



SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

DIRECCIÓN GENERAL DEL BACHILLERATO

DIRECCIÓN DE COORDINACIÓN ACADÉMICA

INFORMÁTICA I

SERIE

PROGRAMAS DE ESTUDIO

SEMESTRE	PRIMERO	CAMPO DISCIPLINAR	COMUNICACIÓN
TIEMPO ASIGNADO	48 HORAS	COMPONENTE DE FORMACIÓN	BÁSICO
CRÉDITOS	6		

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

ÍNDICE

CONTENIDO	PÁGINA
Fundamentación.	4
Ubicación de la materia y asignaturas en el Plan de estudios.	8
Distribución de bloques.	9
Competencias Genéricas en el Bachillerato General.	10
Competencias disciplinares básicas del campo Comunicación	11
Bloque I	12
Bloque II	15
Bloque III	19
Bloque IV	22
Anexos.	25
Información de apoyo para el cuerpo docente.	32
Créditos.	33
Directorio.	34

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.

¹ Acuerdo Secretarial Núm. 486 por el que se establecen las competencias disciplinares extendidas del Bachillerato General, DOF, abril 2009.

Dentro de este enfoque educativo existen varias definiciones de lo que 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:

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 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,

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.

y en una segunda lengua, así como emplear las Tecnologías de Información y Comunicación y 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 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, en los **campos disciplinares** de:

Matemáticas. Busca propiciar el desarrollo de la creatividad y el pensamiento lógico y crítico de los estudiantes mediante la interpretación de tablas, gráficas, mapas, diagramas y textos con el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, para que puedan argumentar y estructurar mejor sus ideas y razonamientos.

Ciencias Experimentales. Tiene un enfoque práctico que hace referencia a estructuras de pensamiento y procesos aplicables a contextos diversos. Su desarrollo favorece acciones responsables y fundadas por parte del estudiante hacia el ambiente y así poder explicar el funcionamiento de tecnologías de uso común.

Ciencias Sociales. Están orientadas a la formación de ciudadanos reflexivos y participativos, su desarrollo implica que puedan interpretar su entorno social y cultural de manera crítica, y al mismo tiempo puedan valorar prácticas distintas a las suyas como la participación en redes de comunicación digital.

Humanidades. Pretende extender la experiencia y el pensamiento del estudiante para que genere nuevas formas de percibir y pensar el mundo de manera que se conduzca razonablemente de acuerdo a los cambios tecnológicos, sin dejar de favorecer el desarrollo de intuiciones, criterios y valores para entender y contextualizar su conocimiento del ser humano desde perspectivas distintas a la suya.

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 demás asignaturas	Esta asignatura está relacionada con las demás asignaturas	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.

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

BLOQUE II: NAVEGAS Y UTILIZAS LOS RECURSOS DE LA RED.

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.

BLOQUE III: ELABORAS DOCUMENTOS.

En el Bloque III se utilizan los procesadores de textos para elaborar documentos que permitan al estudiantado expresarse, comunicarse y producir diversos materiales de estudio.

BLOQUE IV: ELABORAS PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS.

En el Bloque IV se elaboran presentaciones electrónicas permitiendo al estudiantado expresarse, comunicarse y producir diversos materiales de estudio interactivo que además de texto incluyan, imágenes, animaciones, videos y sonidos.

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 DE COMUNICACIÓN	BLOQUES DE APRENDIZAJE			
	I	II	III	IV
1.-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.		X		
2.-Evalúa un texto mediante la comparación de un contenido con el de otros, en función de sus conocimientos previos y nuevos.				
3.-Plantea supuestos sobre fenómenos naturales y culturales de su entorno con base en la consulta de diversas fuentes.		X		
4.-Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.			X	X
5.-Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.			X	
6.-Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa.		X		
7.-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.				
8.-Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo en su vida cotidiana y académica.				X
9.-Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.			X	
10.-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.				
11.-Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.	X	X	X	X

INFORMÁTICA I

Bloque	Nombre del Bloque	Tiempo asignado
I	OPERAS LAS FUNCIONES BÁSICAS DEL SISTEMA OPERATIVO Y GARANTIZAS LA SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN	12 horas

Desempeños del estudiante al concluir el bloque

Comprende el funcionamiento básico de una computadora (esquema entrada-proceso-salida-almacenamiento).

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 Sistema operativo Seguridad de la información	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para comprender el funcionamiento básico de una computadora. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes sobre el ambiente y elementos del sistema operativo en distintos contextos. Utiliza las tecnologías para resolver problemas del equipo de cómputo y la seguridad de la información de manera responsable.

Actividades de Enseñanza	Actividades de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Representar de forma gráfica los elementos y el funcionamiento básico de una computadora	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.	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.

<p>Presentar el entorno de trabajo del sistema operativo y mostrar los procedimientos para renombrar, copiar, eliminar y organizar archivos.</p>	<p>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.</p>	<p>Escala de apreciación para verificar el manejo de las herramientas de uso común de un sistema operativo: Anexo 1</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Crea y elimina archivos y carpetas✓ Asigna nombres descriptivos a los archivos✓ Organiza los archivos en carpetas
<p>Explicar diferentes opciones para garantizar la seguridad de la información:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Usar software antivirus y○ Respalda la información	<p>Debatir sobre la importancia que tiene la información y de seguir mecanismos que permitan garantizar su seguridad.</p>	<p>Guía de Observación que permita medir la participación activa, propositiva y respetuosa del alumnado.</p>
<p>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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>Lista de cotejo que permita evaluar las acciones para proteger y respaldar la información.</p>

Rol del docente

Facilita el proceso educativo al diseñar actividades significativas integradoras que permitan vincular los saberes previos para representar los elementos de un equipo de cómputo. Propicia el desarrollo de un clima escolar adecuado, afectivo, que favorezca la confianza, seguridad y autoestima del alumnado, motivándolo a exponer el modelo que representa los elementos de un sistema de cómputo.

Material didáctico

Presentadores gráficos.

Fuentes de Consulta

BÁSICA:

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.

COMPLEMENTARIA:

TREVIÑO del C. Lizette y PEREDA B. Guillermo. (2012). *Informática I, bajo el enfoque por competencias*. México: GAFRA Editores.

ELIZONDO, Rosa Alicia (2011) Informática I Serie Integral por Competencias. México: Patria

ELECTRÓNICA:

<http://www.aulaclic.es/windows7/index.htm>

http://www.aulaclic.es/windowsvista/t_1_1.htm

http://windows.microsoft.com/es-mx/windows-8/tutorial?ocid=GA8_O_WOL_Hero_Home_HowTo_Pos1_04

<http://www.microsoft.com/es-xl/security/pc-security/default.aspx#Productos-de-seguridad>

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 las características y usos de internet. Intercambia información vía electrónica con estudiantes de otras comunidades, estados y/o países mediante los servicios de internet.

Emplea el correo electrónico, participa en foros de discusión y crea blogs, con propósitos académicos y/o personales

Realiza proyectos mediante la solución de webquest.

Objetos de aprendizaje	Competencias a desarrollar
Internet	Interpreta ideas para conocer diferentes perspectivas sobre los servicios de la web.
Correo electrónico	Plantea supuestos sobre los fenómenos culturales de su entorno con base en la diversidad, mediante la consulta de diversas fuentes.
Grupos	Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa sobre las ventajas y desventajas del uso del Internet.
Foros	Dialoga y aprende de personas con distintos puntos de vista y tradiciones culturales, mediante el diseño de un Blog.
Blog	Utiliza las tecnologías para buscar información y desarrollar proyectos.
Webquest	

Actividades de Enseñanza	Actividades de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
<p>Presentar brevemente mediante un presentador electrónico ¿qué es el internet? Y ¿cuáles son sus usos?</p> <p>Correo electrónico Foros de discusión Blogs WebQuest</p> <p>Presentar ¿Cuáles son las características y elementos de una WebQuest?, así como demostrar la creación de un correo electrónico y un blog.</p> <p>El Docente Proporciona la dirección electrónica de una webquest e identifica las características y los elementos de la misma: http://www.eduteka.org/proyectos.php/1/5069</p>	<p>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.</p> <p>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?</p> <p>Investigar sobre las distintas manifestaciones de la diversidad cultural que existen en el país, fundamentalmente sobre los pueblos indígenas.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p> <p>Anexo 2</p> <p>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.</p> <p>Guía de observación para identificar las habilidades y destrezas logradas en la solución de una webquest</p>

Resolver una webquest con contenidos relacionados con las problemáticas ambientales considerando la dirección electrónica propuesta por el docente, adaptándola a tu comunidad o región.

Rol del docente

Motiva y mantiene el interés y deseo de aprender al establecer relaciones y aplicaciones de las competencias en su vida cotidiana.

Ofrece alternativas de consulta, investigación y trabajo utilizando de manera eficiente los servicios y usos del Internet para potenciar los aprendizajes del alumnado.

Material didáctico

Presentadores gráficos.

Fuentes de Consulta

BÁSICA:

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.

COMPLEMENTARIA:

TREVIÑO del C. Lizette y PEREDA B. Guillermo. (2012). *Informática I, bajo el enfoque por competencias*. México: GAFRA Editores.

ELIZONDO, Rosa Alicia (2011) Informática I Serie Integral por Competencias. México: Patria

ELECTRÓNICA:

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

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

<http://www.eduteka.org/proyecto/www.blogger.com><http://www.aulaclie.es/internet/>

Bloque	Nombre del Bloque	Tiempo asignado
III	ELABORAS DOCUMENTOS	12 horas

Desempeños del estudiante al concluir el bloque

Utiliza procesadores de textos para elaborar documentos.

Publica el documento a través de las TIC's

Objetos de aprendizaje	Competencias a desarrollar
<p>Características de un documento</p> <p>Procesador de textos</p>	<p>Produce textos con base en el uso normativo de la lengua mediante la aplicación de herramientas del procesador.</p> <p>Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los diferentes tipos de procesador de texto.</p> <p>Expresa ideas y conceptos de manera coherente y creativa, con introducción, desarrollo y conclusión como elementos de un ensayo mediante el uso de un procesador.</p> <p>Utiliza las tecnologías de la información para elaborar y publicar documentos</p>

Actividades de Enseñanza	Actividades de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
<p>Presentar el origen y desarrollo de los diferentes tipos de procesador de textos mediante una línea de tiempo utilizando una presentación un gestor gráfico.</p>	<p>Analizar y discutir sobre los diferentes tipos de los procesadores de textos y sus ventajas para elaborar documentos escolares y personales, así como realizar sus propias conclusiones.</p>	<p>Guía de observación para para evaluar la participación activa del alumno y las conclusiones que obtuvieron.</p>

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

Elegir un tópico relacionado con las siguientes categorías:

a) Arte

b) Vida saludable

c) Diversidad Cultural

d) 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 y edición del mismo.

Realizar de manera grupal una revista de divulgación, la cual deberá incluir las cuatro categorías antes mencionadas, después deberán ordenar la revista y definir las estrategias de difusión que seguirán para que el centro educativo conozca sus trabajos.

Rúbrica de evaluación que permita evaluar los elementos del ensayo, así como la edición del mismo

Lista de cotejo para evaluar la revista. **Anexo 3**

Rol del docente

Favorece el trabajo colaborativo de las y los estudiantes, utilizando el procesador de textos en diversas actividades y dinámicas de trabajo que estimulan la participación activa en la clase, conduciendo las situaciones de aprendizaje bajo un marco de respeto.

Material didáctico

Presentación electrónica de la línea del tiempo de los procesadores de texto

Fuentes de Consulta

BÁSICA:

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.

COMPLEMENTARIA:

TREVIÑO del C. Lizette y PEREDA B. Guillermo. (2012). *Informática I, bajo el enfoque por competencias*. México: GAFRA Editores.

ELIZONDO, Rosa Alicia (2011) Informática I Serie Integral por Competencias. México: Patria

ELECTRÓNICA:

<http://office.microsoft.com/es-es/word-help/guia-basica-de-formacion-de-word-2007-HA010215566.aspx?CTT=1http://www.aulaclie.es/word2007/index.htm>

INFORMÁTICA I

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, ordenando ideas y datos en un texto mediante una presentación electrónica.</p> <p>Utiliza tecnologías para presentar temas de interés personal o escolar.</p>

Actividades de Enseñanza	Actividades de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
<p>Explicar las características de los conceptos “multimedia” e “interactivo”.</p> <p>Muestra los siguientes procedimientos mediante una presentación electrónica:</p> <p>La Ayuda de la aplicación. Diseñar la diapositiva: configurar página,</p>	<p>Analiza las características y las ventajas de elaborar y usar presentaciones electrónicas multimedia e interactivas para apoyar una exposición escolar y realiza sus propias conclusiones.</p> <p>Elegir de entre los siguientes tópicos, un tema de interés personal o académico sobre el cual en equipos van a</p>	<p>Guía de observación para evaluar las conclusiones y presentaciones electrónicas.</p>

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 para la invitación de autoridades competentes, según los trabajos de alumnado.

desarrollar una investigación:

- a) Violencia de género
- b) Diversidad cultural en México
- c) Avances científicos
- d) Deterioro ambiental
- e) Ciudadanía y Derechos Humanos

Una vez concluida la investigación trabajar en equipos para desarrollar una presentación electrónica sobre el tópico que desarrollaron, tomando 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.

INFORMÁTICA I

Rol del docente

Motiva y mantiene el interés y deseo de aprender al establecer relaciones y aplicaciones de las competencias en su vida cotidiana y ofrece alternativas de consulta, investigación y trabajo utilizando de manera eficiente las presentaciones electrónicas.

Material didáctico

Presentación electrónica

Fuentes de Consulta

BÁSICA:

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.

COMPLEMENTARIA:

TREVIÑO del C. Lizette y PEREDA B. Guillermo. (2012). *Informática I, bajo el enfoque por competencias*. México: GAFRA Editores.

ELIZONDO, Rosa Alicia (2011) Informática I Serie Integral por Competencias. México: Patria

ELECTRÓNICA:

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

<http://www.aulaclie.es/power2007/>

ANEXOS

A partir de la Reforma Integral de la Educación Media Superior se han gestado transformaciones partiendo del enfoque educativo basado en el desarrollo de competencias. La evaluación como práctica educativa bajo el enfoque de competencias contempla tres facetas del objeto de evaluación: conocimientos, habilidades y actitudes, por lo que se requiere considerar una nueva actitud hacia la recopilación de información sobre el logro de los estudiantes.

Una enseñanza cuyo propósito sea desarrollar competencias, requerirá de un modelo de evaluación diferente, pues al componerse de conocimientos, habilidades y actitudes, se deben generar oportunidades para que el estudiante muestre lo aprendido, y que a su vez provea de información útil tanto al personal docente como al alumnado acerca de tal desempeño.

Por lo anterior, a continuación se presentan algunos ejemplos de instrumentos de evaluación basados en el documento de Lineamientos de Evaluación del Aprendizaje, disponible en el portal www.dgb.sep.gob.mx sección Información Académica, aterrizados en la evaluación de objetos de evaluación de la presente asignatura.

Cada uno de estos instrumentos, es susceptible de ser adaptado a las necesidades particulares de cada aula, por lo cual debe consultar los Lineamientos señalados.

ESCALA DE CLASIFICACIÓN

Como señala el documento de Lineamientos de Evaluación del Aprendizaje (DGB, 2011), la escala de clasificación sirve para identificar además de la presencia de determinado atributo, la frecuencia en que éste se presenta.

Escala de clasificación para evaluar el grado de asimilación de las propiedades de los conceptos del sistema operativo

ANEXO 1

Instrucciones: indique con qué frecuencia se presentan los siguientes atributos durante la práctica para verificar el manejo de las herramientas de uso común de un sistema operativo. Encierre en un círculo el número que corresponda si: **0 nunca** el atributo; **1 ocasionalmente** el atributo; **2 frecuentemente** el atributo; **3 permanentemente** el atributo.

Herramientas de organización

1. Crea, elimina y renombra diferentes tipos de archivos.	0	1	2	3
---	---	---	---	---

2. Crea, elimina y renombra carpetas acorde a su contenido.	0	1	2	3
3. Organiza archivos de acuerdo a su clasificación.	0	1	2	3
Herramientas de edición				
4. Realiza la copia de un archivo.	0	1	2	3
5. Pega el archivo en una ubicación diferente.	0	1	2	3
6. Corta el archivo para su traslado a otra ubicación.	0	1	2	3
Configuración del área de trabajo				
7. Modifica la fecha y hora del sistema.	0	1	2	3
8. Cambia la configuración de la pantalla.	0	1	2	3
9. Crea y organiza accesos directos hacia los programas comunes.	0	1	2	3
10. Manipula las funciones básicas de las ventanas del sistema operativo.	0	1	2	3
Total				
Puntaje total				

PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

El portafolio de evidencias es un sistema de evaluación que comprende la compilación de productos elaborados por el estudiantado que dan cuenta de su proceso de aprendizaje. Por lo anterior, no se trata de una recopilación de “todos” los trabajos elaborados, sino de aquellos que se consideran significativos y permitan la reflexión en el alumnado. A continuación se presentan las fases para operar el portafolio de evidencias y las instrucciones para la selección de evidencias.

Fases para operar el portafolio de evidencias.

1. Definir y comunicar al estudiantado el propósito del portafolio de evidencias con base en los objetos de aprendizaje, competencias a desarrollar, desempeños esperados, entre otros elementos, así como el periodo de compilación de los productos (por bloque, bimestre, semestre).
2. Definir y comunicar los criterios de selección de evidencias promoviendo en el alumnado el análisis y examen de su propio trabajo.
3. Definir la forma de monitoreo y retroalimentación del personal docente al estudiantado sobre el portafolio de evidencias.

Instrucciones de selección de evidencias.

1. Las evidencias que se incluyan pueden ser de lo más variado, como evidencias escritas, audiovisuales, artísticas, entre otras. Todas las evidencias son elaboradas por el estudiantado.
2. Las evidencias deben dar cuenta de un proceso de aprendizaje y permitir la reflexión del mismo.
3. El estudiante tiene que involucrarse en la selección de evidencias que conformarán el portafolio, buscando que éstas sirvan para cumplir el propósito del portafolio en cantidad, calidad y ordenación de las mismas.

ANEXO 2		Propósito del portafolio de evidencias		Periodo
Recopilar información donde se manifiesten los avances de los aprendizajes conceptuales, actitudinales y procedimentales de los alumnos en relación al uso de los servicios de la web.			Segundo bloque	
Asignatura:	Informática I	Nombre del Alumno:		

Criterios de reflexión sobre las evidencias			Comentarios del alumnado
¿Cuáles fueron los motivos para seleccionar las evidencias presentadas?			
¿Qué desempeños demuestran las evidencias integradas a este portafolio.			
¿Qué mejoras existen entre las primeras evidencias y las últimas?			
Monitoreo de Evidencias			Comentarios del docente
#	Título	Fecha de Elaboración	
1			
2			
3			
4			

TABLA O LISTA DE COTEJO

Como señala el documento de Lineamientos de Evaluación del Aprendizaje (DGB, 2011), el objetivo de las listas de cotejo es determinar la presencia de un desempeño, para lo cual se requiere identificar las categorías a evaluar y los desempeños que conforman cada una de ellas.

Lista de cotejo para evaluar la revista como proyecto final.

ANEXO 3

Instrucciones: Marcar con una X, en cada espacio en donde se presente el atributo.

Dadas las características de los rubros 5 y 6, la presencia de uno de ellos implica la ausencia del otro, por lo que el número de desempeños potencialmente presentes son 15.

Estructura

- 1. Cuenta con una carátula con los datos de identificación del elaborador.
- 2. Cuenta con un apartado de introducción.
- 3. Cuenta con una sección de conclusión.
- 4. Cuenta con un apartado en que se señalan las fuentes de referencia utilizadas.

Estructura interna

- 5. Parte de un ejemplo concreto y se desarrolla hasta generalizarlo.
- 6. Parte de una situación general y la desarrolla hasta concretizarla en una situación específica.
- 7. Los argumentos a lo largo del documento se presentan de forma lógica y son coherentes.

Contenido

- 8. La información presentada se desarrolla alrededor de los tópicos propuestos por el docente⁹. La información se fundamenta con varias fuentes de consulta citadas en el documento.
- 10. Las fuentes de consulta se contrastan para apoyar los argumentos expresados en el documento.
- 11. El alumnado jerarquiza la información obtenida, destacando aquella que considera más importante.
- 12. Hace uso de imágenes/gráficos de apoyo, sin abusar del tamaño de los mismos.
- 13. Cuenta con todos los proyectos de ensayo de cada equipo participante.

___	Aportaciones propias
___	14. El alumnado señala en las conclusiones lo aprendido a través de su investigación y su aplicación a su vida cotidiana.
___	15. Las conclusiones desarrolladas son de producción propia.
	16. El alumno elabora organizadores gráficos para representar de manera sintética grandes cantidades de información.
	Interculturalidad
___	17. Las opiniones emitidas en el documento promueven el respeto a la diversidad.
	TOTAL

Para el cálculo y asignación de niveles de desempeño (tales como deficiente, regular, bueno, excelente, entre otros), una vez determinados los desempeños presentes en la síntesis de la investigación sobre los conceptos propuestos por el docente, así como el uso de resúmenes descriptivos véase Lineamientos de Evaluación del Aprendizaje, páginas 61-63.

ANEXO 4	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
GUÍA DE OBSERVACIÓN	
CLAVE DEL PLANTEL:	Fecha:
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nombre del Estudiante:	
<input type="text"/>	
Nombre del Evaluador:	
<input type="text"/>	

Instrucciones para la aplicación:

Este instrumento permite hacer una evaluación integrada del bloque IV de la Asignatura de Informática I, considerando las Competencias: Utilizar las tecnologías para presentar temas de interés personal o escolar y Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa, ordenando ideas y datos en un texto mediante una presentación electrónica. Debe aplicarse durante la observación del desempeño del estudiante, en situación real de trabajo. El resultado de aplicación de este instrumento proporciona evidencia directa del desempeño del estudiante. Marque con una X o con una paloma en la columna correspondiente.

Criterios de Evaluación:

	Si lo realizó	No lo realizó	Requiere más práctica
1. Emplea presentaciones electrónicas como recurso para comunicarse			
2. Presenta un tópico de interés personal o escolar con el apoyo de presentaciones electrónicas			
3. Busca la información, la procesa y valora de manera objetiva con objeto de distinguir entre diferentes fuentes aquellas que fueran relevantes para el propósito de la investigación.			
4. Emite juicios sobre posibles alternativas para la solución del caso.			
5. Se integra al equipo reconociendo y respetando la diversidad de ideas y clases sociales.			
5. Participa de manera colaborativa.			

Observaciones:

INFORMACIÓN DE APOYO PARA EL CUERPO DOCENTE

Los siguientes documentos los podrá localizar en www.dgb.sep.gob.mx

Lineamientos de Orientación Educativa

http://www.dgb.sep.gob.mx/informacion_academica/actividadesparaescolares/orientacioneducativa/lineamientos_orientacion_educativa.pdf

Lineamientos de Evaluación del Aprendizaje

http://www.dgb.sep.gob.mx/portada/lineamientos_evaluacion_aprendizaje_082009.pdf

Las Competencias Genéricas en el Bachillerato General

http://www.dgb.sep.gob.mx/informacion_academica/pdf/cg-e-bg.pdf

CRÉDITOS

Docentes que participaron en la última revisión del programa de estudios:

José Ángel Gamundi Saqui

Centro de Estudios de bachillerato 5/13, Tuxpan, Veracruz.

Edgar García Escárcega

Centro de Estudios de bachillerato 7/1, Guachochi, Chihuahua.

Docente elaborador disciplinar:

Ma. Josefina Pérez Martínez

Colegio de Bachilleres del Estado de Querétaro.

DIRECTORIO

CARLOS SANTOS ANCIRA

Director General del Bachillerato

PEDRO ZEPEDA MARTÍNEZ

Director de Coordinación Académica

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

México D.F. Tel. (55) 3601-1000, Ext. 63273. www.dgb.sep.gob.mx