



Universidad Autónoma de **San Luis Potosí**
Escuela Preparatoria de Matehuala

División de Servicios Escolares y Estudiantiles

INFORMÁTICA II



Horas semanales: **3**
Créditos: **6**
SEGUNDO SEMESTRE

Núcleo de Formación **Básica**
Campo del Conocimiento: **Lenguaje y Comunicación**
Fuente: Subsecretaría de Educación Superior
de Investigación Científica. SEP



Aprobado por el H. Consejo Directivo Universitario en sesión ordinaria el 27 de Junio de 2007

VIGENCIA JUNIO 2014

INFORMÁTICA II

La materia de informática pertenece al Componente de Formación Básica del plan de estudios del Bachillerato General y se ubica en el Campo de Conocimiento de Lenguaje y Comunicación, en virtud del impacto que ha tenido la introducción de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en todos los ámbitos y actividades relacionadas con el quehacer humano, particularmente en la comunicación y en lo referente a la generación, procesamiento, transmisión y presentación de información.

Es importante destacar que los avances tecnológicos en las áreas de informática y comunicación nos brindan la posibilidad de nuevas y modernas formas de interacción y comunicación, ofreciendo grandes ventajas, para acceder a la información, la posibilidad de “eliminar barreras geográficas” mediante el uso de Internet, la universalidad, la inmediatez y lo relativamente económico que resulta acceder a estas tecnologías.

Aunado a los grandes cambios sociales, culturales y económicos que están ocurriendo ante nuestros ojos, podemos observar el incremento vertiginoso de información que se genera en todos los ámbitos de la actividad humana; el proceso de globalización que caracteriza a la sociedad actual y la manera en que las Tecnologías de la Información y Comunicación evolucionan, modifican las formas de estudiar, de investigar, de trabajar y el modo en que nos comunicamos con otras personas, otorgándonos la posibilidad de transformar y ampliar nuestra visión del mundo.

Por tal motivo, nos enfrentamos al reto de aprender a aprovechar estas tecnologías, para crear un entorno cultural y educativo capaz de diversificar las fuentes del conocimiento y del saber, y emplearlas para propiciar el acercamiento entre profesores, estudiantes, padres de familia y todas las personas relacionadas con el proceso educativo; así como para expresar y compartir ideas, intereses, sentimientos, proyectos, saberes y experiencias, que nos permitan establecer una comunicación efectiva al conocernos y reconocernos como seres humanos en aprendizaje continuo.

De esta manera el programa de estudios de la presente asignatura se desarrollará a través del enfoque educativo centrado en el aprendizaje, mismo que se verá reflejado en las diferentes actividades de enseñanza, aprendizaje y evaluación. En este contexto, el trabajo del docente no es *enseñar* desde su perspectiva sino desde la del estudiante, y para ello es necesario tomar en cuenta ciertos requisitos para que el aprendizaje se dé en forma significativa, tales como el considerar los conocimientos previos del estudiante, presentando los diferentes tipos de contenido de manera lógica y jerárquica, destacando la importancia que tiene en el proceso, la motivación del estudiante.

VIGENCIA JUNIO 2014

La educación no puede reducirse a la transmisión de información o conocimientos, entendiendo que ésta es un proceso intencional y activo donde el estudiante construye ideas y significados nuevos, al interactuar con su medio ambiente, por lo que debemos tener en cuenta algo más que los contenidos escolares y la potenciación de determinadas habilidades intelectuales.

En el desarrollo de las actividades de aprendizaje la relación entre lo cognoscitivo y lo afectivo es indisoluble del campo motriz, es conveniente dar importancia a la educación afectiva en un sentido amplio, ya que la inteligencia está conectada con los afectos y los sentimientos, y no se puede desdeñar la estructuración de éstos mediante actividades como el fomento del trabajo cooperativo, ya que en general, las personas no aprendemos solas, sino que estamos integradas en un contexto social que da sentido a lo que aprendemos. Por ello, es importante destinar espacios y tiempos a la interacción entre pares, entre los propios estudiantes, a fin de propiciar situaciones en las que los estudiantes aprendan a cooperar, compartir tareas, discutir, debatir, consensar y contrastar puntos de vista. Para ello es importante que desde el primer momento la clase sea un lugar en el que todos los estudiantes realicen aportaciones para su desarrollo integral

Dadas las circunstancias de constantes cambios en un mundo globalizado y en respuesta a las necesidades de los alumnos, la Subsecretaría de Educación Media Superior inició el proceso de la Reforma Integral de la Educación Media Superior con el propósito de establecer un Sistema Nacional de Bachillerato en un marco de diversidad, donde participan todas aquellas instituciones que imparten o coordinan la educación media superior en sus diferentes tipos (general, tecnológico y profesional técnico). La Reforma Integral de la Educación Media Superior tiene como propósito fortalecer y consolidar la identidad de este nivel educativo, a partir del reconocimiento de todas sus modalidades y subsistemas; proporcionar una educación pertinente y relevante al estudiante que le permita establecer una relación entre la escuela y su entorno; y facilitar el tránsito académico de los estudiantes entre los subsistemas y las escuelas. Para el logro de estos propósitos uno de los ejes principales de la reforma de un **Marco Curricular Común**, que compartirán todas las instituciones de bachillerato, basado en un enfoque educativo orientado al desarrollo de competencias.

A través del Marco Curricular Común se reconoce que el bachillerato debe orientarse hacia:

- El desarrollo personal y social de los futuros ciudadanos, a través de las **competencias genéricas**, las cuales tendrán una aplicación en diversos contextos (personal, social, académico y laboral) y tienen un impacto más allá de cualquier disciplina o asignatura que curse un estudiante. Cabe Señalar que estas competencias, constituyen a su vez *el perfil de egreso* de la Educación Media Superior.

VIGENCIA JUNIO 2014

- El desarrollo de capacidades académicas que posibiliten a los estudiantes continuar sus estudios superiores, al proporcionarles las **competencias disciplinares básicas y/o extendidas**, que les permitan participar en la sociedad del conocimiento.
- El desarrollo de capacidades específicas para una posible inserción en el mercado laboral mediante las competencias profesionales básicas o extendidas.

Con relación al enfoque por competencias es conveniente analizar, sus implicaciones en la conceptualización de estudiante y docente, del proceso de enseñanza y aprendizaje, así como su impacto en el aula. Si bien existen varias definiciones de lo que es una competencia, a continuación se presentan las definiciones que fueron retomadas de la Dirección General del Bachillerato para la actualización de los programas de estudio.

Una **competencia** es “la capacidad de movilizar recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones” con buen juicio, a su debido tiempo, para definir y solucionar verdaderos problemas¹.

Las **competencias** son procesos complejos de desempeño integral con idoneidad en determinados contextos, que implican la articulación y aplicación de diversos saberes, para analizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad y comprensión, dentro de una perspectiva de mejoramiento continuo y compromiso ético².

La asignatura de Informática II está integrada por cuatro unidades, en la primera se incluyen contenidos sobre la *metodología para solucionar problema* a través de la elaboración de diagramas y el desarrollo de algoritmos; en la segunda, se aborda el uso de la computadora como herramienta versátil, auxiliar en el desarrollo de diversas prácticas escolares, mediante el manejo de *Hojas Electrónicas de Cálculo*, las cuales permiten efectuar operaciones numéricas con rapidez y precisión, actualizar datos y recalcular operaciones con facilidad, además de la posibilidad de cambiar el aspecto de la información, al elaborar gráficos, establecer formatos, utilizar funciones predefinidas, compartir datos, y efectuar el análisis de la información para la toma de decisiones. En la tercera unidad se estudian los *programas para presentaciones electrónicas*, mismos que facilitan el desarrollo de trabajos con calidad, de manera eficiente, ya que permiten integrar el uso de multimedia como imágenes, video y audio, a fin de potenciar la creatividad; en la unidad cuatro se dan a conocer las alternativas de comunicación y las ventajas que presenta el uso de Internet -dadas sus características de inmediatez y cobertura- así como el uso de herramientas para agilizar la consulta de información y realizar investigaciones documentales, así como el uso de los servicios básicos de internet: www, correo electrónico, conversación en línea, grupos de discusión, que permiten potenciar el

¹ Plilippe Perrenoud, “Construir Competencias desde la escuela” Ediciones Dolmen, Santiago de Chile.

² Interpretación realizada por la DGB con relación a la propuesta realizada por Sergio Tobón

trabajo en equipo y establecer comunicación de manera eficiente. En la actualidad el manejo de estas herramientas, facilita el desarrollo de diferentes actividades escolares y la solución de problemas de diversa índole, además de que serán de gran utilidad en estudios superiores o en el campo laboral, en su caso.

La asignatura de Informática II se imparte en segundo semestre y apoya a las diversas asignaturas del plan de estudios, al proporcionar herramientas para el desarrollo de materiales educativos. En esta asignatura se integran las líneas de orientación curricular de la siguiente manera:

Desarrollo de habilidades del pensamiento: La metodología didáctica que se propone propicia la conducta activa del estudiante y favorece el desarrollo de habilidades del pensamiento, mediante la realización de las actividades de aprendizaje del programa, mismas que le permiten construir su conocimiento – y desarrollar aprendizajes de manera autónoma y cooperativa– a través de la participación en clase, la reflexión, el análisis, la obtención de conclusiones, la inducción, la deducción, etc

Metodología: Se promueve que el estudiante aplique la ciencia y sus métodos, al integrar diversas estrategias de enseñanza- aprendizaje que abordan metodologías para el planteamiento de problemas y su resolución, a través del razonamiento lógico y desarrollo de procedimiento sistemáticos. También se propicia que utilice la metodología correspondiente en el manejo de los diferentes incluidos en los contenidos temáticos de la asignatura.

Valores: El desarrollo de trabajo en equipo, la discusión y los debates, que se incluyen como modalidades didácticas en este curso, favorecen en el estudiante la adquisición y el fortalecimiento de actitudes y valores, tales como la justicia, la honestidad, la responsabilidad, el respeto y la solidaridad, entre otros. Un factor determinante en el fortalecimiento de los valores y en la adquisición de actitudes lo constituye el ejemplo y la práctica cotidiana de éstos, tanto del profesor como del estudiante en las diferentes labores y actividades que realizan, por lo que resulta necesario otorgar especial atención a este aspecto y propiciar que el estudiante transite de la abstracción a su puesta en práctica en la vida cotidiana dentro y fuera de la escuela.

Educación ambiental: Los estudios de informática deben promover en todos y cada uno de nuestros estudiantes el cuidado del medio ambiente y la conservación de los recursos naturales. La informática requiere del uso de diversos insumos, por ello se enfatiza a través de

VIGENCIA JUNIO 2014

diversos contenidos y del desarrollo de las estrategias de enseñanza y aprendizaje el cuidado ambiental, creando conciencia en los estudiantes sobre la corresponsabilidad y las oportunidades de acción que tienen para contribuir a la conservación del medio ambiente y del equilibrio ecológico, mediante el desarrollo de hábitos tales como el uso óptimo de la energía eléctrica y los consumibles, el reciclaje de papel y los diferentes insumos.

Democracia y derechos humanos: Se promueve en aquellas tareas donde es necesario realizar consensos, establecer acuerdos y tomar decisiones de manera democrática, para favorecer la participación respetuosa de los integrantes del grupo. Es importante reconocer las aportaciones de todos los estudiantes a fin de estimular su participación. También es conveniente propiciar su socialización desde la perspectiva de género, en la interacción e interrelación que se da en el aula, en el laboratorio de computación, en la escuela y en su vida en general, a través de la implementación de estrategias académicas donde se consideren pautas y criterios que favorezcan un cambio actitudinal que impacte en aquellos patrones culturales de nuestra sociedad que han propiciado la discriminación.

Calidad: El uso de la computadora y sus diversos *programas de aplicación* favorecen indudablemente los aspectos relacionados con la calidad, al propiciar que los estudiantes realicen diversas actividades de manera eficiente, así como fomentar un mejor desempeño en sus tareas escolares cotidianas y del ámbito laboral. Estas acciones se complementan con la revisión y retroalimentación para promover la mejora continua como una filosofía permanente para actuar, estudiar y proyectar su experiencia al mejoramiento de sus condiciones de vida y su entorno social.

Comunicación : Los aprendizajes derivados del estudio de la informática tienden a incrementar la competencia comunicativa del estudiante, con base en la realización de las actividades propuestas, como el trabajo en grupos, la discusión, el debate y la exposición. Dicha competencia se fortalece al integrar el uso de diversas Tecnologías de Información y Comunicación como medios que permiten establecer comunicación a nivel regional, nacional e internacional de manera eficiente.

Finalmente, Informática II se integra por los siguientes bloques:

Bloque I: Algoritmos.

Bloque II: Hoja Electrónica de Cálculo.

Bloque III: Presentaciones electrónicas.

Bloque IV: Internet.

VIGENCIA JUNIO 2014

De lo anterior se desprende la promoción del desarrollo de las siguientes competencias genéricas y disciplinares de acuerdo con el Marco Curricular Común para la participación en el Sistema Nacional de Bachillerato

COMPETENCIAS GENÉRICAS

Se autodetermina y cuida de sí

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.

- Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.
- Identifica sus emociones, las maneja de manera constructiva y reconoce la necesidad de solicitar apoyo ante una situación que lo rebase.
- Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados y en el marco de un proyecto de vida.
- Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.
- Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.
- Administra los recursos disponibles teniendo en cuenta las restricciones para el logro de sus metas.

2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.

- Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.
- Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.
- Participa en prácticas relacionadas con el arte.

3. Elige y practica estilos de vida saludables.

- Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.
- Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.
- Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.

Se expresa y se comunica

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

- Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
- Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
- Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.
- Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.
- Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

VIGENCIA JUNIO 2014

Piensa crítica y reflexivamente

5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

- Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos.
- Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para probar su validez.
- Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.
- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.

- Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.
- Evalúa argumentos y opiniones e identifica prejuicios y falacias.
- Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta.
- Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.
- Aprende de forma autónoma

7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.

- Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.
- Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
- Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.

Trabaja en forma colaborativa

8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

- Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.
- Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

Participa con responsabilidad en la sociedad

9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.

- Privilegia el diálogo como mecanismo para la solución de conflictos.

VIGENCIA JUNIO 2014

- Toma decisiones a fin de contribuir a la equidad, bienestar y desarrollo democrático de la sociedad.
 - Conoce sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones, y reconoce el valor de la participación como herramienta para ejercerlos.
 - Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad.
 - Actúa de manera propositiva frente a fenómenos de la sociedad y se mantiene informado.
 - Advierte que los fenómenos que se desarrollan en los ámbitos local, nacional e internacional ocurren dentro de un contexto global interdependiente.
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
- Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático de igualdad de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación.
 - Dialoga y aprende de personas con distintos puntos de vista y tradiciones culturales mediante la ubicación de sus propias circunstancias en un contexto más amplio.
 - Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.
- Asume una actitud que favorece la solución de problemas ambientales en los ámbitos local, nacional e internacional.
 - Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.
 - Contribuye al alcance de un equilibrio entre los intereses de corto y largo plazo con relación al ambiente.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES

Comunicación

1. Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.
2. Evalúa un texto mediante la comparación de su contenido con el de otros, en función de sus conocimientos previos, preconcepciones y nuevos conocimientos.
3. Plantea supuestos sobre los fenómenos de su entorno, con base en la consulta de diversas fuentes.
4. Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.
5. Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa.
6. Valora la función de las expresiones artísticas y de los medios de comunicación, en la recreación y transformación de la cultura
7. Valora la relevancia del pensamiento y del lenguaje como herramientas para comunicarse en diversos contextos.
9. Analiza aspectos elementales sobre el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.
11. Aplica estrategias de lectura y escritura considerando la topología textual, la intención y situación comunicativa.

VIGENCIA JUNIO 2014

12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para producir diversos materiales de estudio e incrementar sus posibilidades de formación.

PROMOVER EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

Para poder lograr la concreción del MCC, es necesario que se realicen las adecuaciones necesarias que permitan que los diferentes actores que intervienen en este proceso de aprendizaje, verdaderamente coadyuven a la conformación del perfil de egreso acorde a lo planteado en el SNB respecto al desarrollo de competencias Genéricas, Disciplinarias y Extendidas, se debe considerar lo siguiente en la concreción a nivel del aula.

- El alumno es el protagonista del hecho educativo y el responsable de la construcción de su aprendizaje.
- El docente es un mediador entre los alumnos y su experiencia sociocultural y disciplinaria, su papel es el de ayudar al alumno a generar los andamios que le permitan movilizar sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores, promoviendo el traspaso progresivo de la responsabilidad de aprender.
- La función del docente es promover y facilitar el aprendizaje entre los estudiantes, a partir del diseño y selección de secuencias didácticas, reconocimiento del contexto que vive el estudiante, selección de materiales, promoción de un trabajo interdisciplinario y acompañar el proceso de aprendizaje del estudiante.
- Se promueve el desarrollo de las competencias mediante actividades que permitan a los alumnos enfrentarse a situaciones reales o lo más cercano a la realidad.
- El desarrollo de las competencias se realiza durante todo el proceso educativo, dentro y fuera del ámbito escolar
- La actividad de aprendizaje es el espacio ideal en el que se movilizan conocimientos, habilidades, actitudes y valores.
- Las situaciones de aprendizaje deben ser atractivas y situadas en el entorno actual para que sean significativas al estudiante.

El trabajo de academia y la planeación docente, juegan un papel importante en el logro de los propósitos educativos. Es en la planeación donde el docente concreta sus estrategias de enseñanza, dosifica los contenidos y conocimientos disciplinares, retoma las características de sus alumnos y su nivel cognitivo, planea los recursos a emplear para el logro de sus propósitos, diseña las actividades para promover el aprendizaje centrado en los alumnos, identifica tareas y actividades a evaluar, entre otras, para ello es necesario que los docentes lleven a cabo las siguientes actividades:

- Analizar los programas de estudio.
- Relacionar la asignatura a impartir con el campo de conocimiento al cual pertenece, así como con las asignaturas que se cursan de manera paralela en el semestre y el plan de estudios en su totalidad.
- Tomar en cuenta los tiempos reales de los que dispone en clase.

- Definir una distribución real de las actividades a desarrollar según las unidades de competencia y elementos curriculares establecidos en los programas, recordando que una planeación didáctica es un instrumento flexible que orienta la actividad en el aula.

Para la integración del desarrollo de competencias en la planeación didáctica se recomienda considerar:

Que las competencias genéricas son transversales a cualquier asignatura o contenido disciplinar, por lo tanto es conveniente analizar el impacto y la relación que cada una de ellas junto con sus atributos, pueden promoverse en esta asignatura. Entre estas competencias destacan las relativas a la comunicación a través de los diferentes medios, códigos y herramientas con los que tiene contacto el estudiante, el aprendizaje autónomo y el trabajo en equipo; las cuales podrán ser desarrolladas gracias al trabajo diario en el aula.

El análisis de las competencias disciplinares que serán abordadas en cada asignatura, como parte de un campo de conocimiento, es de suma importancia y se recomienda tener una definición clara del alcance, pertinencia y relevancia de los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que movilizan.

La selección de situaciones didácticas, diseño de actividades de aprendizaje, escenarios pertinentes y selección de materiales diversos, deben considerar los intereses y necesidades de los estudiantes.

Los indicadores de desempeño, buscan orientar la planeación didáctica mostrando algunos ejemplos de lo que se puede proponer en el aula.

Finalmente, las evidencias de aprendizaje sugeridas, tienen el propósito de mostrar al docente diversas alternativas de evaluación, recordando que a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje el estudiante genera evidencias de desempeño susceptibles de ser evaluadas.

Dentro del enfoque por competencias cobra importancia buscar y mantener un ambiente de trabajo basado en el respeto por la opinión del otro, fomentando la tolerancia, la apertura a la discusión y capacidad de negociación; así como promover el trabajo en equipo colaborativo. Los valores y actitudes se conciben como parte del ambiente de aula donde docentes y estudiantes desarrollan, promueven y mantienen diariamente como parte importante del proceso educativo.

A su vez, también se demanda la interacción del docente, quien tiene el compromiso de motivar y crear ambientes propicios para el trabajo en el aula; planear, preparar, problematizar, reactivar conocimientos previos; modelar, exponer, complementar, regular o ajustar la práctica educativa; ofrecer guías de lectura, proponer materiales de lectura significativos, auténticos y pertinentes; retroalimentar y/o monitorear las acciones en el aula y permitir el desarrollo de un plan de evaluación.

Un espacio particular merece la conformación de un portafolio de evidencias dentro de esta materia, el cual puede ser de dos tipos: a) de evidencias de desempeño, que se refiere el comportamiento (oral o escrito) por sí mismo, y consiste en descripciones sobre variables o condiciones cuyo estado permite inferir que el comportamiento esperado fue logrado efectivamente, y b) el portafolio de evidencias de conocimiento, el cual, implica la posesión de un conjunto de conocimientos, teorías, principios y habilidades cognitivas que le permitan al estudiante contar con un punto de partida y un sustento para un desempeño eficaz.

El portafolio es una recopilación de evidencias (documentos diversos, artículos, notas, diarios, trabajos, ensayos) consideradas de interés para ser conservadas, debido a los significados que cada estudiante le asigna, aunque debe considerarse que el propósito del portafolio es registrar aquellos trabajos que den cuenta de la estructura y enfoque de los procesos de formación bajo un planteamiento por competencias. Con él se busca estimular la experimentación, la reflexión y la investigación; reflejar la evolución del proceso de aprendizaje; fomentar el pensamiento reflexivo y el autodescubrimiento; así como evidenciar el compromiso personal de quien lo realiza. Entre sus ventajas resaltan las siguientes: permite reevaluar las estrategias pedagógicas y curriculares; propicia la práctica de la autoevaluación constante; expresa el nivel de reflexión sobre el proceso de aprendizaje; añade profundidad y variedad a las evaluaciones. Adoptar el portafolio como una herramienta de aprendizaje, implica adoptar una concepción de evaluación auténtica en la que la autoevaluación, la coevaluación y la evaluación misma, se apartan de la evaluación tradicional y sus instrumentos. La presentación del portafolio puede llevarse a cabo ya sea en papel o de forma electrónica, pero en ambas el punto central es la recopilación de evidencias de aprendizaje.

Respecto al uso de materiales y recursos didácticos, se recomienda:

- Incorporar los recursos tecnológicos disponibles en cada localidad e institución, de tal forma que el estudiante mantenga una relación constante con ellos.
- Incluir problemas o situaciones contextualizadas que recuperen temas de interés para el educando.
- Textos adecuados que motiven la lectura y el análisis de los procesos históricos.
- Textos diversos ubicados en: periódicos, revistas, obras literarias, enciclopedias, atlas, etc.
- Organizadores gráficos: mapa mental, mapa conceptual, cuadro sinóptico, diagrama de flujo, etc.

PROPÓSITO DE LA ASIGNATURA

El estudiante:

Resolverá problemas elementales relacionados con el desarrollo de algoritmos, hojas de cálculo, presentaciones electrónicas y el uso de internet, mediante el manejo adecuado de las opciones de uso común, de los menús de archivo, edición, inserción, formato y herramientas, en situaciones del ámbito escolar y de la vida cotidiana de forma ética y responsable.

CONTENIDO

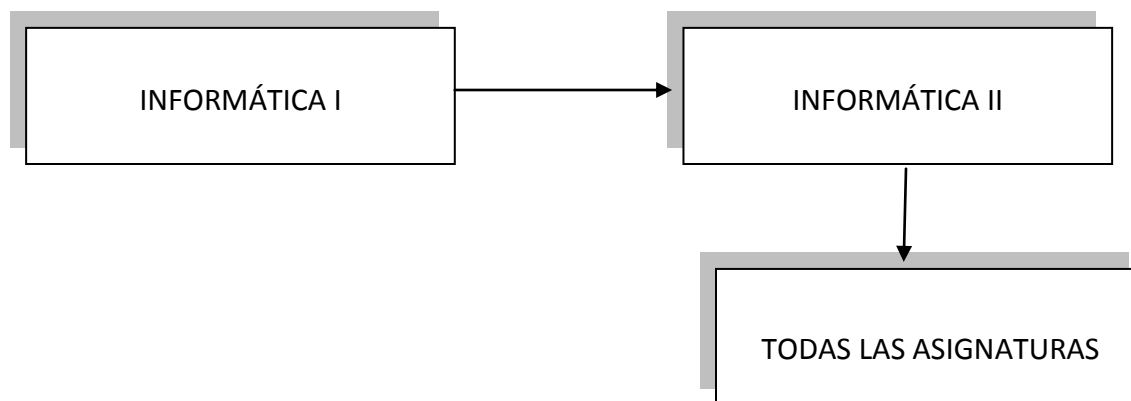
Bloque I
Algoritmos

Bloque II
Hoja Electrónica de Cálculo

Bloque III
Presentaciones Electrónicas

Bloque IV
Internet

UBICACIÓN DE LA MATERIA Y RELACIÓN CON LAS ASIGNATURAS EN EL PLAN DE ESTUDIOS



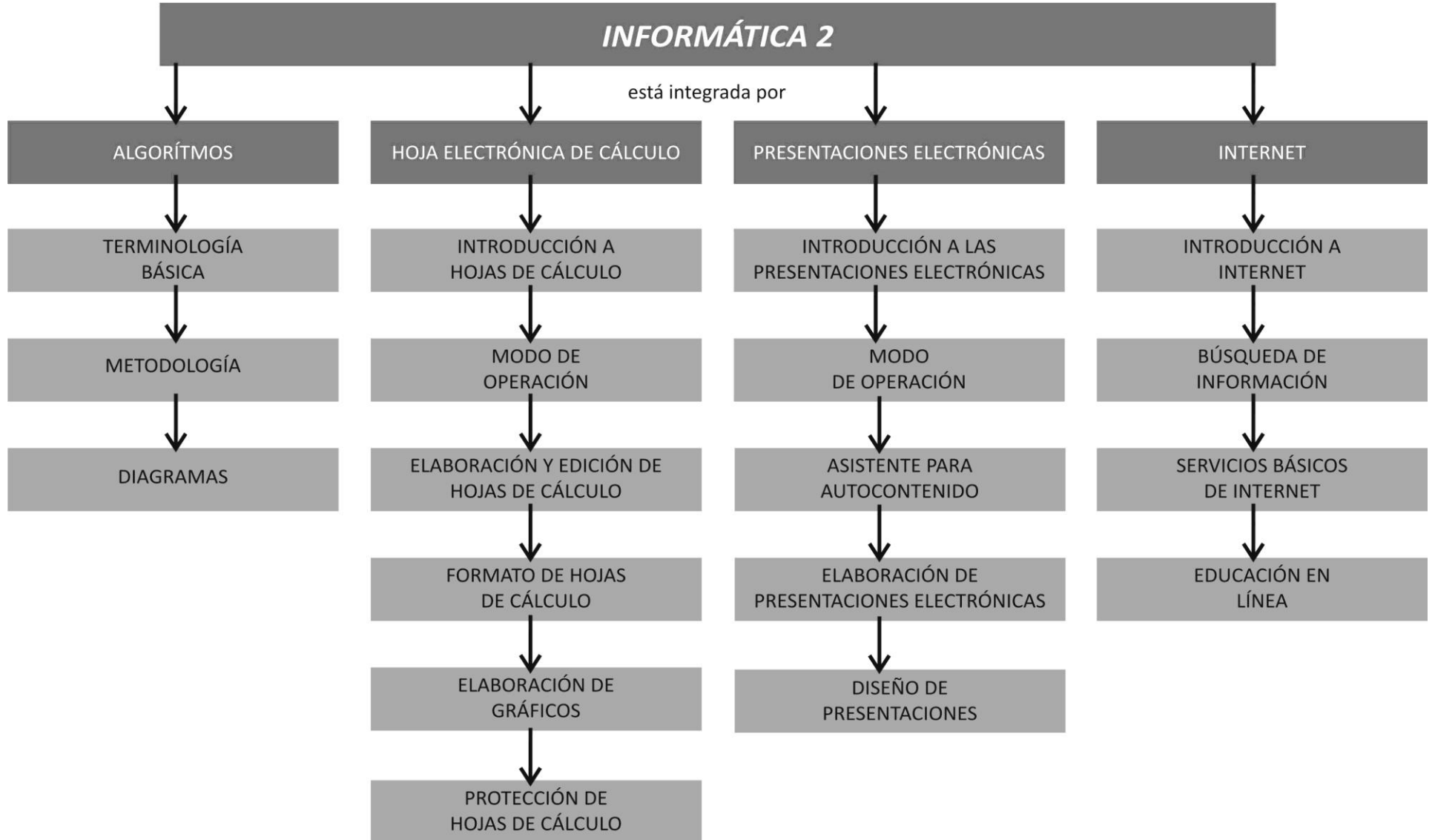
CAMPO DE CONOCIMIENTO	COMUNICACIÓN	INFORMÁTICA II
HORAS SEMESTRE	48	SEMESTRE II
CRÉDITOS	06	BACHILLERATO GENERAL
COMPONENTE DE FORMACIÓN	BÁSICA	

VIGENCIA JUNIO 2014

REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA MATERIA

INFORMÁTICA 2

está integrada por



INFORMÁTICA II

COMPETENCIAS/ATRIBUTOS	BLOQUES			
	I	II	III	IV
1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.	X	X	X	X
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.				
3. Elige y practica estilos de vida saludables.	X	X	X	X
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	X	X	X	X
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.	X	X	X	X
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.	X	X	X	X
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.	X	X	X	X
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	X	X	X	X
9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.	X	X	X	X
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.				
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.				

INFORMÁTICA II	
COMPETENCIAS EXTENDIDAS COMUNICACIÓN	
1. Utiliza la información contenida en diferentes textos para orientar sus intereses en ámbitos diversos.	X
2. Establece relaciones analógicas, considerando las variaciones léxico-semánticas de las expresiones para la toma de decisiones.	X
3. Debate sobre problemas de su entorno fundamentando sus juicios en el análisis y en la discriminación de la información emitida por diversas fuentes.	X
4. Propone soluciones a problemáticas de su comunidad, a través de diversos tipos de textos, aplicando la estructura discursiva, verbal o no verbal, y los modelos gráficos o audiovisuales que estén a su alcance.	X
5. Aplica los principios éticos en la generación y tratamiento de la información	X
6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humanos, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.	X
7. Determina la intencionalidad comunicativa en discursos culturales y sociales para restituir la lógica discursiva a textos cotidianos y académicos.	
8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su comunidad, analizando y comparando sus efectos positivos y negativos	X
9. Transmite mensajes en una segunda lengua o lengua extranjera atendiendo las características de contextos socioculturales diferentes.	
10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas.	X
11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.	X

INFORMÁTICA II

BLOQUE I	Algoritmos.	TIEMPO ASIGNADO	09 HORAS
PROPÓSITO GENERAL	DESEMPEÑOS DE LOS ESTUDIANTES		
Desarrollará algoritmos, mediante el empleo de diagramas de flujo en la solución de problemas elementales del ámbito escolar y de la vida cotidiana, propiciando soluciones creativas.	<p>Resuelve problemas del ámbito escolar y cotidiano.</p> <p>Identifica el problema a resolver.</p> <p>Plantea alternativas de solución.</p> <p>Elige una alternativa</p> <p>Desarrolla la solución.</p> <p>Evalúa la solución.</p> <p>Representa el algoritmo con diagramas.</p> <p>Representa el algoritmo con pseudocódigo.</p>		
MODALIDADES DIDÁCTICAS SUGERIDAS			
<ul style="list-style-type: none"> • Exposición. • Trabajo cooperativo. • Estudio independiente. • Discusión y debate. • Prácticas 			
VIGENCIA JUNIO 2014			

<p>Metodología de solución de problemas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificación del problema. • Planteamiento de alternativas de solución. • Elección de una alternativa. • Desarrollo de la solución. • Evaluación de la solución. <p>Diagramas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagramas de entrada-proceso-salida. • Diagramas de flujo. • Ejemplos de 	<p>Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para producir diversos materiales de estudio e incrementar sus posibilidades de formación.</p>	<p>algoritmos para solucionar problemas utilizando juegos didácticos, para representarlos.</p> <p>Propiciar la reflexión de los estudiantes sobre la importancia de seguir un método en la solución de problemas.</p> <p>Guiar a los estudiantes en la deducción de los pasos a seguir en la solución de problemas.</p> <p>Mostrar ejemplos de aplicación de una metodología de solución de problemas</p> <p>Solicitar una investigación documental respecto a la simbología y la estructura empleada en los:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Diagramas de entrada-proceso-salida. 	<p>con el propósito de explicar su importancia en la solución de problemas.</p> <p>Discutir la importancia de aplicar un método en la solución a problemas de diversa índole.</p> <p>Deducir los pasos del método para la solución de problemas, en una dinámica de lluvia de ideas.</p> <p>Resolver ejercicios para la solución de problemas con apoyo del docente.</p> <p>Realizar la consulta bibliográfica y presentar por escrito las características de los diagramas.</p>	<p>clase</p> <p>Apuntes de clase</p> <p>Apuntes de clase</p> <p>Práctica de resolución de algoritmos</p> <p>Reporte de investigación</p>
--	--	--	--	--

<p>usos y aplicación.</p>		<p>* Diagramas de flujo</p> <p>Mostrar diagramas donde se apliquen algoritmos para solucionar problemas y/o toma de decisiones, en actividades escolares, laborales o de la vida cotidiana; procurar que estos ejemplos sean significativos para los estudiantes.</p> <p>Guiar el desarrollo de algoritmos para solucionar problemas elementales, como sumar dos números, cocinar un pastel, usar un aparato electrodoméstico, etc., se sugiere emplear diagramas para representarlos.</p> <p>Solicitar la resolución de diagramas y algoritmos. Se recomienda aumentar progresivamente el grado de complejidad de los algoritmos, considerando el avance y nivel del grupo.</p>	<p>Analizar los diagramas que se muestran, realizar anotaciones, sobre las dudas que surjan y manifestarlas al docente para que se resuelvan en clase.</p> <p>Desarrollar los diagramas y los algoritmos correspondientes para la solución de los problemas, propuestos por el profesor.</p> <p>Resolver los ejercicios propuestos para evaluarlos por equipo, con ayuda de una lista de cotejo.</p>	<p>Ejercicios resueltos</p> <p>Reporte escrito</p> <p>Ejercicios resueltos</p>
---------------------------	--	--	--	--

		Orientar al grupo en la obtención de conclusiones sobre la importancia del emplear diagramas y algoritmos para solucionar problemas.	Reportar las conclusiones del grupo acerca de la importancia del empleo de diagramas y algoritmos para solucionar problemas, con base en los ejercicios desarrollados.	Reporte de conclusiones
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	RÚBRICAS LISTAS DE COTEJO REGISTROS CONTINUOS INSTRUMENTOS ESCRITOS			

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN SUGERIDA

Evaluación diagnóstica

Para el desarrollo de este tipo de evaluación, se recomienda el diseño de diferentes instrumentos y establecer los criterios para realizarla, mismos que permitirán detectar las fortalezas y debilidades que presentan los estudiantes en lo referente a conocimientos previos sobre algoritmos, así como factores motivacionales, intereses, etc.

Se sugiere realizar actividades que le permitan evaluar aspectos relacionados con:

- Terminología empleada en la unidad: problema, algoritmo, diagrama de entrada-proceso-salida, diagrama de flujo.
- Metodología para la solución de problemas.
- Desarrollo de diagramas y algoritmos.

Puede llevarse a cabo mediante la aplicación de un cuestionario escrito que considere el desarrollo de algoritmos para dar solución a problemas de la vida cotidiana.

Una vez realizada la evaluación, es necesario revisar, nivelar y homogeneizar los antecedentes que presentan los estudiantes con base en los resultados de ésta y efectuar las adaptaciones correspondientes en la programación, actividades de aprendizaje, materiales y apoyos didácticos, etc.

Evaluación formativa:

Para llevar a cabo este tipo de evaluación se propone que sean los propios estudiantes quienes evalúen los productos y desempeños resultantes de sus actividades, en torno al desarrollo de soluciones a problemas cotidianos y del ámbito computacional, con base en la aplicación de los algoritmos y la diagramación. En lo que se refiere a las cuestiones actitudinales y de valores, se recomienda poner especial atención en la creatividad y respeto en el desarrollo del trabajo individual y grupal. Para poder llevar a cabo esta tarea, los estudiantes requerirán de instrumentos tales como: listas de cotejo y guías de observación, ambos con escalas valorativas.

Para el desarrollo de esta evaluación se recomienda observar de forma continua y sistemática la participación de los estudiantes, además

de considerar:

Contenidos declarativos:

Se evaluará el manejo de la terminología usada en la unidad tal como: problema, algoritmo, metodología de solución, diagramas, mediante su empleo en las discusiones grupales y reportes escritos.

MATERIALES Y RECURSOS

Materiales

- Consumibles
- Papel
- Plumones

Recursos

- Antología sobre técnicas grupales.
- Guía para la elaboración de mapas conceptuales.
- Juegos didácticos
- Encuestas elaboradas y/o guía para la elaboración y aplicación de encuestas.
- Ejemplos donde se apliquen algoritmos para la solución de problemas.
- Lista de cotejo para evaluar mapas conceptuales, mentales, esquemas o cuadros sinópticos.
- Guías de observación para evaluar exposiciones, debates, trabajo en equipo.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

Elizondo Callejas Rosa Alicia. Informática 2. Bachillerato General. Serie integral por competencias. Ed. Patria 2009

Collins, José " Mi libro de Informática II

Joyanes, Luis. *Fundamentos de programación, algoritmos y estructura de datos*. México. Mc. Graw Hill, 2000.

Pérez, M.J. *Informática II para Bachillerato* . México. Alfaomega Grupo Editor, 2004.

Vasconcelos, Jorge. *Introducción a la computación* . México. Publicaciones Cultural, 2002.

Bielsa Fernández Isabel. Informática 2. México. Bachillerato Santillana. 2006.

Guzmán Flores Aideé. Informática 2, Interactividad, creatividad y aprendizaje. México. Esfinge. 2010.

Complementaria:

Enciclopedia de la Microcomputación Teoría y Práctica . México. Compuclub Intermedio Editores,1993

Knuth, D. E. *Algoritmos Fundamentales*, Ed. Reverté, S.A., 1995

VIGENCIA JUNIO 2014

BLOQUE II	Hoja Electrónica de Cálculo	TIEMPO ASIGNADO	18 HORAS
PROPÓSITO GENERAL	DESEMPEÑOS DE LOS ESTUDIANTES		
<p>El estudiante: Elaborará hojas electrónicas de cálculo, mediante la aplicación de fórmulas y funciones, operaciones de edición, inserción, formato y protección de la información en la solución de problemas de computo del ámbito escolar, favoreciendo un uso eficiente y responsable de la información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica el problema a resolver mediante la hoja de cálculo. - Planea la hoja de cálculo y establece la estructura de la misma. - Plantea las fórmulas y las funciones a emplear. - Valida los datos de entrada. - Aplica los comandos que corresponden, de acuerdo al problema a resolver. - Elabora gráficos que permitan visualizar los datos y resultados. - Comprueba los resultados. 		
MODALIDADES DIDÁCTICAS SUGERIDAS	<ul style="list-style-type: none"> - Da formato a la hoja de cálculo 		
Participación Ejercicios en computadora. Consulta documental. Estudio independiente. Portafolio de Evidencias VIGENCIA JUNIO 2014			

OBJETOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS GENÉRICAS	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	PRODUCTOS ESPERADOS
	COMPETENCIAS DISCIPLINARES			
<p>Introducción a las hojas electrónicas de cálculo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Ventajas. • Aplicaciones. • Hojas Electrónicas de Cálculo de uso común. 	<p>Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.</p> <p>Evalúa un texto mediante la comparación de su contenido con el de otros, en función de sus conocimientos previos, preconcepciones y nuevos conocimientos.</p> <p>Valora la relevancia del pensamiento y del lenguaje como herramientas para comunicarse en diversos contextos.</p> <p>Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para producir diversos materiales de estudio e</p>	<p>Inducir al estudio de los temas de la unidad a partir de los intereses y conocimientos que tienen los estudiantes de las hojas electrónicas de cálculo. Se propone aplicar la dinámica de lluvia de ideas.</p> <p>Ejemplificar diferente tipos de hojas de cálculo, mostrando sus características y enfatizando la responsabilidad de su empleo, así como las ventajas que ofrece el empleo de las hojas de cálculo.</p> <p>Plantear un problema de la vida actual donde se solicite la elaboración de una encuesta de opinión y pedir a los equipos, que elaboren una hoja electrónica de cálculo donde concentren la información recabada.</p>	<p>Propiciar una lluvia de ideas sobre los temas que se abordarán en la unidad, con el propósito de identificar sus conocimientos sobre las hojas electrónicas de cálculo.</p> <p>Discutir en equipos las implicaciones que tiene el hacer un mal uso de las bases de datos y de las hojas electrónicas de cálculo. Elaborar un informe de las conclusiones.</p> <p>- Solucionar el problema planteado por el docente, elaboración de la encuesta en equipo y procesar los datos de la encuesta en la computadora con base en el diseño de la hoja electrónica de cálculo y</p>	<p>Apuntes de clase</p> <p>Informe</p> <p>Informe</p>

<p>incrementar sus posibilidades de formación.</p> <p>Modo de operación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos de la ventana • Área de trabajo <ul style="list-style-type: none"> - Celda. - Fila - Columna. • Personalizar el ambiente de trabajo. • Operaciones básicas <ul style="list-style-type: none"> - Abrir - Guardar - Cerrar - Salir <p>Elaboración de Hojas de Cálculo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planear la Hoja de Cálculo • Introducir datos • Editar datos. 	<p>Atender a los estudiantes en el desarrollo de la tabulación de los datos de la encuesta y orientarlos respecta a las actividades realizadas.</p> <p>Señalar por medio de audiovisuales los elementos que integran la ventana de Hoja de Cálculo.</p> <p>Mostrar mediante el empleo de medios audiovisuales los procedimientos correspondientes para realizar las operaciones de abrir, cerrar y salir, usando las opciones de la barra de menús e iconos.</p> <p>Organizar una dinámica de lluvia de ideas para mencionar la importancia y ventajas de realizar la Planeación de una hoja de</p>	<p>elaborar el reporte correspondiente.</p> <p>Presentar las hojas de cálculo elaboradas por los equipos, explicar el procedimiento que siguieron para su elaboración y atender a las recomendaciones que se propongan en la clase.</p> <p>Atender la demostración del profesor y exponer las dudas del caso.</p> <p>Identificar mediante recursos didácticos una hoja de cálculo y mostrar en el área de trabajo las columnas, filas y celdas.</p> <p>Participar en la dinámica, solicitada, sobre la planeación previa al desarrollo de una hoja de cálculo</p>	<p>Apuntes de clase</p> <p>Apuntes de clase</p> <p>Práctica</p> <p>Apuntes de clase</p>
--	---	---	---

<ul style="list-style-type: none"> - Mover / Copiar/Borrar - Copiar rangos. - Buscar y reemplazar. - Deshacer y rehacer. <ul style="list-style-type: none"> • Referencias <ul style="list-style-type: none"> - Relativas - Absolutas • Fórmulas y funciones. <ul style="list-style-type: none"> - Fórmulas. - Precedencia de operadores. - Funciones básicas: suma, promedio, valores máximos, valores mínimos y contar. <p>Formato de la Hoja de Cálculo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formato de Valores. • Formato a texto • Ajustar el alto / ancho de filas y columnas. • Aplicar colores, tramas y bordes. 		<p>cálculo.</p> <p>- Orientar al estudiante en la ejecución de los procedimientos de edición mediante el empleo de:</p> <ul style="list-style-type: none"> * La barra de menús. * Las barras de herramientas. <p>Proponer ejercicios de elaboración de la hoja electrónica de cálculo, se sugiere incluir ejercicios para realizarlos de manera individual y por equipos.</p> <p>Solicitar la elaboración de una hoja de cálculo empleando las fórmulas y funciones mostradas por el docente.</p> <p>Mostrar ejemplos donde el estudiante visualice el formato a las hojas de cálculo.</p> <p>Orientar al estudiante mediante ejemplos, en la ejecución de los</p>	<p>- Realizar los procedimientos de edición utilizando la barra de menús y los botones correspondientes en la barra de herramientas.</p> <p>Elaborar las hojas de cálculo en la computadora considerando su esquema de planeación previo.</p> <p>Elaborar las prácticas planteadas por el docente</p> <p>Identificar la importancia de dar formato a las hojas de cálculo, para adecuar la presentación a los requerimientos del usuario. Anotar sus observaciones y/o comentarios.</p> <p>Ejecutar el formato a una hoja de cálculo de acuerdo con el procedimiento.</p>	<p>Práctica</p> <p>Práctica</p> <p>Práctica</p> <p>Apuntes de clase</p> <p>Práctica</p>
---	--	--	---	---

<p>Protección de Hojas de Cálculo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ocultar filas /columnas. • Ocultar hoja. • Proteger datos / hoja. <p>Elaboración y edición de gráficos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planeación del gráfico. • Creación del gráfico. • Mover y cambiar de tamaño un gráfico. • Edición de un gráfico. 		<p>procedimientos para dar formato a la hoja de cálculo.</p> <p>Mostrar mediante el empleo de medios audiovisuales el procedimiento para utilizar las opciones de la barra de menús y los íconos de las barras de herramientas.</p> <p>Mostrar mediante recursos audiovisuales las operaciones para la elaboración de gráficos mediante :</p> <p>*La barra de menús. *La barra de herramientas.</p> <p>Proporcionar ejemplos en computadora, sobre la elaboración y edición de gráficos. Se recomienda retomar ejercicios anteriores a fin de dar continuidad a las actividades.</p> <p>Revisar los ejercicios realizados por los estudiantes, indicando los elementos que no cumplen con las especificaciones, y/o errores detectados en su caso.</p>	<p>Atender las demostraciones del profesor y describir el procedimiento por escrito.</p> <p>Elaborar un resumen que detalle cada paso del procedimiento para elaborar gráficos.</p> <p>Repetir el procedimiento para la elaboración del gráfico en la computadora, con la asesoría del docente. Se recomienda anotar las dudas que surjan, así como las aportaciones del profesor.</p> <p>Realizar las adecuaciones y/o correcciones a los ejercicios realizados.</p>	<p>Apuntes de clase</p> <p>Apuntes de clase</p> <p>Práctica y apuntes de clase</p> <p>Práctica corregida</p>
--	--	--	---	--

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

RÚBRICAS

LISTAS DE COTEJO

REGISTROS CONTINUOS

INSTRUMENTOS ESCRITOS

VIGENCIA JUNIO 2014

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN SUGERIDA

Evaluación diagnóstica

Para el desarrollo de esta actividad es necesario diseñar diferentes instrumentos y establecer los criterios para realizar una evaluación que permita detectar las fortalezas y debilidades que presentan los estudiantes en lo referente a conocimientos previos en el manejo de la Hoja de Trabajo, factores motivacionales, etc. Para este tipo de evaluación se sugiere que el docente realice actividades que le permitan evaluar aspectos relacionados con:

- Generalidades acerca de las hojas electrónicas de cálculo.
- Ambiente de trabajo, elementos de la ventana de la hoja electrónica de cálculo
- Elaboración y edición y formato de hojas de cálculo.
- Elaboración y edición de gráficos.

Lo anterior puede llevarse a cabo mediante la aplicación de un cuestionario, donde contemple los contenidos declarativos y el desarrollo de una práctica en el laboratorio que integre los procedimientos citados.

Una vez realizada la evaluación, es necesario revisar, nivelar y homogenizar los antecedentes que presentan los estudiantes con base en los resultados de esta, y tomar decisiones sobre adaptaciones en la programación de actividades de aprendizaje y apoyos didácticos a emplear.

Evaluación formativa:

Para llevar a cabo este tipo de evaluación se propone que sean los propios estudiantes quienes evalúen los productos y desempeños resultantes de sus actividades, en torno al desarrollo de soluciones a problemas cotidianos y del ámbito computacional, mediante la aplicación de la hoja electrónica. En lo que se refiere a las cuestiones actitudinales y de valores, se recomienda poner especial atención en la creatividad y respeto en el desarrollo del trabajo individual y grupal. Para poder llevar a cabo esta tarea, los estudiantes requerirán de instrumentos tales como: listas de cotejo y guías de observación, ambos con escalas valorativas.

Para el desarrollo de esta evaluación se recomienda observar de forma continua y sistemática la participación de los estudiantes, además de considerar:

Contenidos declarativos:

Conocimiento del vocabulario propio de los temas de la unidad: hojas electrónicas de cálculo, celda, fila, columna, a través de su empleo

adecuado en exposiciones, cuadros sinópticos y resúmenes.

Contenidos procedimentales:

Se sugiere evaluar el procedimiento que aplican los estudiantes para elaborar hojas electrónicas de cálculo, mediante el manejo eficiente de las operaciones de uso común, en los ejercicios en computadora desarrollados, mediante listas de cotejo.

Contenidos actitudinales:

En esta unidad se evalúan aspectos actitudinales, enfatizando la responsabilidad, orden y calidad que muestra el estudiante en las diferentes actividades y prácticas desarrolladas, mediante registros y guías de observación.

Evaluación sumativa:

Para este tipo de evaluación se propone que el profesor considere el procedimiento que aplican los estudiantes para solucionar problemas de cómputo, mediante el desarrollo de hojas de cálculo, así como el manejo de las operaciones de uso común.

Se sugiere que el alumno genere las siguientes evidencias:

Producto: Reporte de las entrevistas realizadas con el uso de hojas electrónicas de cálculo. Integración del proyecto final con los ejercicios en computadora .

Desempeño: Elaboración una hoja electrónica a través de una metodología, las operaciones de edición y el empleo de fórmulas y funciones, aplicación de las opciones de formato, inserción de gráficos, uso de las opciones de formato y protección (proceso).

Conocimiento: Examen escrito sobre términos y procedimientos relacionados con las hojas electrónicas de cálculo.

Para el desarrollo adecuado de esta actividad se requiere que el docente establezca y de a conocer a los estudiantes los criterios que empleará, mismos que serán definidos de manera colegiada por la academia de informática de cada institución educativa.

MATERIALES Y RECURSOS

MATERIALES

- Consumibles.
- Papel.
- Plumones.

VIGENCIA JUNIO 2014

RECURSOS

- Guía para encuestas.
- Ejercicios en computadora.
- Ejemplos de hojas de cálculo con formato y sin él.
- Computadora y otros recursos didácticos.
- Lista de cotejo para evaluar mapas conceptuales, mentales, esquemas o cuadros sinópticos.
- Guías de observación para evaluar exposiciones, debates, trabajo en equipo.

*Para los ejercicios en computadora se recomienda como mínimo una computadora por cada dos estudiantes, siendo ideal una computadora por estudiante para el cumplimiento de los objetivos y actividades de enseñanza, evaluación y aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

Elizondo Callejas Rosa Alicia. *Informática 2. Bachillerato General. Serie integral por competencias.* Ed. Patria 2009

Beskeen, David y Friedrichsen, Lisa. *Microsoft office 2000.* México. International Thomson Editores, 2000.

Fernández, Juan Manuel. *Informática I.* México. Nueva imagen, 2000.

Pérez, M.J. *Informática II para Bachillerato.* México. Alfaomega Grupo Editor, 2004.

Bielsa Fernández Isabel. *Informática 2.* México. Bachillerato Santillana. 2006.

Guzmán Flores Aideé. *Informática 2, Interactividad, creatividad y aprendizaje.* México. Esfinge. 2010.

Complementaria:

Dodge, Mark. *Microsoft Excel 2002 Running.* México. Mc. Graw Hill, 2002.

Ferreira, Gonzalo. *Informática para cursos de bachillerato.* México. Alfaomega, 2000.

Martinell, Alfredo, De la Torre, Francisco. *Laboratorio de Informática I.* México. Mc. Graw Hill, 2000.

Pérez, Cesar. *Domine Excel 2002.* Alfaomega Grupo Editor. 2002

Vasconcelos, Jorge. *Informática I computación básica.* México. Publicaciones Cultural, 2000.

BLOQUE III	Presentaciones Electrónicas	TIEMPO ASIGNADO	09 HORAS
PROPÓSITO GENERAL	DESEMPEÑOS DE LOS ESTUDIANTES		
Elaborará presentaciones electrónicas, mediante la selección del diseño y estilo de la diapositiva y el empleo de las opciones de inserción y presentación, propiciando la creatividad, motivación y colaboración en el grupo de trabajo.	Define las ventajas y desventajas de las presentaciones electrónicas Diseña y elabora presentaciones electrónicas Maneja adecuadamente las herramientas para la elaboración de presentaciones electrónicas Emplea las presentaciones electrónicas de manera eficiente.		
MODALIDADES DIDÁCTICAS SUGERIDAS	Exposición. Participación. Ejercicios en computadora. Elaboración de presentación. Investigación documental. Estudio independiente. Portafolio de evidencias		

VIGENCIA JUNIO 2014

OBJETOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS GENÉRICAS	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	PRODUCTOS ESPERADOS
	COMPETENCIAS DISCIPLINARES			
<p>Introducción a las presentaciones electrónicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Definición. Ventajas del empleo. <p>Aplicaciones de las presentaciones electrónicas.</p>	<p>1.1,3,2,4.1,4.5,5.1,5.2,5.6,6.1,6.4,7.1,7.2,8.1,8.2,8.3,9.1,9.5</p> <p>Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.</p> <p>Evalúa un texto mediante la comparación de su contenido con el de otros, en función de sus conocimientos previos, preconcepciones y nuevos conocimientos.</p> <p>Valora la relevancia del pensamiento y del lenguaje como herramientas para comunicarse en diversos contextos.</p> <p>Utiliza las tecnologías de la información y comunicación</p>	<p>Inducir al estudio de los temas que se abordarán en la unidad, a fin de activar la curiosidad, interés por los contenidos a tratar y las actividades a desarrollar.</p> <p>Mostrar ejemplos de presentaciones electrónicas utilizadas en diversas organizaciones: educativas, empresariales y/o industriales, entre otras, así como también plantear preguntas a los estudiantes con el propósito de que deriven las ventajas que se tienen de elaborar presentaciones con calidad.</p> <p>Solicitar la elección de un tema nuevo o ya seleccionado por equipo, con el propósito de desarrollar una presentación</p>	<p>Comentar sus expectativas sobre los temas, así como los conocimientos previos que tienen sobre el diseño de presentaciones electrónicas</p> <p>Participar y deducir en coordinación con el grupo, a manera de lluvia de ideas las ventajas del empleo de los paquetes informáticos para elaborar representaciones electrónicas de calidad. Anotar los comentarios.</p> <p>Organizarse en equipos para elegir el tema y aplicar sus instrumentos,</p>	<p>Apuntes de clase</p> <p>Apuntes de</p>

<p>Modo de operación.</p> <p>* Elementos de la ventana.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Panel de tareas. - Botones de vistas. - Barra de herramientas de dibujo. <p>* Operaciones básicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abrir. - Cerrar. - Guardar. <p>- Imprimir.</p> <p>Asistente para Autocontenido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipo de presentación. • Estilo de presentación. <p>Opciones de presentación</p>	<p>para producir diversos materiales de estudio e incrementar sus posibilidades de formación.</p>	<p>que se realizará en el tema 3 de esta unidad, asimismo en relación al tema que se proponga, aplicar cuestionarios, encuestas y/o entrevistas ya que la presentación incluirá diagramas y/o gráficos.</p> <p>Orientar a los estudiantes para que identifiquen los elementos de la ventana, tomando como referente lo aprendido en las anteriores unidades.</p> <p>Mostrar en un programa, las operaciones y funciones básicas utilizadas en una presentación electrónica. Hacer preguntas a los estudiantes para reforzar el aprendizaje.</p> <p>Solicitar se investigue las funciones de asistente de autocontenido</p> <p>Solicitar una presentación empleando el asistente de</p>	<p>con el propósito de obtener resultados.</p> <p>Identificar y señalar según lo indique el docente, los elementos de la ventana, explicando sus funciones principales.</p> <p>Elaborar apuntes en el que se describa el modo de operación del programa de cómputo.</p> <p>Realizar apuntes respecto a la aplicación del asistente para autocontenido, de la investigación realizada.</p> <p>Elaborar la presentación con el equipo ya</p>	<p>Clase</p> <p>Apuntes de Clase</p> <p>Apuntes de clase</p> <p>Apuntes de clase</p> <p>Práctica</p>
---	---	--	--	--

<p>Elaboración de presentaciones electrónicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planeación de la presentación. • Diseño de la diapositiva. • Fondo de la diapositiva. • Insertar texto a la diapositiva. • Insertar nueva diapositiva. • Eliminar diapositiva. <p>Estilo de la diapositiva</p> <p>Diseño de presentaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertar objetos. • Imágenes. • Diagramas. • Gráficos. • Transición 		<p>autocontenido, se sugiere se apoyen en el tema ya solicitado anteriormente.</p> <p>Orientar en los pasos para realizar una presentación considerando las operaciones de edición y formato, para ello, mostrando ejemplos.</p> <p>Demostrar mediante el uso de la computadora los pasos a seguir para realizar las operaciones de inserción.</p>	<p>seleccionado, solicitar el apoyo y la retroalimentación del docente.</p> <p>Complementar sus apuntes, respecto a los pasos a seguir para realizar una presentación electrónica: especificar sus notas en relación al fondo, texto, estilo, inserción y eliminación de diapositivas.</p> <p>Complementar sus apuntes, respecto a los pasos a seguir para realizar la inserción, transición y efectos de animación, en función de la demostración realizada</p>	<p>Práctica y apuntes de clase</p> <p>Práctica y apuntes de clase.</p> <p>Presentación</p>
--	--	--	--	--

<p>de las diapositivas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Efectos de animación. <p>Personalizar animación</p>		<p>Solicitar realizar la presentación planeada al inicio del bloque y pedir que se incluyan todo lo aprendido en el bloque</p>	<p>por el docente. Desarrollar la presentación planeada al inicio del bloque y complementarla con todo lo aprendido, posteriormente presentarla en plenaria.</p>	<p>electrónica.</p>
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</p>	<p>RÚBRICAS LISTAS DE COTEJO REGISTROS CONTINUOS INSTRUMENTOS ESCRITOS</p>			

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN SUGERIDA

Evaluación diagnóstica:

Para el desarrollo de este tipo de evaluación es necesario diseñar instrumentos y establecer los criterios que le permitan al docente detectar las fortalezas y debilidades que presentan los estudiantes en lo referente a conocimientos previos sobre la aplicación y uso de los programas para *presentaciones electrónicas*, así como indagar factores motivacionales, expectativas, intereses, etc.

Se sugiere que el profesor desarrolle y aplique instrumentos y actividades que le permitan evaluar aspectos relacionados con:

- Terminología empleada en los contenidos de la unidad, tales como: presentaciones electrónicas, elementos de la ventana (panel de tareas, botones de vistas, barra de herramientas), operaciones básicas, asistente de autocontenido y diapositivas.
- Modo de operación
- Elaboración de presentaciones electrónicas.
- Mejora de las presentaciones electrónicas mediante las operaciones de inserción y presentación.

Se sugiere llevarla a cabo mediante una evaluación práctica en forma individual, que incluya la solución de problemas y el empleo de las operaciones de uso común en las presentaciones electrónicas, además de un cuestionario escrito que abarque los contenidos declarativos.

Evaluación formativa:

Para llevar a cabo este tipo de evaluación se propone que sean los propios estudiantes quienes evalúen los productos y desempeños resultantes de

sus actividades, en torno al desarrollo de soluciones a problemas cotidianos y del ámbito computacional, mediante la aplicación de presentaciones electrónicas. En lo que se refiere a las cuestiones actitudinales y de valores, se recomienda poner especial atención en la creatividad y respeto en el desarrollo del trabajo individual y grupal. Para poder llevar a cabo esta tarea, los estudiantes requerirán de instrumentos tales como: listas de cotejo y guías de observación, ambos con escalas valorativas.

Para el desarrollo de esta evaluación se recomienda observar de forma continua y sistemática la participación de los estudiantes, además de considerar:

Contenidos declarativos:

Evaluar la comprensión y uso progresivo del vocabulario propio de los temas de la unidad como: presentaciones electrónicas, diapositiva, estilo de la presentación, fondo de la diapositiva, estilo de la diapositiva, etc. a través de su empleo en exposiciones, reportes e investigaciones realizadas por los estudiantes.

Contenidos procedimentales:

Se sugiere que el profesor evalúe el procedimiento que el estudiante desarrolla para elaborar las presentaciones electrónicas y la forma en que aplica las operaciones de uso común, mediante el registro correspondiente en guías de observación y listas de cotejo.

Contenidos actitudinales:

Evaluar la **creatividad, motivación y colaboración** que presenta el estudiante en el desarrollo de las diferentes actividades de aprendizaje realizadas de manera individual y colectiva, así como la forma en que se conduce en clase, mediante registros de colaboración y actitudes asociadas con el interés en las correspondientes guías de observación.

Evaluación sumativa:

En esta actividad se propone que el profesor evalúe los productos desarrollados por el estudiante en la solución de problemas relacionados con la presentación y/o exposición de temas de diferentes ámbitos, la forma en que emplea las operaciones de uso común de este tipo de programas.

Se sugiere que el alumno genere las siguientes evidencias:

Producto: Reporte de investigación documental sobre las aplicaciones, ventajas y características de las presentaciones electrónicas.

Desempeño: Elaboración de una presentación electrónica utilizando las operaciones básicas, las opciones de diseño, estilo de la diapositiva, inserción y presentación

Conocimiento: Prueba objetiva.

Para el desarrollo adecuado de esta actividad se requiere que el docente establezca y de a conocer a los estudiantes los criterios que empleará, mismos que serán definidos de manera colegiada por la academia de informática de cada institución educativa.

MATERIALES Y RECURSOS

MATERIALES

- Consumibles.
- Papel.
- Plumones.

RECURSOS

- Medios audiovisuales
- Ejemplos de presentaciones electrónicas
- Guía para la elaboración y aplicación de encuestas.
- Selección de técnicas grupales.
- Ejercicios en computadora.
- Lista de cotejo para evaluar mapas conceptuales, mentales, esquemas o cuadros sinópticos.
- Guías de observación para evaluar exposiciones, debates, trabajo en equipo.

*Para los ejercicios en computadora se recomienda como mínimo una computadora por cada dos estudiantes, siendo ideal una computadora por estudiante para el cumplimiento de los objetivos y actividades de enseñanza, evaluación y aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

Elizondo Callejas Rosa Alicia. Informática 2. Bachillerato General. Serie integral por competencias. Ed. Patria 2009
Beskeen, David y Friedrichsen, Lisa. Microsoft office 2000. México. International Thomson Editores, 2000.
Pérez, M.J. *Informática II para Bachillerato*. México. Alfaomega Grupo Editor, 2004.
Bielsa Fernández Isabel. Informática 2. México. Bachillerato Santillana. 2006.
Guzmán Flores Aideé. Informática 2, Interactividad, creatividad y aprendizaje. México. Esfinge. 2010.

Complementaria:

Burrows, Ferry. *Diseñar presentaciones*. México, Grijalbo. 2000.
Stewart, Laura. *Fácil Microsoft Power point 2000*. México. Bit Colection, 2001.
Ulibarri, Emmanuel. *Aprendiendo Power point*. México, 2000.

VIGENCIA JUNIO 2014

BLOQUE IV	Internet	TIEMPO ASIGNADO	09 HORAS
COMPETENCIA GENERAL	DESEMPEÑOS DE LOS ESTUDIANTES		
<p>El estudiante: Empleará los servicios de Internet tales como: búsqueda de información, www, correo electrónico, onversación en línea, grupos discusión y educación en línea, mediante el análisis de sus principales características y ventajas de manera ética y responsable.</p>	<p>Define lo que es Internet Conoce los requerimientos para la conexión a Internet Realiza búsquedas de información en Internet de manera eficiente Utiliza adecuadamente Internet como una herramienta en el ámbito escolar y social</p>		
MODALIDADES DIDÁCTICAS SUGERIDAS			
<ul style="list-style-type: none"> • Exposición. • Prácticas en Computadora. • Investigación Documental. • Estudio independiente <p>Portafolio De evidencias VIGENCIA JUNIO 2014</p>			

OBJETOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS GENÉRICAS	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	PRODUCTOS ESPERADOS
	COMPETENCIAS DISCIPLINARES			
<p>Introducción a Internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición. • Funcionamiento. • Origen y desarrollo. • Esquemas de Conexión. • Requerimientos para conexión a Internet con el esquema RTB (Red Telefónica Básica) <ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo. • Modem. • Línea telefónica. • Proveedor. 	<p>Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.</p> <p>Evalúa un texto mediante la comparación de su contenido con el de otros, en función de sus conocimientos previos, preconcepciones y nuevos conocimientos.</p> <p>Valora la relevancia del pensamiento y del lenguaje como herramientas para comunicarse en diversos contextos.</p> <p>Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para producir diversos materiales de estudio e</p>	<p>Organizar una lluvia de ideas sobre el funcionamiento, origen y desarrollo que ha tenido el Internet.</p> <p>Guiar a los estudiantes durante el desarrollo de una investigación documental sobre la definición, funcionamiento, origen y desarrollo de internet.</p> <p>Solicitar una investigación documental sobre los diferentes tipos de conexión a Internet utilizados en la actualidad.</p> <p>Propiciar que los estudiantes deduzcan el impacto del Internet en las diferentes actividades que desarrolla el ser humano, en particular en la búsqueda de</p>	<p>Participar en la dinámica con la aportación de ideas y dando a conocer la información que tienen acerca del tema.</p> <p>Realizar investigación documental, hacer anotaciones de los aspectos principales.</p> <p>Investigar los esquemas de conexión, y exponerlos en clase y retroalimentar sus apuntes con las aportaciones de sus compañeros.</p> <p>Discutir sobre el impacto del Internet en las diferentes actividades que desarrolla el ser humano, en particular en la búsqueda de información.</p>	<p>Reporte de investigación</p> <p>Exposición y apuntes de clase</p> <p>Apuntes de clase</p>

<p>Búsqueda de información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principales buscadores. • Métodos de búsqueda. • Selección de la información. <p>Servicios básicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • World Wide Web (www). • Correo electrónico. • Conversación en línea. • Grupos de discusión. 	<p>incrementar sus posibilidades de formación.</p>	<p>información.</p> <p>Mostrar mediante el empleo de medios audiovisuales las características y ventajas de los diferentes tipos de buscadores.</p> <p>Orientar a los estudiantes sobre los aspectos a considerar para evaluar la información encontrada y elegir la información adecuada.</p> <p>Proponer actividades diversas relacionadas con la búsqueda en el Internet con el propósito de que el estudiante desarrolle sus habilidades y eficiencia en la utilización de los servicios.</p> <p>Ejemplificar mediante el empleo de diversos medios audiovisuales las aplicaciones de Internet en la sociedad actual.</p> <p>Orientar a los estudiantes en la elaboración de organizadores visuales sobre las características, ventajas y aplicaciones de los servicios básicos de Internet.</p>	<p>Elaborar un cuadro comparativo con las características de los diferentes tipos de buscadores.</p> <p>Complementar sus apuntes con los criterios para seleccionar la información.</p> <p>Realizar la búsqueda solicitada por el docente, Comentar ante el grupo los problemas a que se enfrentó, así como la manera en que solucionó los problemas.</p> <p>Aportar a los ejemplos, sus experiencias y conocimientos previos sobre las aplicaciones de Internet.</p> <p>Elaborar organizadores visuales sobre las características, ventajas y aplicaciones de los servicios básicos de Internet.</p>	<p>Cuadro comparativo</p> <p>Apuntes de clase</p> <p>Práctica</p> <p>Apuntes de Clase</p> <p>Organizador visual</p>
--	--	--	---	---

<p>Educación en Línea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos. • Características, ventajas y desventajas. • Principales aplicaciones. 		<p>Guiar a los estudiantes para que en plenaria discutan la importancia del uso ético y responsable de los diferentes servicios que ofrece Internet, estimulando el pensamiento crítico y reflexivo.</p> <p>Solicitar que se realice por equipos, en la computadora la búsqueda de los servicios básicos de Internet.</p> <p>Otorgar elementos a los estudiantes para que deduzcan que es la Educación en Línea, así como sus ventajas.</p> <p>Mostrar las características y principales aplicaciones de la Educación en Línea.</p> <p>Orientar a los estudiantes en el desarrollo de una investigación sobre los diferentes programas</p>	<p>Discutir en un debate las ventajas y desventajas de los diferentes servicios de Internet, así como la importancia del uso ético y responsable de la información. Elaborar un resumen con sus conclusiones.</p> <p>Realizar la búsqueda, solicitada y hacer un cuadro que clasifique los servicios principales, comentar los resultados obtenidos por los equipos.</p> <p>Participar en una lluvia de ideas en relación al concepto de Educación en Línea y las ventajas y desventajas que ésta ofrece. Obtener conclusiones.</p> <p>Elaborar un mapa conceptual con las características y aplicaciones de la Educación en Línea.</p> <p>Elaborar apuntes que contemplen las aportaciones del grupo.</p>	<p>Conclusiones</p> <p>Práctica</p> <p>Conclusiones</p> <p>Mapa conceptual</p> <p>Apuntes de clase</p>
---	--	--	---	--

		<p>de Educación en Línea que ofrecen instituciones tanto nacionales como internacionales.</p> <p>Propiciar la valoración de las alternativas actuales de formación que nos ofrece la Educación en Línea, así como la importancia de la actualización y superación constante.</p>	<p>Realizar un reporte de los diferentes programas de Educación en Línea que ofrecen instituciones tanto nacionales como internacionales.</p>	<p>Reporte</p>
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</p>	<p>RÚBRICAS LISTAS DE COTEJO REGISTROS CONTINUOS INSTRUMENTOS ESCRITOS</p>			

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN SUGERIDA

Evaluación diagnóstica

Para el desarrollo de este tipo de evaluación es necesario diseñar instrumentos y establecer los criterios que permitan al docente detectar las fortalezas y debilidades que presentan los estudiantes en lo referente a conocimientos previos, factores motivacionales, etc.

Se sugiere que el profesor desarrolle y aplique instrumentos y actividades que le permitan evaluar aspectos relacionados con:

- Terminología empleada en los contenidos de la unidad: Internet, esquemas de conexión, modem, proveedor de internet, world wide web, correo electrónico, conversación en línea, grupos de discusión, educación en línea
- Búsqueda de información.
- Servicios básicos de Internet.
- Educación en Línea.

Se sugiere realizar la evaluación mediante la aplicación de un cuestionario escrito y un examen práctico en donde el estudiante demuestre la aplicación y uso de los diferentes servicios que ofrece Internet.

Evaluación formativa:

Para llevar a cabo este tipo de evaluación se propone que sean los propios estudiantes quienes evalúen los productos y desempeños resultantes de sus actividades, en torno al desarrollo de soluciones a problemas cotidianos y del ámbito computacional, mediante el uso de Internet.

En lo que se refiere a las cuestiones actitudinales y de valores, se recomienda poner especial atención en la creatividad y respeto en el desarrollo del trabajo individual y grupal. Para poder llevar a cabo esta tarea, los estudiantes requerirán de instrumentos tales como: listas de cotejo y guías de observación, ambos con escalas valorativas.

Para el desarrollo de esta evaluación se recomienda observar de forma continua y sistemática la participación de los estudiantes, además de

considerar:

Contenidos declarativos:

Se sugiere evaluar la comprensión y utilización progresiva del vocabulario propio de los temas de la unidad: Internet, esquemas de conexión, modem, proveedor de internet, world wide web, correo electrónico, conversación en línea, grupos de discusión, educación en línea. Así como la expresión oral de los conceptos adquiridos en las exposiciones y debates realizados por los estudiantes.

Contenidos procedimentales:

Se propone que el profesor evalúe la metodología que el estudiante emplea en el desarrollo de las propuestas para solucionar problemas de comunicación, recopilación y transferencia de información durante las prácticas, mediante registros cuantitativos y cualitativos en las listas de cotejo correspondientes.

Contenidos actitudinales:

Se sugiere evaluar la responsabilidad y aspectos relacionados con la ética que muestra el estudiante en el desarrollo de las diversas actividades de aprendizaje, mediante el empleo de guías de observación.

Evaluación sumativa:

En esta actividad se propone que el profesor evalúe los productos desarrollados por el estudiante en la solución de problemas relacionados con la comunicación, recopilación, transferencia de información y modalidades de Educación en Línea, a través del empleo de diversos servicios de Internet.

Se sugiere que el alumno genere las siguientes evidencias:

Producto: Reporte de investigación documental sobre las aplicaciones, ventajas y características de Internet. Integración del proyecto final con las *Prácticas en Computadora* realizadas.

Desempeño: Manejo de los servicios de Internet: Búsqueda de información, WWW, Correo electrónico, Conversación en línea, Grupos discusión, y Educación en línea para la solución de problemas de comunicación

Conocimiento: Prueba objetiva que considere conocimientos declarativos revisados en la unidad.

Para el desarrollo adecuado de esta actividad se requiere que el docente establezca y de a conocer a los estudiantes los criterios que empleará, mismos que serán definidos de manera colegiada por la academia de informática de cada institución educativa.

MATERIALES Y RECURSOS

MATERIALES

- Consumibles.
- Papel.
- Pizarrón

RECURSOS

- Medios audiovisuales
- Esquema de los elementos e conexión a internet.
- Guía para la elaboración de mapas conceptuales.
- Prácticas en computadora.
- Guía para la elaboración y aplicación de encuestas.
- Lista de cotejo para evaluar mapas conceptuales, mentales, esquemas o cuadros sinópticos.
- Guías de observación para evaluar exposiciones, debates, trabajo en equipo.

*Para los ejercicios en computadora se recomienda como mínimo una computadora por cada dos estudiantes, siendo ideal una computadora por estudiante para el cumplimiento de los objetivos y actividades de enseñanza, evaluación y aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

Elizondo Callejas Rosa Alicia. Informática 2. Bachillerato General. Serie integral por competencias. Ed. Patria 2009
Pérez, M.J. *Informática II para Bachillerato*. México. Alfaomega Grupo Editor, 2004.
Restrepo, Jaime. *Internet para todos*. México. Paperback, 2001.
Bielsa Fernández Isabel. Informática 2. México. Bachillerato Santillana. 2006.
Guzmán Flores Aideé. Informática 2, Interactividad, creatividad y aprendizaje. México. Esfinge. 2010.

Complementaria:

1.Ferreira, Gonzalo. *Informática para cursos de bachillerato*. México. Alfaomega Grupo Editor, 2000.