
- Desarrollar estrategias de lectura que le permitan interpretar textos en forma autónoma, elaborando inferencias, jerarquización de la información e integración conceptual.
- Traducir textos instructivos y manuales técnicos

Contenidos Mínimos

Gerundios. Verbos modales. Oración condicional. Construcciones en infinitivo. Vos pasiva. Pasado simple vs. Presente perfecto (for, since, ago) Will + inf., Futuro perfecto. May/ might/ could + inf. Funciones de las diferentes herramientas para gráficos. Diseño web y aplicaciones de multimedios. Redacción de cartas formales, describir procesos de diseño y producción. Redacción de su propio Currículum Vitae y cartas de aplicación a un trabajo. Construir nuevas palabras usando prefijos, sufijos y palabras compuestas. Conceptos y vocabulario básico de programación: lenguajes de computación. Habilidades profesionales y cualidades personales requeridas en su carrera.

PROGRAMACIÓN III

Objetivos

Que el alumno logre:

- Profundizar en las características, ventajas y desventajas de los paradigmas de programación más utilizados.
- Familiarizarse con un lenguaje de programación para aplicaciones distribuidas.
- Utilizar algoritmos y estructuras de datos avanzados.

Contenidos Mínimos

Paradigmas de programación: Evolución de los lenguajes de programación. Paradigmas de programación: Imperativo, Declarativo, Funcional, Lógico, Orientado a Objetos y ejemplos de lenguajes para cada paradigma. Programación orientada a objetos: Características generales. Terminología básica. Ejemplos de lenguajes OO y ejemplos en código: Smalltalk, C++, Eiffel, Java.
Lenguaje de programación para sistemas distribuidos: características, conceptos generales. Identificadores, tipos de datos básicos y estructuras de control. Objetos y

ANEXO I

- Incorporar los conceptos teóricos del funcionamiento de un sistema operativo.
- Reconocer las ventajas, desventajas y diferencias entre los distintos sistemas operativos más usados en la actualidad.
- Familiarizarse con la administración de los mismos.

Contenidos Mínimos

Introducción: Componentes básicos de un Sistema Operativo. El planificador: Algoritmos de planificación, privilegios, prioridades. Administración de Memoria: Técnicas. Memoria Virtual. Traps. Soporte en hardware. Intercomunicación de procesos. Arquitecturas monolíticas, modular, orientado a objetos y distribuida. Comparación: Windows NT, XP, Linux, Unix, otros.

ÉTICA Y DEONTOLOGÍA PROFESIONAL

Objetivos

Que el alumno logre:

- Lograr que el alumno comprenda la verdadera conceptualización de la naturaleza y dimensión de la persona humana.
- Generar, por parte de los cursantes una reflexión crítica acerca de la naturaleza del problema moral.
- Analizar la situación del hombre en la sociedad contemporánea y elaborar una conclusión referida al diagnóstico de la época actual.
- Conceptualizar y comprender la importancia de contar con un marco normativo regulador de la práctica profesional en el ámbito de la informática.

Contenidos Mínimos

El hombre como unidad vital. Noción científica y filosófica de la vida. Individuo y persona. Inminencia y trascendencia. El problema de la libertad. La persona como eticidad.
Ética y moral. La conducta humana. Principales teorías.Aristóteles, Kant, Scheler. La axiología. Relación hombre - medio social. La organización tecnocrática contemporánea: Riesgo y posibilidades.
La deontología y su relación con la ontología. Noción del deber ser. Rol profesional y sociedad. La ética profesional. Aspectos legales, derecho informático. Conclusión.

MÉTODOS DE APLICACIÓN DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

Objetivos

Que el alumno logre:

- Profundizar en los objetivos y funciones de la ingeniería de software.
- Incorporar conceptos básicos sobre las herramientas más usadas.
- Producir soluciones abstractas utilizando tales herramientas.

ANEXO I

análisis. Ingeniería inversa. Planificación y control del Proyecto. Herramientas CASE. Ejemplo de aplicación.

PROBABILIDAD y ESTADÍSTICA II

Objetivos

Que el alumno logre:

- Reconocer herramientas estadísticas para la planificación de actividades.
- Aplicar dichas herramientas estadísticas en situaciones problemáticas asociadas con su especialidad.

Contenidos Mínimos

Programación lineal. Conceptos generales. El dual en la programación lineal. Análisis de sensibilidad. Problemas de transporte y problema de asignación. Análisis de decisiones. Teoría de los juegos. Sistema de stocks. Teoría de la cola. Planificación por camino crítico PERT. Confiabilidad. Simulación. Modelo de simulación Montecarlo.

SISTEMA AVANZADO DE REDES

Objetivos

Que el alumno logre:

- Incorporar conceptos básicos relacionados con las teorías de redes.
- Incorporar los elementos que constituyen una red local (cableados, métodos de acceso, elementos de interconexión).
- Conocer las características, ventajas y desventajas de las suites de protocolos de comunicación TCP/IP y OSI/ISO.

Contenidos Mínimos

Medios de transmisión Guiados y no Guiados. Tipos de cable (cobre, fibra óptica) y formas de cableado (instalación). Topologías de redes. Manejo de prioridades. Protocolos de distribución de servicios y de comunicación. Elementos de administración de redes informáticas: Controles de prioridad y acceso. Derechos de acceso a recursos compartidos. Administración de recursos.
Seguridad Informática: Modelos de seguridad. Uso de password. Encriptación. Redundancia como forma de seguridad. Fuentes de energía ininterrumpida (UPS).
Principios de programación concurrente: Semáforos. Schedule.
Protocolos. TCP/IP. Topología y normas ISO. Hardware. Equipos. Normas. Servicios ofrecidos por sistemas operativos. Protocolos de nivel transporte.
Diferentes sistemas de comunicación de datos. Computadoras en red (LAN, WAN, node, protocolo). Ideas básicas sobre seguridad y privacidad en Internet. Nuevas tecnologías. Hacer predicciones sobre el impacto de las computadoras en nuestro estilo de vida. Manual del Router

República Argentina
PROVINCIA DEL CHUBUT
Ministerio de Educación

ANEXO I

Segundo Año

Orden	Materias	Cursada	Aprobada
9	Ingles técnico II	1	
10	Programación II	2	
11	Arquitectura Avanzada de Computadoras	5	
12	Manipulación y preservación de la información		
13	Análisis y Diseño de Sistemas	4	
14	Sistemas de Administración de Base de Datos	12	
15	Relaciones Humanas	3	
16	Probabilidad y Estadística I	7	6
17	Sistemas Administrativos I	4	
18	Práctica aplicada a la informática II	8	

Tercer Año

Orden	Materias	Cursada	Aprobada
19	Ingles técnico III	9	1
20	Programación III	10	2
21	Sistemas Operativos Modernos	11	5
22	Ética y Deontología Profesional	15	
23	Métodos de Aplicación de Ingeniería de Software	13	4
24	Probabilidad y Estadística II	16	7
25	Sistemas Avanzados de Redes	21	11
26	Procesamiento Distribuido	19	
27	Sistemas Administrativos II	17	4
28	Desarrollo de Sistemas	18	8

Implementación de la carrera

1. Perfiles sugeridos

Espacios Curriculares	Perfil Docente
Introducción al conocimiento científico	Lic. en sistemas. Ing. en sistemas. Analista de sistemas. Analista programador.
Programación I	Lic. en sistemas. Ing. en sistemas. Analista de sistemas. Analista programador.
Análisis y calculo numérico I	Prof. de matemática. Lic. En matemática
Análisis y calculo numérico II	Prof. de matemática. Lic. En matemática
Herramientas de desarrollo de software	Lic. en sistemas. Ing. en sistemas. Analista de sistemas. Analista programador.
Ingles técnico I	Prof. de ingles

ANEXO I

Requisitos para su implementación

Recursos

Aulas. Laboratorio de Informática. Materiales didácticos: retroproyector, video-reproductor, proyector multimedia (sugerido).
Bibliografía específica de la carrera.
Equipo docente con los perfiles requeridos.
Cobertura de seguro para docentes y alumnos en salidas de campo.

Convenios y acuerdos

La institución para el desarrollo de sus ofertas educativas realiza los acuerdos y convenios de articulación correspondientes.

En la actualidad, los mismos se concretan con instituciones educativas, clubes, gobierno provincial, gobierno municipal y Universidades Nacionales Públicas y Privadas.

Para el desarrollo de la Tecnicatura se avanzará en este tipo de acuerdos con organizaciones públicas.

IX- AUTOEVALUACIÓN DE LA CARRERA

a - Criterios

Para el desarrollo del proceso de evaluación de la implementación de la carrera, se considerarán fundamentalmente los siguientes criterios:

- Revisión de los contenidos de los espacios curriculares en cuanto a su adecuada relación con las competencias profesionales del técnico.
- Adaptación de los niveles de profundidad y amplitud considerados necesarios por los docentes a cargo de cada espacio curricular, el equipo docente en su conjunto y/o el equipo de gestión académica.
- Actualización y revisión de su vinculación atendiendo a las transformaciones del conocimiento y del mundo del trabajo (incluidos sus aspectos culturales, políticos, económicos, sociales, jurídicos en los ámbitos local, regional, nacional y mundial).
- Articulación entre espacios de un mismo bloque de contenidos y entre bloques de los distintos campos de formación.
- Coherencia en el desarrollo de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales y las estrategias didácticas propuestas en el proceso enseñanza-aprendizaje en relación con las competencias determinadas en el perfil profesional.

b - Instancias

A medida que se avance en el desarrollo de la propuesta curricular, se llevarán a cabo las siguientes instancias de evaluación (sin exclusión de otras previstas en las normativas vigentes y consideradas por la Institución):

- Reuniones periódicas del equipo docente organizadas por el Coordinador de la

ANEXO I

- En forma permanente, monitoreo del Equipo de Gestión institucional, respecto del desarrollo de la implementación de la carrera.

c - Responsables

- Equipo Directivo
- Consejo Académico
- Coordinadores de Carrera
- Equipo Docente
- Otros

d - Instrumentos Sugeridos

- Encuestas y/o entrevistas periódicas a alumnos acerca de la implementación de la carrera.
- Encuestas y entrevistas a profesores del equipo docente.
- Informes periódicos de los Coordinadores de carrera sobre alumnos, programas, desarrollo de clases, reuniones de carrera con el equipo docente.
- Informes de tutores de los trabajos de campo, pasantías y/o las prácticas profesionales.
- Informes producidos por los docentes a cargo de los diferentes espacios curriculares.
- Supervisión directa de clases.
- Actividades que promuevan el diálogo y el intercambio de experiencias.