

1. Identificación de la Asignatura



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS *SECRETARÍA*
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
DEPARTAMENTO DE PROGRAMAS EDUCATIVOS DE BACHILLERATO

Plan de Estudios 2020

UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS

SEMESTRE: Primero

Taller de Computación I

CAMPO DISCIPLINAR: Comunicación

FECHA DE REVISIÓN:
Junio de 2020

N° de HORAS a la SEMANA: 3

No. CRÉDITOS: 3

Clave: CTCI1PU3

Formación: Básica

Asignatura: Obligatoria

Ciclo Escolar: Semestre Non 2025

2. Presentación:

a) Panorama general de la asignatura

La asignatura de Taller de Computación I se ubica en el Eje Formativo 4 Comunicación. 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 todos los aspectos de la esfera 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 alumno en el uso, manejo y aplicación de estas tecnologías, enfatizando en sus capacidades y actitudes personales para lograrlo.

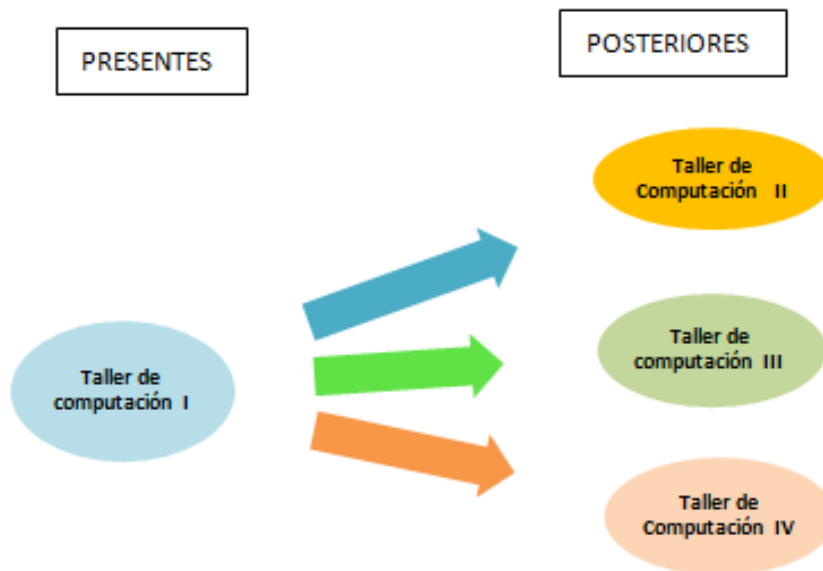
Esta asignatura se articula con el Perfil del Egresado, en lo correspondiente a los propósitos considerados en las categorías **Se expresa y se comunica**, **Piensa crítica y reflexivamente** y **Trabaja en forma colaborativa**

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 alumnos identifiquen su utilidad en su ámbito académico y en su vida cotidiana. La importancia del uso de los sistemas operativos, el diseño y elaboración de documentos en procesadores de textos, la aplicación de herramientas gramáticas y ortográficas, de elementos de edición y formato; se potencia su capacidad para insertar tablas, gráficos, imágenes, etc., para promover el logro de la Competencia que le permita comunicar y expresarse de manera adecuada mediante el uso de las TIC.

Taller de Computación I es importante en el Plan de Estudios 2020 del Bachillerato Propedéutico Universitario por la inmersión generalizada de los procesadores de textos 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 de programas didácticos y de consulta representan un gran potencial para los estudiantes de bachillerato, pues convierte a cualquier dispositivo electrónico 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 estudiante debe ser capaz de manejar referentes sobre la forma en que han evolucionado y la situación actual de las TIC; 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 estudiante 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 II	La asignatura proporciona al alumno los referentes sobre la forma en que han evolucionado y la situación actual de las TIC; además de comprender la importancia de aprovechar estas tecnologías para propiciar su desarrollo personal y el de la sociedad en general.
Taller de computación III	En el desarrollo de esta asignatura se promueve en el estudiante la cultura del aprendizaje autónomo, para recopilar, organizar, analizar, seleccionar, sistematizar, aplicar y compartir la información –manejo y uso-, la adquisición de nuevos conocimientos y su aplicación en su vida cotidiana.
Taller de computación IV	Se da 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.

c) Directrices metodológicas:

Para el Plan de Estudios, se considera a la competencia como ese despliegue de recursos conceptuales, procedimentales, actitudinales que estando frente a una necesidad, el individuo busca solventar con ciertos criterios de exigencia o calidad previamente establecidos, a través de ejecuciones o exhibiciones observables y evaluables a partir de indicadores y determinados propósitos. Los programas derivados de este Plan tienen el propósito de centrar el aprendizaje en el estudiante, el desarrollo de competencias y situaciones didácticas generadoras de necesidades.

Bajo este enfoque se hacen exigibles algunas transformaciones:

De la práctica docente: El docente es un generador de necesidades que activen las competencias del estudiante, tanto las que ya tiene en su haber como las que se deben perfeccionar, modificar, regular, etc., a través del Plan de Estudios y el programa de asignatura. Los estudiantes poseen aprendizajes y competencias previamente adquiridas.

De la planeación: La tarea de ordenar las clases creando situaciones didácticas donde se manifiesten y se evidencien las competencias genéricas, disciplinares y profesionales.

De los modelos evaluativos: En este enfoque los modelos cuantitativos como los cualitativos coexisten, se diversifican y se complementan para ofrecer exactitud, objetividad, factibilidad y equidad al evaluar el desempeño del estudiante, la funcionalidad del plan de estudios y los programas, el desempeño del docente, y otros componentes curriculares.

La asignatura de Taller de Computación II, propone generar situaciones didácticas o de aprendizaje en las que se ubique a los estudiantes en escenarios, lo más cercano a la realidad, al utilizar la computadora o dispositivo digital, como una herramienta que le permita obtener habilidades para el entorno en que se desenvuelve.

3. Propósito de la asignatura.

Aplicar sus habilidades y destrezas en el manejo de los componentes de un equipo de cómputo, sistemas operativos, elaboración de documentos de texto, a través del uso de las herramientas y aplicaciones en un dispositivo electrónico, con el fin de darle utilidad en el ámbito académico, laboral y cotidiano.

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

COMPETENCIAS GENERICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES			
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II	B III	B IV
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	Sí

COMPETENCIAS GENERICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES			
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II	B III	B IV
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	Sí

COMPETENCIAS GENERICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES			
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II	B III	B IV
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	Sí

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BASICAS							
<i>Competencias disciplinares básicas a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II	B III	B IV
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	Sí

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS								
Competencias disciplinares extendidas a desarrollar en cada bloque					B I	B II	B III	B IV
Campo disciplinar 5	Comunicación	12. 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	Sí

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

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:

- **Tecnológicos**

Computadoras actualizadas con software adecuado e internet, cañón, así como *hardware* para identificar los componentes de una PC, material digital, dispositivo de almacenamiento

- **Físicos**

Aula de cómputo bien iluminada y ventilada, Instalación eléctrica adecuada, aire acondicionado.

- **Naturales**

Uso de la luz natural

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

En la asignatura de Taller de Computación I se pretende equilibrar los niveles de conocimiento que se ha propuesto alcanzar; en la construcción de conocimientos para esta asignatura el saber hacer o saber procedimental, será fundamental pues es necesario un conjunto de acciones ordenadas y dirigidas hacia la consecución de una actividad determinada que requiera el apoyo de las TIC, también comprende un proceso de desarrollo-elaboración donde el bachiller selecciona, organiza y transforma la información que recibe de muy diversas fuentes, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previos, donde las herramientas informáticas facilitarán esa tarea. En el proceso enseñanza-aprendizaje el bachiller debe ser capaz de construir representaciones mentales a través de imágenes o textos, y con la ayuda de las TIC elaborar representaciones gráficas para ser presentadas ante un grupo. Para el logro de los propósitos de cada unidad, será indispensable.

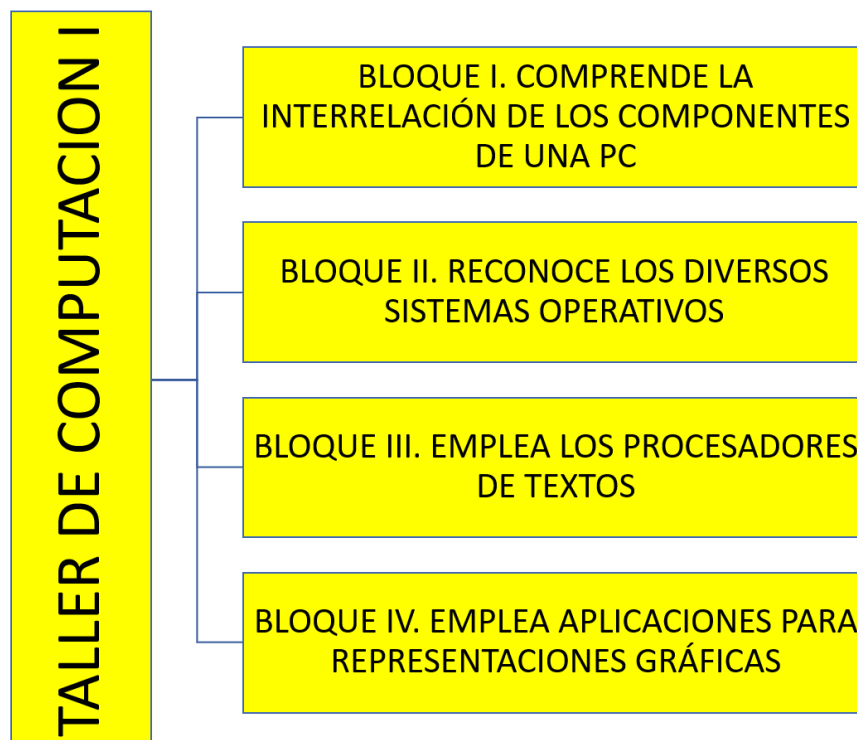
Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
I	Declarativo. “Saber qué”	Conoce los componentes de una PC y funcionamiento	Multiestructural. Describir las generaciones de una PC y los componentes de la PC. Relacional. Comprender la interrelación de los componentes de la PC
	Procedimental. “Saber hacer”	Argumenta la interrelación de los componentes su y su funcionamiento en una PC.	
	Actitudinal – Valoral. “Saber ser”	Asume una actitud responsable en el manejo de la computadora.	

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
II	Declarativo. “Saber qué”	Distingue las herramientas en un Sistema Operativo y su función para realizar una determinada tarea.	Multiestructural. Combinar acciones en un sistema operativo (SO) para realizar una tarea. Relacional. Comparar las características y ventajas de los SO para determinar su eficiencia en realizar una misma función
	Procedimental. “Saber hacer”	Aplica las herramientas básicas de un sistema operativo libre y propietario	
	Actitudinal – Valoral. “Saber ser”	Admite la importancia del respeto a los derechos de autor, al trabajar con software libre y propietario de un sistema operativo.	

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
III	Declarativo. "Saber qué"	Conoce la función de los íconos en un procesador de texto para dar diseño y formato a un documento	Multiestructural. Combinar funciones de los iconos de un procesador de texto (PT) para dar formato y diseño a un documento Relacional. Aplicar su habilidad adquirida en el manejo de un Procesador de Texto para dar formato y diseño a un documento
	Procedimental. "Saber hacer"	Aplica su habilidad y destreza para dar formato y diseño a un documento mediante un procesador de texto	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Usa de manera responsable el trabajo con software libre y propietario	

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
IV	Declarativo. "Saber qué"	Identifica las funciones necesarias para diseñar una representación gráfica.	Multiestructural. Combinar herramientas de dibujo para realizar la representación gráfica. Relacional. Aplicar conocimientos de herramientas de dibujo para diseñar una representación gráfica
	Procedimental. "Saber hacer"	Aplica técnicas y métodos para elaborar una representación gráfica apropiadas a su entorno	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Se responsabiliza al utilizar aplicaciones de representación graficas adecuadas a su entorno	

7. Estructura de los bloques.



8. Situación didáctica

BLOQUE I. Comprende la interrelación de los componentes de una PC	6 Horas
--	----------------

PROPÓSITO: Conocer la estructura de un equipo de cómputo, mediante el análisis de los avances tecnológicos actuales, con la finalidad de comprender la relación de los componentes de la PC

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.

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
	1. Identifica las generaciones de la computación, características y ventajas para el ser humano 2. Identifica los componentes de la PC y la función que llevan a cabo para el adecuado funcionamiento 3. Distingue entre Hardware y Software	4. Relaciona la evolución de la computadora a través de las generaciones hasta los equipos que existen en la actualidad 5. Reconoce los componentes de la PC y su interrelación 6. Clasifica el Hardware y el software	7. Asume una actitud responsable en el uso de una computadora

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

1. Elabora de manera colaborativa una **línea de tiempo** de la evolución de las computadoras.
2. Elabora de manera colaborativa un **mapa conceptual** sobre la estructura de la PC, incluyendo definición y funcionamiento.
3. Elabora un mapa mental de la clasificación del Hardware
4. Completan los mapas conceptuales de Hardware y Software

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (5 Horas):	PRODUCTO (1 Horas):
<p>INICIO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se realiza la presentación y el encuadre de la materia, los criterios y elementos para la evaluación y acuerdos para el mayor aprovechamiento posible a través del semestre. 2. Lluvia de ideas sobre los conocimientos previos de la computación <p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga la historia y generaciones de computadoras 2. Investiga los elementos básicos de una PC, conceptos de Hardware, Software y los dispositivos de Entrada, Salida, Entrada-Salida, Procesamiento y Comunicación. 3. Completa los mapas conceptuales de Hardware y Software <p>Actividad Integradora: En equipos elaboran una maqueta de la PC de material reciclado</p>	<p>CIERRE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora una línea del tiempo de las generaciones de las computadoras. 2. Elabora mapa conceptual de la estructura de la PC 3. Elabora un mapa mental de la clasificación del Hardware <p>Actividad Integradora: Exponen la maqueta elaborada</p>

9. EVALUACIÓN

Diagnóstica: Considera los conocimientos previos con los que el alumno cuenta antes de iniciar el programa. En plenaria los estudiantes expresan de forma verbal su opinión de la evolución de la computación.

Formativa:

Este tipo de evaluación detecta los progresos en la adquisición del conocimiento del alumno en el empeño mostrado durante la elaboración y entrega de sus actividades propuestas para este bloque

Sumativa: Refleja el logro de los propósitos, se acude a la nota numérica, para determinar el grado de aprendizaje del alumno, mediante el examen escrito y entrega de la actividad integradora.

Formas de evaluación:

Durante el primer bloque se ejecutará la:

Autoevaluación: Mediante una lista de cotejo el alumno autoevaluará sus conocimientos sobre los temas vistos en el bloque.

Coevaluación: A través de una rúbrica, se evaluará la maqueta realizada por otros equipos

Heteroevaluación: Mediante listas de verificación se evaluarán los productos: línea de tiempo, mapas conceptuales y mentales, tabla comparativa y examen escrito sobre los temas vistos en el bloque.

BLOQUE II. Reconoce los diversos sistemas operativos	12 Horas
---	-----------------

PROPÓSITO: Utilizar los sistemas operativos libre y propietario, mediante sus comandos y herramientas de acuerdo a las necesidades de su vida cotidiana, académica y laboral.

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.

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

	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
TABLA DE SABERES	1. Identifica las características principales de los sistemas operativos y la función que llevan a cabo para el adecuado funcionamiento en una PC. 2. Asimila los pasos a seguir en una PC, para abrir y cerrar sesión en los sistemas operativos 3. Identifica el uso de teclado y mouse en un sistema operativo 4. Define los conceptos de programa, archivo y carpeta. 5. Conoce los tipos de virus informáticos y sus efectos. 6. Identifica las características del software antivirus en la erradicación de virus informáticos 7. Define qué es la compresión y descompresión de archivos.	8. Clasifica los sistemas operativos de una PC. 9. Aplica acciones de iniciar y cerrar sesión de trabajo en un sistema operativo 10. Experimenta el uso de teclado y mouse en un sistema operativo. 11. Representa programas, carpetas y archivos 12. Aplica las herramientas del software antivirus que permitan verificar y eliminar virus informáticos. 13. Aplica medidas de seguridad para la protección de su información: Uso de antivirus, respaldos y empleo de contraseñas. 14. Aplica las herramientas del software que permitan comprimir y descomprimir archivos.	15. Respeta el trabajo de sus compañeros en la elaboración de sus productos. 16. Se responsabiliza sobre el manejo de su información. 17. Reconoce la importancia del trabajo con sistemas operativos en una PC.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

1. Elabora de manera colaborativa un **reporte** del funcionamiento de un sistema operativo
2. Elabora **manual de procedimientos** de eliminación de virus informático y compresión de archivos
3. **Ejercicios prácticos** donde utiliza las herramientas de los sistemas operativos libre y propietario.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (10 Horas):	PRODUCTO (2 Horas):
<p>INICIO: 1. A través de una lluvia de ideas se exploran los conocimientos previos de los alumnos en el tema de sistemas operativos, virus y antivirus.</p> <p>DESARROLLO: 1. Investiga el funcionamiento de los comandos y herramientas de los sistemas operativos, funciones de teclado y mouse, carpetas, archivos y programas 2. Investiga las características de los virus y antivirus más conocidos actualmente. 3. Investiga los conceptos de comprimir y descomprimir archivos. 4. Elabora reporte de operación y funcionamiento de los sistemas operativos. 5. Realiza actividades prácticas de los comandos y herramientas utilizados en los sistemas operativos 6. Realiza actividad práctica en el software para erradicar virus informático 7. Realiza actividad práctica en el software para comprimir y descomprimir archivos.</p> <p>Actividad Integradora: Elabora una tabla comparativa con las ventajas y desventajas de los sistemas operativos libre y propietario.</p>	<p>CIERRE: 1. Entrega reporte de operación y funcionamiento de los sistemas operativos 2. Entrega manual de procedimientos de virus informático y compresión de archivos. 3. Entrega portafolio de evidencias electrónico de las actividades realizadas en los sistemas operativos.</p> <p>Actividad Integradora: Presenta de manera grupal una tabla comparativa con las ventajas y desventajas de los sistemas operativos libre y propietario.</p>
9. EVALUACIÓN	
<p>Diagnóstica: Considera los conocimientos previos con los que el alumno cuenta antes de iniciar el tema de Sistemas operativos. En lluvia de ideas los alumnos expresan su opinión de los sistemas operativos considerando los avances tecnológicos.</p> <p>Formativa: Este tipo de evaluación detecta los progresos en la adquisición del conocimiento del alumno a través del empeño en elaboración de sus actividades propuestas y entrega de portafolios de evidencias digital</p> <p>Sumativa: Refleja el logro de los propósitos, se acude a la nota numérica, para determinar el grado de aprendizaje del alumno, a través del examen escrito y la entrega de la actividad integradora.</p> <p>Formas de evaluación: Durante el segundo bloque se ejecutará la:</p> <p>Autoevaluación: Mediante una lista de cotejo el alumno autoevaluará sus conocimientos sobre los temas vistos en el bloque.</p> <p>Coevaluación: A través de una escala estimativa evaluará las aportaciones de otro compañero en la construcción de la tabla comparativa de los sistemas operativos</p> <p>Heteroevaluación: Mediante listas de cotejo se evaluarán los productos: Reporte, manual de procedimientos, portafolio de evidencias electrónico y examen escrito sobre los temas vistos en el bloque.</p>	

BLOQUE III. Emplea los procesadores de textos		21 Horas	
PROPÓSITO: Producir documentos electrónicos mediante el empleo de procesadores de textos para expresarse, comunicarse y elaborar prácticas diversas.			
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.			
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
	1. Define qué es un procesador de texto, su utilidad y sus principales funciones. 2. Identifica el ambiente de trabajo de los procesadores de textos y los elementos que lo integran (menús, barras y área de trabajo) 3. Identifica las principales combinaciones de teclas para el acceso a fichas, menús y comandos. 4. Identifica las herramientas que permitan dar formato al párrafo y al texto. 5. Identifica los comandos correspondientes al manejo de archivo. 6. Reconoce los comandos en la edición de documentos: corrector ortográfico, Formato, Encabezado y pie de página, Referencias y correspondencia, inserción de gráficas, tablas, numeración y viñetas, editor de ecuaciones y herramientas gráficas. 7. Reconoce las medidas de seguridad para proteger un documento.	8. Comprende las ventajas y aplicaciones de un procesador de textos. 9. Planea y organiza la información para producir un documento con ayuda de un procesador de textos. 10. Aplica las operaciones básicas (Iniciar, abrir, guardar, cerrar y salir). 11. Emplea las funciones de edición. 12. Aplica formato de texto, de párrafo y configuración de página a un documento. 13. Produce textos usando las herramientas del procesador de textos (formato de texto, estilos, bordes y sombreado, gráficos, columnas, tablas, SmartArt, imágenes, objetos, formas, hipervínculos, etc.) para comunicarse 14. Aplica revisión ortográfica y gramatical a documentos 15. Establece contraseñas como medida de seguridad en los documentos 16. Opera las opciones de impresión de un documento.	17. Respeta los derechos de autor en la elaboración de sus documentos digitales, con la información que utiliza. 18. Promueve la creatividad en la elaboración de documentos digitales, al emplear diversos formatos y el uso de herramientas del software.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS	
1. Elabora una Mapa Conceptual en el procesador de Textos de la definición, características, ventajas y aplicaciones de los procesadores de textos. 2. Crea un esquema de las cintas de menú, grupos, iconos y combinación de teclas del método abreviado más usuales. 3. Da formato y diseño a las prácticas otorgadas por el docente 4. En equipos de 4 integrantes participan en el juego lúdico "Basta" con temas relacionados con sus asignaturas (elemento de la tabla periódica, verbo en pasado, Valor, Término matemático, seres vivos, término informático, personaje histórico, etc.) 5. Elabora una tira cómica y prácticas con diseño SmartART 6. Crea documentos en los que se exprese y se comunique con palabras propias (por ejemplo, personaje favorito, tradición que más le agrade, carta a mí mismo, nota periodística, etc.) 7. Portafolio de evidencias con los ejercicios prácticos donde aplica las herramientas de los procesadores de texto libre y propietario.	
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	
PROCESO (18 Horas):	PRODUCTO (3 Horas):

<p>INICIO:</p> <p>1. A través de una lluvia de ideas se exploran los conocimientos previos de los alumnos en el tema de procesadores de texto y aplicaciones web.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>1. Investiga el funcionamiento de las fichas, menús y comandos de la ventana de trabajo los procesadores de textos, libre, propietario y en línea</p> <p>2. Investiga las combinaciones de teclas básicas en los procesadores de texto para ejecutar los comandos.</p> <p>3. Da formato y diseño a las prácticas otorgadas por el docente</p> <p>4. En equipos de 4 integrantes participan en el juego lúdico “Basta” con temas relacionados con sus asignaturas (elemento de la tabla periódica, verbo en pasado, Valor, Término matemático, seres vivos, término informático, personaje histórico, etc.)</p> <p>5. Crea documentos en los que se exprese y se comunique con palabras propias (por ejemplo, personaje favorito, tradición que más le agrade, carta a mí mismo, nota periodística, etc.)</p> <p>6. Crea documentos digitales de texto mediante los procesadores de textos en línea</p> <p>Actividad Integradora: En equipos elaboran un folleto quincenal llamado “Acontecer estudiantil en la que de manera creativa plasmen los eventos que suceden en su escuela, o un folleto para promover a su institución.</p>	<p>CIERRE:</p> <p>1. Elabora una Mapa Conceptual en el procesador de Textos de la definición, características, ventajas y aplicaciones de los procesadores de textos.</p> <p>2. Crea un esquema de las cintas de menú, grupos, iconos y combinación de teclas del método abreviado más usuales de los procesadores de texto libre, propietario y en línea.</p> <p>3. Elabora una tira cómica y prácticas con diseño SmartART</p> <p>4. Entrega el portafolio de evidencias.</p> <p>Actividad Integradora: Presentan los folletos realizados.</p>
--	--

9. EVALUACIÓN

Diagnóstica: Considera los conocimientos previos del alumno antes de iniciar el tema de Procesadores de texto. Mediante lluvia de ideas los alumnos expresan su opinión de los procesadores de texto considerando los avances tecnológicos.

Formativa:

Este tipo de evaluación detecta los progresos en la adquisición del conocimiento del alumno a través del desempeño mostrado en la elaboración y entrega de los productos propuestos para el tema de procesadores de texto.

Sumativa: Refleja el logro de los propósitos, se acude a la nota numérica, para determinar el grado de aprendizaje del alumno, mediante un examen escrito y la entrega de la actividad integradora.

Formas de evaluación:

Durante el tercer bloque se ejecutará la

Autoevaluación: Mediante una lista de cotejo el alumno autoevaluará sus conocimientos sobre los temas del bloque.

Coevaluación: A través de una lista de verificación evaluarán los folletos de otro equipo.

Heteroevaluación: Mediante listas de verificación se evaluarán los productos: Mapa conceptual, esquema, prácticas otorgadas, tira cómica, portafolio de evidencias electrónico y examen escrito sobre los temas vistos en el bloque.

BLOQUE IV. Emplea aplicaciones para representaciones gráficas		6 Horas	
PROPÓSITO: Utilizar la herramienta de representación gráfica, a través de sus comandos e iconos, con la finalidad de aplicarlo en las diferentes asignaturas.			
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.			
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

	<p>1. Define el concepto y ventajas de la herramienta de representación gráfica. (mapa conceptual, diagrama de flujo, mapas mentales u otro)</p> <p>2. Identifica el entorno de trabajo de la herramienta de representación gráfica.</p> <p>3. Identifica los iconos y comandos de la herramienta de representación gráfica.</p> <p>(aplicación para la elaboración de: mapa conceptual, diagrama de flujo, mapa mental u otro)</p>	<p>4. Explora los elementos del entorno de trabajo de la herramienta de representación gráfica</p> <p>5. Aplica los iconos y comandos de la herramienta de representación gráfica (aplicación para la elaboración de: mapa conceptual, diagrama de flujo, mapas mentales u otro)</p>	<p>6. Trabaja de manera responsable en el uso y aplicación de los iconos y comandos del software de representación gráfica</p>
--	---	--	--

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

1. Elabora mapa mental de la herramienta de representación gráfica
2. Elabora de manera colaborativa un **reporte** del entorno de trabajo de la herramienta de representación gráfica
3. Portafolio de evidencias con los **ejercicios prácticos** donde aplica los comandos e iconos de la herramienta de representación gráfica

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (5 Horas):	PRODUCTO (1 Horas):
<p>INICIO:</p> <p>1. A través de una lluvia de ideas se exploran los conocimientos previos de los alumnos en el tema de herramienta de representación gráfica.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>1. Investiga el concepto y características de la herramienta de representación gráfica (mapa conceptual, diagrama de flujo, mapas mentales u otro), señalada por el profesor</p> <p>2. Elabora reporte de operación y funcionamiento de iconos, comandos y barras de herramientas del entorno de trabajo de la herramienta de representación gráfica, (aplicación para la elaboración de: mapa conceptual, diagrama de flujo, mapa mental u otro)</p> <p>3. Realiza actividad práctica en donde aplique los comandos e iconos de la herramienta de dibujo y representación. (aplicación para la elaboración de: mapa conceptual, diagrama de flujo, mapas mentales u otro)</p> <p>Actividad Integradora: Elabora un ejercicio en la herramienta de representación gráfica señalada por el docente sobre un tema de su interés.</p>	<p>CIERRE:</p> <p>1. Entrega un mapa mental del concepto y características de las herramientas de representación gráfica</p> <p>2. Entrega un reporte del entorno de trabajo de la herramienta de representación gráfica (iconos, comandos, barras de herramientas).</p> <p>3. Entrega portafolio de evidencias electrónico con las actividades realizadas en la herramienta de representación gráfica. (aplicación para la elaboración de: mapa conceptual, diagrama de flujo, mapas mentales u otro)</p> <p>Actividad Integradora: Presenta actividad elaborada en la herramienta de representación gráfica sobre un tema de su interés, entregando digital e impreso.</p>

9. EVALUACIÓN

Diagnóstica: Considera los conocimientos previos del alumno antes de iniciar el tema de Herramientas de dibujo y representación. Mediante lluvia de ideas los alumnos expresan su opinión de las herramientas de representación gráfica considerando los avances tanto en hardware como en software.

Formativa:

Este tipo de evaluación detecta los progresos en la adquisición del conocimiento del alumno a través del desempeño mostrado en la elaboración y entrega de los productos propuestos para el tema de herramientas de representación gráfica.

Sumativa: Refleja el logro de los propósitos, se acude a la nota numérica, para determinar el grado de aprendizaje del alumno examen escrito y actividad integradora.

Formas de evaluación: Durante el cuarto bloque se ejecutará la:

Autoevaluación: Mediante una lista de cotejo autoevaluará sus conocimientos sobre los temas del bloque.

Coevaluación: A través de una escala estimativa evaluará una actividad práctica de las herramientas representación gráfica de un compañero.

Heteroevaluación: Mediante listas de verificación se evaluarán los productos: mapa mental, reporte, portafolio de evidencias y examen escrito sobre los temas vistos en el bloque

10. Materiales y recursos generales a emplear.

A) Material didáctico: Presentaciones de Diapositivas, Manuales de usuario del software sugerido, Ejercicios prácticos propuestos por el docente, Manual de operación elaborado por la academia Interescolar.

B) Recursos: Cartulinas, Marcadores o plumones, Cinta adhesiva, Lápices de colores, Computadora personal o Computadora portátil (laptop), Software sugerido, Dispositivo emisor de imágenes digitales (cañón), Impresora, Dispositivos de almacenamiento USB.

11. Fuentes de información.

a) Bibliográfica

- Básica.

Manual de Taller de Computación I, elaborados por la Academia Interescolar de Computación.

Dr. Simón Mochón Cohén. Word, Excel, Power Point, Editorial McGraw Hill.

Marco Antonio Tiznado Santana, Informática (2ª Edición), McGraw Hill Interamericana, México, 2004.

- Complementaria.

Manual de Microsoft office 2016

Manual de Microsoft office 2019

Manual de Openoffice 4.1

- Por competencias

Ibañez Carrasco Patricia, García Torres Gerardo, Informática I con Enfoque en competencias, Cengage Learning, 2009

b) Web.

<http://www.openoffice.org> (última consulta: febrero2020)

<http://www.aulaclie.es> (última consulta: febrero 2020)

<http://aulafacil.com> (última consulta: febrero 2020)

12. Diseño y/o Reestructuración.

Diseño:

Ibarra Robles Miguel Angel

Adame Villalobos Orlando

Reestructuración:

Mayo 2015

Abarca Brito Araceli

Reestructuración:

Junio 2020

Abarca Brito Araceli

Cortez Corrales Fernando

Guadarrama Hernández Adriana

López Román Abimael

Solís Nava Alejandro

Solís Pantoja Mara Dolores

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**

Indicadores / Niveles de desempeño (Evidencias)	Principiante	Intermedio	Avanzado	Adecuado a los propósitos de la asignatura
Identificación de funciones principales de los programas.	Muestra falta de conocimiento de cada uno de los temas de la asignatura.	Identifica la utilidad y función de algunos temas.	Se evidencia el conocimiento de los temas vistos en la asignatura.	Identifica cada uno de los programas y demás temas de la asignatura.
Dominio en los temas de la asignatura.	Falta de manejo de los programas, sistemas operativos, etc.	Habilidades básicas en la práctica de los temas de la asignatura.	Domina hábilmente los temas de la asignatura.	Muestra habilidad y destreza de los propósitos de la asignatura.
Identificación de la función de las barras, íconos y herramientas de los programas, sistemas operativos, etc.	Manejo sencillo de los elementos.	Es capaz de elaborar un documento sencillo.	Realizar un documento utilizando la mayor parte de los elementos de los programas, sistemas operativos, etc.	Maneja hábilmente cada una de las barras, íconos y demás herramientas de los programas, sistemas operativos, etc.
Identificación de las partes de un equipo de cómputo.	Identifica algunos elementos.	Identifica algunos elementos y logra relacionarlos funcionalmente con otros dentro de la PC.	Es capaz de identificar cada una de las partes y su relación con otras dentro de la PC.	Identifica cada parte y la ubica en la parte física del equipo. Tomando en cuenta la función-relación que tiene con otros elementos.