



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: COMPUTACIÓN BÁSICA I

CLAVE: 1FI-TC003 CRÉDITOS: 4.5

RAMA DEL CONOCIMIENTO:

- * Ingeniería y Ciencias Físico Matemáticas
- * Ciencias Sociales y Administrativas
- * Ciencias Médico Biológicas

ÁREA DE FORMACIÓN CURRICULAR:

Institucional

Científica, Humanística y Tecnológica Básica

Profesional

TIPO DE ESPACIO: Aula Taller Laboratorio
Otros ambientes de aprendizaje

MODALIDAD: Escolar No escolarizada Mixta

VIGENCIA A PARTIR DE: AGOSTO DE 2008

CARRERA: TODAS LAS DEL NMS DEL IPN

NIVEL: 1 2 3 4 5 6

SEMESTRE: PRIMERO

UNIDADES ACADÉMICAS DONDE SE IMPARTE:

Todas: CECyT: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 CET1

TIEMPOS ASIGNADOS:

GLOBAL: 72 HRS/18 SEMANAS / SEMESTRE

AULA: — HRS / SEMANA TOTAL: — HRS / SEMESTRE

TALLER: — HRS / SEMANA TOTAL: — HRS / SEMESTRE

LABORATORIO: 3 HRS / SEMANA TOTAL: 54 HRS / SEMESTRE

OTROS AMBIENTES DE APRENDIZAJE: 1 HRS / SEMANA

TOTAL: 18 HRS / SEMESTRE

ORGANIZACIÓN:

Por asignatura: Por área: Por módulo:

PROCESO DE DISEÑO Y AUTORIZACIÓN

día - mes - año

ELABORADO POR: REP. ACAD. NMS IPN FECHA DE ELABORACIÓN: 31 - 07 - 08

REVISADO POR: DEMS FECHA DE REVISIÓN: 06 - 08 - 08

APROBADO POR: CTCE - NMS FECHA DE APROBACIÓN: 26 - 11 - 08

AUTORIZADO POR: CPA-CGC FECHA DE AUTORIZACIÓN: 10 - 12 - 08

FIRMA Y SELLO DE AUTORIZACIÓN



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR



Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

FUNDAMENTACIÓN

La Unidad de aprendizaje de Computación Básica I corresponde al área de formación Institucional, se encuentra ubicada en el primer nivel del plan de estudios del Nivel Medio Superior y se imparte de manera obligatoria en el primer semestre; proporciona los elementos necesarios para el uso de la computadora en el procesamiento y difusión de la información, desarrolla competencias disciplinares y promueve algunas de las competencias genéricas contempladas en el Marco Curricular Común del Sistema Nacional de Bachillerato.

Computación Básica I sirve de apoyo a todas las Unidades de aprendizaje incluidas en el mapa curricular, proporcionando a los alumnos herramientas informáticas que le permiten el manejo de información diversa en su formación académica. Además sirve de base para continuar estudios de nivel superior y de forma indirecta desarrolla competencias profesionales para que el estudiante pueda insertarse de manera pertinente en el ámbito laboral.

Las competencias disciplinares a lograr son:

Maneja herramientas informáticas vigentes que le permiten operar la computadora, buscar y organizar información, procesarla y presentarla electrónicamente en un contexto social, académico y laboral. (General)

Administra y edita información utilizando las herramientas de un sistema operativo gráfico

Aplica servicios que brinda Internet en su ámbito académico

Elabora documentos con diferentes formatos mediante las herramientas del procesador de textos

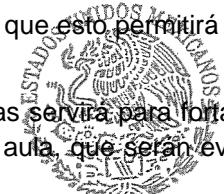
Elabora presentaciones electrónicas a través de las herramientas de un diseñador de presentaciones electrónicas

La metodología de trabajo de esta unidad de aprendizaje enfatiza el desarrollo de contenidos procedimentales, a través de un proceso reflexivo, para alcanzar la competencia a partir de vincular la teoría con la práctica de manera permanente, en un marco de respeto, honestidad, trabajo colaborativo, compromiso y solidaridad. Está basada en estándares de aprendizaje planteados en las competencias; cada competencia se desagrega en resultados de aprendizaje (RAP) que se abordan a través de actividades sustantivas, evidencias y criterios de evaluación, los cuales serán precisados en la planeación, a través de secuencias didácticas.

Para llevar a cabo la metodología mencionada, es necesario contar con un profesor adjunto o auxiliar por cada 20 alumnos del grupo, ya que esto permitirá hacer la retroalimentación al estudiante en tiempo y forma, otorgándole una educación de calidad.

Para el logro de las competencias en esta Unidad de aprendizaje se consideran 18 semanas de 4 horas cada una. Una de esas 4 horas servirá para fortalecer el aprendizaje autónomo en el estudiante y se responsabilice del mismo; por lo que se contemplan experiencias de aprendizaje fuera del aula, que serán evaluadas por el profesor en el horario destinado para ello.

La evaluación de los aprendizajes comprenderá tres momentos: al inicio para diagnosticar los conocimientos previos que permitan establecer conexiones





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

FUNDAMENTACIÓN

significativas con la propuesta de aprendizaje. Durante el proceso de aprendizaje para cumplir con una función formativa que realmente tanto al estudiante como al profesor y una final o sumativa, que propicie la acreditación del aprendizaje con fines de promoción a los siguientes niveles o certificación de competencias.

De igual forma este programa de estudios tiene una naturaleza normativa al establecer los estándares para la certificación de competencias, lo que dará la oportunidad de aplicar una evaluación al inicio del curso para certificar la competencia de la unidad de aprendizaje.

En cuanto al Plan de Evaluación Sumativa de este programa de estudios, se considera un puntaje de acreditación al 100% para cada evidencia integradora siendo congruente con el modelo por Competencias. Cada evidencia integradora de unidad, se ponderó de acuerdo a su grado de complejidad.

Las competencias genéricas que permearán de manera transversal en esta Unidad de Aprendizaje son:

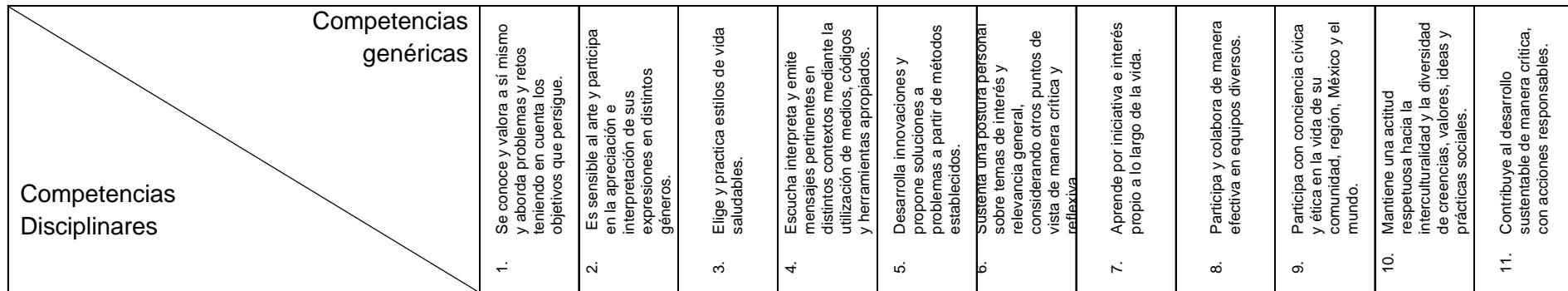


ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
DIRECCION DE EDUCACION
MEDIA SUPERIOR

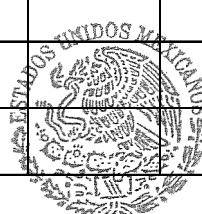


Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**



RESULTADO DE APRENDIZAJE											
Competencia particular 1	Distingue los elementos de la computadora personal de acuerdo a su uso y función.				X	XX					
	Identifica los elementos del ambiente de un Sistema Operativo Gráfico de acuerdo a su uso o función.				X	XX					
	Organiza y edita archivos utilizando las herramientas de un sistema operativo gráfico.				X	XX					
Competencia particular 2	Diferencia servicios que ofrece Internet de acuerdo a los fines para los que fueron creados				XX	XX					
	Aplica servicios que ofrece Internet de acuerdo a su función				XX	XX					
Competencia particular 3	Identifica los elementos del ambiente del procesador de textos de acuerdo a su uso y función				X	XX					
	Aplica formato a los documentos a través de las herramientas del procesador de textos.				X	XX					
	Inserta ilustraciones y tablas a documentos mediante las herramientas del procesador de textos.				X	XX					
Competencia particular 4	Identifica el entorno de trabajo del diseñador de presentaciones electrónicas de acuerdo a su uso y función.				XX	X					
	Modifica el aspecto de la diapositiva por medio de las herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas.				XX	X					
	Manipula objetos e hipervínculos mediante las herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas.				XX	X					

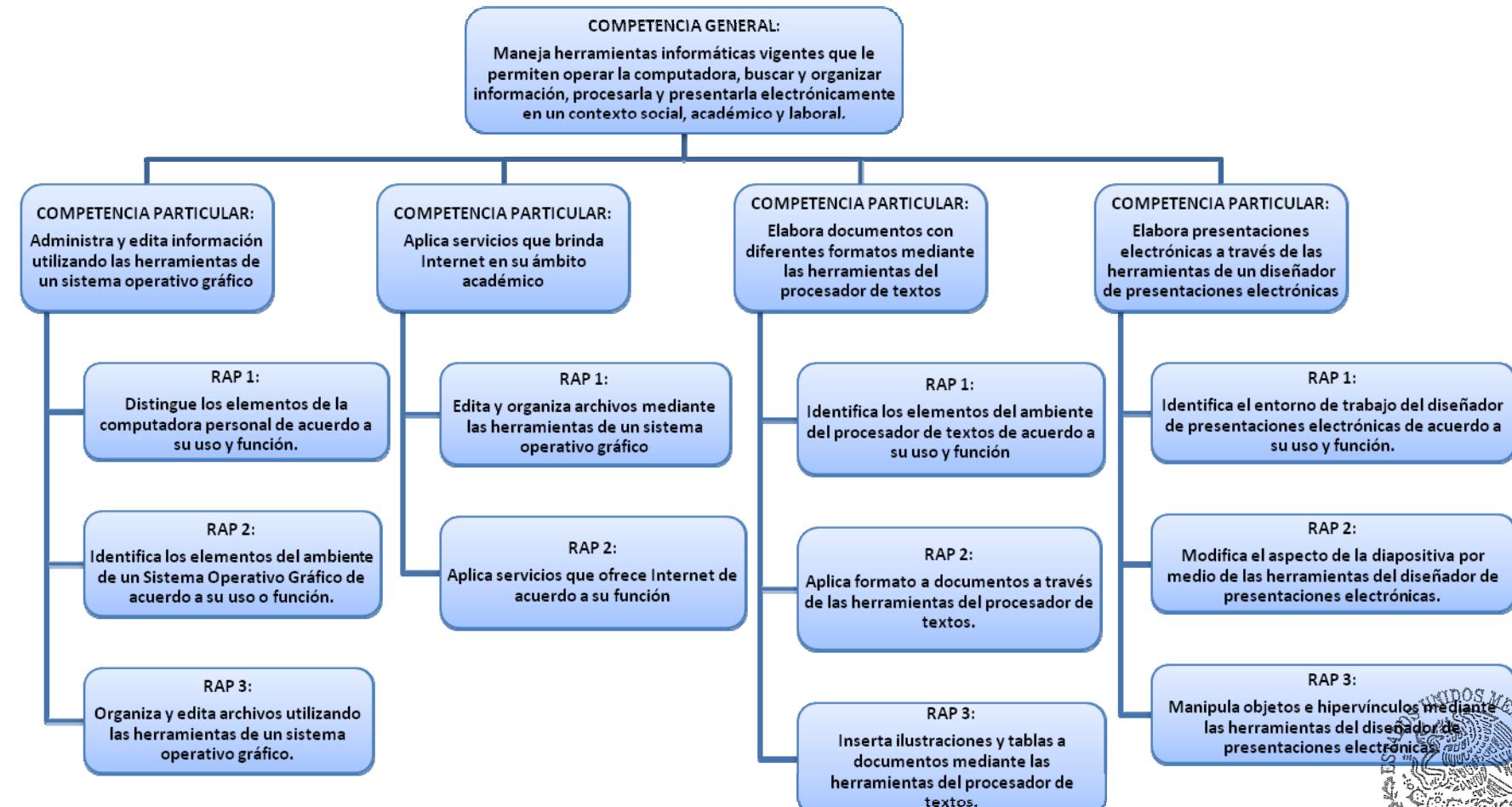


**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
DIRECCION DE EDUCACION
MEDIA SUPERIOR**



Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: COMPUTACIÓN BÁSICA I





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PERFIL DEL DOCENTE

El profesor de esta Unidad de aprendizaje, deberá contar con un título de Licenciatura en el área de computación o afín, así como demostrar los conocimientos suficientes, actualizados y acordes al avance tecnológico computacional, manejo de software y hardware y aplicar procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora además de su evaluación, favoreciendo la construcción de ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.

Que conozca la normatividad del Instituto Politécnico Nacional, el Modelo Educativo vigente y colabore en la construcción de un proyecto de formación integral dirigido a los estudiantes en su contexto social de forma colegiada con otros docentes y los directivos de la escuela; así como el personal de apoyo técnico pedagógico.

Debe ser una persona íntegra, responsable, honesta, propositiva, tolerante, puntual, respetuosa, dispuesta a la capacitación y actualización necesarias para la labor docente, con facilidad de palabra y comunicación, con vocación docente y compromiso social y que promueva en los estudiantes el autoconocimiento, la valoración de sí mismos, el pensamiento crítico, reflexivo y creativo a partir de los contenidos educativos establecidos, la utilización de la tecnología de la información y la comunicación para obtener, procesar e interpretar información, así como para expresar ideas.

Genere ambientes que faciliten el desarrollo sano e integral de los estudiantes, practicando y promoviendo el respeto a la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales entre sus colegas y entre los estudiantes.

Es recomendable que el docente que imparta esta Unidad de Aprendizaje sea profesor de carrera (medio tiempo, tres cuartos y tiempo completo), según lo requiera la Unidad Académica. Esto tiene como finalidad poder atender no solo el proceso tanto de enseñanza como de aprendizaje en el aula, sino también todos los aspectos relacionados con la planeación didáctica, el seguimiento y la evaluación de los estudiantes, la elaboración de materiales didácticos, el trabajo colegiado, los espacios para la actualización y/o formación docente, así como la conveniencia de participar en foros y eventos nacionales e internacionales relacionados con su ámbito de competencia en la docencia y/o investigación.

Competencias del docente de la EMS:

1. Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional.
2. Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizajes significativos.
3. Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias y los ubica en contextos disciplinarios, curriculares y sociales amplios.
4. Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora en su contexto institucional.
5. Evalúa los procesos de enseñanza y aprendizaje con un enfoque formativo.
6. Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.
7. Contribuye a la generación de un ambiente que facilite el desarrollo sano e integral de los estudiantes.
8. Participa en los proyectos de mejora continua de su escuela y apoya la gestión institucional





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

ESTRUCTURA DIDÁCTICA

UNIDAD 1: SISTEMA OPERATIVO GRÁFICO.						
COMPETENCIA PARTICULAR:						
Administra y edita información utilizando las herramientas de un sistema operativo gráfico						
RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP)						
1) Distingue los elementos de la computadora personal de acuerdo a su uso y función.						
TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 3 horas.						
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	DE APRENDIZAJE SUSTANTIVAS	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUAL Elementos de la computadora: a) Hardware b) Software ACTITUDINAL c) Ordena crítica y reflexivamente, información de acuerdo a categorías jerarquías y relaciones	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoce la metodología de trabajo y el proceso de evaluación de la Unidad de aprendizaje. ✓ Incursiona en los ambientes de aprendizaje planteados para las actividades fuera del aula. ✓ Resuelve la evaluación diagnóstica ✓ Participa en grupos de trabajo colaborativo para la lectura comentada y elabora un organizador gráfico sobre los elementos de la computadora. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza encuadre del curso y explica el uso de otros ambientes de aprendizaje para las actividades fuera de aula ✓ Elabora y aplica evaluación diagnóstica ✓ Coordina, retroalimenta y evalúa la actividad de trabajo colaborativo para la lectura comentada sobre los elementos de la computadora. ✓ Precisa las indicaciones para elaborar el organizador gráfico que contemple los elementos de la computadora. 	Laboratorio Fuera de aula	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Instrumento resuelto ✓ Organizador gráfico que especifique el concepto y la clasificación de hardware y software. 	Detalla sobre los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hardware: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Clasificación • Medios de almacenamiento ✓ Software: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Clasificación • Virus 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Lecturas sobre los componentes de la computadora. ✓ Instructivos para elaborar organizadores gráficos.





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP)

2) Identifica los elementos del ambiente de un Sistema Operativo Gráfico de acuerdo a su uso o función.

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 2 horas.
	DE APRENDIZAJE SUSTANTIVAS	DE ENSEÑANZA					
CONCEPTUAL/ PROCEDIMENTAL a) Elementos del escritorio b) Elementos y manejo de ventanas c) Función de botones ACTITUDINAL d) Expresa ideas y conceptos mediante representaciones gráficas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explora el ambiente de trabajo del escritorio y las ventanas apoyándose en la guía. ✓ Elabora una representación gráfica de los elementos del escritorio y de las ventanas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseña una guía para propiciar la exploración de los elementos del escritorio, elementos y manejo de ventanas y función de botones ✓ Precisa las indicaciones para la elaboración de una representación gráfica del escritorio y ventanas. 	Laboratorio. Fuera de aula	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Representación gráfica del escritorio especificando usos y funciones de sus elementos ✓ Representación gráfica de las ventanas especificando usos y funciones de sus elementos 	<ul style="list-style-type: none"> Indica el uso y función de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> 1) Escritorio: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Iconos ✓ Botón de inicio ✓ Barra de tareas 2) Ventanas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Barras • Título • Menú • Herramientas • Desplazamiento • Estado 3) Botones 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas ✓ Instructivos para elaborar esquemas o representaciones gráficas. 	





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: COMPUTACIÓN BÁSICA I

RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP)

3) Organiza y edita archivos utilizando las herramientas de un sistema operativo gráfico.

		TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 6 horas.				
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
	DE APRENDIZAJE SUSTANTIVAS	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUAL/ PROCEDIMENTAL						
a) Estructura de directorios	✓ A través del desarrollo de prácticas propuestas por el profesor: <ul style="list-style-type: none">• Crea y organiza carpetas con archivos.• Edita imágenes	✓ Muestra electrónicamente el procedimiento que le permita aplicar las herramientas para la edición y organización de archivos.	Laboratorio.	✓ Aplica las herramientas de edición y organización para generar una estructura electrónica con archivos de imágenes.	La estructura debe mostrar: <ul style="list-style-type: none">✓ Jerarquía✓ Archivos organizados de diversas fuentes. ✓ Archivos de imagen con diferentes formatos.	✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (creación y organización de carpetas con archivos y edición de imágenes).
b) Organización de archivos	✓ Realiza la actividad de aprendizaje autónomo propuesta por el profesor.	✓ Elabora los ejercicios prácticos que permiten alcanzar el RAP. ✓ Diseña y especifica la actividad de aprendizaje autónomo que cumpla el RAP.	Fuera de aula			
c) Edición de imágenes						





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PRÁCTICAS

PRÁCTICA No.: 1	NOMBRE DE LA PRÁCTICA: Manejo de carpetas y archivos.				TIEMPO: 2 horas.				
UNIDAD(ES) 1 DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS									
RAP(S) RELACIONADOS CON LA PRÁCTICA: 3) Organiza y edita archivos utilizando las herramientas de un sistema operativo gráfico.									
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA			MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS				
Herramientas del Sistema operativo gráfico para: a) Creación de estructura de directorios b) Organización de archivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crea una estructura de carpetas. ✓ Copia archivos a diferentes carpetas de la estructura creada. ✓ Mueve y cambia el nombre tanto de archivos como de carpetas en la estructura. ✓ Elimina archivos y carpetas en la estructura y los recupera. ✓ Realiza búsqueda de un archivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Da las instrucciones indicando las actividades que abordan la creación y organización de carpetas y archivos. ✓ Guía y retroalimenta el desarrollo de las actividades. 	Laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Presenta una estructura electrónica con carpetas y archivos organizadas en forma jerárquica aplicando un criterio crítico y reflexivo ✓ Copia archivos de diversas fuentes y los organiza en la estructura creada. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La estructura debe incluir carpetas organizadas en forma jerárquica aplicando un criterio crítico y reflexivo ✓ Copia archivos de diversas fuentes y los organiza en la estructura creada. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (manejo de carpetas y archivos) 			





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PRÁCTICAS

PRÁCTICA No.: 2		NOMBRE DE LA PRÁCTICA: Edición de imágenes.			TIEMPO: 3 horas			
UNIDAD(ES) 1 DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS								
RAP(S) RELACIONADOS CON LA PRÁCTICA: 3) Organiza y edita archivos utilizando las herramientas de un sistema operativo gráfico.								
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA			MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS			
Herramientas del Sistema operativo gráfico para: a) Creación de imágenes b) Edición de imágenes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crea un dibujo empleando líneas con diferente grosor y colores. ✓ Agrega figuras geométricas. ✓ Usa las herramientas para dar color. ✓ Modifica dimensiones y asigna giros a los objetos. ✓ Agrega texto. ✓ Edita el dibujo empleando las herramientas de cortar, copiar, pegar, borrar. ✓ Guarda la imagen con diferentes formatos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Da las instrucciones indicando las actividades a realizar para la creación y edición de imágenes. ✓ Guía y retroalimenta el desarrollo de las actividades. 	Laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplica las herramientas para la edición y creación de archivos electrónicos de imágenes con diferentes tipos de formato. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliza las herramientas necesarias para la creación y edición de imágenes de acuerdo a los requerimientos ✓ Utiliza las herramientas para asignar diferentes tipos de formato de imagen 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (edición de imágenes) 		



ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR



Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

UNIDAD 2: INTERNET.

COMPETENCIA PARTICULAR:

Aplica servicios que brinda Internet en su ámbito académico

RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP)

1) Diferencia servicios que ofrece Internet de acuerdo a los fines para los que fueron creados.

			TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 4 horas.			
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
	DE APRENDIZAJE SUSTANTIVAS	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUAL/ PROCEDIMENTAL						
a) Servicios de Internet	✓ Identifica las etapas de los modelos explicados. ✓ Realiza búsquedas de información empleando alguno de los modelos, sobre servicios que ofrece Internet de acuerdo a su uso y función.	✓ Explica las cuatro etapas de los Modelos para búsqueda de información (Gavilán y Big 6). ✓ Da las instrucciones para desarrollar una búsqueda de información sobre servicios que ofrece Internet siguiendo uno de los modelos, como actividad de aprendizaje autónomo.	Laboratorio.	✓ Retoma el resultado de la investigación para generar un reporte.	El reporte debe incluir los siguientes servicios: • Correo electrónico • Foro de discusión • Comunidad virtual • Blog • Wiki • Buscadores • Chat • Mensajería rápida	✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Instructivos para elaborar fichas de trabajo, documentales oy/o bibliográficas y reportes.
ACTITUDINAL						
c) Utiliza las tecnologías de información y comunicación para procesar información de manera crítica y reflexiva.	✓ Reconoce el uso y la aplicación que puede tener las comunidades virtuales y los foros de discusión en su vida académica.	✓ Comenta las aplicaciones que tienen las comunidades virtuales y los foros de discusión. ✓ Precisa las indicaciones para elaborar un organizador o reporte	Fuera de aula.			





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP)

2) Aplica servicios que ofrece Internet de acuerdo a su función.

		TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 8 horas.				
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
	DE APRENDIZAJE SUSTANTIVAS	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUAL/ PROCEDIMENTAL						
a) Correo electrónico	✓ Utiliza las herramientas para editar y enviar los correos electrónicos.	✓ Muestra la función de los elementos de un correo electrónico y el procedimiento para su envío.	Laboratorio.	✓ Utiliza Internet para obtener información y establecer comunicación virtual a través de diferentes servicios.	✓ Crea una cuenta de correo electrónico ✓ Obtiene información a través de los modelos de búsqueda ✓ Participa en Foros de discusión académicos.	✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (edición y envío de correos electrónicos, modelos de búsqueda, foros de discusión, obtener información y expresar ideas)
b) Modelos para búsqueda de información:	✓ Busca en internet información aplicando uno de los modelos de búsqueda. ✓ Se integra en la comunidad virtual académica.	✓ Solicita información haciendo uso de uno de los modelos. ✓ Explica el uso y manejo de los elementos de una comunidad virtual y un foro de discusión y los crea.	Fuera de aula.		✓ Se integra a la comunidad virtual académica.	
c) Comunidad virtual						
d) Foros de discusión						
ACTITUDINAL						
e) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.						





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PRÁCTICAS

PRÁCTICA No.: 1		NOMBRE DE LA PRÁCTICA: Búsqueda de información y correo electrónico			TIEMPO: 4 horas.			
UNIDAD(ES) 2 DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS								
RAP(S) RELACIONADOS CON LA PRÁCTICA: 2) Aplica servicios que ofrece Internet de acuerdo a su función.								
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA			MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS			
a) Correo electrónico b) Modelos para búsqueda de información: • Gavilán • Big6	Realiza las actividades en el laboratorio y las de aprendizaje autónomo propuestas por el profesor para: ✓ Emplea un buscador para localizar información específica (texto, imágenes, sonido, videos) siguiendo uno de los modelos y la guarda. ✓ Crea una dirección de correo electrónico conforme a indicaciones. ✓ Escribe correo(s) electrónico(s) a su profesor utilizando las herramientas de edición para personalizarlos, adjuntando la información localizada.	✓ Da las instrucciones para la realización de las actividades tanto en laboratorio como en la actividad de aprendizaje autónomo para: • Búsqueda de información para abordar un tema específico a través de los modelos detallados para ser utilizada posteriormente. • Creación de una dirección de correo electrónico. • Uso del correo electrónico. ✓ Guía y retroalimenta el desarrollo de las actividades.	Laboratorio Fuera de aula	✓ Archivo electrónico con la información recabada incluyendo las fuentes. ✓ Creación y uso del correo electrónico con archivo(s) adjunto(s).	✓ El archivo debe contener información de: • Texto • Imágenes • Sonido • Video ✓ Envío de la información a través del correo electrónico creado.	✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (búsqueda de información y correo electrónico)		





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PRÁCTICAS

PRÁCTICA No.: 2		NOMBRE DE LA PRÁCTICA: Foros de discusión y comunidades virtuales.			TIEMPO: 4 horas.			
UNIDAD(ES) 2 DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS								
RAP(S) RELACIONADOS CON LA PRÁCTICA: 2) Aplica servicios que ofrece Internet de acuerdo a su función								
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA			MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS			
a) Foros de discusión	Realiza las actividades en el laboratorio y las de aprendizaje autónomo propuestas por el profesor para: ✓ Usar las herramientas de la comunidad virtual para intercambiar información. ✓ Emitir opiniones y puntos de vista en el foro de discusión de la comunidad virtual. ✓ Editar su información personal en la comunidad virtual para compartirlo con sus compañeros.	✓ Da las instrucciones para la realización de las actividades tanto en laboratorio como en la actividad de aprendizaje autónomo para: • El uso de las herramientas de la comunidad virtual • Intercambio de información a través de la comunidad virtual • Participación en foros de discusión • Personalización de datos en las comunidades virtuales. ✓ Administra el foro y registra la participación. ✓ Guía y retroalimenta el desarrollo de las actividades.	Laboratorio Fuera de aula	✓ Uso de las herramientas de la comunidad virtual para manejo de información y comunicación.	✓ Accesa a la comunidad virtual académica ✓ Intercambia de información colocada en la comunidad ✓ Participa en el foro de discusión para expresar ideas con respeto y de forma crítica y reflexiva	✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (foros de discusión y comunidades virtuales)		





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

UNIDAD 3: PROCESADOR DE TEXTOS

COMPETENCIA PARTICULAR:

Elabora documentos con diferentes formatos mediante las herramientas del procesador de textos.

RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP)

1) Identifica los elementos del ambiente del procesador de textos de acuerdo a su uso y función

TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 2 horas.

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
	DE APRENDIZAJE SUSTANTIVAS	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUAL/PROCEDIMENTAL • Elementos del ambiente del procesador de textos	✓ Explora el ambiente del procesador de textos diferenciando cada elemento para indicar su uso y función en una representación gráfica. ✓ Utiliza las herramientas del procesador en el desarrollo de las prácticas	✓ Explica y muestra el uso de las herramientas del procesador de textos. ✓ Precisa las indicaciones para elaborar una representación gráfica. ✓ Elabora los ejercicios prácticos. ✓ Diseña y especifica la actividad de aprendizaje autónomo que cumpla el RAP. ✓ Guía y retroalimenta el desarrollo de las prácticas.	Laboratorio Fuera de aula	✓ Representación gráfica del ambiente del procesador de textos en la cual se detallen los usos y funciones de sus elementos.	✓ Indica el uso y función de los siguientes elementos: • Cintas • Barras • Bloques • Herramientas • Botones de acción • Regletas	✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Instructivos para elaborar diferentes tipos de esquemas y gráficos.
ACTITUDINAL • Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.						





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP)

2) Aplica formato a documentos a través de las herramientas del procesador de textos.

			TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 14 horas.			
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
	DE APRENDIZAJE SUSTANTIVAS	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUAL/ PROCEDIMENTAL Herramientas del procesador de texto para: a) Diseño de página b) Edición c) Referencias d) Revisión e) Formato de texto	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A través del desarrollo de prácticas propuestas por el profesor: <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las herramientas para el diseño de la página. • Aplica formato a un documento • Utiliza referencias para puntualizar información • Presenta el texto sin errores ortográficos y gramaticales. ✓ Realiza la actividad de aprendizaje autónomo propuesta por el profesor 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muestra electrónicamente el procedimiento que permita aplicar las herramientas para el diseño da página, edición, revisión y formato a un documento previamente elaborado ✓ Elabora los ejercicios prácticos que conlleven al cumplimiento del RAP. ✓ Diseña y especifica la actividad de aprendizaje autónomo que cumpla el RAP. ✓ Guía y retroalimenta el desarrollo de las prácticas. 	Laboratorio. Fuera de aula	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplica las herramientas de diseño de página, edición, revisión y formato a un documento previamente elaborado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliza herramientas de diseño y formato para: <ul style="list-style-type: none"> • Configurar página • Edición • Referencias • Formato de caracteres • Formato de párrafo • Formato de texto. • Ortografía y gramática 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Cuaderno de Prácticas (diseño de página, edición, revisión y formato de un documento).





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PRÁCTICAS

PRÁCTICA No.: 1	NOMBRE DE LA PRÁCTICA: DISEÑO DE PÁGINA				TIEMPO: 2 horas.				
UNIDAD(ES) 3 DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS									
RAP(S) RELACIONADOS CON LA PRÁCTICA: 2) Aplica formato a documentos a través de las herramientas del procesador de textos.									
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA			MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS				
a) Diseño de página	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En un documento previamente elaborado: <ul style="list-style-type: none"> • Configura el documento incluyendo márgenes, tamaño del papel y orientación. • Asigna un elemento en el encabezado y pie de página (texto y/o imagen). • Aplica saltos de página y sección. ✓ Guardar el documento con las modificaciones, asignando nuevo nombre y ubicación. ✓ Cerrar el documento y salir del programa 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Da las instrucciones para la realización de las actividades que abordan el uso de las herramientas en el diseño de página. ✓ Guía y retroalimenta el desarrollo de las actividades. 	Laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplica diseño de página a un documento 	<p>El documento debe cumplir con los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tamaño ✓ Márgenes ✓ Orientación ✓ Encabezados y pies <ul style="list-style-type: none"> • Pares • Impares ✓ Numeración ✓ Saltos <ul style="list-style-type: none"> • Página • Sección 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (diseño de página) 			





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PRÁCTICAS

PRÁCTICA No.: 2	NOMBRE DE LA PRÁCTICA: EDICIÓN				TIEMPO: 2 horas.				
UNIDAD(ES) 3 DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS									
RAP(S) RELACIONADOS CON LA PRÁCTICA: 2) Aplica formato a documentos a través de las herramientas del procesador de textos.									
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA			MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS				
Herramientas del procesador de textos para: a) Edición b) Referencia c) Revisión	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En un documento previamente elaborado: <ul style="list-style-type: none"> • Copia, mueve y borra párrafos. • Emplea las herramientas de deshacer yrehacer. • Utiliza la opción para buscar y reemplazar palabras y/o frases. • Aplica revisión ortográfica y gramatical. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Da las instrucciones para la realización de las actividades que abordan el uso de las herramientas de edición, Referencia y revisión. Guía y retroalimenta el desarrollo de las actividades. 	Laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplica herramientas para editar, insertar referencias, y generar revisión ortográfica y gramatical a un documento. 	<p>Usa las herramientas para:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Edición: <ul style="list-style-type: none"> • Copiar • Borrar • Mover • Deshacer yrehacer • Búsqueda y reemplazo ✓ Referencias <ul style="list-style-type: none"> • Nota al pie ✓ Revisión <ul style="list-style-type: none"> • Ortográfica • Gramatical 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (edición) 			





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PRÁCTICAS

PRÁCTICA No.: 3	NOMBRE DE LA PRÁCTICA: FORMATO				TIEMPO: 7 horas.				
UNIDAD(ES) 3 DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS									
RAP(S) RELACIONADOS CON LA PRÁCTICA: 2) Aplica formato a documentos a través de las herramientas del procesador de textos.									
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA			MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS				
Herramientas del procesador de textos para asignar: a) Formato <ul style="list-style-type: none">• Fuentes• Párrafo b) Letra capital c) Numeración y viñetas d) Columnas e) Bordes y sombreados	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En un documento previamente elaborado: <ul style="list-style-type: none"> • Asigna tipo de fuente y espacio entre caracteres considerando el uso de menú y de los iconos correspondientes. • Aplica alineación, interlineado, sangrías, tabuladores y espaciado a párrafos. • Emplea Letra capital. • Integra parte de la información en columnas. • Resalta puntos importantes asignando numeración y/o viñetas personalizadas. • Al título y/o subtítulos aplicar bordes, sombreado y resaltado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Da las instrucciones para la realización de las actividades que abordan el uso de las herramientas de los contenidos de aprendizaje propuestos. Guía y retroalimenta el desarrollo de las actividades. 	Laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplica herramientas para asignar formato a un documento. 	<p>El documento debe cumplir con los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Formato de Caracteres <ul style="list-style-type: none"> • Fuente • Espacio entre caracteres ✓ Formato de Párrafo <ul style="list-style-type: none"> • Alineación • Interlineado • Sangrías • Espaciado ✓ Tabuladores ✓ Letra capital ✓ Columnas ✓ Numeración y viñetas ✓ Bordes y sombreado 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (formato) 			





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP)

3) Inserta ilustraciones y tablas a documentos mediante las herramientas del procesador de textos.

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 9 horas.			
	DE APRENDIZAJE SUSTANTIVAS	DE ENSEÑANZA	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
CONCEPTUAL/ PROCEDIMENTAL Herramientas del procesador de textos para Insertar: a) Ilustraciones b) Tablas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En un documento ya elaborado reproduce los procedimientos correspondientes para agregar ilustraciones y tablas. ✓ Realiza la actividad de aprendizaje autónomo propuesta por el profesor 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explica y muestra electrónicamente el procedimiento que le permita agregar ilustraciones y tablas. ✓ Elabora los ejercicios prácticos. ✓ Diseña y especifica la actividad de aprendizaje autónomo que cumpla el RAP. ✓ Guía y retroalimenta el desarrollo de las actividades. 	Laboratorio. Fuera de aula	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplica las herramientas de formato a documentos para integrar ilustraciones y tablas tanto en actividades de laboratorio como de aprendizaje autónomo. 	<p>El documento debe cumplir con los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes ✓ Formas ✓ Gráfico ✓ Objeto ✓ Texto artístico ✓ Cuadro de texto ✓ Vínculos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Cuaderno de Prácticas





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PRÁCTICAS

PRÁCTICA No.: 4	NOMBRE DE LA PRÁCTICA: INSERCIÓN DE ILUSTRACIONES				TIEMPO: 3 horas.				
UNIDAD(ES) 3 DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS									
RAP(S) RELACIONADOS CON LA PRÁCTICA: 3) Inserta ilustraciones y tablas a documentos mediante las herramientas del procesador de textos.									
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA			MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS				
Herramientas del procesador de textos para Insertar: a) Imágenes b) Objetos c) Texto Artístico	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En un documento previamente elaborado: <ul style="list-style-type: none"> • Inserta imágenes desde archivo y/o prediseñada. • Agregar texto artístico. • Agregar objetos, formas, gráficos y cuadros de texto de acuerdo a la información. • Insertar notas al pie y referencias para fundamentar la información. • Establecer vínculos dentro y fuera del documento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Da las instrucciones para la realización de las actividades que abordan el uso de las herramientas para insertar diversas ilustraciones. ✓ Guía y retroalimenta el desarrollo de las actividades. 	Laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplica herramientas de inserción de ilustraciones a documentos 	<p>El documento debe contar con los siguientes elementos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes <ul style="list-style-type: none"> • Desde archivo • Prediseñadas ✓ Formas ✓ Gráfico ✓ Objeto ✓ Cuadro de texto ✓ Texto artístico ✓ Vínculos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (inserción de ilustraciones) 			



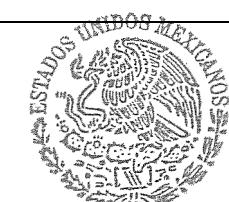


Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PRÁCTICAS

PRÁCTICA No.: 5	NOMBRE DE LA PRÁCTICA: TABLAS				TIEMPO: 3 horas.				
UNIDAD(ES) 3 DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS									
RAP(S) RELACIONADOS CON LA PRÁCTICA: 3) Inserta ilustraciones y tablas a documentos mediante las herramientas del procesador de textos.									
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA			MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS				
a) Herramientas del procesador de textos para el diseño de tablas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En un documento previamente elaborado: <ul style="list-style-type: none"> • Inserta o dibuja tabla(s). • Define tamaño de las celdas. • Inserta y/o elimina filas, columnas y celdas. • Combina y divide celdas. • Aplica bordes y tramas a celdas. • Establece alineaciones verticales y horizontales. • Ordena datos de acuerdo a criterios definidos por el tipo de información. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Da las instrucciones para la realización de las actividades que abordan el uso de las herramientas para el diseño de tablas ✓ Guía y retroalimenta el desarrollo de las actividades. 	Laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplica herramientas de inserción de tablas a documentos 	<ul style="list-style-type: none"> El documento debe contar con tablas que reúnan las siguientes características <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tamaño de celda específico ✓ Celdas combinadas ✓ Celdas divididas ✓ Con bordes y tramas ✓ Texto con alineación: <ul style="list-style-type: none"> • Horizontal • Vertical ✓ Texto ordenado 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (tablas) 			





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: COMPUTACIÓN BÁSICA I

UNIDAD 4: DISEÑADOR DE PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS

COMPETENCIA PARTICULAR:

Elabora presentaciones electrónicas a través de las herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas.

RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP)

1) Identifica el entorno de trabajo del diseñador de presentaciones electrónicas de acuerdo a su uso y función.

			TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 2 horas.			
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
	DE APRENDIZAJE SUSTANTIVAS	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUAL/PROCEDIMENTAL Elementos del ambiente del diseñador de presentaciones electrónicas.	<ul style="list-style-type: none">✓ Atiende la descripción y explora el ambiente de trabajo.✓ Elabora una representación gráfica de los elementos del ambiente de trabajo del diseñador de presentaciones electrónicas.	<ul style="list-style-type: none">✓ Describe los elementos que conforman el ambiente del diseñador de presentaciones electrónicas y propicia la exploración del software.✓ Indica los requisitos que deberá de cubrir la representación gráfica del entorno de trabajo.	Laboratorio Fuera de aula.	Representación gráfica de la hoja electrónica de cálculo, especificando los usos y funciones de sus elementos.	Indica el uso y la función de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none">✓ Barras✓ Bloques✓ Herramientas✓ Botones de acción✓ Regletas y guías	<ul style="list-style-type: none">✓ Computadoras con conexión a Internet✓ Cañón✓ Pantalla✓ Software





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP): 2) Modifica el aspecto de la diapositiva por medio de las herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas.						
TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 6 horas.						
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
	DE APRENDIZAJE SUSTANTIVAS	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUAL/ PROCEDIMENTAL Criterios para la elaboración de presentaciones Herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas para: a) Configuración de la página. b) Diseño de la diapositiva c) Edición de diapositivas d) Formato de caracteres y de párrafos e) Temas y Estilos f) Transición g) Mostrar presentación ACTITUDINAL h) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para expresar ideas.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Investiga los criterios para crear presentaciones electrónicas de acuerdo a diferentes contextos y elabora un reporte. ✓ A través del desarrollo de prácticas propuestas por el profesor: <ul style="list-style-type: none"> • Configura la diapositiva • Emplea diferentes diseños de diapositivas para generar presentaciones electrónicas con diversa información. • Edita las diapositivas • Da formato a caracteres y a párrafos. • Aplica y modifica los temas y estilos de las diapositivas. • Aplica transición a las diapositivas. • Muestra la presentación electrónica. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Da las instrucciones para realizar la investigación y los criterios de evaluación del reporte. ✓ Muestra electrónicamente el procedimiento que le permita aplicar las herramientas especificadas en los contenidos de aprendizaje. ✓ Elabora los ejercicios prácticos que permitan alcanzar el RAP. 	Laboratorio. Fuera de aula.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Investigación y reporte que incluya las reglas a seguir para la elaboración de presentaciones electrónicas que expresen ideas claras y precisas. ✓ Utiliza las herramientas para configurar, editar y modificar el aspecto a las diapositivas que conforman las presentaciones electrónicas a través de las cuales expresa ideas de forma assertiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliza las reglas para la elaboración de presentaciones electrónicas. ✓ Usa diseños de acuerdo a la información a difundir, al contexto y al público. ✓ Utiliza las herramientas para: <ul style="list-style-type: none"> • Configuración • Diseño y edición de diapositivas. • Formatos. • Temas y estilos • Transición • Mostrar la presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Cuaderno de Prácticas





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PRÁCTICAS

PRÁCTICA No.: 1	NOMBRE DE LA PRÁCTICA: Creación y Edición de diapositivas.			TIEMPO: 2 horas.			
UNIDAD(ES) 4 DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS							
RAP(S) RELACIONADOS CON LA PRÁCTICA: 2) Modifica el aspecto de la diapositiva por medio de las herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas.							
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE			
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
Herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas para: a) Configuración de página b) Diseño de la diapositiva c) Edición de diapositivas d) Formato de caracteres y de párrafos	Realiza las actividades en el laboratorio propuestas por el profesor para: ✓ Configura las páginas. ✓ Utiliza distintos diseños. ✓ Edita la información y la diapositiva. ✓ Aplica formato a caracteres y a párrafos.	✓ Da las instrucciones indicando las actividades que llevan al uso de las herramientas para configuración, diseño, edición y formato de diapositivas. ✓ Guía y retroalimenta el desarrollo de las actividades.	Laboratorio	✓ Utiliza diferentes diseños de diapositivas, las configura y las edita para presentar información a través de la presentación electrónica.	La presentación electrónica debe incluir: ✓ Configuración de página ✓ Distintos diseños ✓ Formato de caracteres ✓ Formato de párrafo	✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (creación y edición de diapositivas)	





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PRÁCTICAS

PRÁCTICA No.: 2	NOMBRE DE LA PRÁCTICA: Transición y Temas.				TIEMPO: 2 horas.				
UNIDAD(ES) 4 DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS									
RAP(S) RELACIONADOS CON LA PRÁCTICA: 2) Modifica el aspecto de la diapositiva por medio de las herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas.									
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA			MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS				
Herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas para: a) Temas y Estilos b) Transición c) Mostrar presentación	En una presentación previamente realizada: ✓ Aplica efectos de transición a las diapositivas. ✓ Muestra la presentación electrónica.	✓ Da las instrucciones indicando las actividades que llevan al uso de las herramientas para aplicar temas, estilos y transición y para mostrar la presentación. ✓ Guía y retroalimenta el desarrollo de las actividades.	Laboratorio	✓ Muestra la presentación electrónica con temas, estilos y transiciones.	La presentación electrónica debe incluir: ✓ Temas <ul style="list-style-type: none">• Colores• Fuentes• Efectos ✓ Estilos ✓ Transición <ul style="list-style-type: none">• Sonido• Velocidad• Avance	✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (transición y Temas)			





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP)

3) Manipula objetos e hipervínculos mediante las herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas.

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 16 horas			
	DE APRENDIZAJE SUSTANTIVAS	DE ENSEÑANZA	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
CONCEPTUAL/ PROCEDIMENTAL Herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas para: a) Insertar, editar y animar objetos: b) Insertar hipervínculos c) Insertar y editar botones de acción.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A través del desarrollo de prácticas propuestas por el profesor: <ul style="list-style-type: none"> • Inserta, edita y anima objetos. • Inserta y edita hipervínculos. • Inserta y edita botones de acción. • Muestra la presentación electrónica. ✓ Realiza la actividad de aprendizaje autónomo propuesta por el profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muestra electrónicamente el procedimiento que le permita aplicar las herramientas especificadas en los contenidos de aprendizaje. ✓ Elabora los ejercicios prácticos que permitan alcanzar el RAP. ✓ Diseña y especifica la actividad de aprendizaje autónomo que cumpla el RAP. 	Laboratorio. Fuera de aula.	Muestra Presentaciones electrónicas con objetos, hipervínculos y botones de acción editados y animados.	Utiliza las herramientas para: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Insertar, editar y animar los siguientes objetos: <ul style="list-style-type: none"> • Tablas • Ilustraciones • Texto • Dibujos • Multimedia ✓ Insertar hipervínculos ✓ Insertar y edita botones de acción 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Cuaderno de Prácticas





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PRÁCTICAS

PRÁCTICA No.: 3	NOMBRE DE LA PRÁCTICA: Inserción, edición y animación de objetos				TIEMPO: 9 horas				
UNIDAD(ES) 4 DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS									
RAP(S) RELACIONADOS CON LA PRÁCTICA: 3) Manipula objetos e hipervínculos mediante las herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas.									
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA			MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS				
Herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas para: a) Insertar, editar y animar objetos:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Insertar los siguientes objetos: <ul style="list-style-type: none"> • Tablas • Ilustraciones • Texto • Dibujos • Multimedia ✓ Edita y da formato a los objetos insertados. ✓ Agregar y personaliza efectos de animación ✓ Reproduce la presentación realizada. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Da las instrucciones indicando las actividades que conllevan al uso de las herramientas para: insertar, editar y animar objetos. ✓ Guía y retroalimenta el desarrollo de las actividades. 	Laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliza las herramientas para insertar los objetos ✓ Aplica formatos diversos a los objetos. ✓ Utiliza las herramientas para agregar efectos de animación a los objetos 	<ul style="list-style-type: none"> La presentación electrónica deberá incluir todos los siguientes elementos: ✓ Objetos insertados <ul style="list-style-type: none"> • Tablas • Ilustraciones • Texto • Dibujos • Multimedia ✓ Objetos editados y con formatos diversos. ✓ Animación a objetos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (inserción, edición y animación de objetos). 			





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: COMPUTACIÓN BÁSICA I

PRÁCTICAS

PRÁCTICA No.: 4	NOMBRE DE LA PRÁCTICA: Hipervínculos y botones de acción				TIEMPO: 3 horas.				
UNIDAD(ES) 4 DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS									
RAP(S) RELACIONADOS CON LA PRÁCTICA: 3) Manipula objetos e hipervínculos mediante las herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas.									
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS			
Herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas para: a) Insertar hipervínculos b) Insertar y editar botones de acción.	En una presentación previamente realizada: ✓ Usa las herramientas para insertar y configurar: <ul style="list-style-type: none">• Botones de acción• Hipervínculos	✓ Da las instrucciones indicando las actividades que llevan al uso de las herramientas para insertar hipervínculos y botones de acción, así como para editarlos. ✓ Guía y retroalimenta el desarrollo de las actividades.	Laboratorio	Aplica los elementos necesarios para navegar en una presentación electrónica.	En la presentación electrónica se deben utilizar las herramientas para: ✓ Insertar hipervínculos. ✓ Insertar y editar botones de acción.	✓ Computadoras con conexión a Internet ✓ Cañón ✓ Pantalla ✓ Software ✓ Prácticas (hipervínculos y botones de acción)			





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PLAN DE EVALUACIÓN SUMATIVA DEL CURSO

No. DE UNIDAD	EVIDENCIA INTEGRADORA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE DE ACREDITACIÓN
1	Organiza información electrónica a través de una estructura jerarquizada de directorios que contengan archivos de diferentes tipos e imágenes con diferentes formatos creadas y modificadas a través del editor.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crea imágenes a través del editor, utilizando todas las herramientas, guardándola con diversos formatos. ✓ Modifica imágenes desde archivo, guardándolas con diversos formatos. ✓ Crea una estructura jerarquizada de directorios. ✓ Guarda los anteriores archivos de imágenes en diferentes carpetas. ✓ Copia archivos de diversas fuentes y los organiza en la estructura creada. 	10
2	Utiliza Internet para obtener información y establecer comunicación virtual a través de diferentes servicios.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crea una cuenta de correo electrónico ✓ Obtiene información a través de los modelos de búsqueda ✓ Elabora el producto solicitado para sintetizar la información obtenida anteriormente. ✓ Envía la información obtenida al correo electrónico del profesor con las características solicitadas. ✓ Participar en Foros de discusión académicos acerca del tema investigado. ✓ Se integra a la comunidad virtual académica. 	20
3	Documento electrónico en el que resuelve una situación problema de su ámbito académico, social o laboral, utilizando las herramientas para procesar la información.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Configura el documento ✓ Inserta encabezado y pie de página. ✓ Aplica formato de texto y párrafo. ✓ Aplica revisión ortográfica y gramatical. ✓ Integra parte de la información en columnas. ✓ Aplica numeración y viñetas. ✓ Aplica bordes y sombreados ✓ Inserta y edita ilustraciones, texto artístico, letra capital y cuadro de texto. ✓ Inserta notas al pie. ✓ Inserta y edita tabla(s). 	35
4	Presentación electrónica en la que resuelve una situación problema de su ámbito académico, social o laboral, utilizando las herramientas para presentar la información.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Configura la página ✓ Utiliza diferentes diseños de diapositivas ✓ Aplica formatos ✓ Aplica temas y estilos ✓ Aplica transición ✓ Inserta, edita y anima objetos ✓ Inserta hipervínculos ✓ Inserta y edita botones de acción ✓ Muestra la presentación electrónica. 	 ESTADOS UNIDOS MEXICANOS SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR



Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: COMPUTACIÓN BÁSICA I

EVIDENCIA INTEGRADORA DEL CURSO		
Se plantea una situación problema del ámbito académico, social o laboral que se resuelva, utilizando las herramientas del Sistema Operativo Gráfico, la Internet, el Procesador de textos y el Diseñador de presentaciones electrónicas llevando a cabo un proceso de análisis crítico y reflexivo hasta la difusión de la información procesada.	<p>Busca información referente a la situación problema utilizando un modelo de búsqueda. Organiza la información recabada a través de una estructura de directorios. Procesa la información recabada aplicando el procesador de textos incluyendo:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Configuración del documento✓ Encabezado y pie de página.✓ Formato de texto y párrafo.✓ Ortografía y gramática.✓ Información en columnas.✓ Numeración y viñetas.✓ Bordes y sombreados✓ Insertar y editar ilustraciones, texto artístico, letra capital y cuadro de texto.✓ Notas al pie.✓ Tabla(s). <p>Envía el documento al correo electrónico del profesor. Elabora una presentación electrónica ejecutiva con la información más relevante de la investigación, considerando:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Configuración de la página✓ Diseños de diapositivas✓ Formatos✓ Temas y estilos✓ Transición✓ Insertar, editar y animar objetos✓ Hipervínculos✓ Botones de acción <p>Sube la presentación electrónica a la comunidad virtual académica indicada.</p>	100

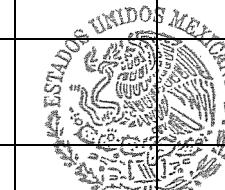




Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

REFERENCIAS DOCUMENTALES

No.	TÍTULO DEL DOCUMENTO	TIPO			DATOS DEL DOCUMENTO		CLASIFICACIÓN	
		Libro	Antología	Otro (especifique)	AUTOR (ES)	EDITORIAL Y AÑO	BÁSICO	CONSULTA
1	Aprendiendo Computación I.	X			Romero Gómez Antonio.	Grupo Editorial Éxodo, 2008		X
2	Aprendiendo Computación I.	X			Romero Gómez Antonio.	Grupo Editorial Éxodo, 2008		X
3	Computación Básica I.	X			Romero Gómez Antonio.	Grupo Editorial Éxodo, 2005		X
4	Computación Básica I Guía Didáctica.	X		Prácticas y Auto evaluaciones	Romero Gómez Antonio.	Grupo Editorial Éxodo, 2005		X
5	Informática.	X			Tiznado S. Marco Antonio	Mc Graw Hill, 2004		X
6	Informática Básica.	X			Eduardo Alcalde.	Mc Graw Hill, 2003		X
7	Microsoft Office XP	X			Beskeen/Duffy/Friedrichsen/Reding	Thomson, 2003		X
8	Introducción a la Computación	X			Vasconcelos Santillán Jorge	Publicaciones culturales, 2002		X
9	Conceptos de Computación	X			Jamrich Parsons June / Oja Dan	Internacional Thomson Editores, 2003		X
10	Informática I	X			Vasconcelos Santillán Jorge	Publicaciones culturales, 2002		X
11	Informática II	X			Vasconcelos Santillán Jorge	Publicaciones culturales, 2002	 ESTADOS UNIDOS MEXICANOS X SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL DIRECCION DE EDUCACION MEDIA SUPERIOR	X
12	Computación Básica II.	X			Romero Gómez Antonio.	Grupo Editorial Éxodo, 2005		



Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: COMPUTACIÓN BÁSICA I

REFERENCIAS DOCUMENTALES								
No.	TÍTULO DEL DOCUMENTO	TIPO			DATOS DEL DOCUMENTO		CLASIFICACIÓN	
		Libro	Antología	Otro (específique)	AUTOR (ES)	EDITORIAL Y AÑO	BÁSICO	CONSULTA
13	Computación Básica II Guía Didáctica.			Prácticas y Auto evaluaciones	Romero Gómez Antonio.	Grupo Editorial Éxodo, 2005		X
14	Computación Básica I	X			Sergio y Mario Santamaría Raga y José Mario Santamaría Rodríguez	Montecinos, 2005		X
15	Computación Básica I	X			Collins Jane	Academia de Estudios Avanzados en Lenguas Extranjeras y Computación, 2006		X



ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
DIRECCION DE EDUCACION
MEDIA SUPERIOR

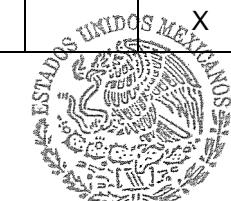


Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: COMPUTACIÓN BÁSICA I

PÁGINAS ELECTRÓNICAS

PÁGINA WEB NO.	DIRECCIÓN ELECTRÓNICA	DATOS DE LA PÁGINA CONTENIDO PRINCIPAL				CLASIFICACIÓN	
		Texto	Simuladores	Imágenes	Otro	Básico	Consulta
		X		X	X		X
1	http://www.abcdatos.com/programas/navegadores	X		X	X		X
2	http://internet.fiestras.com	X		X	X		X
3	http://www.arsys.es/soporte/generalidades/	X		X	X		X
4	http://www.educared.net/aprende/softwareEducativo/index.htm	X		X	X		X
5	http://www.jegsworks.com/lessons-sp/win/basics/index.html	X		X	X		X
6	http://www.cienciorama.unam.mx	X		X	X		X
7	http://www.solotutoriales.com/	X		X	X		X
8	http://www.itlp.edu.mx/publica/tutors.htm	X		X	X		X
9	http://www.ciberteca.net/	X		X	X		X
10	http://www.eduteka.org/ProyectosWebquest2.php?tipox=5	X		X	X		X
11	http://www.amipci.org.mx/contenidos/estudios.html	X		X	X		X
12	http://www-etsi2.ugr.es/alumnos/mlii/abaco.htm	X		X	X		X
13	http://ciberhabitat.gob.mx/	X		X	X		X





Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

PROGRAMA SINTÉTICO

COMPETENCIA GENERAL (DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE) :

Maneja herramientas informáticas vigentes que le permiten operar la computadora, buscar y organizar información, procesarla y presentarla electrónicamente en un contexto social, académico y laboral.

COMPETENCIA PARTICULAR (DE CADA UNIDAD DIDÁCTICA)	RAP	CONTENIDOS
Administra y edita información utilizando las herramientas de un sistema operativo gráfico	1. Distingue los elementos de la computadora personal de acuerdo a su uso y función.	CONCEPTUAL Elementos de la computadora: <ul style="list-style-type: none"> • Hardware • Software ACTITUDINAL Ordena crítica y reflexivamente, información de acuerdo a categorías jerarquías y relaciones
	2. Identifica los elementos del ambiente de un Sistema Operativo Gráfico de acuerdo su uso o función.	CONCEPTUAL/PROCEDIMENTAL <ul style="list-style-type: none"> • Elementos del escritorio • Elementos y manejo de ventanas • Función de botones ACTITUDINAL Expresa ideas y conceptos mediante representaciones gráficas
	3. Organiza y edita archivos utilizando las herramientas de un sistema operativo gráfico	CONCEPTUAL/PROCEDIMENTAL <ul style="list-style-type: none"> • Estructura de directorios • Organización de archivos • Edición de imágenes
Aplica servicios que brinda Internet en su ámbito académico	1. Diferencia servicios que ofrece Internet de acuerdo a los fines para los que fueron creados	PROCEDIMENTAL <ul style="list-style-type: none"> • Servicios de Internet • Modelos para búsqueda de información ACTITUDINAL Utiliza las tecnologías de información y comunicación para procesar información de manera crítica y reflexiva



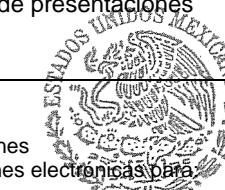
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR



Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: COMPUTACIÓN BÁSICA I

	<p>2. Aplica servicios que ofrece Internet de acuerdo a su función</p>	<p>CONCEPTUAL/PROCEDIMENTAL</p> <ul style="list-style-type: none">• Correo electrónico• Modelos para búsqueda de información:<ul style="list-style-type: none">• Gavilán• Big6• Comunidad virtual• Foros de discusión <p>ACTITUDINAL</p> <p>Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas</p>
Elabora documentos con diferentes formatos mediante las herramientas del procesador de textos	<p>1. Identifica los elementos del ambiente del procesador de textos de acuerdo a su uso y función</p>	<p>CONCEPTUAL /PROCEDIMENTAL</p> <ul style="list-style-type: none">• Elementos del ambiente del procesador de textos <p>ACTITUDINAL</p> <p>Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p>
	<p>2. Aplica formato a los documentos a través de las herramientas del procesador de textos.</p>	<p>CONCEPTUAL/ PROCEDIMENTAL</p> <p>Herramientas del procesador de texto para:</p> <ul style="list-style-type: none">• Diseño de página• Edición• Referencias• Revisión• Formato de texto
	<p>3. Inserta ilustraciones y tablas a documentos mediante las herramientas del procesador de textos.</p>	<p>CONCEPTUAL/ PROCEDIMENTAL</p> <p>Herramientas del procesador de textos para Insertar:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ilustraciones• Tablas
Elabora presentaciones electrónicas a través de las herramientas de un diseñador de presentaciones electrónicas	<p>1. Identifica el entorno de trabajo del diseñador de presentaciones electrónicas de acuerdo a su uso y función.</p>	<p>CONCEPTUAL/ PROCEDIMENTAL</p> <p>Elementos del ambiente del diseñador de presentaciones electrónicas.</p>
	<p>2. Modifica el aspecto de la diapositiva por medio de las herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas.</p>	<p>CONCEPTUAL/ PROCEDIMENTAL</p> <p>Criterios para la elaboración de presentaciones</p> <p>Herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas para:</p> <ul style="list-style-type: none">• Configuración de la página.• Diseño de la diapositiva• Edición de diapositivas



ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL

DIRECCION DE EDUCACION
MEDIA SUPERIOR



Carrera: TODAS LAS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

Unidad de Aprendizaje: **COMPUTACIÓN BÁSICA I**

		<ul style="list-style-type: none">• Formato de caracteres y de párrafos• Temas y Estilos• Transición• Mostrar presentación <p>ACTITUDINAL Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para expresar ideas.</p>
	3. Manipula objetos e hipervínculos mediante las herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas.	<p>CONCEPTUAL/PROCEDIMENTAL Herramientas del diseñador de presentaciones electrónicas para:</p> <ul style="list-style-type: none">• Insertar, editar y animar objetos:• Insertar hipervínculos <p>Insertar y edita botones de acción.</p>



ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
DIRECCION DE EDUCACION
MEDIA SUPERIOR