

## PROGRAMA DE CURSO

(FORMACION DISCIPLINARIA)

### 1. Datos de identificación

<b>CENTRO DE EDUCACIÓN MEDIA</b>	<b>Departamento:</b> Matemáticas y Física	
	<b>Área Académica:</b> Computación	
<b>BACHILLERATO GENERAL CURRÍCULO POR COMPETENCIAS 2015</b>	<b>Nombre de la materia:</b> Tecnologías de información y comunicación.	<b>Tipo de experiencia educativa:</b> Disciplinaria
	<b>Clave de la materia:</b> 23599	<b>Modalidad en que se imparte:</b> Presencial
	<b>Créditos:</b> 6	<b>Área Curricular:</b> Comunicación
	<b>Total de horas:</b> 80	
	<b>Semestre:</b> Primero	
	<b>Periodo en que se imparte:</b> Agosto – Diciembre	
	<b>Validado por la academia de:</b> Computación	<b>Nivel de complejidad:</b> 1
	<b>Fecha de validación del programa:</b> Junio 2017	

### 2. Fundamentación

La sociedad del conocimiento demanda ciudadanos que cuenten con las competencias que les permitan acceder y manejar fuentes de información de distinta naturaleza entre las que se encuentran las digitales. Los adolescentes de hoy, manejan la tecnología en todos los ámbitos, lo que constituye un factor a favor para su integración al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Así, viven, aprenden y trabajan en redes en Internet, involucrándose en comunidades virtuales y en colectivos sociales con determinado fin. El apogeo de dichas tecnologías, si bien ha favorecido a que los jóvenes, en particular, establezcan relaciones virtuales y se introduzcan en un mundo globalizado; esto también ha tenido un impacto negativo pues es posible observar que tal bombardeo de información los aleja de la vida académica, y en ocasiones, incluso de su vida social.

De ahí, que debemos desarrollar en los jóvenes competencias para un uso racional de la tecnología. Se trata de que nuestros estudiantes accedan a espacios virtuales de manera eficiente y puedan hacer uso de la información, así como de las distintas herramientas que facilitan la comunicación, y que lo hagan de una forma crítica, consciente y reflexiva. Este curso del área de la comunicación, tiene un nivel de complejidad 1, la cual, brindará las bases para competencias de mayor alcance en los cursos posteriores.

### 3. Competencias a desarrollar

Competencias genéricas que se atienden:	
<b>CGI1</b>	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.
<b>CGS3</b>	Planifica, adecuadamente, estrategias de aprendizaje para autorregular su proceso de construcción del conocimiento.
<b>CGSyC3</b>	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 CONCEPTUAL	Subcompetencias	
	Saberes procedimentales	Saberes declarativos
3. Reconoce suficiente y adecuadamente los recursos propios de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 1 (20 HORAS)</b>	
	▪ Maneja de manera eficaz un procesador de textos.	▪ Procesador de textos: funciones y aplicaciones.
	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 2 (10 HORAS)</b>	
	▪ Utiliza fuentes de información digital.	▪ Fuentes de información digital: características, ventajas y desventajas.
	▪ Hace uso de bancos de información digital, atendiendo a sus políticas y criterios.	▪ Bancos de información digital políticas y criterios. ▪ Biblioteca Digital.
<b>DISCURSIVO Y DE LA ACCIÓN</b>	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 3 (10 HORAS)</b>	
	▪ Identifica los principales aportes tecnológicos desde sus orígenes hasta la actualidad.	▪ Origen y evolución de los distintos recursos tecnológicos y de la comunicación.
	▪ Reflexiona sobre la contribución de los distintos recursos tecnológicos y de la comunicación a la sociedad.	
	▪ Hace uso adecuado de la terminología propia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.	▪ Terminología básica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
9. Usa adecuada y creativamente recursos tecnológicos de vanguardia para comunicarse efectivamente.	▪ Valora el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos.	▪ Tecnologías de la Información y la Comunicación en la sociedad actual: Nuevas formas de relación social, plataformas educativas, otras formas de comunicación, etc. Algunos recursos tecnológicos:
<b>DE LA REFLEXIÓN</b>		

<p><b>Ética</b> 11. Asume una postura reflexiva y ética frente al uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p><b>Epistemológica</b> 12. Reflexiona sobre la naturaleza evolutiva y multidisciplinar de la comunicación en el desarrollo de la sociedad.</p> <p><b>Meta cognitiva</b> 13. Toma conciencia y regula sus procesos de aprendizaje.</p>		Podcast, Presentaciones electrónicas, YouTube.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la sociedad actual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potencialidades del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.</li> </ul>
	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 4 (20 HORAS)</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Maneja de manera eficaz presentaciones digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentaciones Digitales: funciones y aplicaciones.</li> </ul>
	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 5 (20 HORAS)</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce las características básicas de los equipos de cómputo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Características básicas; elementos y clasificación de un sistema de cómputo. (Software y hardware).</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza las características de compatibilidad para la optimización del uso de equipos de cómputo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Características de compatibilidad de equipos de cómputo y dispositivos periféricos.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza de manera apropiada recursos periféricos según su compatibilidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos periféricos, características y recomendaciones para el uso del DVD, USB, Bluetooth, cámara web, scanner y otros.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usa de manera correcta algunas herramientas del sistema operativo Windows.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Características y recomendaciones del Sistema Operativo Windows.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica antivirus de manera preventiva y correctiva.</li> </ul>	Virus y antivirus: Tipos, características y función.
	<b>UNIDADES DE APRENDIZAJE DE LA 1 A LA 5</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifiesta una postura crítica y ética en el uso y manejo de la información digital.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Transversales a los ámbitos conceptual, discursivo y de la acción así como a los saberes procedimentales y declarativos.</li> </ul>
	Toma conciencia de cómo se ha desarrollado la comunicación a lo largo del tiempo así como de su naturaleza compleja.	
	Describe eficientemente cómo realiza los procesos del manejo de un procesador de Textos. Muestra la formación de un pensamiento abstracto Se hace consciente de su aprendizaje en la materia y cómo éste fortalece su competencia comunicativa	

#### **4. Metodología de enseñanza**

Este curso se desarrolla en modalidad presencial en cinco horas por semana, a lo largo de un semestre haciendo un total de 80 sesiones.

En el desarrollo de competencias, se trabaja con estrategias de enseñanza como la de aprendizaje basado en problemas (ABP), método de caso y trabajo práctico en el laboratorio de cómputo, dado que se trata de un espacio de aprendizaje clave en el logro de las competencias que se pretenden. El profesor podrá implementar otras estrategias que crea adecuados, considerando las circunstancias y características del grupo. Estas estrategias se concretizarán en experiencias de aprendizaje.

El enfoque de trabajo considera el desarrollo integral de modo que las competencias genéricas y las del ámbito conceptual se trabajen a la par con las competencias disciplinares.

Se favorecerá un ambiente de respeto y compromiso, cumplimiento aspectos fundamentales como orden, limpieza y disciplina en la labor desarrollada.

El profesor ofrecerá diferentes recursos para facilitar y orientar el desarrollo y el mejoramiento de las evidencias de aprendizaje que desarrollarán los estudiantes; además, el profesor brindará retroalimentación permanente, ya sea en forma general o individual, con la finalidad de fomentar en los estudiantes el desempeño requerido para el desarrollo de las distintas sub-competencias disciplinares que se mencionan en el presente programa.

Un recurso fundamental en este curso lo constituye una plataforma educativa, en el caso de la UAA, es el sitio aula virtual, que apoya a las clases basadas en tecnología, los estudiantes pueden realizar distintas actividades mediante el uso de diferentes herramientas y materiales dispuestos en este mismo espacio así como para la entrega de sus producciones. Otro elemento de suma importancia es el recurso de OneDrive donde podrán respaldar tanto sus evidencias de aprendizaje como otros materiales de su propio interés. Para hacer uso de estos recursos que propone la UAA, podrán usar la cuenta institucional @edu.uaa.mx.

Los estudiantes por su parte, trabajarán tanto en forma individual como por equipos, favoreciendo así el auto-aprendizaje y el trabajo colaborativo.

#### **5. Evaluación de competencias**

Los tipos de evaluación que se emplearán durante este curso serán: diagnóstica, formativa o continua y sumativa.

Sobre la evaluación diagnóstica: se realizará al inicio 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.

Sobre la evaluación formativa o continua: estará presente durante el desarrollo del curso y se documentará a través de portafolios de trabajo. Se implementarán algunas prácticas de auto-evaluación y co-evaluación.

Sobre la evaluación sumativa: se aplicará al final de cada unidad y al final del curso.

En el siguiente cuadro se presentan sus elementos.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	PONDERACIÓN
	DESEMPEÑOS Y/O PRODUCCIONES	(%)
<p>Usa de manera adecuada, reflexiva y creativa los recursos tecnológicos de vanguardia (propios de las nuevas TIC) para comunicarse de manera efectiva.</p> <p>En sus desempeños y producciones muestra creatividad, una postura ética ante el uso y manejo de las TIC así como trabajo tanto colaborativo como independiente</p>	<p><b>Portafolio de trabajo</b> del procesador de textos, que integra las prácticas desarrolladas en un procesador de textos, incluyendo una práctica integradora; ésta última, es un requisito indispensable para que se acepte el portafolio.</p>	20
	<p><b>Portafolio de trabajo</b> de presentaciones digitales, que integra las prácticas desarrolladas para la unidad de presentaciones digitales y una actividad integradora; ésta última es un requisito indispensable para que se acepte el portafolio.</p>	20
	<p><b>Esquema digital:</b> representa de manera gráfica los saberes declarativos y procedimentales desarrollados durante la Unidad de Aprendizaje 1.</p>	15
	<p><b>Entrega de un recurso tecnológico:</b> consiste en desarrollar un tema propuesto por el profesor, algún recurso tecnológico de los que se revisaron en la Unidad de Aprendizaje 2</p>	20
	<p><b>ABP la mejor elección,</b> consiste en analizar diferentes equipos de cómputo y elegir entre ellos la mejor opción del mercado actual. Deberán entregar un documento justificando la decisión.</p>	15
	<p><b>Correcto uso</b> de fuentes de información y la Biblioteca digital. Se puede incluir en el portafolio de evidencias de las unidades 4 y 5.</p>	10
<b>TOTAL</b>		<b>100 %</b>

## 6. Fuentes de consulta

### Básicas.

#### a) Bibliográficas.

1. Pérez Martínez María Josefina. (2009). Informática I Un enfoque basado en competencias. México D.F. Editorial Alfaomega.
2. Juan Antonio Alonso Velazco. (2005). Tecnologías de la información y de la comunicación. México. Editorial Alfaomega.

### Complementarias.

#### b) Linkográfica.

3. A Vision of Students Today (s/f)  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=dGCJ46vyR9o](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=dGCJ46vyR9o)
4. Aula Clic. (2013). Curso de PowerPoint 2016. Valencia España. Disponible en:  
<http://www.aulaclic.es/powerpoint-2016/index.htm>
5. Aula Clic. (2013). Curso de Word 2016. Valencia España. Disponible en:  
<http://www.aulaclic.es/word-2016/index.htm>
6. Curso de Guía Windows 10. Valencia España. Disponible en:  
<http://www.aulaclic.es/windows-10/index.htm>
7. Cuevas Cuéllar S (2016). Prácticas de PowerPoint 2016 Aguascalientes. Universidad Autónoma de Aguascalientes. Centro de Educación Media. Departamento de Matemáticas y Física. Academia de computación.
8. Cuevas Cuéllar S. (2016). Prácticas para Microsoft Word 2016. Aguascalientes. Universidad Autónoma de Aguascalientes. Centro de Educación Media. Departamento de Matemáticas y Física. Academia de computación.
9. Tutorial para usar E-libro (s/f) <http://www.e-libro.com/presentacion/>