

SEP



INFORMÁTICA I

SERIE

PROGRAMAS DE ESTUDIOS



Vivir Mejor

SERIE: PROGRAMAS DE ESTUDIO

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
DIRECCIÓN GENERAL DEL BACHILLERATO

SEMESTRE	1er
TIEMPO ASIGNADO	48 horas
CRÉDITOS	6

CAMPO DE CONOCIMIENTO	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN
COMPONENTE DE FORMACIÓN	BÁSICA

En este programa encontrará las competencias genéricas y competencias disciplinares básicas relativas a **Informática I** integradas en bloques para el logro del aprendizaje.

ÍNDICE

CONTENIDO	PÁGINA
-Fundamentación.	4
-Ubicación de la materia y asignatura en el Plan de Estudios	8
-Distribución de bloques	9
-Cruce de competencias genéricas y competencias disciplinares básicas.	10
-Bloques.	
Bloque I: Operas funciones básicas del sistema operativo y garantizas la seguridad de la información.	12
Bloque II: Navegas y utilizas los recursos de la red.	16
Bloque III: Elaboras documentos.	19
Bloque IV: Elaboras presentaciones electrónicas.	22
-Créditos.	25
-Directorio.	26

FUNDAMENTACIÓN

A partir del Ciclo Escolar 2009-2010 la Dirección General del Bachillerato incorporó en su plan de estudios los principios básicos de la Reforma Integral de la Educación Media Superior cuyo propósito es fortalecer y consolidar la identidad de este nivel educativo, en todas sus modalidades y subsistemas; proporcionar una educación pertinente y relevante al estudiante que le permita establecer una relación entre la escuela y su entorno; y facilitar el tránsito académico de los estudiantes entre los subsistemas y las escuelas.

Para el logro de las finalidades anteriores, uno de los ejes principales de la Reforma Integral es la definición de un **Marco Curricular Común**, que compartirán todas las instituciones de bachillerato, basado en desempeños terminales, el enfoque educativo de desarrollo de competencias, la flexibilidad y los componentes comunes del currículum.

A propósito de éste destacaremos que el enfoque educativo permite:

- Establecer en una unidad común los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que el egresado de bachillerato debe poseer.

Dentro de las competencias a desarrollar, encontramos las **genéricas**; que son aquellas que se desarrollarán de manera transversal en todas las asignaturas del mapa curricular y permiten al estudiante comprender su mundo e influir en él, le brindan autonomía en el proceso de aprendizaje y favorecen el desarrollo de relaciones armónicas con quienes les rodean. Por otra parte las competencias **disciplinares básicas** refieren los mínimos necesarios de cada campo disciplinar para que los estudiantes se desarrollen en diferentes contextos y situaciones a lo largo de la vida. Asimismo, las competencias **disciplinares extendidas** implican los niveles de complejidad deseables para quienes opten por una determinada trayectoria académica, teniendo así una función propedéutica en la medida que prepararán a los estudiantes de la enseñanza media superior para su ingreso y permanencia en la educación superior.¹ Por último, las competencias **profesionales** preparan al estudiante para desempeñarse en su vida con mayores posibilidades de éxito.

Dentro de este enfoque educativo existen varias definiciones de lo qué es una competencia, a continuación se presentan las definiciones que fueron retomadas por la Dirección General del Bachillerato para la actualización de los programas de estudio:

¹ Acuerdo Secretarial Núm. 468 por el que se establecen las competencias disciplinares extendidas del Bachillerato General, DOF, abril 2009.

*Una **competencia** es la “capacidad de movilizar recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones” con buen juicio, a su debido tiempo, para definir y solucionar verdaderos problemas.²*

Tal como comenta Anahí Mastache³, las competencias van más allá de las habilidades básicas o saber hacer ya que implican saber actuar y reaccionar; es decir que los estudiantes sepan qué hacer y cuándo. De tal forma que la Educación Media Superior debe dejar de lado la memorización sin sentido de temas desarticulados y la adquisición de habilidades relativamente mecánicas, sino más bien promover el desarrollo de competencias susceptibles de ser empleadas en el contexto en el que se encuentren los estudiantes, que se manifiesten en la capacidad de resolución de problemas, procurando que en el aula exista una vinculación entre ésta y la vida cotidiana incorporando los aspectos socioculturales y disciplinarios que les permitan a los egresados desarrollar competencias educativas.

El plan de estudio de la Dirección General del Bachillerato tiene como objetivos:

- Proveer al educando de una cultura general que le permita interactuar con su entorno de manera activa, propositiva y crítica (*componente de formación básica*);
- Prepararlo para su ingreso y permanencia en la educación superior, a partir de sus inquietudes y aspiraciones profesionales (componente de formación propedéutica);
- Y finalmente promover su contacto con algún campo productivo real que le permita, si ese es su interés y necesidad, incorporarse al ámbito laboral (componente de formación para el trabajo).

El Bachillerato General tiene como propósito fundamental el consolidar y diversificar los aprendizajes y desempeños, integrando y profundizando el desarrollo de competencias relacionadas con el **campo disciplinar de comunicación**, el cual está conformado con las asignaturas de Taller de Lectura y Redacción, Lengua Adicional al Español, Literatura e Introducción a las Ciencias Sociales. Este campo tiene la finalidad de desarrollar en el alumnado las capacidades de leer críticamente, argumentar sus ideas y comunicarse en su lengua materna, y en una segunda lengua, así como emplear las Tecnologías de Información y Comunicación así como otros recursos tecnológicos a su alcance, de forma crítica, reflexiva y responsable, como parte de sus medios e instrumentos de comunicación; además de constituir una herramienta estratégica para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información. Para lograr lo anterior, se establecieron doce competencias disciplinares básicas del campo de comunicación, mismas que constituyen la base para

² Philippe Perrenoud, “Construir competencias desde la escuela” Ediciones Dolmen, Santiago de Chile.

³ Mastache, Anahí et. al. Formar personas competentes. Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales. Ed. Novedades Educativas. Buenos Aires / México. 2007.

la actualización del presente programa.

La materia de Informática, se integra por las asignaturas **Informática I** e **Informática II** que se cursan en primer y segundo semestre respectivamente, y tienen como antecedente en la educación básica (secundaria) en algunos casos la materia de Tecnología. En el bachillerato general Informática se encarga de consolidar, diversificar y fortalecer los aprendizajes adquiridos por los estudiantes, a través del desarrollo de competencias que les permitan utilizar las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) disponibles en su entorno, que posibiliten su participación activa y desempeño efectivo en la sociedad a que pertenecen, cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento; para esto es fundamental que el alumnado emplee la Informática y las Tecnologías de Información y Comunicación, para buscar, evaluar, seleccionar, adaptar y aplicar la información para comunicarse, producir diversos materiales de estudio e incrementar sus posibilidades de formación a lo largo de la vida.

Si bien todas las asignaturas que integran el plan de estudios contribuyen a la construcción del perfil de egreso del alumnado, cada asignatura participa de forma importante, particularmente Informática I contribuye al desarrollo de las competencias genéricas, por ejemplo, cuando el alumnado emplea las Tecnologías de Información y Comunicación para comunicarse con los demás, para desarrollar sus competencias en el manejo de información que le permitan reflexionar y comprender la importancia del conocimiento y reconocimiento de lo propio, de valor de su propia cultura, del respeto a la diversidad y la riqueza que se genera a través de ésta; al elaborar documentos, presentaciones electrónicas y proyectos escolares donde expone la importancia que tiene para sí mismo el desarrollo de las competencias genéricas, se autodetermina y cuida de sí, al establecer sus propios retos de aprendizaje y resolver los problemas que se le presentan al emplear las TIC y desarrollar las habilidades relacionadas con el manejo de las herramientas y funciones de los programas de aplicación; se expresa y comunica con las personas y grupos de interés, utilizando el potencial que presenta el empleo de las TIC para difundir y compartir información, conocimientos, sentimientos, ideas y puntos de vista, y mediante el desarrollo de textos, documentos y presentaciones electrónicas que incluyen gráficos, imágenes, tablas y diversos elementos multimedia elaborados mediante el uso de la computadora; piensa crítica y reflexivamente al establecer sus necesidades de información, identificar fuentes confiables, comparar el contenido de un texto con el de otros y analiza la pertinencia de la información, así como cuando es capaz de seleccionar crítica y reflexivamente la información obtenida y comunicarla de forma responsable; aprende de forma autónoma cuando revisa sus procesos de construcción del conocimiento desarrolla competencias mediante el empleo de la ayuda integrada en los programas de aplicación; trabaja en forma colaborativa al interactuar con sus compañeros de grupo para desarrollar proyectos escolares, al asumir la responsabilidad compartida para trabajar en equipo, asumir roles para el logro del objetivo establecido; participa con responsabilidad en la sociedad al utilizar las competencias comunicativas y las TIC para aportar ideas, puntos de vista y proponer alternativas de solución a problemas de su localidad, de su región o de su país, al privilegiar el diálogo como mecanismo para la solución de conflictos, además de aprender de sus compañeros y respetar sus ideas y puntos de vista, así como cuando emplea las TIC para obtener la información que le permita reconocer y comprender las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

Desde el punto de vista curricular, cada materia del plan de estudios del bachillerato mantiene una relación vertical y horizontal con el resto, en el enfoque por competencias se reitera la importancia de establecer este tipo de relaciones mediante el desarrollo de trabajo interdisciplinario, de forma análoga a la manera en que se presentan los hechos reales en la vida cotidiana. El Programa de estudios de Informática I, permite el trabajo interdisciplinario con todas y cada una de las asignaturas que integran el plan de estudios, es decir, las Matemáticas, las Ciencias Experimentales y las Ciencias Sociales.

ROL DOCENTE:

Facilita el proceso educativo al diseñar actividades significativas integradoras que permitan vincular los saberes previos de los estudiantes con los objetos de aprendizaje, propicia el desarrollo de un clima escolar favorable, afectivo, que favorezca la confianza, seguridad y autoestima del alumnado motiva el interés del alumnado al proponer temas actuales y significativos que los lleven a usar las Tecnologías de la Información y la Comunicación como un instrumento real de comunicación, despierta y mantiene el interés y deseo de aprender al establecer relaciones y aplicaciones de las competencias en su vida cotidiana, así como su aplicación y utilidad, ofrece alternativas de consulta, investigación y trabajo utilizando de manera eficiente las tecnologías de información y comunicación, incorpora diversos lenguajes y códigos (iconos, hipermedia y multimedia) para potenciar los aprendizajes de los estudiantes coordina las actividades de las alumnas y los alumnos ofreciendo una diversidad importante de interacciones entre ellos, favorece el trabajo colaborativo de las y los estudiantes, utiliza diversas actividades y dinámicas de trabajo que estimulan la participación activa de las alumnas y alumnos en la clase, conduce las situaciones de aprendizaje bajo un marco de respeto a la diferencia y de promoción de valores cívicos y éticos y diseña instrumentos de evaluación del aprendizaje considerando los niveles de desarrollo de cada uno de los grupos que atiende, fomentando la autoevaluación y coevaluación por parte de los estudiantes y desarrolla trabajo colegiado interdisciplinario con sus colegas.

UBICACIÓN DE LA MATERIA Y RELACIÓN CON LAS ASIGNATURAS EN EL PLAN DE ESTUDIOS

Primer semestre	Segundo semestre	Tercer semestre	Cuarto semestre	Quinto semestre	Sexto semestre
Informática I	Informática II	Esta asignatura está relacionada con las demás asignaturas	Esta asignatura está relacionada con las demás asignaturas	Esta asignatura está relacionada con las asignaturas de FORMACIÓN PROPEDEÚTICA.	Esta asignatura está relacionada con las asignaturas de FORMACIÓN PROPEDEÚTICA.
Esta asignatura está relacionada con las demás asignaturas	Esta asignatura está relacionada con las demás asignaturas				
			Esta asignatura está relacionada con todos Los submódulos de FORMACIÓN PARA EL TRABAJO		
Esta asignatura está relacionada con las asignaturas de ACTIVIDADES PARA ESCOLARES					

DISTRIBUCIÓN DE BLOQUES

El programa de estudios se distribuye en los siguientes bloques:

Bloque I: Operas funciones básicas del sistema operativo y garantizas la seguridad de la información

Bloque II: Navegas y utilizas los recursos de la red.

Bloque III: Elaboras documentos.

Bloque IV: Elaboras presentaciones electrónicas

En el Bloque I se describen los elementos y el funcionamiento básico de una computadora como un sistema para el proceso de información, se desarrollan las habilidades para operar las funciones de uso común de un sistema operativo para administrar información personal y escolar de manera responsable y se aplican los procedimientos para garantizar la seguridad de la información personal y escolar de manera crítica y reflexiva; en el Bloque II se valoran las características de la Sociedad de la Información; se reconoce de forma crítica y reflexiva el origen y desarrollo de las TIC; se desarrolla la Competencia en el Manejo de Información (CMI): se busca, evalúa, elige, adapta y emplear la información y se integra el empleo de los servicios de Internet: correo electrónico, los foros y grupos, blogs y webquest para comunicarse en el ámbito personal y escolar y promover el intercambio en estudiantes de otras comunidades, estados y países. En los Bloques III y IV se abordan respectivamente el uso de las presentaciones electrónicas y los procesadores de textos para elaborar documentos y realizar presentaciones que permitan al alumnado expresarse, comunicarse y producir diversos materiales de estudio interactivos, que además de texto incluyan, imágenes, animaciones, videos, sonidos, etc.

COMPETENCIAS GENÉRICAS

Las competencias genéricas son aquellas que todos los bachilleres deben estar en la capacidad de desempeñar, y les permitirán a los estudiantes comprender su entorno (local, regional, nacional o internacional) e influir en él, contar con herramientas básicas para continuar aprendiendo a lo largo de la vida, y practicar una convivencia adecuada en sus ámbitos social, profesional, familiar, etc., por lo anterior estas competencias construyen el **Perfil del Egresado** del Sistema Nacional de Bachillerato.

A continuación se enlistan las competencias genéricas:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS DEL CAMPO COMUNICACIÓN

BLOQUES DE APRENDIZAJE

1 2 3 4

Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos de un texto, considerando el contexto en que se generó y en que se recibe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Evalúa un texto mediante la comparación de un contenido con el de otros, en función de sus conocimientos previos y nuevos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Plantea supuestos sobre fenómenos naturales y culturales de su entorno con base en la consulta de diversas fuentes.	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	X
Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa.	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo en su vida cotidiana y académica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	X
Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identificar e interpretar la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral o escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.	X	X	X	X

Bloque	Nombre del Bloque	Tiempo asignado
I	OPERAS LAS FUNCIONES BÁSICAS DEL SISTEMA OPERATIVO Y GARANTIZAS LA SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN.	9 horas

Desempeños del estudiante al concluir el bloque

- Comprende el funcionamiento básico de una computadora (esquema entrada-proceso-salida)
- Maneja las herramientas de uso común de un sistema operativo
- Aplica los procedimientos para garantizar la seguridad de la información de forma ética y responsable

Objetos de aprendizaje	Competencias a desarrollar
Computadora.	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas
Sistema operativo.	Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados
Seguridad de la información.	Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático, de equidad, de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación
	Utiliza tecnologías las tecnologías para resolver problemas

Actividades de Enseñanza

Representar de forma gráfica los elementos y el funcionamiento básico de una computadora

Presentar el entorno de trabajo del sistema operativo y mostrar los procedimientos para renombrar, copiar, eliminar y organizar archivos.

Actividades de Aprendizaje

En equipo elaborar un modelo de computadora utilizando material de reciclaje, para cada modelo desarrollar una ficha técnica y montar una exposición en el aula o centro educativo, el grupo nombrará a el jurado de la exposición con la finalidad de determinar cuál es el modelo que representa mejor los elementos de una computadora.

Generar una situación hipotética en la que organizados en parejas trabajen en la construcción de información relacionada con la diversidad cultural del país.

Una vez que tengan la información deberán crear carpetas para organizar la información de manera lógica en cada carpeta, asignando nombres descriptivos a los archivos.

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica de evaluación que permita valorar elementos como: creatividad, suficiencia de información en la ficha técnica, comprensión de los elementos y funcionamiento de una computadora.

Lista de cotejo para verificar el manejo de las herramientas de uso común de un sistema operativo:

- ✓ Crea y elimina archivos y carpetas
- ✓ Asigna nombres descriptivos a los archivos
- ✓ Organiza los archivos en carpetas

Participación activa, propositiva y respetuosa del

Indicador de desempeño	Si	No
Crea carpetas y archivos		
Nombra carpetas y archivos con nombres descriptivos		
Copia Archivos		
Renombra archivos		
Elimina archivos		

alumnado.

Explicar diferentes opciones para garantizar la seguridad de la información:

- Usar software antivirus y
- Respalda la información

Presentar un problema o problemas que suceden en la vida real relacionados con la seguridad de la información para que el alumnado proponga alternativas de solución.

Debatir sobre la importancia que tiene la información y de seguir mecanismos que permitan garantizar su seguridad.

En equipos resolver el o los problemas planteados por el/la docente, a través de la elaboración de fichas de trabajo que deberán describir con claridad cuál es el problema a resolver, recopilar la información necesaria para diseñar una alternativa de solución y por último las fases de la puesta en práctica de dicha solución.

Con la información que ya han consolidado en parejas, generar los respaldos de la información, así como practicar el uso de antivirus para proteger la información y el equipo de cómputo.

Escala de calificaciones (Lineamientos de evaluación del aprendizaje DGB).

Lista de cotejo que permita valorar los siguientes indicadores:

Indicador de desempeño	Si	No
Aplica las medidas para proteger información.		
Revisa la existencia de virus de los dispositivos de almacenamiento.		
Elimina virus de los dispositivos de almacenamiento.		
Respalda su información.		

Material didáctico

Presentadores gráficos.

Fuentes de consulta

Beskeen, D. (2007). *Microsoft office 2007*. México: International Thomson Editores.

Norton, P. (2003). *Introducción a la computación*. México: Mc Graww Hill.

Pearsons J. J y Oja Dan, (1999) *Conceptos de computación*. México: Internacional Thomson Editores.

Pérez, M.J. (2010) *Informática 1 por competencias, con los enfoques intercultural e interdisciplinar*. México: Limusa.

Electrónicas

<http://www.ciberhabitat.gob.mx/>

<http://www.aulacli.es/windowsvista/index.htm>

<http://www.microsoft.com/es/mx/default.aspx>

<http://www.microsoft.com/latam/protect/blog/>

Bloque	Nombre del Bloque	Tiempo asignado
II	NAVEGAS Y UTILIZAS RECURSOS DE LA RED	15 horas

Desempeños del estudiante al concluir el bloque

Busca, valora, adapta y emplea información con base en los requerimientos de las actividades que realiza
 Intercambia información vía electrónica con estudiantes de otras comunidades, estados y/o países
 Emplea el correo electrónico, participa en foros de discusión, crea blogs, webquest o diversas herramientas con propósitos académicos y/o personales.

Objetos de aprendizaje	Competencias a desarrollar
Internet Correo electrónico Grupos Foros Blog Webquest	Interpreta ideas, considerando el contexto en el que se generan y en el que se reciben Plantea supuestos sobre los fenómenos culturales de su entorno con base en la consulta de diversas fuentes Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa Dialoga y aprende de personas con distintos puntos de vista y tradiciones culturales, mediante la ubicación de sus propias circunstancias en un contexto más amplio Utiliza tecnologías las tecnologías para buscar información

Actividades de Enseñanza

Presentar brevemente ¿qué es el internet? Y ¿cuáles son sus usos?

correo electrónico
foros de discusión
Blogs
webquest

Actividades de Aprendizaje

Identificar las características del servicio de internet que tienen en el centro educativo y en general en la comunidad, establecer un debate en torno a los pros y los contras en el uso de internet.

Crear una dirección de correo electrónico, acceder al correo, y enviar y responder mensajes de todo el grupo, la temática que abordaran para el envío de mensajes sobre ¿qué es la equidad de género?

Investigar sobre las distintas manifestaciones de la diversidad cultural que existen en el país, fundamentalmente sobre los pueblos indígenas.

Crear en equipos un blog cuya temática sea la diversidad cultural del país, participar activamente en la publicación de ideas relacionadas con las prácticas culturales más representativas de tu comunidad, de tu región y de México, adicionalmente, pueden incluir una línea temática sobre los pueblos indígenas que aún existen en otros países.

Elaborar una webquest con contenidos relacionados con las problemáticas ecológicas que se presentan en tu comunidad, México y el mundo.

Instrumentos de Evaluación

Tabla de cotejo (Ver Lineamientos de evaluación del aprendizaje DGB)

Establecer un portafolio de evidencias para esta actividad, que incluso puede durar hasta que concluya el bloque, será importante que los argumentos que intercambien sobre el tema estén sustentados en investigaciones documentales sobre el mismo.

Rúbrica de evaluación que permita reflexionar tanto a las y los docentes como al alumnado sobre la capacidad de argumentación, de sustentación de ideas en un marco de respeto de coherencia y de creatividad. La rúbrica puede implementarse para llevar a cabo coevaluación es decir un equipo ingresa al blog de otro y los integrantes del equipo son evaluados.

Material didáctico

Presentadores gráficos.

Proyectos modelo.

Fuentes de consulta

Beskeen, D. (2007). *Microsoft office 2007*. México: International Thomson Editores.

Perrenoud Ph. (2007). *Diez nuevas competencias para enseñar competencias*. España: Graó.

Pérez, M.J. (2010). *Informática 1 por competencias, con los enfoques intercultural e interdisciplinar*. México: Limusa.

Zabala A. y L. Arnau. (2007). *Cómo aprender y enseñar competencias*. España: Graó.

Electrónicas

<http://www.ciberhabitat.gob.mx/museo/sociedad/>

<http://www.eduteka.org/APPMoursund1.php>

<http://www.eduteka.org/PeriodicoEscolarEjemplos.php>

<http://www.eduteka.org/ProyectosWebquest.php>

<http://blogger.com/>

Bloque	Nombre del Bloque	Tiempo asignado
III	ELABORAS DOCUMENTOS.	9 horas

Desempeños del estudiante al concluir el bloque

Utiliza procesadores de textos para elaborar documentos.

Publica el documento a través de las TIC.

Objetos de aprendizaje

Competencias a desarrollar

Características de un documento

Procesador de textos

Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.

Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo en su vida cotidiana y académica.

Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.

Utiliza las tecnologías de la información para comunicar información

Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional.

Actividades de Enseñanza

Presentar brevemente las características de los textos, quizá con apoyo de las actividades realizadas en Taller de Lectura y Redacción I.

Presentar el ambiente de trabajo de un procesador de textos:

- Dar formato al documento
- Insertar encabezado y pie de página, imágenes, gráficos, tablas y cuadros de texto
- Insertar hipervínculos
- Proteger, imprimir y publicar el documento

Actividades de Aprendizaje

Investigar y discutir las características de los procesadores de textos y sus ventajas para elaborar documentos escolares y personales.

Elegir un tópico relacionado con las siguientes categorías:

- Arte*
- Vida saludable*
- Diversidad Cultural*
- Desarrollo sustentable*

Elaborar en equipos un ensayo mediante un procesador de textos, relacionado al tópico elegido, deberán considerar las características de un ensayo para la elaboración del mismo.

Una vez concluido el ensayo, armar el proyecto de construcción una revista de divulgación, la cual tendrá como secciones las cuatro categorías mencionadas, después deberán ordenar los ensayos según la categoría y elaborar el índice de la revista.

Conformar la revista y definir las estrategias de difusión que seguirán para que el centro educativo conozca sus trabajos.

Instrumentos de Evaluación

Participación individual, con argumentos sólidos y respetuosos.

Rúbrica de evaluación que permita valorar que los ensayos, contengan los elementos constitutivos de un ensayo, ortografía y redacción, dominio del procesador de textos, capacidad de argumentación y creatividad en la elaboración de los mismos.

Registro anecdótico sobre la actividad grupal.

Material didáctico

Presentadores gráficos.

Proyectos modelo.

Fuentes de consulta

Beskeen, D. (2007). *Microsoft office 2007*. México: International Thomson Editores.

Pérez, M.J. (2010). *Informática 1 por competencias, con los enfoques intercultural e interdisciplinar*. México: Limusa.

Electrónicas

<http://office.microsoft.com/es-es/word-help/guia-basica-de-formacion-de-word-2007-HA010215566.aspx?CTT=1>

<http://www.aulaclic.es/word2007/index.htm>

<http://setebc.wordpress.com/2010/02/18/conferencia-competencias-docentes-para-la-educacin-intercultural-impartida-por-silvia-schmelkes-del-valle/>

Bloque	Nombre del Bloque	Tiempo asignado
IV	ELABORAS PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS	9 horas

Desempeños del estudiante al concluir el bloque

Emplea presentaciones electrónicas como recurso para comunicarse.

Presenta un tópico de interés personal o escolar con el apoyo de presentaciones electrónicas.

Objetos de aprendizaje	Competencias a desarrollar
Presentaciones electrónicas	<p>Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa mediante una presentación electrónica.</p> <p>Ordena ideas y datos en un texto, considerando el contexto en el que se recibe.</p> <p>Utiliza tecnologías para comunicar información</p> <p>Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.</p> <p>Conoce sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones y reconoce el valor de la participación como herramienta para ejercerlos.</p>

Actividades de Enseñanza

Explicar brevemente las características de los conceptos “multimedia” e “interactivo”.

Presentar los procedimientos en power point para:

La Ayuda de la aplicación.

Diseñar la diapositiva: configurar página, establecer tema y fondo.

Insertar texto, tablas, ilustraciones.

Insertar clips multimedia.

Insertar vínculos.

Seleccionar animación y transición de la diapositiva.

Proteger la presentación.

Revisar, detectar y corregir errores.

Publicar presentaciones electrónicas.

Gestionar recursos o procedimientos para la invitación de autoridades competentes, según los trabajos de alumnado.

Actividades de Aprendizaje

Investigar sobre las características y las ventajas de elaborar y usar presentaciones electrónicas multimedia e interactivas para apoyar una exposición escolar.

Elegir de entre las siguientes categorías, un tema de interés personal o académico sobre el cual en equipos van a desarrollar una investigación:

Violencia de género

Diversidad cultural en México

Avances científicos

Deterioro ambiental

Ciudadanía y Derechos Humanos

Una vez concluida la investigación trabajar en equipos para desarrollar una presentación electrónica sobre el tema que desarrollaron, tomen en cuenta que deberán invitar para escuchar su presentación a autoridades o especialistas relacionados con los tópicos de género, diversidad cultural, ciencia, medio ambiente y derechos humanos, que trabajen en la comunidad en la que está enclavado el centro educativo.

Además de cumplir con las características técnicas de una presentación electrónica interactiva deberán argumentar de manera precisa, coherente y creativa su punto de vista en público.

Instrumentos de Evaluación

Rubrica para evaluar presentaciones orales, (Ver Lineamientos de Evaluación del Aprendizaje DGB y Díaz; F (2006). Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela u la vida. Mc. Graw Hill, pág.138 y 139.

Material didáctico

Presentadores y organizadores gráficos.

Proyectos modelo.

Fuentes de consulta

Beskeen, D. (2007). *Microsoft office 2007*. México: International Thomson Editores.

Pérez, M.J. (2010). *Informática 1 por competencias, con los enfoques intercultural e interdisciplinar*. México: Limusa.

Electrónicas

<http://office.microsoft.com/es-es/training/familiarizarse-con-powerpoint-2007-RZ010068986.aspx?CTT=1>

<http://www.aulaclic.es/power2007/index.htm>

En la actualización de este programa de estudio participaron:

Coordinación: **Dirección Académica de la Dirección General del Bachillerato.**

Elaboradora disciplinaria: **Ma. Josefina Pérez Martínez (Colegio de Bachilleres del Estado de Querétaro)**

En la revisión de este programa de estudio participó:

Ma. Antonieta Gallart Nocetti



DGB

CARLOS SANTOS ANCIRA

Director General del Bachillerato

PAOLA NÚÑEZ CASTILLO

Directora de Coordinación Académica



José María Rico no. 221, Colonia Del Valle, Delegación Benito Juárez. C.P. 03100, México D.F.