

PROGRAMA DE CURSO

(FORMACION DISCIPLINARIA)

1. Datos de identificación

CENTRO DE EDUCACIÓN MEDIA	Departamento: Matemáticas y Física	
	Área Académica: Computación	
BACHILLERATO GENERAL CURRÍCULO POR COMPETENCIAS 2011	Nombre de la materia: Exploración de Software y Sistemas Multimedia	Tipo de experiencia educativa: Complementaria
	Clave de la materia: 18940	Modalidad en que se imparte: Presencial
	Créditos: 5	Área Curricular: Comunicación
	Total de horas: 64	
	Semestre: Quinto	
	Periodo en que se imparte: Agosto - Diciembre	Nivel de complejidad: 2
	Validado por la academia de: Computación	Fecha de validación del programa: Junio 2015

2. Fundamentación

Actualmente nos encontramos inmersos dentro de un mundo globalizado, en el cual las redes de información juegan un papel sumamente importante. Por lo que los jóvenes necesitan no solo manejar éstas herramientas sino además optimizar los recursos y enfrentarse a los retos que éstas les imponen; deben a su vez adaptarse a los cambios que las redes y su tecnología día con día van presentando.

Esta materia se enfoca a que los jóvenes que cursan estudios de bachillerato general coadyuven a continuar con estudio superiores, así como la ventaja que le brinda sus estudios de bachillerato y a su vida diaria.

Fanatismo – Apatía. Los jóvenes muestran un fanatismo absoluto a todo lo asociado con las redes virtuales y grupos en internet y por el otro, muestran una desenfada apatía por todo lo que no les interesa y les implica un esfuerzo como podrían ser: escuela, los deberes, las normas sociales y familiares. Por esta razón esta materia les permite tener una visión más amplia de cómo implementar las redes y el internet a su vida tanto académica como social, familiar y cotidiana.

Por otro lado 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.

Para ello la segunda parte del curso invierte en el manejo de bases de datos, editores gráficos así como el tratamiento de ésta información a través de hojas de cálculo; lo cual ayuda al estudiante en las asignaturas posteriores que lo requieran para facilitar la toma de decisiones y puesta en común y de esta manera hacer reflexiones críticas, seguir con su vida académica futura y en lo personal y en su momento profesional.

3. Competencias a desarrollar

Competencias genéricas que se atienden:	
CGI1	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.
CGS1	Propone alternativas para la solución de problemas y desarrolla proyectos personales y en equipo con espíritu emprendedor.
CGSyC3	Se reconoce como un ser social y asume una perspectiva ética, reflexiva y de compromiso hacia el bien común.

Competencias disciplinares básicas que se atienden:		
ÁMBITO	Subcompetencias	
	Saberes procedimentales	Saberes declarativos
CONCEPTUAL	UNIDAD DE APRENDIZAJE 1 (10 HORAS)	
3.-Reconoce adecuadamente los recursos propios de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información.	Reconoce algunos sistemas multimedia.	Sistemas multimedia, características y funciones. Ventajas y Desventajas.
	Distingue algún software multimedia.	Software multimedia, tipos y características. Fotografía, animación y video en digital.
	Describe los elementos del diseño de una producción multimedia.	Elementos del diseño de una producción multimedia.
	Identifica los elementos básicos para la evaluación de un producto multimedia.	Elementos básicos de la evaluación de un producto multimedia.
	Analiza las políticas de la difusión o publicación de una producción multimedia.	Políticas para la difusión o publicación en internet de producciones multimedia.
DE LA ACCIÓN	UNIDAD DE APRENDIZAJE 2 (24 HORAS)	
9.-Usa adecuada y creativamente recursos tecnológicos de vanguardia para comunicarse afectivamente.	Diseño de una producción gráfica.	Manejo de software de edición de imagen
	Análisis y evaluación de una producción gráfica.	
DE LA REFLEXIÓN	UNIDAD DE APRENDIZAJE 3 (30 HORAS)	
Ética 11.-Asume una postura reflexiva y ética frente al uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información	Diseño de una producción multimedia.	Manejo de software de animación
	Produce una multimedia.	

Epistemológica 13.-Reflexiona sobre los procesos de comunicación empleados en los diferentes contextos en que se desenvuelve.	UNIDAD DE APRENDIZAJE 3	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Publica una producción multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manejo de software de animación

4. Metodología de enseñanza

Este curso se desarrolla en modalidad presencial siendo de 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 de esta materia.

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 inmersos en las experiencias de aprendizaje.

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, ya sea en forma general o individual, 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 disciplinares del programa.

5. Evaluación de competencias

Los tipos de evaluación que se emplearán durante este curso serán de tipo parcial y final como lo marca por normatividad el plan de estudios. Las cuales a su vez se desglosan en diagnóstica, continua y sumativa; dentro de las cuales se favorecerá la auto-evaluación y la co-evaluación utilizando instrumentos de evaluación pertinentes 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 redes, internet y hoja de cálculo, 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 el grado de dominio mediante distintos instrumentos y metodologías consideradas para cada unidad todas ellas permeadas por las competencias disciplinares.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		PONDERACIÓN (%)
	DESEMPEÑOS	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. CGS 1: Propone alternativas para la solución de problemas y desarrolla proyectos personales y en equipo con espíritu emprendedor. CGSC 3: Se reconoce como un ser social y asume una perspectiva ética, reflexiva y de compromiso hacia el bien común.	3.- Reconoce adecuadamente los recursos propios de los sistemas y software multimedia.	Lista de Cotejo. El estudiante elabora una lista de cotejo dónde considere todos los elementos para el diseño de un sistema multimedia.	20
	9.- Usa adecuada y creativamente recursos tecnológicos de vanguardia para comunicarse afectivamente.	Portafolio de Trabajo: el estudiante recopila las evidencias de su aprendizaje para la producción y publicación de un sistema multimedia.	50
	11.- Asume una postura reflexiva y ética frente de los sistemas y software multimedia.	Debate El estudiante asumirá el rol que se le pida dónde argumente sus reflexiones y valores acerca de los sistemas multimedia usos y políticas.	15
	13.- Reflexiona sobre los procesos de comunicación empleados en los diferentes contextos en que se desenvuelve.	Caso: Donde el estudiante justifique su proceder del uso de los sistemas multimedia y los canales de comunicación digital que usará de acuerdo a la problemáticas que se le expone.	15
		TOTAL	100 %

6. Fuentes de consulta

1) Básicas.

a) Bibliográficas.

- Finkelstein E. (2008). *Flash CS4 for dummies*. Indiannapolis, Indiana. Wiley Publishing Inc

b) Linkográficas.

- Aula Clic. (2007). *Curso de Flash CS4*. (s/f) Valencia España. Recuperado el 30 de julio del 2010 del sitio web Aulaclíc.com: <http://www.aulaclíc.es/flash-cs4/index.htm>
- Aula Clic. (2007). *Curso de Microsoft Publisher 2007*. Valencia España. Recuperado el 30 de julio del 2010 del sitio web Aulaclíc.com. <http://www.aulaclíc.es/publisher/index.htm>
- Aula Clic. (2007). *Curso de Photoshop CS4*. Valencia España. Recuperado el 30 de julio del 2010 del sitio web Aulaclíc.com <http://www.aulaclíc.es/photoshop-cs4/index.htm>
- *Ejercicios en Microsoft Publisher 2007*. (s/f) Recuperado el 30 de julio del 2010 del sitio web Wordpress: <http://nemeríc.files.wordpress.com/2009/06/tallerpublisher1.pdf>
- Salvador Cuevas Cuellar (2006). *Apuntes para Computación II*. 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>

c) Multimedia.

- Cómo crear folletos en Publisher. (s/f) Recuperado el 30 de julio del 2010 del sitio web YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=53nUDwMb7Qk>
- Cómo hacer un tríptico en Publisher. (s/f) Recuperado el 30 de julio del 2010 del sitio web YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=Ct7Oa-P3mC0>

2) Complementarias.

a) Bibliográficas.

- Cox J. and Prepernau J. (2007). *Microsoft Office Publisher Sept by Step*. Redmon, Washington. Microsoft Press.
- Gonzalo Ferreira Cortés. (2001) *Informática para cursos de bachillerato*. México D.F. Editorial Alfaomega.
- McCarter J. and Salerno J.(2007). *Microsoft Office Publisher 2007 for Dummies*. Indiannapolis, Indiana. Wiley Publishing Inc.
- MEDIAactive. (2009) *El Gran Libro De Adobe Photoshop CS4*. México D.F. Editorial Alfaomega.
- Mediactive (2009). *Aprender FLASH CS4 con 100 ejercicios prácticos*. México. Alfaomega.
- Pascual González Francisco. (2008) *Photoshop CS3 - (Guía De Campo)*. México D.F. Editorial Alfaomega.
- Reinhardt R., et al.(2006). *Macromedia Flash8 Bible*. Indiannapolis, Indiana. Wiley Publishing Inc