

PROGRAMA DE CURSO

1. Datos de identificación

CENTRO DE EDUCACIÓN MEDIA	Departamento: Matemáticas y Física	
PROGRAMA EDUCATIVO BACHILLERATO GENERAL POR COMPETENCIAS 2011	Nombre de la materia: Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación	Tipo de experiencia educativa: Disciplinaria
	Clave de la materia: 18896	Modalidad en que se imparte: Presencial
	Créditos: 5	Área: Comunicación
	Total de horas: 5	
	Semestre: Primero.	
	Periodo en que se imparte: Agosto/Diciembre	Nivel de complejidad: 1
	Validado por la academia de: Computación	Fecha de validación del programa: 23 de Julio del 2012

2. Fundamentación

Los jóvenes con mayor escolaridad tienen más altas oportunidades de inserción laboral al mercado de trabajo que los de menos escolaridad, obviamente, el nivel de instrucción que un joven alcanza le permite su incorporación al trabajo en determinadas condiciones y sector de la producción, por lo que aún en el escenario en el que los jóvenes que cursan estudios de bachillerato general no continúen con estudios superiores, la ventaja que le brinda sus estudios de bachillerato es significativa.

Por lo que al tiempo destinado al estudio, se observa que se trata de la segunda actividad más importante entre los jóvenes. En la población de 15 a 19 años, del 100% un 32% en promedio (hombres y mujeres) lo destinan a estudiar.

Fanatismo – Apatía. Por un lado muestran un fanatismo absoluto a todo lo asociado con tecnología, medios de comunicación, grupos e internet y consumismo por ejemplo, y por el otro, muestran un desenfado y apatía por todo lo que no les interesa y les implica un esfuerzo como podrían ser: escuela, los deberes, las normas sociales y familiares y la tradición.

Algunos rasgos característicos del adolescente del siglo XXI, siendo estos los siguientes:

Muestran una actitud ingeniosa, creativa y multidisciplinaria para el aprendizaje.

Jóvenes que nadan como peces en el agua en la sociedad de la información

Viven, aprenden y trabajan en red en la Internet, involucrándose en comunidades virtuales y en colectivos sociales con determinado fin.

Por otra parte, con la aparición de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, los adolescentes, viven rodeados de información proveniente de la televisión, el cine, la radio y las realidades virtuales y son expertos cibernautas.

Podemos ver jóvenes que llegan con un buen nivel de aprovechamiento escolar y con recursos para el aprendizaje que mantienen durante toda su estancia, sin embargo también otros, en los que observamos un alejamiento de la vida académica más no escolar, donde sus recursos y capacidades van siendo tirados por la borda o pasan a un segundo plano, porque ésta se les dificulta, o aparecen la diversión, distracción y dedicación del tiempo a otros menesteres relacionados con las amistades y actividades sociales más allá de lo escolar que les pueden llevar a problemas desembocando en la reprobación, falta de motivación, rezago y deserción.

3. Competencias a desarrollar

<p>Competencias genéricas que se atienden:</p> <p>CGI 1: Genera ideas innovadoras y aplica la creatividad en el desarrollo de proyectos, en la solución de problemas y en la realización de tareas académicas en cualquier ámbito dentro de las disciplinas que cursa.</p> <p>CGS 2: Trabaja tanto colaborativamente como de forma independiente asumiendo responsablemente las tareas que le corresponden.</p> <p>CGSC 3: Se reconoce como un ser social y asume una perspectiva ética, reflexiva y de compromiso hacia el bien común.</p>

Competencias disciplinares básicas que se atienden	Sub-competencias	
	Saberes procedimentales	Saberes declarativos
ÁMBITO CONCEPTUAL	UNIDAD DE APRENDIZAJE 1 (30 horas)	
3.-Reconoce los recursos propios de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maneja de manera eficaz un procesador de textos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Procesador de textos: funciones y aplicaciones
	UNIDAD DE APRENDIZAJE 2 (20 horas)	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maneja de manera eficaz presentaciones digitales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentaciones Digitales: funciones y aplicaciones
ÁMBITO DE LA ACCIÓN	UNIDAD DE APRENDIZAJE 3 (10 horas)	
9.-Usa adecuada y creativamente recursos tecnológicos de vanguardia para comunicarse efectivamente.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica los principales aportes tecnológicos desde sus orígenes hasta la actualidad. ▪ Reflexiona sobre la contribución de los distintos recursos tecnológicos y de la comunicación a la sociedad. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Origen y evolución de los distintos recursos tecnológicos y de la comunicación.
ÁMBITO DE LA REFLEXIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hace uso adecuado de la terminología propia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Terminología básica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
11.-Asume una postura reflexiva y ética frente al uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valora el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tecnologías de la Información y la Comunicación en la sociedad actual: Nuevas formas de relación social y laboral, nuevas modalidades educativas, otras formas de comunicación, etc. Facebook o Twitter. ▪ Algunos recursos tecnológicos: PodCast, SlideShare, Youtube, Google map,.
	12.- Reflexiona sobre la naturaleza evolutiva y multidisciplinar de la comunicación en el desarrollo de la sociedad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la sociedad actual.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ -Navega de manera eficiente dentro de una plataforma educativa, así como se desenvuelve de acuerdo a las políticas dentro de los diferentes recursos de ésta. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plataforma Moodle.
UNIDAD DE APRENDIZAJE 4 (10 horas)		

	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce las características básicas de los equipos de cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> Características básicas; elementos y clasificación de un sistema de cómputo (software) (hardware).
	<ul style="list-style-type: none"> Analiza las características de compatibilidad para la optimización del uso de equipos de cómputo diversos, al menos de computadoras e impresoras. 	<ul style="list-style-type: none"> Características de compatibilidad de equipos de cómputo y de diversos dispositivos.
	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza de manera apropiada recursos periféricos según su compatibilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Recursos periféricos, características y recomendaciones para el uso del BR, DVD, CDROM, USB, Bluetooth, cámara web, scanner, etc.
	<ul style="list-style-type: none"> Usa de manera correcta algunas herramientas del sistema operativo Windows. 	<ul style="list-style-type: none"> Características y recomendaciones del Sistema Operativo Windows.
	<ul style="list-style-type: none"> Aplica antivirus de manera preventiva y correctiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Virus y antivirus: Tipos, características y función.
UNIDAD DE APRENDIZAJE 5 (10 horas)		
	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza fuentes de información digital. 	<ul style="list-style-type: none"> Fuentes de información digital: características, ventajas y desventajas.
	<ul style="list-style-type: none"> Hace uso bancos de información digital, atendiendo a sus políticas y criterios. 	<ul style="list-style-type: none"> Bancos de información digital políticas y criterios.
	<ul style="list-style-type: none"> Manifiesta una postura crítica y ética en el uso y manejo de la información digital. 	<ul style="list-style-type: none"> Biblioteca UAA: http://biblioteca.uaa.mx/

4. Metodología de enseñanza

Este curso se desarrolla en modalidad presencial siendo cinco horas por semana, comprendidas en un período de un semestre. Debiendo ser, en condiciones normales un total de 80 sesiones durante el semestre.

Se utilizarán los métodos de Aprendizaje basado en Problemas, Método de Proyecto, Método de Caso; así como Prácticas de Laboratorio para el desarrollo de las competencias por parte de los estudiantes. Existe la posibilidad de incluir otros métodos o técnicas didácticas que el profesor considere en su momento, de acuerdo a las circunstancias y/o características del grupo.

Las competencias serán trabajadas en forma longitudinal, transversal e integral con todas las demás competencias y desarrollada a través de las competencias disciplinares y sub-competencias.

La organización del trabajo por parte de los estudiantes se realizará tanto en forma individual como por equipos, favoreciendo así el auto-aprendizaje y el trabajo colaborativo dependiendo de la experiencia de aprendizaje.

El profesor ofrecerá guías para facilitar y orientar el desarrollo y el mejoramiento de las evidencias de aprendizaje que producirán los estudiantes. Además, el profesor brindará una retroalimentación permanente, ya sea en forma general o individual, con la finalidad de fomentar en los estudiantes los desempeños requeridos, para el desarrollo de las distintas sub-competencias disciplinares del programa.

El profesor fungirá como guía para facilitar y orientar el desarrollo y el mejoramiento de las evidencias de aprendizaje que producirán los estudiantes. Además, el profesor brindará una retroalimentación permanente, grupal y/o individual, según sea el caso, con la finalidad de fomentar en los estudiantes los desempeños requeridos así como el ambiente de aprendizaje, para el desarrollo de las distintas sub-competencias del programa.

Mediante el uso y manejo de una Aula Virtual: <https://ambitoacademico.uaa.mx/login/index.php> los estudiantes podrán tener acceso al curso en sí, las actividades, los materiales y recursos diseñados especialmente para ellos así como para la entrega de sus evidencias. También contarán con un repositorio en la "nube" <http://www.skydrive.com> en donde podrán respaldar tanto sus evidencias como documentos personales).

Cada uno de los estudiantes es dotado con una cuenta institucional que consta de su id+@+edu.uaa.mx con la cual tendrá acceso a todos los servicios que Microsoft ofrece de manera gratuita y en línea así como al aula virtual.

5. Evaluación de competencias.

Los tipos de evaluación que se emplearán durante este curso serán de tipo parcial y final. Las cuales a su vez se desglosan en diagnóstica, continua y sumativa; dentro de las últimas se tomará en cuenta auto-evaluaciones, co-evaluaciones así como instrumentos de evaluación para las experiencias de aprendizaje planeadas para el curso.

Las evidencias que mostrarán el nivel de dominio de las competencias serán de desempeño y de producción. Es importante mencionar que se pedirá un portafolio para algunas unidades de aprendizaje.

Las ponderaciones serán asignadas a las evidencias conforme al sistema de calificación institucional, es decir en números enteros y que permitan la asignación de puntajes.

Los criterios particulares para este curso estarán dados en porcentajes y además se muestra su distribución más adelante.

Sobre la evaluación diagnóstica: Esta se realizará al principio de cada unidad, con el propósito de contar con una perspectiva acerca del reconocimiento, uso y postura sobre las tecnologías de la información y la comunicación, todo mediante distintos instrumentos elaborados especialmente para ello.

Sobre la evaluación continua: Esta estará presente durante el desarrollo del curso ya que con cada experiencia de aprendizaje se obtendrá evidencia tanto de desempeño como de producción.

Sobre la evaluación sumativa: Se estará aplicando al final de cada unidad con el propósito de integrar con evidencias de desempeño y producción mediante distintos instrumentos y metodologías consideradas para cada unidad todas ellas permeadas por las competencias

CRITERIO DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	PONDERACIÓN (%)
	DESEMPEÑOS Y/O PRODUCCIONES	
CGI 1: Genera ideas innovadoras y aplica la creatividad en el desarrollo de proyectos, en la solución de problemas y en la realización de tareas académicas en cualquier ámbito dentro de las disciplinas que cursa.	Elaboración de Portafolio de Trabajo con prácticas desarrolladas en procesador de textos , aplicados a su vida académica, incluyendo una práctica integradora, la cual es requisito indispensable para la revisión del portafolio.	20%
	Elaboración de Portafolio de Trabajo con prácticas desarrolladas en presentaciones digitales , aplicados a su vida académica, incluyendo una práctica integradora, la cual es requisito indispensable para la revisión del portafolio.	20%
CGS 2: Trabaja tanto colaborativamente como de forma independiente asumiendo responsablemente las tareas que le corresponden.	Ensayo: Donde el estudiante elige entre dos brechas generacionales y reflexiona sobre el impacto entre ellas.	10%
	Elaboración de un Recurso Tecnológico con alguno de los temas de la Unidad de Aprendizaje 4.	15%
CGSC 3: Se reconoce como un ser social y asume una perspectiva ética, reflexiva y de compromiso hacia el bien común.	Rompecabezas Temático de las Redes Sociales Facebook y Twitter.	10%
	ABP: La mejor selección de un sistema de cómputo en el mercado.	15%
	Proyecto: Evaluación por parte de Biblioteca Virtual de la UAA.	10%
	TOTAL 100%	

6. Fuentes de consulta

Básicas

Bibliográfica

1. Gonzalo Ferreira Cortés. (2001) *Informática para cursos de bachillerato*. México D.F. Editorial Alfaomega.
2. Juan Antonio Alonso Velazco. (2005) *Tecnologías de la información y de la comunicación*. México. Editorial Alfaomega.
3. Pascual González Francisco. (2008) *Domine Microsoft Office 2007*. México D.F. Editorial Alfaomega.
4. Pérez Martínez María Josefina. (2009) *Informática I Un enfoque basado en competencias*. México D.F. Editorial Alfaomega.

Fuentes de consulta electrónica.

5. Salvador Cuevas Cuellar (2006) *Apuntes para Computación I*. Aguascalientes, Ags. Universidad Autónoma de Aguascalientes. Centro de Bachillerato y Secundaria. Departamento de Matemáticas. Academia de Computación. Disponible en:
<http://matematicas.bach.uaa.mx/Descargas/Apuntes/apuntes%20compu1.rar>
6. Aula Clic. (2007) *Curso de Word 2010*. Valencia España. Recuperado el 30 de julio del 2010 del sitio web Aulaclic.com: <http://www.aulaclic.es/word-2010/index.htm>
7. Aula Clic. (2007) *Curso de PowerPoint 2007*. Valencia España. Recuperado el 30 de julio del 2010 del sitio web Aulaclic.com: <http://www.aulaclic.es/powerpoint-2010/index.htm>

Videos

8. *El Ordenador. Parte 1* (s/f) Recuperado el 30 de julio del 2010 del sitio Youtube:
<http://www.youtube.com/watch?v=OJx36OuvaUI>
9. *El ordenador parte 2*. (s/f) Recuperado el 30 de julio del 2010 del sitio Youtube
http://www.youtube.com/watch?v=6S50UK_UiCs
10. *El ordenador parte 3*. (s/f) Recuperado el 30 de julio del 2010 del sitio Youtube :
http://www.youtube.com/watch?v=h4qNH_fJzXY
11. *El ordenador parte 4*. (s/f) Recuperado el 30 de julio del 2010 del sitio Youtube:
http://www.youtube.com/watch?v=h4qNH_fJzXY
12. *El ordenador parte 5*. (s/f) Recuperado el 30 de julio del 2010 del sitio Youtube:
<http://www.youtube.com/watch?v=IYYfcpJLjRA>