



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE COAHUILA  
DIRECCIÓN DE ASUNTOS ACADÉMICOS  
COORDINACIÓN DE BACHILLERATOS



Nombre del módulo: "INFORMÁTICA I"

Campo disciplinar: "COMUNICACIÓN"

**PROPÓSITO DEL MÓDULO:**

Estructura las ideas y la comunicación en su lengua materna y en una segunda lengua, al emplear las tecnologías de la información y comunicación así como otros recursos tecnológicos a su alcance, de forma crítica reflexiva y responsable.

HRS. TEÓRICAS: 0

HRS. PRÁCTICAS: 4 HRS

HRS. TOTALES: 4 HRS

**NOMBRE DE LA UNIDAD 1:** Funciones básicas de una computadora

**PROPÓSITO DE LA UNIDAD:** Integra las funciones de uso común de un sistema operativo y los diferentes elementos que conforman una computadora para administrar información, de una manera responsable y ética para garantizar la seguridad de la información.

**VINCULACIÓN DE SABERES Y COMPETENCIAS**

SABERES (TEMAS O CONTENIDOS)	COMPETENCIAS GENÉRICAS	ATRIBUTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS
<p><b>Tema 1.- La computadora como un Sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Informática</b></li> <li>• <b>Sistemas Computacional</b></li> <li>• <b>Hardware</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Dispositivos de Entrada</b></li> <li>○ <b>Dispositivos de Salida</b></li> <li>○ <b>Dispositivos de Comunicación</b></li> </ul> </li> <li>• <b>Tipos de Memoria</b></li> <li>• <b>Software</b></li> <li>• <b>Procesador</b></li> </ul>	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p>	<p>4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>	<p>1. Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en que se generó y en el que se recibe. 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p>
<p><b>Tema 2.- Sistema Operativo y sus funciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Funciones</b></li> <li>• <b>Escritorio de Windows</b></li> <li>• <b>Explorador de Windows</b></li> <li>• <b>Herramientas del Sistema</b></li> </ul>	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p>	<p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p>	<p>12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p>
<p><b>Tema 3.- Los Virus</b></p>			<p>4. Produce textos con base en el uso normativo de la lengua,</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Virus</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Por qué se crean los virus?</li> <li>○ ¿Cómo se transmiten?</li> <li>○ ¿Cómo se si mi computadora está infectada?</li> <li>○ ¿Qué daños puede causar?</li> <li>○ ¿Cómo prevenirlos?</li> <li>○ Spyware o espías informáticas</li> </ul> </li> <li>• <b>Antivirus</b></li> </ul>	<p>6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diverso.</p>	<p>6.1 Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p>	<p>considerando la intención y situación comunicativa.</p> <p>12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p>
---	--	---	---

## NOMBRE DE LA UNIDAD 1: INTRODUCCION A LA INFORMATICA

**PROPÓSITO DE LA UNIDAD:** Integra las funciones de uso común de un sistema operativo y los diferentes elementos que conforman una computadora para administrar información, de una manera responsable y ética para garantizar la seguridad de la información

### ESTRATEGIAS Y RECURSOS

SABERES (TEMAS O CONTENIDOS)	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	RECURSOS DIDÁCTICOS	RECURSOS TECNOLÓGICOS	RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS
<b>Tema 1.- La computadora como un Sistema</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Informática</b></li> <li>• <b>Sistemas Computacional</b></li> <li>• <b>Hardware</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Dispositivos de Entrada</b></li> <li>○ <b>Dispositivos de Salida</b></li> <li>○ <b>Dispositivos de Comunicación</b></li> </ul> </li> <li>• <b>Tipos de Memoria</b></li> <li>• <b>Software</b></li> <li>• <b>Procesador</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Método de casos de investigación</li> <li>• Lluvia de ideas</li> <li>• Mapas</li> <li>• Trabajo Cooperativo</li> <li>• Diagramas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente utilizara alguna de las siguientes estrategias.</li> <li>• Método de casos de investigación</li> <li>• Lluvia de ideas</li> <li>• Mapas</li> <li>• Trabajo Cooperativo</li> <li>• Diagramas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de Trabajo</li> <li>• Video</li> <li>• Material Didáctico del módulo en formato digital o Impreso.</li> <li>• Pintarrón</li> <li>• Normativa del Laboratorio de Informática.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador/computadora por cada estudiante con conexión a Internet.</li> <li>• Tutoriales en línea.</li> <li>• Proyector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SANCHEZ S. Manuel, "Informática1", 1ª ed., Progreso Editorial, 2012.</li> <li>• ROMERO M. Perla, "Informática 1", 2da. Ed., Pearson Educación, México 2011.</li> <li>• PEREZ C. Cecilia, "Informática 1", 1ª ed., st-editorial, 2009.</li> <li>• SÁNCHEZ SANDOVAL Fidel, SÁNCHEZ SALINAS Fidel, "Vive la Informática 1 Basado en Competencias", 1ª ed., Progreso Editorial, 2010.</li> <li>• BIELSA FERÁNDEZ Isabel, TORRES VERA Rosa del</li> </ul>
<b>Tema 2.- Sistema Operativo y sus funciones</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Funciones</b></li> <li>• <b>Escritorio de Windows</b></li> <li>• <b>Explorador de Windows</b></li> <li>• <b>Herramientas del Sistema</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lluvia de ideas</li> <li>• Mapas</li> <li>• Trabajo Cooperativo</li> <li>• Diagramas Cuadro Descriptivo</li> <li>• Cuadro Comparativo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente utilizara alguna de las siguientes estrategias</li> <li>• Lluvia de ideas</li> <li>• Mapas</li> <li>• Trabajo Cooperativo</li> <li>• Diagramas Cuadro Descriptivo</li> <li>• Cuadro Comparativo</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de Trabajo</li> <li>• Material Didáctico del módulo en formato digital o Impreso.</li> <li>• Pintarrón</li> <li>• Sistema Operativo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador/computadora por cada estudiante con conexión a Internet.</li> <li>• Tutoriales en línea.</li> <li>• Proyector</li> </ul>	

<p><b>Tema 3.- Los Virus</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Virus</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Por qué se crean los virus?</li> <li>○ ¿Cómo se transmiten?</li> <li>○ ¿Cómo se si mi computadora está infectada?</li> <li>○ ¿Qué daños puede causar?</li> <li>○ ¿Cómo prevenirlos?</li> <li>○ Spywar o espías informáticas</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Antivirus</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> <li>• Construcción de mapas</li> <li>• Esquemas</li> <li>• Lluvia de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente utilizara alguna de las siguientes estrategias</li> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> <li>• Construcción de mapas</li> <li>• Esquemas</li> <li>• Lluvia de ideas</li> </ul>	<p style="text-align: center;">•</p>	<p style="text-align: center;">•</p>	<p>Carmen, "Informática I", 2ª ed., Santillana Bachillerato, 2012.</p>
---	--	---	--------------------------------------	--------------------------------------	--

**EVALUACIÓN**  
**PONDERACIÓN DE SABERES**

SABER CONOCER: 25%	SABER HACER: 35%	SABER SER: 20%			SABER CONVIVIR: 20%		
PRODUCTO	TIPO DE EVALUACIÓN			SUJETO QUE EVALÚA			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	DIAGNÓSTICA	FORMATIVA	SUMATIVA	AUTOEVALUACIÓN	COEVALUACIÓN	HETEROEVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyecto</li> <li>✓ Mapas</li> <li>✓ Práctica</li> <li>✓ Cuadro Descriptivo y/o comparativo</li> <li>✓ Cartel</li> <li>✓ Ensayo</li> <li>✓ Portafolio</li> </ul>	✓	✓	✓	✓		✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guías de observación.</li> <li>- Listas de cotejo</li> <li>- Rúbricas</li> <li>- Mapa de Aprendizaje</li> </ul>

HRS. TEÓRICAS: 0

HRS. PRÁCTICAS: 4 HRS

HRS. TOTALES: 4 HRS

**NOMBRE DE LA UNIDAD 2:** Procesador de Texto

**PROPÓSITO DE LA UNIDAD:** **Elabora documentos mediante el empleo de un procesador de textos para expresarse, comunicarse y crear diversos materiales de estudio, mostrando una actitud de responsabilidad y honestidad.**

**VINCULACIÓN DE SABERES Y COMPETENCIAS**

SABERES (TEMAS O CONTENIDOS)	COMPETENCIAS GENÉRICAS	ATRIBUTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS
<b>Tema 1.- Conceptos Básicos</b>	7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida	7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimientos.	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.
<b>Tema 2.-Herramientas del procesador de textos</b>	8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.  8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.	12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.
<b>Tema 3.- Formato y elaboración de documentos.</b>	9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.	9.6 Advierte que los fenómenos que se desarrollan en los ámbitos local, nacional e internacional ocurren dentro de un contexto global interdependiente.	4. Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.  12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

--	--	--	--



## NOMBRE DE LA UNIDAD 2: Procesador de Texto

**PROPÓSITO DE LA UNIDAD: Elabora documentos mediante el empleo de un procesador de textos para expresarse, comunicarse y crear diversos materiales de estudio, mostrando una actitud de responsabilidad y honestidad.**

### ESTRATEGIAS Y RECURSOS

SABERES (TEMAS O CONTENIDOS)	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	RECURSOS DIDÁCTICOS	RECURSOS TECNOLÓGICOS	RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS
<b>Tema 1.- Conceptos Básicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción de mapas</li> <li>• Esquemas</li> <li>• Lluvia de ideas</li> <li>• Esquemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente utilizara alguna de las siguientes estrategias</li> <li>• Construcción de mapas</li> <li>• Esquemas</li> <li>• Lluvia de ideas</li> <li>• Esquemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de Trabajo</li> <li>• Material Didáctico del módulo en formato digital o Impreso.</li> <li>• Pintarrón</li> <li>• Procesador de Texto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador/computadora por cada estudiante con conexión a Internet</li> <li>• Tutoriales en línea.</li> <li>• Proyector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SANCHEZ S. Manuel, "Informática 1", 1ª ed., Progreso Editorial, 2012.</li> <li>• ROMERO M. Perla, "Informática 1", 2da. Ed., Pearson Educación, México 2011.</li> </ul>
<b>Tema 2.-Herramientas del procesador de textos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabaja cooperativo</li> <li>• Construcción de mapas</li> <li>• Diagramas</li> <li>• Esquemas</li> <li>• Lluvia de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente utilizara alguna de las siguientes estrategias</li> <li>• Trabaja cooperativo</li> <li>• Construcción de mapas</li> <li>• Diagramas</li> <li>• Esquemas</li> <li>• Lluvia de ideas</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de Trabajo</li> <li>• Material Didáctico del módulo en formato digital o Impreso.</li> <li>• Pintarrón</li> <li>• Procesador de Texto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador/computadora por cada estudiante con conexión a Internet.</li> <li>• Tutoriales en línea.</li> <li>• Proyector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PEREZ C. Cecilia," Informática 1", 1ª ed., st-editorial, 2009.</li> <li>• SÁNCHEZ SANDOVAL Fidel, SÁNCHEZ SALINAS Fidel, "Vive la Informática 1 Basado</li> </ul>

<p><b>Tema 3.- Formato y elaboración de documentos.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo cooperativo</li> <li>• Ensayo</li> <li>• Construcción de mapas</li> <li>• Ejercicios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente utilizara alguna de las siguientes estrategias</li> <li>• Trabajo cooperativo</li> <li>• Ensayo</li> <li>• Construcción de mapas</li> <li>• Ejercicios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de Trabajo</li> <li>• Material Didáctico del módulo en formato digital o Impreso.</li> <li>• Pintarrón</li> <li>• Procesador de Texto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador/computadora por cada estudiante con conexión a Internet.</li> <li>• Tutoriales en línea.</li> <li>• Proyector</li> </ul>	<p>en Competencias”, 1ª ed., Progreso Editorial, 2010.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• BIELSA FERÁNDEZ Isabel, TORRES VERA Rosa del Carmen, “Informática I”, 2ª ed., Santillana Bachillerato, 2012.</li> </ul>
---	--	---	--	---	---

**EVALUACIÓN**  
**PONDERACIÓN DE SABERES**

SABER CONOCER: 25%	SABER HACER: 35%	SABER SER: 20%			SABER CONVIVIR: 20%		
PRODUCTO	TIPO DE EVALUACIÓN			SUJETO QUE EVALÚA			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	DIAGNÓSTICA	FORMATIVA	SUMATIVA	AUTOEVALUACIÓN	COEVALUACIÓN	HETEROEVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Prácticas</li> <li>✓ Proyecto</li> <li>✓ Portafolio</li> </ul>	✓	✓	✓	✓		✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guías de observación.</li> <li>- Listas de cotejo</li> <li>- Rúbricas</li> <li>- Mapa de Aprendizaje</li> </ul>

HRS. TEÓRICAS: 0

HRS. PRÁCTICAS: 4 HRS

HRS. TOTALES: 4 HRS

**NOMBRE DE LA UNIDAD 3:** Programa de Diseño

**PROPÓSITO DE LA UNIDAD:** Diseña presentaciones electrónicas, para realizar materiales de estudio en formato multimedia de manera creativa, que le sirvan como un recurso de apoyo para expresarse de una manera creativa y responsable.

**VINCULACIÓN DE SABERES Y COMPETENCIAS**

SABERES (TEMAS O CONTENIDOS)	COMPETENCIAS GENÉRICAS	ATRIBUTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS
<b>Tema 1.- Planeación de una presentación</b>	<p>1. Se conoce y valora a si mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diverso.</p>	<p>1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.</p> <p>8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.</p>	<p>4. Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.</p> <p>12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p>
<b>Tema 2.- Formato y elaboración de presentaciones</b>	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p>	<p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo</p> <p>7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimientos.</p>	<p>5. Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.</p> <p>12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p>
<b>Tema 3.- Proyecto de Diseño</b>	<p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus</p>	<p>2.3. Participa en prácticas relacionadas con el arte</p>	<p>4. Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.</p>

	<p>expresiones en distintos géneros.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diverso.</p>	<p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p>	<p>12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p>
--	--	--	--

### NOMBRE DE LA UNIDAD 3: Programa de Diseño

PROPÓSITO DE LA UNIDAD: Crea presentaciones electrónicas como un recurso de apoyo para expresarse ante un público, o para que produzca o publique de manera creativa, diversos materiales de estudio en formato multimedia.

#### ESTRATEGIAS Y RECURSOS

SABERES (TEMAS O CONTENIDOS)	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	RECURSOS DIDÁCTICOS	RECURSOS TECNOLÓGICOS	RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS
<b>Tema 1.- Planeación de una presentación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Método de Proyecto</li> <li>• Trabajo cooperativo</li> <li>• Lluvia de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente utilizara alguna de las siguientes estrategias</li> <li>• Método de Proyecto</li> <li>• Trabajo cooperativo</li> <li>• Lluvia de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de Trabajo</li> <li>• Material Didáctico del módulo en formato digital o Impreso.</li> <li>• Pintarrón</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador/computadora por cada estudiante con conexión a Internet.</li> <li>• Tutoriales en línea.</li> <li>• Proyector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SANCHEZ S. Manuel, "Informática1", 1ª ed., Progreso Editorial, 2012.</li> <li>• ROMERO M. Perla, "Informática 1", 2da. Ed., Pearson Educación, México 2011.</li> <li>• PEREZ C. Cecilia, "Informática 1", 1ª ed., st-editorial, 2009.</li> <li>• SÁNCHEZ SANDOVAL Fidel, SÁNCHEZ SALINAS</li> </ul>
<b>Tema 2.- Formato y elaboración de presentaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo cooperativo</li> <li>• Diagramas</li> <li>• Construcción de mapas</li> <li>• Presentaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutoriales en línea</li> <li>• Trabajo cooperativo</li> <li>• Diagramas</li> <li>• Construcción de mapas</li> <li>• Presentaciones</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de Trabajo</li> <li>• Material Didáctico del módulo en formato digital o Impreso.</li> <li>• Pintarrón</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador/computadora por cada estudiante con conexión a Internet.</li> <li>• Tutoriales en línea.</li> <li>• Proyector</li> </ul>	

<b>Tema 3.- Proyecto de Diseño</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aprendizaje colaborativo</b></li> <li>• <b>Trabajo cooperativo</b></li> <li>• <b>Debate</b></li> <li>• <b>Estrategias lúdicas</b></li> <li>• <b>Presentación</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente utilizara alguna de las siguientes estrategias</li> <li>• <b>Aprendizaje colaborativo</b></li> <li>• <b>Trabajo cooperativo</b></li> <li>• <b>Debate</b></li> <li>• <b>Estrategias lúdicas</b></li> <li>• <b>Presentación</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de Trabajo</li> <li>• Material Didáctico del módulo en formato digital o Impreso.</li> <li>• Pintarrón</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador/computadora por cada estudiante con conexión a Internet.</li> <li>• Tutoriales en línea.</li> <li>• Proyector</li> </ul>	<p>Fidel, "Vive la Informática 1 Basado en Competencias", 1ª ed., Progreso Editorial, 2010.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• BIELSA FERÁNDEZ Isabel, TORRES VERA Rosa del Carmen, "Informática I", 2ª ed., Santillana Bachillerato, 2012.</li> </ul>
------------------------------------	---	--	---	---	--

## EVALUACIÓN PONDERACIÓN DE SABERES

SABER CONOCER: 25%	SABER HACER: 35%	SABER SER: 20%			SABER CONVIVIR: 20%		
PRODUCTO	TIPO DE EVALUACIÓN			SUJETO QUE EVALÚA			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	DIAGNÓSTICA	FORMATIVA	SUMATIVA	AUTOEVALUACIÓN	COEVALUACIÓN	HETEROEVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyecto</li> <li>✓ Portafolio</li> </ul>		✓	✓	✓	✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guías de observación.</li> <li>- Listas de cotejo</li> <li>- Rúbricas</li> <li>- Mapa de Aprendizaje</li> </ul>

\*\*\*\*NOTA: Consideramos pertinente conservar la parte de “Ponderación de Saberes”, donde para cada unidad de aprendizaje se especificará el porcentaje a desarrollar de cada uno de los saberes. Habrá unidades en que su énfasis estará en el SABER CONOCER , EL SABER HACER, EL SABER CONVIVIR Y EL SABER SER.



HRS. TEÓRICAS: 0

HRS. PRÁCTICAS: 4 HRS

HRS. TOTALES: 4 HRS

NOMBRE DE LA UNIDAD 4: Internet			
PROPÓSITO DE LA UNIDAD: <b>Adopta los diferentes servicios que proporciona Internet, como herramienta de apoyo en investigaciones, compartir información y comunicarse. Participa con responsabilidad y respeto en redes sociales y foros de discusión</b>			
VINCULACIÓN DE SABERES Y COMPETENCIAS			
SABERES (TEMAS O CONTENIDOS)	COMPETENCIAS GENÉRICAS	ATRIBUTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS O EXTENDIDAS
<b>Tema 1.- Conceptos básicas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Elementos para una conexión de Internet.</b></li><li>• <b>Terminología</b></li></ul>	10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.	10.2 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.	9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación. 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.
<b>Tema 2.- Servicios de Internet</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Navegadores</b></li><li>• <b>Correo</b></li><li>• <b>Redes Sociales</b></li></ul>	11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.	11.1 Asume una actitud que favorece la solución de problemas ambientales en los ámbitos local, nacional e internacional.	9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación. 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

**NOMBRE DE LA UNIDAD 4:INTERNET**

**PROPÓSITO DE LA UNIDAD:** Conoce los diferentes servicios que proporciona Internet y los utiliza como herramienta de apoyo en investigaciones, compartir información y comunicarse, además participa con responsabilidad en redes sociales y foros de discusión.

**ESTRATEGIAS Y RECURSOS**

SABERES (TEMAS O CONTENIDOS)	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	RECURSOS DIDÁCTICOS	RECURSOS TECNOLÓGICOS	RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS
<p><b>Tema 1.- Conceptos básicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Elementos para una conexión de Internet.</b></li> <li>• <b>Terminología</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> <li>• Lluvia de ideas</li> <li>• Diagramas</li> <li>• Esquemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente utilizara alguna de las siguientes estrategias</li> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> <li>• Lluvia de ideas</li> <li>• Diagramas</li> <li>• Esquemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de Trabajo</li> <li>• Material Didáctico del módulo en formato digital o Impreso.</li> <li>• Pintarrón</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador/computadora por cada estudiante con conexión a Internet.</li> <li>• Tutoriales en línea.</li> <li>• Proyector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SANCHEZ S. Manuel, "Informática1", 1ª ed., Progreso Editorial, 2012.</li> <li>• ROMERO M. Perla, "Informática 1", 2da. Ed., Pearson Educación, México 2011.</li> <li>• PEREZ C. Cecilia," Informática 1", 1ª ed., st-editorial, 2009.</li> <li>• SÁNCHEZ SANDOVAL Fidel, SÁNCHEZ SALINAS Fidel, "Vive la Informática 1 Basado en Competencias", 1ª ed., Progreso Editorial, 2010.</li> <li>• BIELSA FERÁNDEZ Isabel, TORRES VERA Rosa del Carmen, "Informática I", 2ª ed., Santillana Bachillerato, 2012.</li> </ul>
<p><b>Tema 2.- Servicios de Internet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Navegadores</b></li> <li>• <b>Correo</b></li> <li>• <b>Redes Sociales</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo cooperativo</li> <li>• Construcción de mapas</li> <li>• Diagramas</li> <li>• Ensayo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente utilizara alguna de las siguientes estrategias</li> <li>• Trabajo cooperativo</li> <li>• Construcción de mapas</li> <li>• Diagramas</li> <li>• Ensayo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de Trabajo</li> <li>• Material Didáctico del módulo en formato digital o Impreso.</li> <li>• Pintarrón</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador/computadora por cada estudiante con conexión a Internet.</li> <li>• Tutoriales en línea.</li> <li>• Proyector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SANCHEZ S. Manuel, "Informática1", 1ª ed., Progreso Editorial, 2012.</li> <li>• ROMERO M. Perla, "Informática 1", 2da. Ed., Pearson Educación, México 2011.</li> <li>• PEREZ C. Cecilia," Informática 1", 1ª ed., st-editorial, 2009.</li> <li>• SÁNCHEZ SANDOVAL Fidel, SÁNCHEZ SALINAS Fidel, "Vive la Informática 1 Basado en Competencias", 1ª ed., Progreso Editorial, 2010.</li> <li>• BIELSA FERÁNDEZ Isabel, TORRES VERA Rosa del Carmen, "Informática I", 2ª ed., Santillana Bachillerato, 2012.</li> </ul>

**EVALUACIÓN**  
**PONDERACIÓN DE SABERES**

SABER CONOCER: 25%	SABER HACER: 35%		SABER SER: 20%			SABER CONVIVIR: 20%	
PRODUCTO	TIPO DE EVALUACIÓN			SUJETO QUE EVALÚA			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	DIAGNÓSTICA	FORMATIVA	SUMATIVA	AUTOEVALUACIÓN	COEVALUACIÓN	HETEROEVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyecto</li> <li>✓ Portafolio</li> </ul>		✓	✓	✓	✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guías de observación.</li> <li>- Listas de cotejo</li> <li>- Rúbricas</li> <li>- Mapa de Aprendizaje</li> </ul>