



**PROGRAMA DE ESTUDIOS PARA EL
DESARROLLO DE COMPETENCIAS**



1. Identificación de la asignatura

Taller de Computación I	SEMESTRE: Primero	N° de HORAS a la SEMANA: 3	No. CRÉDITOS: 3
	EJE FORMATIVO: Comunicación	FECHA DE REVISIÓN: Mayo del 2010	
	Asignatura: Obligatoria	Vigencia: Semestre Non 2013	

2. Presentación

En esta propuesta curricular el **enfoque es por competencias** y con el respaldo metodológico del constructivismo social, representado por L. Vigotsky, Piaget, J. y Ausubel, E. Lo trascendente de este enfoque es, entre otras cosas, que pasa del **aprendizaje de los temas** y contenidos al **desarrollo de competencias**, por tanto, a diferencia de los programas del Plan de Estudios anterior, donde se establecen temas generales, temas específicos, subtemas, sub-subtemas, y otros aspectos, en torno a los cuales se organiza la enseñanza y se acotan los conocimientos que se han de adquirir, a diferencia de ello, la presente está centrada en 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 y de valores, 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 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. Este cambio de visión se sustenta en la convicción de que los estudiantes no son una tabla 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 situaciones didácticas** donde se manifiesten y se evidencien las competencias genéricas, las disciplinares y las para-profesionales. La selección de competencias genéricas se va concretando desde los ejes

formativos, hasta el nivel de la planeación didáctica que tendrá que estar metodológicamente en correspondencia con el enfoque.

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 función sustantiva del bachillerato es entonces promover el desarrollo y fortalecimiento de las competencias 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, el bachillerato los retoma, los fortalece y diversifica, son competencias.

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 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.**

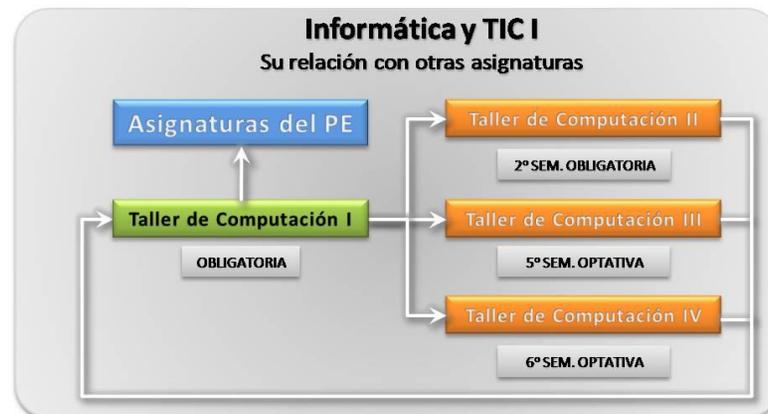
Los contenidos temáticos de la asignatura priorizan su aplicación para la solución de problemas a través de las TIC y los programas informáticos, de tal manera que los bachilleres identifiquen su utilidad en su ámbito académico y en su vida cotidiana. La importancia del uso de los sistemas operativos, 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 de 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 es importante en el Plan de Estudios 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 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 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 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.

La asignatura de Taller de Computación I se relaciona con las materias Taller de Computación II, III y IV, de segundo, quinto y sexto semestre, respectivamente, siendo las dos últimas optativas. Su relación es estrecha pues los contenidos temáticos están conectados de tal manera que el bachiller pueda desarrollarlos con los conocimientos y habilidades adquiridos en éste primer semestre. Además, Taller de Computación I es un soporte para el resto de las asignaturas del Plan de Estudios, pues facilita al alumno la elaboración de sus actividades y la investigación de los contenidos de dichas materias dentro de la Internet, así como en la presentación de las mismas con el apoyo de las TIC. En el mapa conceptual adjunto se presenta de manera gráfica la relación descrita.



3. Propósito de la asignatura

Demostrar dominio de las habilidades y destrezas adquiridas a lo largo del semestre en el manejo de computadoras con sistemas operativos Windows o Linux, identificará cada una de las partes que componen una computadora, así como desarrollar y presentar documentos elaborados en procesadores de texto, donde seleccionará y ejecutará los íconos correspondientes con el fin de que sea diseñado con el formato correspondiente; éstas habilidades y destrezas le serán de utilidad en el ámbito académico, laboral y cotidiano.

4. Competencias a las que contribuye

GENÉRICAS. De acuerdo al Perfil de Egreso del bachillerato universitario, consideradas dentro del Plan de Estudios del Nivel Medio Superior de la UEAM, se promoverán las siguientes competencias:

- Dada su necesidad, aplica estrategias comunicativas eficientes acorde con su interlocutor, el contexto escolar o productivo donde se desenvuelve y los propósitos que persigue.
- Maneja las TIC para servirse de ellas, para la búsqueda de información o bien para expresar ideas y optimizar tiempos y espacios, para interpretar la información recabada con un fin.
- Discrimina y evalúa fuentes de información, las jerarquiza en función de su relevancia y utilidad, con base en los propósitos que se ha fijado.
- Desarrolla innovaciones y propone soluciones creativas a problemas a través de métodos establecidos; ordena, jerarquiza información la relaciona acorde a propósitos definidos.
- Por interés propio define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción del conocimiento, identifica sus niveles de interés frente a los retos y actividades regulando sus reacciones frente a ellos.
- Frente a una necesidad define donde buscar herramientas y apoyos, en los aspectos procedimentales, conceptuales, afectivos, éticos y/o profesionales, a fin de solventarla.
- Articula saberes, procedimientos y actitudes de diversos campos y los transfiere a otros, ya de su entorno ocupacional o bien de su vida cotidiana.
- Participa en equipos diversos de manera efectiva, muestra actitudes propositivas define cursos de acción y justifica los pasos a seguir.

DISCIPLINARES. De acuerdo a las competencias disciplinares del Eje Formativo de Comunicación, el bachiller será capaz de:

- Localizar y ordenar distintos datos, ideas y conceptos expresados o implícitos en un texto.
- Expresar los antecedentes y la evolución del fenómeno de las TIC a nivel mundial y su impacto en la sociedad en su comunidad y en su entorno comunitario
- Mostrar dominio conceptual, procedimental y actitudinal sobre el uso y aplicaciones de los diferentes programas de la computadora y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como herramientas que optimizan su desarrollo académico, ocupacional y profesional de manera transversal
- Muestra pericia en el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información, procesar, interpretar y expresar ideas propias y de otros.
- Muestra respeto y actitudes proclives a los derechos de autor y la adquisición de licencias para el acceso a software informático de las TIC, argumenta cuando no lo logra.

5. Ambientes de aprendizaje

Es importante que los estudiantes desarrollen sus conocimientos, habilidades y destrezas relacionadas con la asignatura, dentro de una comprensión general de su entorno y del contexto socio-cultural en el que habitan, junto a la comprensión e identificación de los diversos ámbitos relacionados con el uso de las TIC. Conviene enfatizar la importancia de aprovechar la computadora como una herramienta de apoyo didáctico de gran utilidad en la implementación de estrategias para el aprendizaje cooperativo y la construcción de diversos procesos que permitan a los bachilleres reforzar el uso del lenguaje y la comunicación.

El ambiente para la generación del aprendizaje debe complementarse con el uso de esquemas gráficos, mapas conceptuales y mentales, presentación de diapositivas, y demás recursos que faciliten identificar los temas integradores y el aprendizaje de los contenidos de la asignatura. Se recomienda el desarrollo de lo anterior en el contexto de su relación con la

vida cotidiana y el entorno de los estudiantes; de tal manera que el papel del docente consista en ser un facilitador-guía del aprendizaje del bachiller que interrelacione tal contexto con el propósito de la materia Taller de Computación I.

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:

- Para el desarrollo de la asignatura debe considerarse un aula de cómputo para la práctica constante, físicamente acorde, equipada con computadoras actualizadas con software adecuado e internet, bien iluminada y ventilada. Así como *hardware* para identificar los componentes de una PC.
- 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.
- La dinámica de participación grupal debe ser en un clima de respeto a las opiniones convergentes y divergentes, asimismo debe propiciarse el trabajo en equipo, de colaboración grupal e individual, que genere la investigación autónoma y extraclase.
- 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.

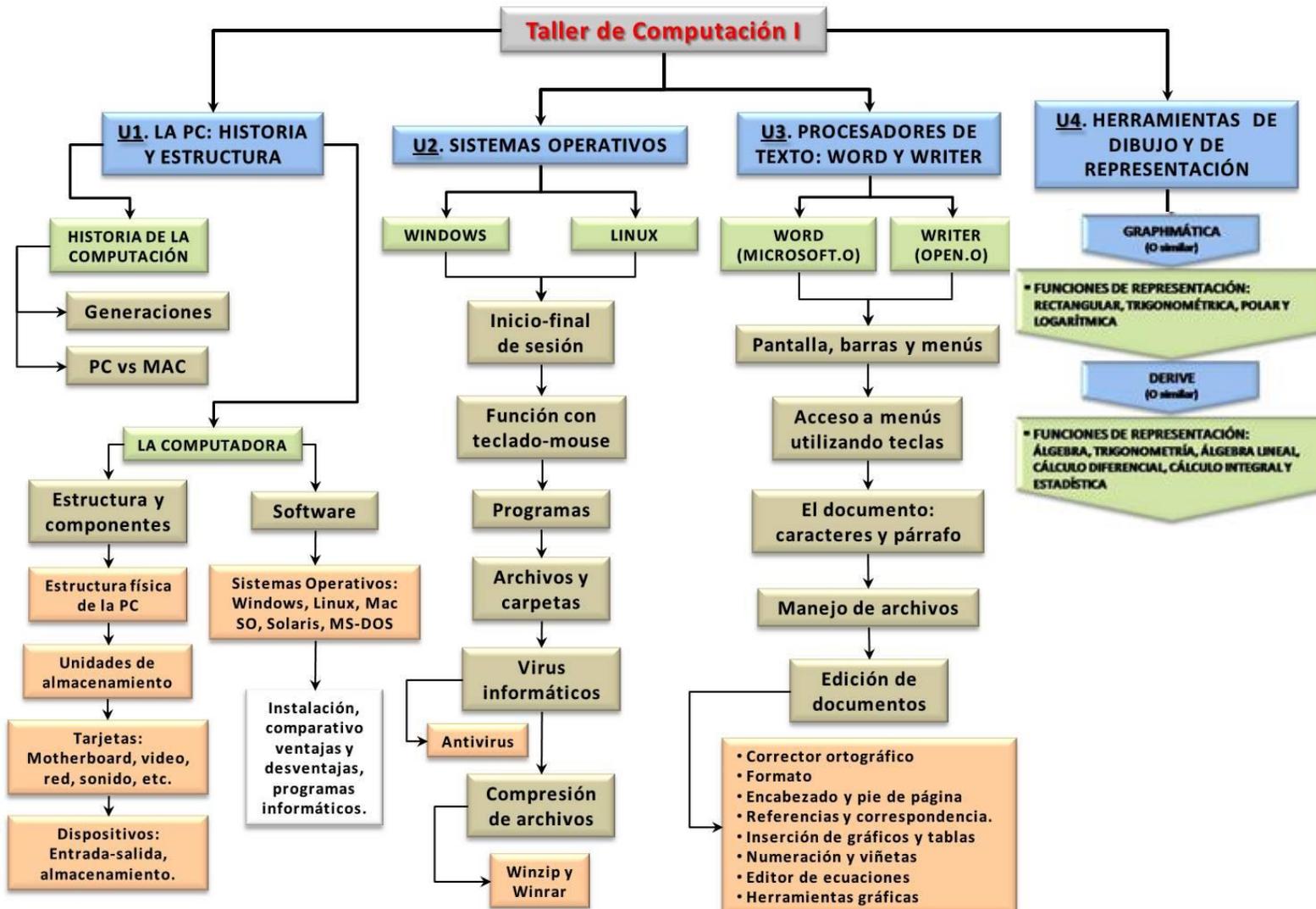
6. Naturaleza de la competencia

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	NIVEL DE APRENDIZAJE	TIPO DE CONOCIMIENTO
1	<p>Multiestructural. Describir y enumerar las generaciones de una PC y sus componentes.</p> <p>Relacional. Explicar las distintas características de las generaciones.</p>	<p>Declarativo. Su importancia radica en el conocimiento de los componentes de una PC y su función dentro de la misma.</p> <p>Procedimental. Habilidad para describir los componentes y su función en una PC.</p> <p>Actitudinal-valoral. Reconocer la importancia de las habilidades adquiridas para su vida cotidiana, académica y laboral.</p>
2	<p>Multiestructural. Combinar acciones en un sistema operativo (SO) para realizar una tarea.</p> <p>Relacional. Comparar las funciones de los SO para realizar una misma función.</p> <p>Abstracto ampliado. Reflexionar en torno a los SO para realizar una acción determinada.</p>	<p>Declarativo. Conocer los íconos más útiles en un SO y la función que realizan para realizar determinada tarea.</p> <p>Procedimental. Aplicar la metodología y técnica para realizar una acción secuencial en un SO.</p> <p>Actitudinal-valoral. Reconocer la importancia de las habilidades adquiridas para su vida cotidiana, académica y laboral.</p>
3	<p>Multiestructural. Combinar funciones de los iconos de un procesador de texto (PT) para dar formato a un texto.</p> <p>Relacional. Aplicar su habilidad en un PT para dar formato a un texto.</p> <p>Abstracto ampliado. Reflexionar en torno a un PT para seleccionar el más útil para sus fines.</p>	<p>Declarativo. Debe conocer la función de los íconos necesarios en un PT para dar formato al texto de un documento.</p> <p>Procedimental. Aplicar su habilidad y destreza para dar formato al texto de un documento.</p> <p>Actitudinal-valoral. Reconocer la importancia de las habilidades adquiridas para su vida cotidiana, académica y laboral.</p>
4	<p>Multiestructural. Combinar herramientas de dibujo para realizar la representación de una figura geométrica.</p> <p>Relacional. Aplicar conocimientos de herramientas de dibujo para diseñar una representación geométrica.</p>	<p>Declarativo. Reconocer las funciones necesarias para diseñar una representación geométrica en una herramienta de dibujo.</p> <p>Procedimental. Aplicar técnicas y métodos para elaborar una representación en una herramienta de dibujo.</p> <p>Actitudinal-valoral. Reconocer la importancia de las habilidades adquiridas para su vida cotidiana, académica y laboral.</p>

7. estructura de los bloques



SECUENCIA DIDÁCTICA (SD) ¹

¹ El Plan de Estudios propone un formato para situaciones didácticas.

ASIGNATURA	BLOQUE	HORAS SEMESTRE
TALLER DE COMPUTACIÓN I	1. LA PC: HISTORIA Y ESTRUCTURA	42
TEMA INTEGRADOR	NARCOTRÁFICO. Es un tema de interés para el bachiller, pues está inmerso en el México actual, así como en gran parte del entorno en donde vivimos y habitan los estudiantes. El tema tiene relación con las asignaturas de: Historia y Orientación Educativa.	
PROPÓSITO	El bachiller será capaz de describir las generaciones computaciones y sus respectivas características; así como demostrar dominio ante el grupo para identificar cada uno de los componentes que integran una computadora y explicar la función que lleva a cabo para el buen funcionamiento de una PC, para lo cual justificará el espacio físico que le corresponde en el equipo y su interrelación con el resto del <i>hardware</i> .	
CATEGORÍAS	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa y se comunica. • Aprende en forma autónoma. • Trabaja en forma colaborativa y responsable en el aula, la escuela y su comunidad. 	
COMPETENCIAS GENÉRICAS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maneja las TIC para servirse de ellas, para la búsqueda de información o bien para expresar ideas y optimizar tiempos y espacios, para interpretar la información recabada con un fin. ▪ Por interés propio define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción del conocimiento, identifica sus niveles de interés frente a los retos y actividades regulando sus reacciones frente a ellos. ▪ Frente a una necesidad define donde buscar herramientas y apoyos, en los aspectos procedimentales, conceptuales, afectivos, éticos y/o profesionales, a fin de solventarla. ▪ Participa en equipos diversos de manera efectiva, muestra actitudes propositivas define cursos de acción y justifica los pasos a seguir. 	
COMPETENCIAS DISCIPLINARES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresar los antecedentes y la evolución del fenómeno de las TIC a nivel mundial y su impacto en la sociedad en su comunidad y en su entorno comunitario. ▪ Muestra pericia en el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información, procesar, interpretar y expresar ideas propias y de otros. ▪ Muestra respeto y actitudes proclives a los derechos de autor y la adquisición de licencias para el acceso a software informático de las TIC, argumenta cuando no lo logra. 	
AMBIENTES DE APRENDIZAJE		
La generación del aprendizaje debe guiarse con el uso de esquemas gráficos, mapas conceptuales y mentales, presentación de diapositivas, facilitando el aprendizaje de los contenidos temáticos. El tema integrador adecuará el desarrollo de los temas con la vida cotidiana y el entorno del bachiller. Los siguientes ambientes de aprendizaje irán encaminados a lograr tal objetivo:		

- Aula de cómputo para la práctica constante, físicamente acorde, equipada con computadoras con software adecuado a los contenidos; dicha aula bien iluminada y ventilada. Así como *hardware* para identificar los componentes de una PC, de ser posible, piezas utilizadas en las pasadas generaciones computacionales.
- 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.
- La dinámica de participación grupal debe ser en un clima de respeto a las opiniones convergentes y divergentes, asimismo debe propiciarse el trabajo en equipo, de colaboración grupal e individual, que genere la investigación autónoma y extraclase.
- 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.

B1	LA PC: HISTORIA Y ESTRUCTURA	HORAS BLOQUE	5
TEMA		SUBTEMA (S)	
Historia de la Computación		<ul style="list-style-type: none"> • Generaciones. • PC vs MAC. 	
La computadora		<ul style="list-style-type: none"> • Estructura y componentes <ul style="list-style-type: none"> - Estructura física de la PC. - Unidades de almacenamiento. - Tarjetas: motherboard, video, red, sonido, etc. - Dispositivos: entrada, salida, almacenamiento. • Software <ul style="list-style-type: none"> - Sistemas operativos: Windows, Linux, Mac SO, Solaris, MS-DOS. 	
NIVEL DE CONOCIMIENTO		TIPO DE CONOCIMIENTO	
<p>Multiestructural. Describir y enumerar las generaciones de una PC y sus componentes.</p> <p>Relacional. Explicar las distintas características de las generaciones.</p>		<p>Declarativo. Su importancia radica en el conocimiento de los componentes de una PC y su función dentro de la misma.</p> <p>Procedimental. Habilidad para describir los componentes y su función en una PC.</p> <p>Actitudinal-valoral. Reconocer la importancia de las habilidades adquiridas para su vida cotidiana, académica y laboral.</p>	
SE PROMUEVEN:			

CONOCIMIENTOS	Científico, técnico, empírico, factual, conceptual.
HABILIDADES	Cognitivas, investigación, asertividad, definir un problema, evaluación de soluciones.
ACTITUDES	Integradora, colaborativa, autónoma, organizacional, científica.
VALORES	Tolerancia, ética, libertad, diversidad, unidad, solidaridad.

ACTIVIDADES DE LA SD		
APERTURA (1 HORA)	DESARROLLO (3 HORAS)	CIERRE (1 HORA)
<p>Se realiza el encuadre de la unidad, su importancia para el conocimiento de la PC, sus componentes y la función que lleva a cabo para el adecuado funcionamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A seis alumnos voluntarios, el facilitador les cuestiona sobre lo siguiente: ¿Qué factores inciden en el aumento del narcotráfico en los últimos años? ¿Cuáles son las partes involucradas en el tema del narcotráfico? • Se organizan equipos con un representante para dar respuesta grupal a los cuestionamientos. • En equipo investigar las generaciones computacionales, características y las ventajas para los seres humanos. • En equipo investigar los componentes de una PC y su función. <p>Productos obtenidos: Información de la percepción del estudiante sobre el tema del</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El facilitador expone en diapositivas de PowerPoint (PPT) las generaciones de la computación, sus características y que tareas han venido facilitando al ser humano. Durante la exposición se cuestiona a los equipos que tipo de componentes han permitido el aumento del narcotráfico, tal como la evolución y las necesidades humanas han derivado en la modernización de la computadora. • Con las partes de una PC a la vista del grupo, se reparte por equipo cada una, que se discuta en su interior, y enseguida el líder pase a exponer que es y que función realiza en una PC, así como su interrelación con otras piezas. Se cuestiona a cada equipo, que relación encuentran entre cada parte de la PC y los elementos del narcotráfico. Identificando que en conjunto permiten el 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición en equipo de las generaciones de la computación y de las partes que integran una PC, considerando su función e integración con otras piezas del equipo. • Por equipo elaborar un manual del procedimiento para reconocer la estructura de una PC, sus funciones y su importancia para el buen rendimiento del equipo. • El grupo determinará si hubo omisiones de información de cada equipo. • En forma individual cada alumno entregará un mapa conceptual de las generaciones de la computación. • Cada uno entregará un gráfico con la estructura de una PC, integrando cada pieza y su función. <p>Productos obtenidos: Información individual y grupal de los contenidos abordados en la unidad.</p> <p>Actividades: Exposición general de los contenidos</p>

<p>narcotráfico. Actividades: Preguntas y respuestas a participantes. Discusión grupal sobre actividades de los elementos del narcotráfico. Investigar por equipo las generaciones computacionales y los componentes de una PC y su función. Actividades y productos evaluables: Participación en equipo, individual y grupal. Documento transcrito. Evaluación: Diagnóstica Materiales, bibliografía y equipo: Libros de historia de la computación, navegador, procesador de textos.</p>	<p>funcionamiento de ambos aspectos. Productos obtenidos: Las generaciones de la computación, características de la evolución y las ventajas para el ser humano. Información de los componentes de una PC, cual es su función en el equipo y su interrelación con otras piezas del mismo. Actividades: Preguntas y respuestas a participantes. Discusión grupal sobre el <i>hardware</i> de una PC, que función tiene y con que piezas se interrelaciona. Exposición del líder de cada equipo de las conclusiones grupales sobre cual es el componente que expone y su función en una PC. Actividades y productos evaluables: Participación en equipo, individual y grupal. Documento transcrito. Evaluación: Formativa Materiales, bibliografía y equipo: Libros de historia de la computación y sobre la estructura y componentes de una PC, computadora con navegador, PPT, navegador, procesador de textos.</p>	<p>de la unidad. Discusión grupal e interrelación con la información expuesta por los equipos. Entrega de trabajos relacionados a los temas de la unidad, individual y por equipo. Actividades y productos evaluables: Participación en equipo y grupal. Documento transcrito. Evaluación: Sumativa Materiales, bibliografía y equipo: Libros de historia de la computación y sobre la estructura y componentes de una PC, computadora con navegador, PPT, navegador, procesador de textos.</p>
---	--	---

ASIGNATURA		BLOQUE	HORAS SEMESTRE
TALLER DE COMPUTACIÓN I		2. SISTEMAS OPERATIVOS	42
TEMA INTEGRADOR		<p>NARCOTRÁFICO. Para esta unidad se construyen actividades en las que se formularán acciones que son aplicables para el buen manejo de un Sistema Operativo y las tareas que son indispensables para evitar verse inmerso en las redes del narcotráfico. El tema tiene relación con las asignaturas de: Historia y Orientación Educativa.</p>	
PROPÓSITO	El alumno demostrará dominio en el manejo de los sistemas operativos Windows y Linux, comparando, analizando y explicando ventajas y desventajas para utilizar uno u otro sistema de acuerdo a necesidades de su vida cotidiana, académica y laboral.		
CATEGORÍAS	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa y se comunica. • Piensa crítica y reflexivamente. • Aprende en forma autónoma. • Trabaja en forma colaborativa y responsable en el aula, la escuela y su comunidad. 		
COMPETENCIAS GENÉRICAS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maneja las TIC para servirse de ellas, para la búsqueda de información o bien para expresar ideas y optimizar tiempos y espacios, para interpretar la información recabada con un fin. ▪ Discrimina y evalúa fuentes de información, las jerarquiza en función de su relevancia y utilidad, con base en los propósitos que se ha fijado. ▪ Por interés propio define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción del conocimiento, identifica sus niveles de interés frente a los retos y actividades regulando sus reacciones frente a ellos. ▪ Frente a una necesidad define donde buscar herramientas y apoyos, en los aspectos procedimentales, conceptuales, afectivos, éticos y/o profesionales, a fin de solventarla. ▪ Articula saberes, procedimientos y actitudes de diversos campos y los transfiere a otros, ya de su entorno ocupacional o bien de su vida cotidiana. ▪ Participa en equipos diversos de manera efectiva, muestra actitudes propositivas define cursos de acción y justifica los pasos a seguir. 		
COMPETENCIAS DISCIPLINARES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrar dominio conceptual, procedimental y actitudinal sobre el uso y aplicaciones de los diferentes programas de la computadora y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como herramientas que optimizan su desarrollo académico, ocupacional y profesional de manera transversal. ▪ Muestra pericia en el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información, procesar, interpretar y expresar ideas propias y de otros. ▪ Muestra respeto y actitudes proclives a los derechos de autor y la adquisición de licencias 		

para el acceso a software informático de las TIC, argumenta cuando no lo logra.

AMBIENTES DE APRENDIZAJE

La generación del aprendizaje debe guiarse con el uso de esquemas gráficos y mapas conceptuales, presentación de diapositivas. El tema integrador adecuará el desarrollo de los temas con la vida cotidiana y el entorno del bachiller. Los siguientes ambientes de aprendizaje irán encaminados a lograr tal objetivo:

- Aula de cómputo para la práctica constante, físicamente acorde, equipada con computadoras con software de los sistemas operativos Windows y Linux; dicha aula bien iluminada y ventilada.
- 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.
- La dinámica de participación grupal debe ser en un clima de respeto a las opiniones convergentes y divergentes, asimismo debe propiciarse el trabajo en equipo, de colaboración grupal e individual, que genere la investigación autónoma y extraclase.
- 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.

B2	SISTEMAS OPERATIVOS	HORAS BLOQUE	13
TEMA		SUBTEMA (S)	
Windows	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio/final de sesión. • Función con teclado/mouse. • Programas. • Archivos y carpetas. 		
Linux	<ul style="list-style-type: none"> • Virus informáticos <ul style="list-style-type: none"> - Antivirus • Compresión de archivos <ul style="list-style-type: none"> - Winzip - Winrar 		
NIVEL DE CONOCIMIENTO		TIPO DE CONOCIMIENTO	
<p>Multiestructural. Combinar acciones en un sistema operativo (SO) para realizar una tarea.</p> <p>Relacional. Comparar las funciones de los SO para realizar una misma función.</p> <p>Abstracto ampliado. Reflexionar en torno a los SO para realizar una acción determinada.</p>		<p>Declarativo. Conocer los íconos más útiles en un SO y la función que realizan para realizar determinada tarea.</p> <p>Procedimental. Aplicar la metodología y técnica para realizar una acción secuencial en un SO.</p> <p>Actitudinal-valoral. Reconocer la importancia de las habilidades adquiridas para su vida cotidiana, académica y laboral.</p>	

SE PROMUEVEN:	
CONOCIMIENTOS	Científico, técnico, empírico, factual, conceptual.
HABILIDADES	Cognitivas, investigación, asertividad, definir un problema, evaluación de soluciones.
ACTITUDES	Integradora, colaborativa, autónoma, organizacional, científica.
VALORES	Tolerancia, ética, libertad, diversidad, unidad, solidaridad.

ACTIVIDADES DE LA SD		
APERTURA (1 HORA)	DESARROLLO (9 HORAS)	CIERRE (3 HORAS)
<p>Se realiza el encuadre de la unidad, su importancia para el conocimiento de los sistemas operativos, su manejo, ventajas y desventajas entre uno y otro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A seis alumnos voluntarios, el facilitador les cuestiona sobre lo siguiente: ¿Qué función tienen el gobierno en el tema del narcotráfico? ¿Qué función tiene la sociedad? • Se organizan equipos con un representante para dar respuesta grupal al cuestionamiento. • De manera individual, seguir los pasos en una PC que indique el Docente para abrir y cerrar los sistemas operativos Windows y Linux. • Por equipo discutir las características principales de los sistemas operativos. • Determinar por equipo el papel que juega el gobierno y la sociedad en el combate al narcotráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Por parejas explicar las principales funciones de Windows y Linux para realizar determinada tarea: función teclado/mouse, programas, archivos y carpetas, virus informáticos y compresores. • El Docente expone con apoyo de un proyector las principales acciones de Windows y Linux, el alumno realizará los pasos de manera individual en su computadora. Se cuestiona a cada equipo, que relación encuentran entre el manejo de los sistemas operativos y las funciones del gobierno y la sociedad en el tema integrador. Tomando en cuenta que un sistema operativo permite a un ordenador funcionar, y la sociedad y el gobierno son importantes para, en conjunto, disminuir el delito de narcotráfico. <p>Productos obtenidos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición en equipo de las características y principales funciones de Windows y Linux, explicándolo de manera gráfica. • Exposición en equipo y participación del grupo de las ventajas y desventajas de cada sistema operativo, realizando el comparativo de manera gráfica. • El grupo determinará si se omitió información. • En forma individual cada alumno entregará gráficamente con su explicación, un documento que contenga las principales funciones de los sistemas operativos. • Por equipo desarrollar una acción del gobierno y otra de la sociedad en el tema del narcotráfico. <p>Productos obtenidos: Información individual y grupal de los contenidos abordados en la unidad.</p> <p>Actividades: Exposición general de los contenidos de la unidad. Discusión grupal e interrelación con</p>

<p>Productos obtenidos: Información de las funciones del gobierno en el tema del narcotráfico y las características de los sistemas operativos.</p> <p>Actividades: Preguntas y respuestas a participantes. Discusión grupal sobre el papel del gobierno y la sociedad en el tema del narcotráfico. Investigar las características de Windows y Linux.</p> <p>Actividades y productos evaluables: Participación en equipo, individual y grupal. Documento transcrito.</p> <p>Evaluación: Diagnóstica</p> <p>Materiales, bibliografía y equipo: Computadora con sistemas operativos Windows y Linux, navegador, procesador de textos.</p>	<p>Información de las principales herramientas para el manejo de los sistemas operativos.</p> <p>Actividades: Preguntas y respuestas a participantes. Discusión grupal sobre las herramientas funcionales de Windows y Linux. Exposición por parejas de las funciones en cada uno de los sistemas operativos.</p> <p>Actividades y productos evaluables: Participación en equipo, por pareja, grupal e individual. Documento transcrito.</p> <p>Evaluación: Formativa</p> <p>Materiales, bibliografía y equipo: Computadora con sistemas operativos Windows y Linux, proyector, navegador, procesador de textos.</p>	<p>la información expuesta por los equipos. Entrega de trabajos relacionados a los temas de la unidad, individual y por equipo.</p> <p>Actividades y productos evaluables: Participación en equipo, individual y grupal. Documento transcrito.</p> <p>Evaluación: Sumativa</p> <p>Materiales, bibliografía y equipo: Computadora con sistemas operativos Windows y Linux, proyector, navegador, procesador de textos.</p>
---	--	--

ASIGNATURA	BLOQUE	HORAS SEMESTRE
TALLER DE COMPUTACIÓN I	3. PROCESADORES DE TEXTO: WORD Y WRITER	42
TEMA INTEGRADOR	<p>NARCOTRÁFICO. Para esta unidad se abordará las actividades que hacen los narcotraficantes para ampliar sus redes de colaboración, lo cual será importante para desarrollar el tema que corresponde, sobre los procesadores de texto, considerando todo lo que corresponde al formato del texto de un documento. El tema tiene relación con las asignaturas de: Historia y Orientación Educativa.</p>	
PROPÓSITO	Al finalizar la unidad el alumno será capaz de demostrar su habilidad para el manejo de los	

	<p>procesadores de texto Word y Writer, presentando el texto en un documento donde aplique los botones correspondientes para darle formato y edición al mismo, justificándolo con una explicación del procedimiento llevado a cabo.</p>
CATEGORÍAS	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa y se comunica. • Piensa crítica y reflexivamente. • Aprende en forma autónoma. • Trabaja en forma colaborativa y responsable en el aula, la escuela y su comunidad.
COMPETENCIAS GENÉRICAS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dada su necesidad, aplica estrategias comunicativas eficientes acorde con su interlocutor, el contexto escolar o productivo donde se desenvuelve y los propósitos que persigue. ▪ Maneja las TIC para servirse de ellas, para la búsqueda de información o bien para expresar ideas y optimizar tiempos y espacios, para interpretar la información recabada con un fin. ▪ Discrimina y evalúa fuentes de información, las jerarquiza en función de su relevancia y utilidad, con base en los propósitos que se ha fijado. ▪ Desarrolla innovaciones y propone soluciones creativas a problemas a través de métodos establecidos; ordena, jerarquiza información la relaciona acorde a propósitos definidos. ▪ Por interés propio define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción del conocimiento, identifica sus niveles de interés frente a los retos y actividades regulando sus reacciones frente a ellos. ▪ Frente a una necesidad define donde buscar herramientas y apoyos, en los aspectos procedimentales, conceptuales, afectivos, éticos y/o profesionales, a fin de solventarla. ▪ Articula saberes, procedimientos y actitudes de diversos campos y los transfiere a otros, ya de su entorno ocupacional o bien de su vida cotidiana. ▪ Participa en equipos diversos de manera efectiva, muestra actitudes propositivas define cursos de acción y justifica los pasos a seguir.
COMPETENCIAS DISCIPLINARES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Localizar y ordenar distintos datos, ideas y conceptos expresados o implícitos en un texto. ▪ Mostrar dominio conceptual, procedimental y actitudinal sobre el uso y aplicaciones de los diferentes programas de la computadora y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como herramientas que optimizan su desarrollo académico, ocupacional y profesional de manera transversal. ▪ Muestra pericia en el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información, procesar, interpretar y expresar ideas propias y de otros. ▪ Muestra respeto y actitudes proclives a los derechos de autor y la adquisición de licencias para el acceso a software informático de las TIC, argumenta cuando no lo logra.
AMBIENTES DE APRENDIZAJE	

La generación del aprendizaje debe guiarse con el uso de esquemas gráficos y mapas conceptuales, presentación de diapositivas. El tema integrador adecuará el desarrollo de los temas con la vida cotidiana y el entorno del bachiller. Los siguientes ambientes de aprendizaje irán encaminados a lograr tal objetivo:

- Aula de cómputo para la práctica constante, físicamente acorde, equipada con computadoras con software de los procesadores de texto Word y Writer; dicha aula bien iluminada y ventilada.
- 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.
- La dinámica de participación grupal debe ser en un clima de respeto a las opiniones convergentes y divergentes, asimismo debe propiciarse el trabajo en equipo, de colaboración grupal e individual, que genere la investigación autónoma y extraclase.
- 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.

B3	PROCESADORES DE TEXTO: WORD Y WRITER	HORAS BLOQUE	16
TEMA		SUBTEMA (S)	
Word (Microsoft Office)		<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla, barras y menús. • Acceso a menús utilizando teclas. • El documento: caracteres y párrafo. • Manejo de archivos. • Edición de documentos: <ul style="list-style-type: none"> - Corrector ortográfico. - Formato. - Encabezado y pie de página. - Referencias y correspondencia. - Inserción de gráficos, tablas, numeración y viñetas. - Editor de ecuaciones y Herramientas gráficas. 	
Writer (Open Office)			
NIVEL DE CONOCIMIENTO		TIPO DE CONOCIMIENTO	
<p>Multiestructural. Combinar funciones de los iconos de un procesador de texto (PT) para dar formato a un texto.</p> <p>Relacional. Aplicar su habilidad en un PT para dar formato a un texto.</p> <p>Abstracto ampliado. Reflexionar en torno a un PT para</p>		<p>Declarativo. Debe conocer la función de los íconos necesarios en un PT para dar formato al texto de un documento.</p> <p>Procedimental. Aplicar su habilidad y destreza para dar formato al texto de un documento.</p> <p>Actitudinal-valoral. Reconocer la importancia de las</p>	

seleccionar el más útil para sus fines.	habilidades adquiridas para su vida cotidiana, académica y laboral.
SE PROMUEVEN:	
CONOCIMIENTOS	Científico, técnico, empírico, factual, conceptual.
HABILIDADES	Cognitivas, investigación, asertividad, definir un problema, evaluación de soluciones.
ACTITUDES	Integradora, colaborativa, autónoma, organizacional, científica.
VALORES	Tolerancia, ética, libertad, diversidad, unidad, solidaridad.

ACTIVIDADES DE LA SD		
APERTURA (2 HORAS)	DESARROLLO (9 HORAS)	CIERRE (5 HORAS)
<p>Se realiza el encuadre de la unidad, la importancia de los procesadores de texto (PT), para su vida cotidiana y escolar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A seis alumnos voluntarios, el facilitador les cuestiona sobre lo siguiente: ¿Qué estrategias ha realizado el narcotráfico para proliferar? Tal como vinculación de cuerpos policíacos, el gobierno, la sociedad. • Se organizan equipos con un representante para dar respuesta grupal a los cuestionamientos. • En equipo investigar que son los PT: Word y Writer, su utilidad y sus principales funciones. • En equipo investigar las características principales de las barras de menú y los botones de los PT. <p>Productos obtenidos: Información de la identificación del</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El facilitador proyecta la ventana principal de cada PT y sus principales características. Durante la presentación solicita a quince alumnos que expongan cuales son las barras de menú y algunos de los botones principales. • Discutir al interior de los equipos las principales diferencias o similitudes, ventajas y desventajas de los PT: Word y Writer, respectivamente. • Por equipos se realiza la presentación de las redes de complicidad del narcotráfico, considerando que ha ello se debe el aumento desmedido. • En pares se solicita realizar una investigación de la actuación de un elemento de las redes de complicidad del narcotráfico, de un mínimo de 10 cuartillas, en cada uno de los PT. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición en pares de la investigación realizada, considerando la explicación de parte de los alumnos de cada uno de los requerimientos para la elaboración del documento, que solicitaron en la actividad de desarrollo. • El grupo determinará aciertos y desaciertos de las exposiciones. • Discusión en plenaria de las ventajas y desventajas, similitudes y diferencias, de los PT. • Cada alumno entregará un gráfico con los principales botones y barras de menú de los PT. <p>Productos obtenidos: Información individual y grupal de los contenidos abordados en la unidad.</p> <p>Actividades: Exposición general de las principales herramientas de los PT. Discusión grupal e interrelación con la información expuesta por los</p>

<p>alumno de las redes de complicidad del narcotráfico.</p> <p>Actividades: Preguntas y respuestas a participantes. Discusión grupal sobre las redes del narcotráfico. Investigar por equipo los PT: Word y Writer, sus barras de menú y los botones fundamentales.</p> <p>Actividades y productos evaluables: Participación en equipo, individual y grupal. Documento transcrito.</p> <p>Evaluación: Diagnóstica</p> <p>Materiales, bibliografía y equipo: Manuales de procesadores de texto, navegador, procesador de textos.</p>	<p>Considerando la utilización de las siguientes acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corrector ortográfico. - Formato. - Encabezado y pie de página. - Referencias y correspondencia. - Inserción de gráficos, tablas, numeración y viñetas. - Editor de ecuaciones y Herramientas gráficas. <p>Productos obtenidos: Un documento que incluya la aplicación de las principales herramientas de los PT.</p> <p>Actividades: Preguntas y respuestas a participantes. Discusión grupal sobre las diferencias o similitudes, ventajas y desventajas de los PT: Word y Writer, respectivamente. Exposición por equipo de las redes del narcotráfico en la sociedad y el gobierno.</p> <p>Actividades y productos evaluables: Participación en equipo, individual y grupal. Documento transcrito.</p> <p>Evaluación: Formativa</p> <p>Materiales, bibliografía y equipo: Manuales de procesadores de texto, computadora con navegador, PPT, navegador, procesador de textos.</p>	<p>equipos. Entrega de trabajos relacionados a los temas de la unidad, individual y por equipo.</p> <p>Actividades y productos evaluables: Participación en equipo y grupal. Documento transcrito.</p> <p>Evaluación: Sumativa</p> <p>Materiales, bibliografía y equipo: Manuales de procesadores de texto, computadora con navegador, PPT, navegador, procesador de textos.</p>
---	--	---

ASIGNATURA		BLOQUE	HORAS SEMESTRE
TALLER DE COMPUTACIÓN I		4. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y DE REPRESENTACIÓN	42
TEMA INTEGRADOR		NARCOTRÁFICO. Se aborda mediante investigación de las organizaciones del narcotráfico y las víctimas en México. El tema tiene relación con las asignaturas de: Historia y Orientación Educativa.	
PROPÓSITO	Al finalizar la unidad el alumno será capaz de realizar representaciones de geometría plana y tridimensional, demostrando dominio en el manejo de los programas Graphmatica y Derive para realizar dicha tarea.		
CATEGORÍAS	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa y se comunica. • Piensa crítica y reflexivamente. • Aprende en forma autónoma. • Trabaja en forma colaborativa y responsable en el aula, la escuela y su comunidad. 		
COMPETENCIAS GENÉRICAS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maneja las TIC para servirse de ellas, para la búsqueda de información o bien para expresar ideas y optimizar tiempos y espacios, para interpretar la información recabada con un fin. ▪ Desarrolla innovaciones y propone soluciones creativas a problemas a través de métodos establecidos; ordena, jerarquiza información la relaciona acorde a propósitos definidos. ▪ Frente a una necesidad define donde buscar herramientas y apoyos, en los aspectos procedimentales, conceptuales, afectivos, éticos y/o profesionales, a fin de solventarla. ▪ Articula saberes, procedimientos y actitudes de diversos campos y los transfiere a otros, ya de su entorno ocupacional o bien de su vida cotidiana. ▪ Participa en equipos diversos de manera efectiva, muestra actitudes propositivas define cursos de acción y justifica los pasos a seguir. 		
COMPETENCIAS DISCIPLINARES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrar dominio conceptual, procedimental y actitudinal sobre el uso y aplicaciones de los diferentes programas de la computadora y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como herramientas que optimizan su desarrollo académico, ocupacional y profesional de manera transversal. ▪ Muestra pericia en el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información, procesar, interpretar y expresar ideas propias y de otros. ▪ Muestra respeto y actitudes proclives a los derechos de autor y la adquisición de licencias para el acceso a software informático de las TIC, argumenta cuando no lo logra. 		
AMBIENTES DE APRENDIZAJE			

La generación del aprendizaje debe guiarse con el uso de esquemas gráficos y mapas conceptuales, presentación de diapositivas. El tema integrador adecuará el desarrollo de los temas con la vida cotidiana y el entorno del bachiller. Los siguientes ambientes de aprendizaje irán encaminados a lograr tal objetivo:

- Aula de cómputo para la práctica constante, físicamente acorde, equipada con computadoras con software de los programas Graphmatica y Derive; dicha aula bien iluminada y ventilada.
- 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.
- La dinámica de participación grupal debe ser en un clima de respeto a las opiniones convergentes y divergentes, asimismo debe propiciarse el trabajo en equipo, de colaboración grupal e individual, que genere la investigación autónoma y extraclase.
- 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.

U4	HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y DE REPRESENTACIÓN	HORAS UNIDAD	8
TEMA		SUBTEMA (S)	
Graphmatica		<ul style="list-style-type: none"> • Rectangular • Trigonométrica • Polar • Logarítmica 	
Derive		<ul style="list-style-type: none"> • Álgebra • Trigonometría • Álgebra lineal • Cálculo diferencial • Cálculo integral • Estadística 	
NIVEL DE CONOCIMIENTO		TIPO DE CONOCIMIENTO	
<p>Multiestructural. Combinar herramientas de dibujo para realizar la representación de una figura geométrica.</p> <p>Relacional. Aplicar conocimientos de herramientas de dibujo para diseñar una representación geométrica.</p>		<p>Declarativo. Reconocer las funciones necesarias para diseñar una representación geométrica en una herramienta de dibujo.</p> <p>Procedimental. Aplicar técnicas y métodos para elaborar una representación en una herramienta de dibujo.</p> <p>Actitudinal-valoral. Reconocer la importancia de las</p>	

	habilidades adquiridas para su vida cotidiana, académica y laboral.
SE PROMUEVEN:	
CONOCIMIENTOS	Científico, técnico, empírico, factual, conceptual.
HABILIDADES	Cognitivas, investigación, asertividad, definir un problema, evaluación de soluciones.
ACTITUDES	Integradora, colaborativa, autónoma, organizacional, científica.
VALORES	Tolerancia, ética, libertad, diversidad, unidad, solidaridad.

ACTIVIDADES DE LA SD		
APERTURA (2 HORAS)	DESARROLLO (4 HORAS)	CIERRE (2 HORAS)
<p>Se realiza el encuadre de la unidad, la importancia de las herramientas de dibujo y de representación, para su vida cotidiana y escolar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A seis alumnos voluntarios, el facilitador les cuestiona sobre lo siguiente: ¿Principales organizaciones delictivas? ¿Principales víctimas en el combate al narcotráfico? Considerar para ello, los civiles, militares, policías, gobernantes. • Se organizan equipos con un representante para dar respuesta grupal a los cuestionamientos. • En equipo investigar que conceptos y características de las herramientas de representación: Graphmatica y Derive. • En equipo identificar la utilidad, semejanzas y diferencias de las herramientas de representación: Graphmatica y Derive. <p>Productos obtenidos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El facilitador proyecta las principales características de las herramientas de representación: Graphmatica y Derive. Durante la presentación y con base a la investigación realizada, solicitar a quince alumnos que expongan cuáles son sus principales funciones. • Discutir al interior de los equipos las principales funciones y la utilidad de las herramientas de representación. • Por equipos se realiza la presentación de las principales organizaciones delictivas y las víctimas del narcotráfico, y la importancia de la herramientas de representación para la representación de figuras geométricas, tomando en cuenta la configuración de los cárteles de la droga y las consecuencias en la sociedad en su conjunto. • En pares se solicita realizar la representación de una figura geométrica, que incluya la utilización 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición en pares de la investigación realizada, considerando la explicación de parte de los alumnos de cada uno de las funciones principales de las herramientas de representación: Graphmatica y Derive El grupo determinará aciertos y desaciertos de las exposiciones. • Discusión en plenaria de las funciones y utilidad de las herramientas de representación. • Cada alumno entregará un archivo gráfico con una representación geométrica, donde se deberán ver reflejadas las principales herramientas/íconos de los programas. <p>Productos obtenidos: Información individual y grupal de los contenidos abordados en la unidad.</p> <p>Actividades: Exposición general de las principales funciones y utilidad de las herramientas de representación. Discusión grupal e interrelación con la</p>

<p>Información de las organizaciones delictivas y las víctimas del narcotráfico, identificación de las herramientas de representación: Graphmatica y Derive</p> <p>Actividades: Preguntas y respuestas a participantes. Discusión grupal sobre actividades de las organizaciones delictivas y sus consecuencias. Investigar por equipo características y conceptos de las herramientas de representación: Graphmatica y Derive.</p> <p>Actividades y productos evaluables: Participación en equipo, individual y grupal. Documento transcrito.</p> <p>Evaluación: Diagnóstica</p> <p>Materiales, bibliografía y equipo: Manuales de herramientas de representación: Graphmatica y Derive, navegador, procesador de textos.</p>	<p>de las principales funciones de las herramientas: Graphmatica y Derive</p> <p>Productos obtenidos: Un documento/presentación que incluya la aplicación de las principales funciones de las herramientas de representación: Graphmatica y Derive</p> <p>Actividades: Preguntas y respuestas a participantes. Discusión grupal sobre funciones y utilidad de las herramientas de representación: Graphmatica y Derive</p> <p>Actividades y productos evaluables: Participación en equipo, individual y grupal. Documento transcrito.</p> <p>Evaluación: Formativa</p> <p>Materiales, bibliografía y equipo: Manuales de herramientas de representación: Graphmatica y Derive, computadora con navegador, PPT, navegador, procesador de textos.</p>	<p>información expuesta por los equipos. Entrega de trabajos relacionados a los temas de la unidad, individual y por equipo.</p> <p>Actividades y productos evaluables: Participación en equipo y grupal. Documento transcrito.</p> <p>Evaluación: Sumativa</p> <p>Materiales, bibliografía y equipo: Manuales de herramientas de representación: Graphmatica y Derive, computadora con navegador, PPT, navegador, procesador de textos</p>
--	--	--

9. Evaluación de los recursos esperados

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	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.

	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.	Idéntica 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.

Para mayor conocimiento sobre la evaluación por competencias debe consultarse el Plan de Estudios 2009.

10. Recursos generales a emplear

Equipo de cómputo, preferentemente para cada uno de los alumnos. Partes del *Hardware* de una PC. Equipo de proyección electrónica.

El equipo debe contar con la instalación de:

- Sistemas operativos: Windows XP de Microsoft y Linux Mandrake 10.
- Procesadores de texto: Windos 7 o Windows seven y Microsoft Office 2010.
- Compresores y Antivirus: WinZIP 9.0 y WinRAR 2.70, Antivir 6.
- Herramientas matemáticas
 - o Graphmatica for win 32, versión 1.60c , by Keith Hertzner, Ksoft, Inc
 - o Derive for Windows, software de aplicación versión 6, Soft Warehouse, Inc (o similar)

11. Bibliografía

- Biggs, J. (2005), *Calidad del aprendizaje universitario*. España. Narcea Ediciones
- Manual de operación de cada software sugerido.
- Manuales 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.
- Derive, *Aplicaciones matemáticas para PC*, A. Carrillo, I. Llamas; Editorial Addison – Wesley Iberoamericana, México 1994..

COMPETENCIAS

Brophy Jere; (2000). *La enseñanza. Academia Internacional de Educación*. Oficina Internacional de Educación (UNESCO). SEP, (Biblioteca para la actualización del maestro. Serie Cuadernos).

Gardner Howard; (2000). *La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas. Lo que todos los estudiantes deberían comprender*. Barcelona, España: Editorial Paidós.

Perkins David; (1999). *La escuela inteligente. Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*. Gedisa, Barcelona.

Perrenoud Philippe; (2003). *Construir competencias desde la escuela*. Santiago de Chile: Editor J.C. SAÉNZ.

Perrenoud Philippe; (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. México: Graó.

Perrenoud Philippe; (2004). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*. Barcelona: Editorial Graó. (Crítica y Fundamentos 1).

Saint O. Michel; (2000). *Yo explico, pero ellos... ¿aprenden?* México: Fondo de Cultura Económica.

Dirección General de Educación y Cultura; (2002). *Las competencias clave. Un concepto en expansión dentro de la educación general obligatoria*. Eurydice. La Red Europea de Información en Educación.

<http://www.mec.es/cide/eurydice>

Microsoft Office 2007 →Microsoft Office 2010

- <http://www.eurydice.org>

12. Autores:

Miguel Ángel Ibarra Robles, Orlando Adame Villalobos.

DIRECTORIO

DR. JESÚS ALEJANDRO VERA JIMÉNEZ
Rector

DR. JOSÉ ANTONIO GÓMEZ ESPINOZA
Secretario General

DRA. PATRICIA CASTILLO ESPAÑA
Secretario Académico

M. en E.C. LILIA CATALÁN REYNA
Director de Educación Media Superior

PSIC. MIRIAM MARTÍNEZ CASTILLO
Asistente Técnico

COMISIÓN DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO CURRICULAR



Por una Humanidad Culta

Universidad Autónoma del Estado de Morelos