

1. Identificación de la Asignatura



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS DE BACHILLERATO
UNIDAD DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS

Plan de Estudios 2020

SEMESTRE: Segundo

Taller de Computación II

CAMPO DISCIPLINAR: Comunicación

FECHA DE REVISIÓN:
Junio de 2020

N° de HORAS a la SEMANA: 3

No. CRÉDITOS: 3

Clave: CTCII2PU3

Formación: Básica

Asignatura: Obligatoria

Ciclo Escolar: Semestre Par 2024

2. Presentación:

a) Panorama general de la asignatura

La asignatura de Taller de Computación II se ubica en el Eje Formativo de Comunicación del Plan de Estudios del Bachillerato Propedéutico Universitario 2020. El mundo actual se encuentra inmerso de manera ineludible en las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), ya que la mayor parte de los ámbitos de interacción de los seres humanos, tales como económicos, sociales, políticos, educativos, etc., se desarrollan en la comunicación, requiriendo para ello la generación, procesamiento, transmisión y presentación de la información, constituidos como un conjunto de servicios, redes, software y dispositivos que tienen como objetivo la mejora de la calidad de vida de las personas dentro de su entorno, integrándose como un sistema de información interconectado y complementario. Como individuos en constante cambio, debemos enfrentar con herramientas tecnológicas los nuevos retos que se presentan en todas las esferas de la vida humana.

La amplia gama de aplicaciones de las TIC hace necesario desarrollar en los estudiantes los conocimientos, habilidades y destrezas para su manejo. Hoy es una obligatoriedad formar al bachiller en el uso, manejo y aplicación de estas tecnologías, enfatizando en sus capacidades y actitudes personales para lograrlo.

Esta asignatura se articula con el Perfil del Egresado, en lo correspondiente a los propósitos considerados en las categorías Se expresa y se comunica, Piensa crítica y reflexivamente, Aprende en forma autónoma y Trabaja en forma colaborativa y responsable en el aula, la escuela y su comunidad.

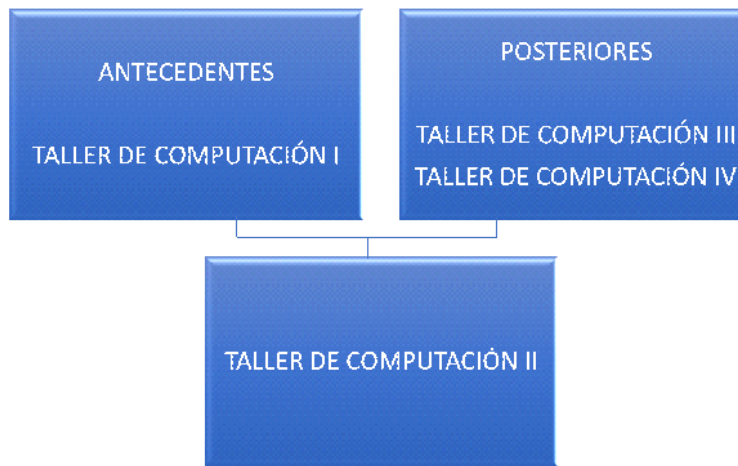
Los contenidos temáticos de la asignatura priorizan su aplicación para la solución de problemas a través de las TIC y los programas informáticos, de tal manera que los bachilleres identifiquen su utilidad, tanto en su ámbito académico como en su vida cotidiana. La importancia del uso de presentaciones para su aplicación fundamentalmente en exposiciones de los más diversos temas, proyectando una serie de diapositivas a través del ordenador, el manejo de programas de acceso a la Internet para consulta e intercambio de información; estos aspectos tienen como propósito principal promover el logro de la Competencia que le permita comunicarse y expresarse de manera adecuada mediante el uso de las TIC en contextos determinados de su vida cotidiana, laboral y académica.

Taller de Computación II es importante en el Plan de Estudios por la inmersión generalizada de la presentación de diapositivas en la mayoría de las actividades humanas en los ámbitos académico, laboral, personal, etc., y son en la actualidad los programas informáticos más empleados, tanto por jóvenes estudiantes como egresados que se incorporan al mercado laboral en organizaciones gubernamentales, sociales, empresariales, etc.; igualmente, el manejo navegadores de Internet para la búsqueda, consulta e intercambio de información representan un gran potencial para los estudiantes de bachillerato, pues convierte a la computadora en una alternativa funcional de recurso didáctico y como herramienta adicional para documentar, revisar, elaborar y/o fortalecer, de manera transversal, temas y actividades relacionadas con ésta y otras asignaturas del Plan.

Adicionalmente, el bachiller debe ser capaz de manejar adecuadamente en distintos contextos las presentaciones electrónicas; además de comprender la importancia de aprovechar estas tecnologías para propiciar su desarrollo personal y el de la sociedad en general, es necesario que reconozcan la importancia de las garantías y los derechos legales relacionados con la informática, así como la apreciación de los valores éticos en que se basan estos derechos. A lo largo del curso se dará relevancia a la optimización de los recursos de apoyo de la computación, el ambiente y el entorno, así como la actualización constante del estudiante en ésta materia, pues el campo de estudio

de la misma hace prioritario mantener vigente las habilidades y conocimientos, del hardware y el software informáticos. En el desarrollo de esta asignatura promueve en el bachiller la cultura del aprendizaje autónomo, para recopilar, analizar, seleccionar, sistematizar, aplicar y compartir la información –manejo y uso-, la adquisición de nuevos conocimientos y su aplicación en su vida cotidiana

b) Relación con otras asignaturas



Asignatura	Justificación
Taller de Computación I	El uso de las Tecnologías de Información y Comunicación durante el primer semestre vincula a los procesadores de texto que son indispensables para el uso de gestores gráficos que se estudiarán en Taller de Computación II, y de acuerdo al software utilizado contienen elementos similares en la interfaz de los procesadores de textos.
Taller de Computación III	Los programas de hoja de cálculo contienen elementos similares en la interfaz de los procesadores de textos y presentadores gráficos, así como la construcción de gráficas para representar visualmente algún tipo de información tabulada.
Taller de Computación IV	Los conceptos de la red informática mundial que se estudian en este programa, serán de gran utilidad al construir páginas web con el software correspondiente.

c) Directrices metodológicas:

Es una propuesta por campos disciplinares y ejes de formación; por el grado de participación de los involucrados da cabida al ajuste y al enriquecimiento; con una estructura de tipo temática-disciplinar para organizar sus contenidos, e integral por su forma de concebir al estudiante como un individuo en formación con dominios conceptuales, actitudinales y procedimentales para enfrentarse a su realidad inmediata, con una marcada orientación humanística, cívica y ética. Lo trascendente de este enfoque es, entre otras cosas, que pasa del aprendizaje de los saberes y contenidos al desarrollo de procesos, situaciones y competencias, por tanto, en torno a los cuales se organiza la enseñanza y se acotan los conocimientos que se han de adquirir, las unidades de aprendizaje derivadas de este Plan tienen el propósito de centrar el aprendizaje en el estudiante, el desarrollo de competencias y situaciones didácticas generadoras de necesidades.

Para este Plan de Estudios, se considera a la competencia como ese despliegue de recursos conceptuales, procedimentales, actitudinales, que estando frente a una necesidad, el individuo trata de solventar con ciertos criterios de exigencia o calidad previamente establecidos, a través de ejecuciones o exhibiciones observables y evaluables a partir de indicadores o determinados propósitos.

Bajo este enfoque se hacen exigibles algunas transformaciones:

De la práctica docente: donde el maestro pasa de un emisor de conocimientos a un generador de necesidades que activen sus saberes y el desarrollo de las competencias del estudiante, en donde pueda realizar presentaciones electrónicas y utilizar internet para búsqueda confiable de información; así como la utilización de herramientas digitales para el intercambio de información; todo ello a través del Plan de Estudios y el programa de dicha asignatura. Este cambio de visión se sustenta en la convicción de que los estudiantes no son una tabula rasa y poseen aprendizajes y competencias previamente adquiridas.

De la planeación: la tarea de ordenar las clases y los temas a leer en el libro o, a dictar como resumen, se transforma en el diseño sistemático de situaciones didácticas donde se manifiesten y se evidencien los saberes y las competencias: genéricas, las disciplinares básicas y extendidas. La selección de competencias genéricas se va concretando desde los campos disciplinares, hasta el nivel de la planeación didáctica que tendrá que estar metodológicamente en correspondencia con el enfoque.

La función sustantiva del bachillerato es entonces, promover el desarrollo y fortalecimiento de saberes y las competencias a través de las TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación) que cada estudiante potencialmente posee, por lo que ahora es fundamental el trabajo sistemático para el desarrollo de las mismas, pero con niveles de exigencia y complejidad cada vez más altos; por ejemplo, la competencia para argumentar puntos de vista y resolver problemas cotidianos se trabaja desde el nivel preescolar, y constituye también propósitos de la educación primaria y de los niveles subsecuentes; siendo aprendizajes valiosos en sí mismos, constituyen también los fundamentos del aprendizaje autónomo y del desarrollo personal futuros, por lo que el bachillerato los retoma, los fortalece y diversifica, de manera clave, transversal y transferible, constituyendo así las competencias genéricas.

3. Propósito de la asignatura.

Desarrollar habilidades y destrezas en la elaboración de presentaciones electrónicas, de las herramientas de Internet y la consulta e intercambio de información; a través del uso de las aplicaciones de apoyo, con la finalidad de aplicarlas en el ámbito académico, laboral y cotidiano.

4. Categorías, competencias y atributos a los que contribuye la asignatura.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES		
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II	B III
B. Se expresa y comunica	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	B.4.5	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	Sí	Sí	Sí

COMPETENCIAS GENERICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES		
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II	B III
C. Piensa crítica y reflexivamente	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.	C.5.6	Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Sí	Sí	Sí
	6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.	C.6.1	Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.	Sí	Sí	Sí

COMPETENCIAS GENERICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES		
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II	B III
E. Trabaja en forma colaborativa	8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	E.8.1	Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.	Sí	Sí	Sí

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS			BLOQUES		
Competencias disciplinares básicas a desarrollar en cada bloque			B I	B II	B III
Campo disciplinar 5	Comunicación	12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.	Sí	Sí	Sí

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS			BLOQUES		
Competencias disciplinares extendidas a desarrollar en cada bloque			B I	B II	B III
Campo disciplinar 5	Comunicación	11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.	Sí	Sí	Sí

5. Ambientes de aprendizaje en los que se desarrollarán las competencias.

El uso de dispositivos electrónicos como herramienta de apoyo didáctico es de gran utilidad para el bachiller, pero lo es aún más si esto se lleva directamente a su ámbito social y laboral. Los estudiantes desarrollan sus habilidades y conocimientos en relación a la asignatura dentro del marco socio-cultural en el que se desenvuelven, de tal manera que el papel del docente consista en ser un facilitador-guía del aprendizaje del bachiller para que este interrelacione los contextos con el propósito de la materia. La generación de ambientes de aprendizaje adecuados permitirá facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que los siguientes irán encaminados a lograr tal objetivo:

TECNOLÓGICO

Computadoras actualizadas y software adecuado e internet y cañón.

FÍSICO

Para el desarrollo de la asignatura debe considerarse un aula de cómputo para la práctica constante, físicamente acorde, bien iluminada y ventilada.

HUMANO

El docente debe ser un moderador que concilie las diferentes posturas y coadyuve a aclarar dudas, comentarios y observaciones, que converjan a la temática de la asignatura que se expone.

Establecer un ambiente de confianza y seguridad entre los estudiantes y el docente, que propicie la participación decidida y el cumplimiento de las actividades encomendadas.

Fomentar el trabajo en equipo el cual propiciará que las actividades en clase y extra clase se desarrollen en forma autónoma.

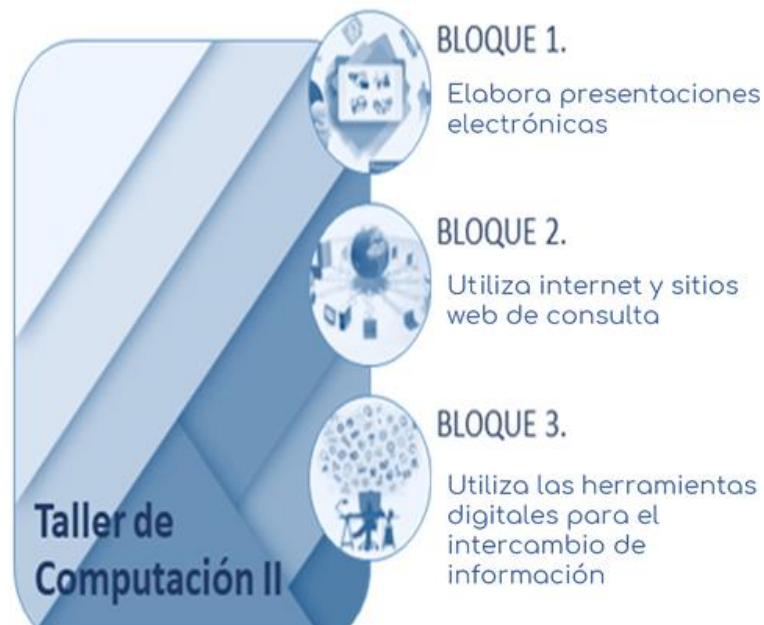
6. Naturaleza de la competencia. Considerando el nivel de aprendizaje y el conocimiento que se promueve en lo general.

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
I	Declarativo. "Saber qué"	Conoce la interfaz de los presentadores e identifica los diferentes tipos de diapositivas.	Multiestructural. Combinar funciones de los iconos de un presentador para dar formato a una presentación. Relacional. Aplicar su habilidad para diseñar de manera creativa una presentación electrónica.
	Procedimental. "Saber hacer"	Aplica los pasos para construir una presentación, ordenando los elementos de una presentación electrónica.	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Reconoce la importancia de las habilidades adquiridas para aplicarlas a su vida cotidiana, académica y laboral.	

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
II	Declarativo. "Saber qué"	Identifica los diferentes navegadores de internet, así como el ambiente de trabajo de los navegadores.	Multiestructural. Ejecutar programas de consulta e intercambio de información considerando un uso determinado. Relacional. Utilizar foros de discusión para resolver dudas de la asignatura y/o temas de interés.
	Procedimental. "Saber hacer"	Aplica sus habilidades para distinguir similitudes y diferencias de los correos electrónicos; el funcionamiento de los buscadores y foros de discusión de internet y programas/aplicaciones de mensajería instantánea.	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Reconoce la importancia de las habilidades adquiridas para su vida cotidiana, académica y laboral.	

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
III	Declarativo. "Saber qué"	Identifica los elementos necesarios para realizar una videoconferencia, así como los espacios en la nube para almacenar archivos.	Multiestructural. Utilizar las aplicaciones para compartir archivos de forma segura. Relacional. Aplicar las herramientas tecnológicas y servicios web para comunicarse entre compañeros, amigos, docentes u otros.
	Procedimental. "Saber hacer"	Aplica sus habilidades para conectarse a una videoconferencia y conectarse a una sesión síncrona.	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Reconoce la importancia de las habilidades adquiridas para su vida cotidiana, académica y laboral.	

7. Estructura de los bloques.



8. Situación didáctica

BLOQUE I. ELABORA PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS		21 Horas	
PROPÓSITO: Crear presentaciones electrónicas para transmitir diferentes mensajes a receptores por medio de los gestores gráficos.			
Atributos de las Competencias Genéricas a desarrollar:			
<p>B.4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p>C.5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p> <p>C.6.1 Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.</p> <p>E.8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. definiendo un curso de acción con pasos específicos</p>			
TABLA DE SABERES	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoce la interfaz de los Presentadores. 2. Identifica los diferentes tipos de diapositivas. 3. Describe los pasos para construir una presentación electrónica. 4. Ordena los elementos de una presentación electrónica. 5. Ubica los botones de acción e hipervínculos. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Describe el bosquejo de una presentación electrónica. 7. Aplica los botones de acción e hipervínculos. 8. Utiliza los objetos (imágenes, gráficos, tablas, texto, y SmartArt) que se pueden insertar en una diapositiva. 9. Construye los proyectos de presentación: publicidad, promoción y conferencia. 	<ol style="list-style-type: none"> 10. Valora el trabajo colaborativo en el aula y en el desarrollo de prácticas en el centro de cómputo. 11. Cumple con la entrega de prácticas entregadas previamente y solicitadas al término de la clase impartida en el centro de cómputo. 12. Se esfuerza por ser puntual en el ingreso al centro de cómputo y aula correspondientes; así como en la entrega de sus prácticas, siendo eficiente en dichas actividades. 13. Respeta el reglamento del centro de cómputo.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

1. Elabora de manera colaborativa presentaciones electrónicas, mediante un proyecto en donde se muestre el impacto en la utilización del software. (publicidad de un producto, promoción de un plantel, etc.)
2. Expone presentaciones electrónicas con respecto al tema seleccionado con anterioridad.
3. El estudiante aporta ideas generando una lista de términos para la elaboración de un glosario
4. El estudiante, elabora en equipos de 3 integrantes un resumen incluyendo las conclusiones expuestas por los equipos participantes.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (15 Horas):	PRODUCTO (6 Horas):
<p>INICIO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se realiza el encuadre de la unidad, los bloques a estudiar en el semestre. 2. Se expone la importancia de los presentadores, para su vida cotidiana y escolar. 3. Se muestran ejemplos de diferentes tipos de presentación. 4. Se muestran las ligas a internet a los materiales de apoyo digitales. 5. El estudiante participa en la solución de la evaluación diagnóstica, al concluir reflexiona y expresa su experiencia sobre la actividad <p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mediante un proyector digital se muestra la interfaz de los presentadores electrónicos. 2. Los estudiantes expresan sus dudas durante el proceso de agregar elementos a las diapositivas. 3. Los estudiantes personalizan su presentación agregando color de fondo e imágenes. 4. Trabaja de manera colaborativa en el desarrollo de las prácticas de Taller de computación II en donde: <ol style="list-style-type: none"> a) Aplica color de fondo y texto a las diapositivas. b) Utiliza la ficha insertar para agregar objetos como lo son imágenes, formas, gráficos de barra y circulares. 	<p>CIERRE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se presenta la Rúbrica para la presentación sobre el tema “La importancia de practicar un deporte”. 2. Tiempo de aclaración de los puntos solicitados para la entrega de la presentación. 3. Envía correos electrónicos con los reportes de prácticas. 4. Envía correos electrónicos de las presentaciones en archivos adjuntos. 5. El docente, propiciará un debate en clase sobre la importancia de saber distinguir entre los diferentes auditorios a los que se trasmite un mensaje por medio de los presentadores electrónicos.

<p>c) Aplica botones de acción e hipervínculos a diferentes diapositivas y páginas web. d) Agrega elementos de audio y video a la presentación. e) Prueba diferentes tipos de transiciones y animaciones.</p> <p>Actividad Integradora: En equipos de tres estudiantes elaboran una presentación realizada con el presentador electrónico que designe el docente, utilizando imágenes anteriores y actuales, así como aplicando los diseños (temas) en las diapositivas; en donde también utilice efectos de animación y transición, todo ello para hacer la promoción educativa de tu institución utilizando las herramientas y funciones del software descritas en la rúbrica.</p>	<p>Actividad Integradora: En equipos de tres estudiantes enviarán un correo electrónico, con el archivo adjunto de una presentación donde exponga la promoción educativa de tu institución utilizando las herramientas y funciones del software descritas en la rúbrica.</p>
---	---

9. EVALUACIÓN

Diagnóstica:

En plenaria los estudiantes expresan de forma verbal su opinión de la importancia de los diferentes tipos de gestores gráficos y presentadores electrónicos.

Formativa:

El docente evaluará en el aula y en el centro de cómputo a través de las prácticas establecidas al inicio del bloque, las cuales deberán ser entregadas en tiempo y forma como se estableció en el encuadre correspondiente.

Sumativa:

En equipo, los estudiantes mandan por correo electrónico su archivo de presentación con 10 diapositivas y los elementos que el docente considere pertinentes evaluar.

Formas de evaluación:

Autoevaluación:

Los estudiantes autoevalúan sus conocimientos previos sobre las presentaciones electrónicas a través de una lista de cotejo.

Coevaluación:

A través de una rúbrica se evaluarán los equipos de trabajo revisan los reportes de práctica del bloque I y generan conclusiones.

Heteroevaluación:

Evaluar portafolio de evidencias a través de listas de verificación, listas de cotejo, tablas comparativas, cuestionarios, etc.

BLOQUE II. UTILIZA INTERNET Y SITIOS WEB DE CONSULTA	18 Horas
---	-----------------

PROPÓSITO: Utilizar las herramientas de Internet para la consulta de información y comunicación a través de correos electrónicos, buscadores, mensajería instantánea y foros de discusión.

Atributos de las Competencias Genéricas a desarrollar:

- B.4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- C.5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
- C.6.1 Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.
- E.8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos

TABLA DE SABERES	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cita los conceptos básicos de internet. 2. Identifica los diferentes navegadores de internet. 3. Identifica el ambiente de trabajo de los navegadores. 4. Distingue las similitudes y diferencias de los correos electrónicos (Gmail, Yahoo! y Outlook) 5. Describe el funcionamiento de los buscadores y foros de discusión de internet. 6. Reconoce los diferentes programas y aplicaciones de mensajería instantánea. 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Comprende los conceptos básicos de internet, navegadores, buscadores, correo electrónico, foro de discusión, aplicaciones de mensajería. 8. Emplea correos electrónicos para enviar archivos adjuntos, así como utilizarlo como un medio de comunicación. 9. Utiliza los navegadores de internet para obtener información, ilustraciones, videos, etc.; para que con ella pueda expresar sus ideas 10. Compara los diferentes buscadores que existen en internet. 11. Utiliza foros de discusión. 	<ol style="list-style-type: none"> 13. Valora el trabajo colaborativo tanto en el aula como en el centro de cómputo. 14. Cumple con la entrega de actividades relacionadas a las prácticas que se realizan en el centro de cómputo. 15. Se esfuerza por ser puntual en el ingreso del aula y en el centro de cómputo para la elaboración de sus prácticas. Todo ello de forma eficiente. 16. Respeta el reglamento del centro de cómputo. 17. Se involucra en el trabajo grupal, tomando en cuenta las prácticas establecidas por el

		12. Explica el funcionamiento de la mensajería instantánea.	docente, así como en la participación en la obtención de información.
--	--	---	---

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

1. Conformados en equipos de tres, los estudiantes investigarán los diferentes navegadores, mostrando sus ventajas y desventajas, elaborando un documento.
2. El estudiante, elabora en equipos de 3 integrantes un documento en donde muestre las ventajas de la mensajería instantánea, así como una reflexión sobre la confiabilidad de la información.
- 3.
4. Los estudiantes conformarán equipos de tres en donde se distribuyen las prácticas elaboradas por el docente en donde se hace uso de buscadores, marcadores y favoritos.
5. El estudiante elabora un cuadro comparativo de los diferentes navegadores de internet, señalando sus características.
6. El estudiante crea cuentas de correo electrónico en diversas Web mail para hacer uso de ellos.
7. El estudiante realiza una tabla comparativa en la cual hace diferencias entre las herramientas y características de los programas y aplicaciones de mensajería instantánea.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (14 Horas):	PRODUCTO (4 Horas):
<p>INICIO: 1. Se realiza una lluvia de ideas explorando conocimientos previos</p> <p>DESARROLLO: 1. Se dan a conocer los diferentes navegadores sus principales ventajas y desventajas. 2. Se reflexiona sobre la confiabilidad de la información y las fuentes de consulta. 3. Se muestran las ventajas de la mensajería instantánea. 4. Utiliza los buscadores de internet (Google, Lycos, Bing, Yahoo!) en búsqueda simple y avanzada. 5. Agrega favoritos y marcadores a los navegadores de internet disponibles en los computadores, 6. Construye un cuadro comparativo de los navegadores de internet. 7. Crea cuentas de correo electrónico en diversas Web mail. 8. Realiza envío de correos electrónicos informales con archivos adjuntos entre sus compañeros y amigos. 9. Realiza envío de correos electrónicos formales con archivos adjuntos al profesor y compañeros de equipo. 10. Realiza una tabla comparativa en la cual diferencia herramientas y características de los programas y aplicaciones de mensajería instantánea.</p> <p>Actividad Integradora: En equipos de tres estudiantes realizan documentos sobre los temas abordados durante el bloque, dichos documentos servirán como evidencia de los conocimientos adquiridos el cual deberá ser entregado al profesor de manera digital bajo rúbrica.</p>	<p>CIERRE: 1. Se presenta la Rúbrica para la presentación sobre el tema “La importancia de practicar un deporte”. 2. Tiempo de aclaración de los puntos solicitados para la entrega de la presentación. 3. Enviar correos electrónicos con los reportes de prácticas. 4. Enviar correos electrónicos de las presentaciones en archivos adjuntos. 5. Entrega de forma digital por medio de un correo electrónico el documento con su cuadro comparativo. 6. Elabora reseña de la experiencia con las videoconferencias. 7. Imprime sus graficas de funciones básicas y las compara con las hechas de manera manual.</p> <p>Actividad Integradora: En equipos de tres estudiantes enviaran un correo electrónico, con la carpeta comprimida de las actividades del bloque II.</p>

9. EVALUACIÓN

Diagnóstica:
En plenaria los estudiantes expresan de forma verbal su opinión y experiencias con los diferentes tipos de navegadores de internet.

Formativa:
El docente evaluará en el aula y en el centro de cómputo a través de las prácticas establecidas al inicio del bloque, las cuales deberán ser entregadas en tiempo y forma como se estableció en el encuadre correspondiente. En donde el estudiante utiliza los buscadores de internet y observan la confiabilidad de los resultados mostrados.

Sumativa:
En equipo los estudiantes mandan por correo electrónico su carpeta con documentos y reportes de prácticas de los elementos que el docente considere pertinentes evaluar del bloque II.

Formas de evaluación:

Autoevaluación
Los estudiantes autoevalúan sus conocimientos previos sobre los navegadores, buscadores y mensajería instantánea a través de una lista de cotejo.

Coevaluación:

Los equipos de trabajo revisan los reportes de práctica del bloque II y generan conclusiones.

Heteroevaluación:

Evaluar portafolio de evidencias a través de listas de verificación listas de cotejo, tablas comparativas, cuestionarios, etc.

BLOQUE III. UTILIZA LAS HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN	9 Horas
--	----------------

PROPÓSITO: Utilizar las herramientas digitales de intercambio de información para almacenar y difundir archivos por medio de videoconferencias, redes sociales y espacios disponibles en la web.

Atributos de las Competencias Genéricas a desarrollar:

B.4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

C.5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

C.6.1 Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.

E.8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. definiendo un curso de acción con pasos específicos

TABLA DE SABERES	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	1. Cita los conceptos de las videoconferencias. 2. Identifica los elementos necesarios para realizar una videoconferencia. 3. Describe los pasos para conectarse a una sesión síncrona y asíncrona. 4. Distingue las aplicaciones y programas para videoconferencias. 5. Identifica los espacios en la nube para almacenar archivos. 6. Define las redes sociales más populares.	7. Compara las aplicaciones y programas para videoconferencias. 8. Explica su experiencia de una sesión síncrona en línea. 9. Utiliza los espacios en la nube para subir archivos. 10. Organiza los archivos subidos a la nube.	11. Valora el trabajo colaborativo tanto en el aula como en el centro de cómputo 12. Cumple con la entrega de actividades relacionadas a las prácticas que se realizan en el centro de cómputo. 13.. Se esfuerza por ser puntual en el ingreso del aula y en el centro de cómputo para la elaboración de sus prácticas. Todo ello de forma eficiente. 14. Respeta el reglamento del centro de cómputo. 15. Se involucra en el trabajo grupal, tomando en cuenta las prácticas establecidas por el docente, así como en la participación en la obtención de información. 16. Reflexiona sobre el correcto uso de las redes sociales.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

1. Elabora de manera colaborativa cuentas en espacios virtuales de la web para almacenar información de manera gratuita.
2. Reportes de las prácticas realizadas: Acceso a la nube y las videoconferencias.
3. Reseña de su experiencia con los programas para videoconferencias.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**PROCESO (6 Horas):****INICIO:**

1. Se muestran las ligas a internet de los materiales de apoyo digitales de contenidos del Bloque III.

DESARROLLO:

1. Crear un grupo en Facebook, para subir sus trabajos, tareas e intercambio de ideas.
2. Abrir su cuenta de Dropbox, para compartir información.
3. Abrir su cuenta de Mediafire, para compartir información.
4. Exponen las características de las videoconferencias en Hangouts, Skype y Facebook.
5. Enlista los elementos necesarios para poder realizar una

PRODUCTO (3 Horas):**CIERRE:**

1. Se presenta la Rúbrica para la entrega de los archivos a subir a la web.
2. Se aclaran dudas de los puntos solicitados para la entrega de la actividad integradora del bloque III.
3. Envía correos electrónicos con los reportes de prácticas.
4. Elabora reseña de la experiencia con las videoconferencias.

videoconferencia y video llamada.	Actividad Integradora: En equipos de tres estudiantes enviarán un correo electrónico, con la captura de pantallas de su experiencia y reseña en el uso de videoconferencias.
Actividad Integradora: En equipos de tres estudiantes suben a sus cuentas de Dropbox y MediaFire archivos con contenido acordado en clase.	

9. EVALUACIÓN

Diagnóstica:

En plenaria los estudiantes expresan de forma verbal sus conceptos sobre videoconferencias y espacios virtuales en la red.

Formativa:

El docente evaluará en el aula y en el centro de cómputo a través de las prácticas establecidas al inicio del bloque, las cuales deberán ser entregadas en tiempo y forma como se estableció en el encuadre correspondiente. En donde los estudiantes compararon las herramientas y las características de lo requerido, elaborando los documentos subidos a las páginas con espacio virtual y generan conclusiones.

Sumativa:

En equipo los estudiantes presentan sus cuentas de espacios virtuales en la web reseña y la reseña de su experiencia usando el software para videoconferencias.

Formas de evaluación:

Autoevaluación

Los estudiantes autoevalúan sus conocimientos previos sobre las videoconferencias y espacios virtuales en la web.

Coevaluación:

Los equipos de trabajo revisan los reportes de práctica del bloque III y generan conclusiones.

Heteroevaluación:

Evaluar portafolio de evidencias a través de listas de cotejo, listas de verificación, tablas comparativas, cuestionarios, etc.

10. Materiales y recursos generales a emplear.

A) Material didáctico: Manual de Power Point.

B) Recursos: Computadora, Cañón, Plumón, Pizarrón, Video y Bibliografía propuesta

11. Fuentes de información.

a) Bibliográfica

- Básica.
 - PEÑA Rosario. ***Microsoft Office 2010: Toda Práctica***. Ed. Alfaomega Grupo Editor. 2010
 - JESUS, Meléndez M. ***Introducción a la Informática***. Ed. Anaya Multimedia. 2012
 - VASCONCELOS Santillán Jorge. ***Tecnologías de la Información*** Ed. Grupo Editorial Patria. 2013
 - PIERRE St Armand. ***Internet para Estudiantes y maestros***, Ed. Trillas. 2000
- Complementaria.
 - DANS, Pedro Alvares de Sotomayor. ***Internet: Edición 2010***. Ed. Anaya Multimedia. 2010
 - Gaskin Shelley ***Go! Microsoft PowerPoint 2010***, Pearson, 2012
- Por competencias.
 - IBÁÑEZ, Carrasco P. ***Informática I***. Ed. CENGAGE Learning. 2009

b) Web.

<http://bpcc.bpl.org/wp-content/uploads/2011/03/Internet-Basics-Curriculum-Spanish.pdf> (consultada el 18 de febrero 2020)

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/157/cd/pdf/modulo_1_1_conceptos_basicos_de_Internet.pdf (consultada el 19 de febrero 2020)

http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Virtual/EducacionContinua/DipCurEnLin/Maestria/v1/actividades/seleccion/lec_prelectronicas.pdf (consultada el 19 de febrero 2020)

<http://abcolegiodeoccidente.yolasite.com/resources/Bloque%20IV%20%28Presentaciones%20Electr%C3%B3nicas%29.pdf> (consultada el 20 de febrero 2020)

<http://aulafacil.com> (consultada el 20 de febrero 2020)

<http://aulaclinic.es> (consultada el 21 de febrero 2020)

12. Diseño y/o Reestructuración.

Diseño:

Abarca Brito Araceli
Orlando Adame Villalobos.

Reestructuración:

Mayo 2015

Taboada Lomez Aarón

Reestructuración

Junio 2020

Abarca Brito Araceli
Cortez Corrales Fernando
Ma. Dolores Rosales Pantoja
López Román Abimael
Alejandro Solís Nava
Adriana Guadarrama Hernández

DIRECTORIO

DR. GUSTAVO URQUIZA BELTRÁN

Rector

MTRA. FABIOLA ÁLVAREZ VELASCO

Secretaria General

DR. JOSÉ MARÍO ORDÓÑEZ PALACIOS

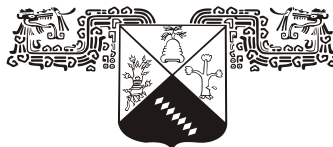
Secretario Académico

DRA. GABRIELA MENDIZÁBAL BERMÚDEZ

Directora de Educación Superior

MTRA. YAZMÍN ITZEL CAMILO CATALÁN

Jefa del Departamento de Estudios de Bachillerato



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS**