

PROGRAMA DE ESTUDIO:

LABORATORIO DE CÓMPUTO IV

COORDINADORES:

ANA MYRIAM COSSÍO ENCINAS

TANIA CLARISA LÓPEZ ÁNGULO

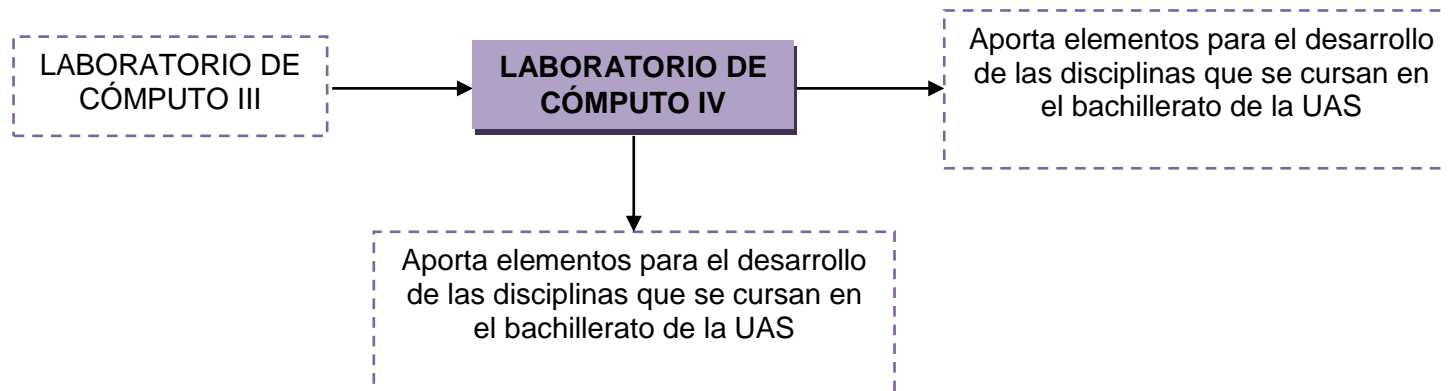


BACHILLERATO GENERAL

Programa de la asignatura

LABORATORIO DE CÓMPUTO IV

Clave:	431	Horas-semestre:	48
Grado:	Segundo	Horas-semana:	3
Semestre:	IV	Créditos:	4
Área curricular:	Comunicación y lenguajes	Componente de formación:	Básico
Línea Disciplinar:	Computación	Vigencia a partir de:	Junio del 2010
Organismo que lo aprueba:		Foro estatal 2010:	Reforma de Programas de estudio



MAPA CURRICULAR

		Primer Grado		Segundo Grado		Tercer Grado	
		Semestre I	Semestre II	Semestre III	Semestre IV	Semestre V	Semestre VI
COMPONENTE BÁSICO	MATEMÁTICAS	Matemáticas I (4)	Matemáticas II (4)	Matemáticas III (5)	Matemáticas IV (5)	Estadística (3)	Probabilidad (3)
	COMUNICACIÓN Y LENGUAJES	Comunicación oral y escrita I (3) Inglés I (3) Laboratorio de cómputo I (3)	Comunicación oral y escrita II (3) Inglés II (3) Laboratorio de cómputo II (3)	Comprensión y producción de textos I (4) Inglés III (3) Laboratorio de cómputo III (3)	Comprensión y producción de textos II (4) Inglés IV (3) Laboratorio de cómputo IV (3)	Literatura I (3)	Literatura II (3)
	CIENCIAS NATURALES	Química general (5) Biología básica (5)	Química del carbono (5) Biodiversidad (5)	Mecánica I (5)	Mecánica II (5)	Biología humana y salud (3)	Ecología y educación ambiental (3)
	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES	Introducción a las Ciencias Sociales y Humanidades (4)	Análisis histórico de México I (4)	Ética y desarrollo humano I (3) Análisis histórico de México II (3)	Ética y desarrollo humano II (3) Realidad nacional y regional actual (3)	Historia universal contemporánea (3)	Filosofía (3)
	METODOLOGÍA	Lógica I (3)	Lógica II (3)	Metodología de la Investigación I (3)	Metodología de la Investigación II (3)		
	ORIENTACIÓN EDUCATIVA	Orientación Educativa I (1)	Orientación Educativa II (1)	Orientación Educativa III (1)	Orientación Educativa IV (1)		
EJES TEMÁTICOS TRANSVERSALES							
COMPONENTE PROPEDEÚTICO FASES DE PREPARACIÓN ESPECÍFICA	CIENCIAS FÍSICO-MATEMÁTICAS					Cálculo I (5) Estática y rotación del sólido (5) Electromagnetismo (5) Dibujo técnico I (3)	Cálculo II (5) Propiedades de la materia (5) Óptica (5) Dibujo técnico II (3)
	CIENCIAS QUÍMICO-BIOLÓGICAS					Cálculo I (5) Electricidad y óptica (5) Química cuantitativa I (5) Bioquímica (3)	Cálculo II (5) Propiedades de la materia (5) Química cuantitativa II (5) Biología celular (3)
	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES					Formación ciudadana (3) Pensamiento y cultura I (5) Psicología del desarrollo humano I (5) Problemas socioeconómicos y políticos de México (5)	Formación profesional en las Ciencias Sociales (3) Pensamiento y cultura II (5) Psicología del desarrollo humano II (5) Análisis socioeconómico y político de Sinaloa (5)

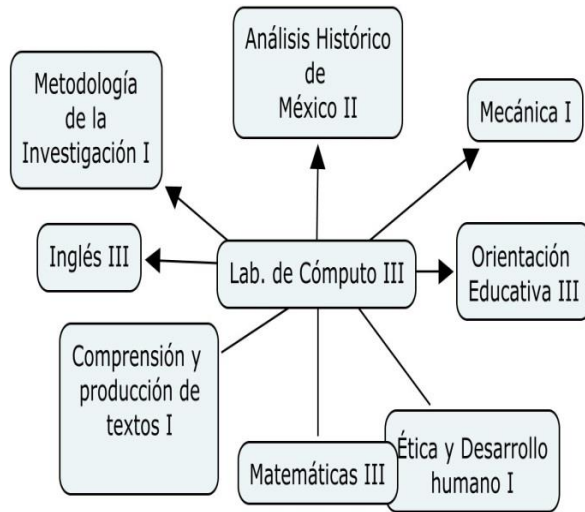
SERVICIOS DE APOYO EDUCATIVO

PROGRAMA DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE TUTORÍA

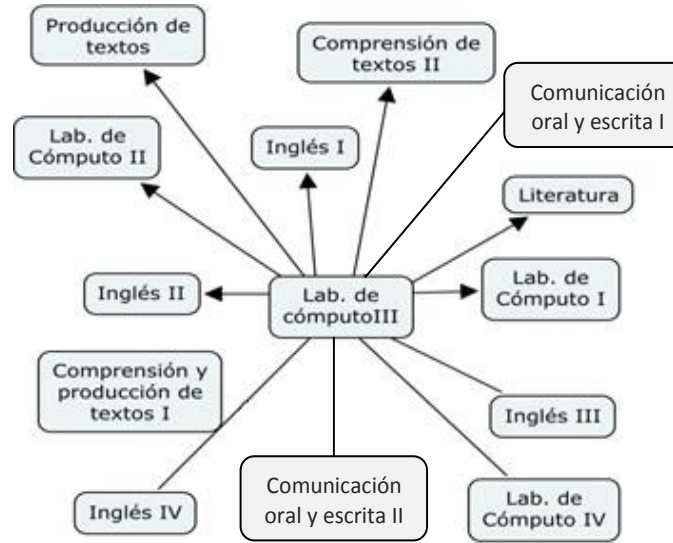
PROGRAMA DE SERVICIO SOCIAL ESTUDIANTIL
PROGRAMA DE FORMACIÓN DEPORTIVA

PROGRAMA DE FORMACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL

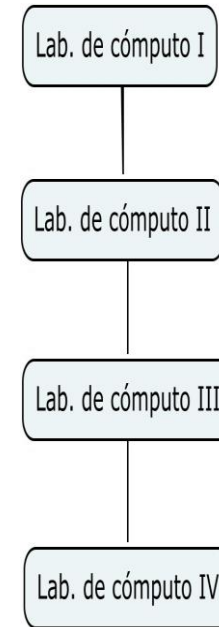
UBICACIÓN GRÁFICA



Grado



Área



Línea disciplina

PRESENTACIÓN GENERAL DEL PROGRAMA

El currículum del bachillerato de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS) ha presentado reformas importantes desde la década de los 70. Las de mayor relevancia fueron realizadas en 1982, 1984, 1994 y en el 2006. En éstas dos últimas se mostraron avances importantes con respecto a las anteriores, porque ambas aspiraban a lograr un perfil del egresado íntegro y social a partir de la implementación del modelo constructivista, con un enfoque centrado en el aprendizaje y en el estudiante. En estas modificaciones la materia de Computación tomó mucha relevancia ya que se incluyó en el Plan de Estudios de forma obligatoria impartándose con una frecuencia de 5 horas a la semana en los dos últimos semestres (en el 94) y 3 horas a la semana en los cuatro primeros semestres (en el 2006), pues con anterioridad sólo se impartía como capacitación para el trabajo a través de cursos aislados sin que apareciera en el certificado del bachiller.

Las nuevas modificaciones al currículum del bachillerato de la UAS deriva en la Reforma 2009, la cual contempla las disposiciones de la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS), promovida por la Secretaría de Educación Pública (SEP) para adecuar el currículum de cada subsistema del bachillerato del país a un Marco Curricular Común (MCC) que les permita pertenecer a un Sistema Nacional de Bachillerato (SNB) en México. Dicho MCC está basado en un enfoque educativo dirigido al desarrollo de competencias, la cuales constituyen a su vez el perfil de egreso del Bachillerato.

La Universidad es responsable de ofrecer un Sistema de Educación Media Superior de buena calidad orientado a satisfacer las necesidades del desarrollo social, científico, tecnológico, económico, cultural y humano que el país necesita; asimismo de estar abierta a los avances tecnológicos, ser tolerante y atender la demanda con equidad y solidez académica y brindar una estructura curricular flexible acorde a los nuevos tiempos.

En este contexto la Universidad está comprometida a incorporarse al Sistema Nacional de Bachillerato (SNB) en un marco de respeto a la diversidad, que permita dar pertinencia y relevancia a estos estudios, así como lograr el libre tránsito de los estudiantes entre subsistemas y contar con una Certificación Nacional de Educación Media Superior.

Para diseñar el Currículo del Bachillerato UAS 2009 acorde a las exigencias del SNB, fue necesario reelaborar el Plan 2006, que a su vez demandó la reelaboración de los 65 programas de las asignaturas con un enfoque por competencias.

Es por esto que los programas de Laboratorio de cómputo se reelaboran en el contexto de adaptación y reformulación a un enfoque por competencias de los programas de estudios del Bachillerato de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS).

El presente programa conserva básicamente los contenidos del programa anterior (2006), reorganizándolos desde el potencial formativo del enfoque por competencias y manteniendo los principios educativos del modelo constructivista. Otro detalle de este programa es su propósito de contribuir al desarrollo directo de algunas de las competencias genéricas del Área de Comunicación del Perfil del Egresado del Bachillerato de la UAS y de algunas disciplinares y extendidas del MCC del SNB. Por último, presenta también como parte novedosa contemplar el “alineamiento constructivo” de Biggs y el “aprendizaje contextualizado” (Biggs, F. Díaz-Barriga, A. Zabala). Esperamos que este programa de Laboratorio de cómputo I contribuya a elevar el desempeño académico de los egresados del bachillerato de la UAS, que le facilite su acceso e incorporación a un ámbito académico superior, así como su integración social, cultural y laboral.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Para incorporar el enfoque por competencias que establece el Marco Curricular Común, la Dirección General Del Bachillerato inició, la revisión y actualización del plan y programas de estudio del bachillerato general. El sistema de bachillerato de la UAS plantea un perfil del egresado, conforme al tipo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que todo estudiante egresado deberá poseer para desempeñarse proactivamente como ciudadano perteneciente a una región, país y al mundo entero. Es por esto, que para la fundamentación de la disciplina de Laboratorio de Cómputo se pretende contribuir a dicho perfil, al propiciar de manera específica el desarrollo de aquellas competencias genéricas que buscan despertar la curiosidad, creatividad, participación, mediante el manejo de las tecnologías de la información, logrando que el egresado realice la búsqueda, selección y procesamiento de la información en diferentes campos del saber, capacitar en el aprendizaje continuo del manejo de diversas informaciones, así como proporcionar los conocimientos, habilidades y los lenguajes informáticos necesarios para profundizar en los aprendizajes de los estudios superiores, desarrollar las habilidades y actitudes necesarias para la realización de una actividad productiva ligada al ámbito de la creación y a las aplicaciones informáticas en la escuela, la vida cotidiana y el mercado productivo.

Para tal efecto se plantea como *Competencia Central de la disciplina de Laboratorio de cómputo* la siguiente: *Maneja los programas de la computadora (ambiente gráfico, procesador de texto, hoja de cálculo, presentaciones electrónicas, internet, etc.) a fin de poner en práctica el desarrollo de habilidades, conocimientos y destrezas, en la vida escolar y social.*

Para el logro de la competencia central de Laboratorio de cómputo, es necesario llevarla a cabo en cuatro cursos conformados por las asignaturas de Laboratorio de cómputo I, II, III y IV, mismos que presentan sus competencias centrales específicas.

La asignatura de Laboratorio de cómputo IV, no obstante su acentuado carácter procedimental, pretende contribuir en la consecución del Perfil del egresado del bachillerato de la UAS expuestos anteriormente.

La asignatura de Laboratorio de cómputo IV es obligatoria y se imparte en el cuarto semestre del plan curricular 2009, con una carga de 48 horas semestrales, 3 horas a la semana y con un valor de 3 créditos.

Las clases deben impartirse en el centro de cómputo; la práctica deberá programarse fuera de este horario, por lo que esto obliga a mantener el Centro de Cómputo abierto en un horario extendido, para lo cual es necesario una persona encargada exclusivamente del mismo.

Esta asignatura se ubica en el cuarto semestre del plan de estudios 2009, del bachillerato escolarizado de la Universidad Autónoma de Sinaloa y mantiene relaciones interdisciplinarias y transdisciplinaria con las siguientes asignaturas del área de Comunicación y lenguaje: Comunicación oral y escrita I, Inglés I, Comunicación oral y escrita II, Inglés II, Comprensión y producción de textos I, Inglés III, Comprensión y producción de textos II, Inglés IV, Producción de textos y Literatura I y II.

Laboratorio de cómputo IV es una asignatura que mantiene relaciones intradisciplinarias con Laboratorio de cómputo I, Laboratorio de cómputo II y Laboratorio de cómputo III.

Laboratorio de cómputo IV es una asignatura que mantiene relaciones verticales con: Matemáticas IV, Comprensión y producción de textos II, Inglés IV, Metodología de la investigación II, Mecánica II, Ética y desarrollo humano II, Realidad nacional y regional actual y Orientación educativa IV.

COMPETENCIA CENTRAL DE LA ASIGNATURA

Uno de los componentes básicos del currículum formal, lo constituyen los denominados propósitos u objetivos. En ellos, se declaran las pretensiones a lograr, en lo que refiere al aprendizaje, visto este como:

“... el resultado de su actividad constructiva de modo que la enseñanza es eficaz cuando apoya las actividades adecuadas para alcanzar los objetivos curriculares, estimulando, por tanto, a los estudiantes para que adopten un enfoque profundo del aprendizaje (Biggs, J. (2005; p. 29).”

Como parte esencial del currículum oficial, los objetivos, de acuerdo con el autor referido (Biggs: 32), se integran por los elementos verbo, contenido y finalidad. En Ellos, se exponen, de manera declarada, el tipo de aprendizaje a lograr, ya sea superficial o profundo, mismos que a su vez, pueden expresarse en niveles pre-estructural, Uní-estructural, Multi-estructural, Relacional y el Abstracto ampliado (Taxonomía SOLO), basados necesariamente en los contenidos curriculares, ya sean declarativos, procedimentales o actitudinales.

Con base en estos lineamientos, mediante la asignatura de Laboratorio de cómputo IV, se pretende desarrollar la siguiente **Competencia Central**:

- Utiliza programas de diseño y multimedia (CorelDraw y FrontPage) para elaborar imágenes, animaciones y páginas Web, aplicables el entorno educativo y social.

Estos son los objetivos generales propuestos para este programa:

TIPOS DE CONOCIMIENTOS	OBJETIVO	NIVEL DE APRENDIZAJE	HABILIDADES
Procedimental	<ul style="list-style-type: none">• Usar las herramientas del programa de diseño gráfico para elaborar materiales.• Utilizar los elementos para diseñar páginas Web que permita la incorporación de productos de otros programas.	<i>Relacional</i>	Utilizar los atributos que ofrecen los programas de diseño y creación de páginas web para desarrollar su habilidad de comunicación en diversos contextos.

Continuación...

TIPOS DE CONOCIMIENTOS	OBJETIVO	NIVEL DE APRENDIZAJE	HABILIDADES
Declarativo	Identificar los ambientes de trabajo de los programas de diseño y creación de páginas web. Analizar el funcionamiento de los programas de diseño y creación de páginas web, a fin de construir sus significados, así como otros conceptos relacionados con los mismos.	<i>Relacional</i>	Al distinguir las funciones y las posibilidades que ofrecen estos programas computacionales les permite hacer un uso adecuado de sus elementos para el diseño y creación de los productos (figuras, logotipos, carteles, páginas web, etc.)
Actitudinal-Valoral	Reflexionar acerca de las bondades que ofrecen estos programas computacionales para la elaboración de materiales, así como también darle un uso ético y responsable a los mismos.	<i>Abstracto Ampliado</i>	Valorar los atributos de estos programas para la creación y elaboración de materiales. Definir las responsabilidades que corresponden tanto a alumnos como docentes en este proceso.

Los saberes principales con los que deberá contar el estudiante al finalizar el curso son los siguientes:

CONOCIMIENTOS

- Identifica los elementos del ambiente de trabajo del programa de diseño gráfico.
- Distingue las herramientas para la creación de diferentes objetos (rectángulo, elipse, polígono, etc.)
- Identificar los rellenos y bordes que se pueden aplicar a un objeto.
- Identifica los métodos para editar un objeto (Seleccionar, duplicar, rotar, escalar, etc.)
- Identifica las aplicaciones para trabajar los textos.
- Identifica las los métodos para dibujar a partir de nodos (mano alzada, Bézier, etc.)
- Identifica las aplicaciones de efectos tridimensionales.
- Distingue las aplicaciones para realizar diferentes efectos con imágenes (insertar imagen, recortar, etc.)
- Identifica los pasos para imprimir un material con el diseñador gráfico)
- Analiza las ventajas y aplicaciones de la creación de ilustraciones para cubrir sus necesidades comunicativas.
- Define qué es una página web.
- Identifica los conceptos básicos relacionados con una página web (html, servidores web, sitio web, portal web, etc.)
- Distingue los elementos del ambiente de trabajo del programa creador de páginas web.
- Identifica las aplicaciones para trabajar con el editor (creación de un sitio web, añadir contenido, insertar listas, etc.)
- Identifica los métodos para estructurar la página web con tablas (dibujar, insertar y modificar tablas)
- Identifica las aplicaciones para introducir a la página web elementos interactivos y multimedia)
- Identifica procedimientos para crear formularios en la página web.
- Identifica las opciones para la optimización y mantenimiento de un sitio web.
- Distingue los medios para publicar en internet

HABILIDADES

- Maneja las operaciones básicas del programa de diseño gráfico para arrancar, cerrar, abrir, guardar, guardar como, zoom, etc.
- Opera funciones para crear objetos (rectángulo, elipse, papel gráfico, etc.)
- Realiza aplicaciones para introducir rellenos y bordes a los objetos.
- Maneja los pasos para seleccionar, mover, copiar, duplicar, escalar, organizar, transformar, inclinar, soldar, intersectar y recortar objetos.
- Utiliza las aplicaciones del programa de diseño para trabajar con textos.
- Utiliza las herramientas del programa de diseño para dibujar a partir de nodos.
- Opera las funciones para aplicar efectos tridimensionales a objetos (silueta y sombra).
- Emplea efectos varios con imágenes (Insertar imagen con Powerclip, recortar imagen de mapa bits, viñetas, quitar ruidos).
- Opera los pasos para imprimir un trabajo con el diseñador gráfico.
- Organiza la información que introducirá en una página web.
- Aplica las funciones del programa de diseño de páginas web para trabajar con el editor (crear un nuevo sitio, añadir texto e imagen, insertar listas, hipervínculos, etc.)
- Utiliza las herramientas del programa de diseño de páginas web para estructurar la página con tablas (dibujar, insertar y modificar la tabla).
- Maneja los métodos para insertar elementos interactivos y multimedia a la página web.
- Utiliza las aplicaciones para introducir formularios a la página web.
- Desarrolla los pasos para el mantenimiento y optimización de un sitio web.
- Maneja los métodos para publicar en internet.

ACTITUDES Y VALORES

- Asume una actitud responsable en la elaboración de imágenes, animaciones y páginas web.
- Asume una actitud responsable en la selección de la información que utilizará en la página web.
- Demuestra creatividad en el diseño de imágenes y páginas web.
- Valora la importancia que tiene la planeación de una imagen y página web.
- Solicita o brinda apoyo a sus compañeros sobre el manejo del programa de diseño gráfico y páginas web.

CONTRIBUCIÓN AL PERFIL DEL EGRESADO

El perfil del egresado de nuestro bachillerato focaliza en las once competencias planteadas en el Marco Curricular Común inscrito en la Reforma Integral de la Educación Media Superior que se desarrolla en México, respetando cada una de las competencias. Sin embargo, los atributos que las dotan de contenido son resultado de un ejercicio integrador: algunos de los atributos son recuperadores textualmente, otros son reestructurados y adaptados, y algunos más pretenden constituirse en aportaciones originales por parte del bachillerato de la UAS.

De esta manera, la correlación del presente programa de estudios mantiene estricta correlación con el Perfil de Egreso orientado en el marco de la RIEMS. Las particularidades de esta correlación se muestran en los siguientes párrafos.

Laboratorio de cómputo IV es una asignatura donde sus contenidos curriculares por naturaleza de la misma, predomina el del tipo procedimental, mismo en el que se requiere centrar el mayor interés. Con este tipo de conocimiento, se pretende la activación de competencias referidas a la ejecución de procedimientos y estrategias para el manejo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, a fin de fomentar el aprendizaje autónomo y a la consecución de una meta previamente determinada.

Laboratorio de cómputo IV es una asignatura que forma parte del área Comunicación y lenguaje, y busca desarrollar las competencias disciplinares básicas que le permitan a los estudiantes desempeñarse en el ámbito social y escolar.

A continuación se muestra el conjunto de **competencias genéricas** a las que contribuye la asignatura Laboratorio de cómputo IV:

Se expresa y comunica:

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

Atributos:

- Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas, de manera responsable y respetuosa.

Piensa crítica y reflexivamente:

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

Atributos:

- Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva en la búsqueda y adquisición de nuevos conocimientos.
- Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

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

Atributos:

- Selecciona, interpreta y reflexiona críticamente sobre la información que obtiene de las diferentes fuentes y medios de comunicación.

Aprende de forma autónoma:

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

Atributos:

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

Participa con responsabilidad en la sociedad:

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

Atributos:

- Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.
- Asume una actitud constructiva al intervenir en equipos de trabajo, congruente con los conocimientos y habilidades que posee.
- Participa en la construcción de consensos, compartiendo significados y responsabilidades en el liderazgo colegiado.

Con respecto a las competencias **disciplinares básicas** de Laboratorio de Cómputo I a las cuáles contribuye de manera directa esta asignatura es:

- **Competencia 12.** Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

Según el Acuerdo 486 en el que se establecen las **competencias disciplinares extendidas** del Bachillerato General, éstas son definidas como las que amplían y profundizan los alcances de las competencias disciplinares básicas y dan sustento a la formación de los estudiantes en las competencias genéricas.

Aunque pudiera considerarse que este nivel de profundización se llevara a cabo en los últimos semestres de cualquier disciplina, consideramos que es muy importante el desarrollo de estas competencias desde el primer semestre, pues es vital que el alumno haga un uso ético de la información y considere los beneficios del uso de las tecnologías desde un principio.

Es por eso que consideramos que Laboratorio de cómputo IV aporta a las siguientes **competencias disciplinares extendidas**:

- **Competencia 5.** Aplica los principios éticos en la generación y tratamiento de la información.
- **Competencia 10.** Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas.

ENFOQUE PEDAGÓGICO-DIDÁCTICO

Un segundo componente del diseño curricular formal, lo constituye el cómo enseñar. Elemento que obedece a la adopción de un modelo pedagógico, así como a las actividades y roles tanto del docente como del alumno, con los cuales se pretende alcanzar los objetivos propuestos de manera intencionada. En lo que se refiere a este elemento, la RIEMS, desde su inicio, ha establecido que para lograr un cambio en la educación media superior en México es necesario adoptar como base la corriente de pensamiento del constructivismo. Aún cuando no es un modelo propiamente pedagógico, el sentido que trata de cobrar dentro del ámbito educativo, lo define como:

“...la idea que mantiene que el individuo –, tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos– no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano. ¿Con qué instrumentos realiza la persona dicha construcción? Fundamentalmente con los esquemas que ya posee, es decir, con lo que ya construyó en su relación con el medio que le rodea”.¹

Sin embargo, el constructivismo, como teoría de aprendizaje, no es suficiente para lograr todo el cambio. De igual manera, se requiere la adopción de otros modelos, que permitan arribar a los objetivos deseados. De ahí que, bien cabe la expresión de John Biggs, al enunciar: “...necesitamos una teoría de la comprensión para definir lo que queremos decir; para decidir los métodos de enseñanza que lleven al cumplimiento de los objetivos, necesitamos una teoría del aprendizaje y la enseñanza (2006;47)”. Por ello, de igual manera señala, con base al mismo autor, necesariamente se ocupa de un modelo didáctico como “...el «alineamiento constructivo» como enlace entre la idea constructivista de la naturaleza del aprendizaje y el diseño alineado de la enseñanza” (idem).

Con este modelo didáctico, se pretende promover el nivel de aprendizaje con base a la especificación de los contenidos, mismos que a su vez se conviertan en las actividades que promueven los métodos de enseñanza y que han de abordarse en las tareas de evaluación. De ahí la necesidad de alinear los propósitos con las actividades y con la evaluación, es decir, la alineación del proceso de enseñanza y aprendizaje.

En aras de profundizar las orientaciones relacionadas con dicho modelo de alineación, John Biggs ofrece un instrumento al profesor, como ayuda en la formulación de los objetivos y su evaluación. Instrumento al que

¹ Cita tomada de: <http://www.scribd.com/doc/13983152/Que-Es-Constructivismo-Mario-Carretero>

denomina Taxonomía SOLO (Structure of the Observed Learning Outcome), útil para definir los intervalos de comprensión en los objetivos. De igual forma, ofrece para cada nivel de aprendizaje una lista de verbos, mismos que pueden utilizarse para la elaboración de objetivos de una asignatura, una unidad temática o bien un tema.

En este proceso de diseño de objetivos, de implementación de actividades y de evaluación, es necesaria la definición de roles. En cuanto a ellos, es preciso situar al docente como mediador entre el conocimiento y el aprendizaje, coordinador y guía del proceso constructivo del alumno. De igual forma, concebir al alumno como un sujeto, no un objeto, constructor y único responsable de su propio conocimiento. De ahí, que el modelo constructivista concibe al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica; a la enseñanza como una actividad crítica, no como una simple transmisión de conocimientos sino un cambio, un apoyo que permite a los alumnos construir su propio saber; y a los educandos, como individuos que se desarrollan de manera interna que interactúan con su entorno.

Con este sustento, y en virtud de lo planteado para la asignatura de Laboratorio de Cómputo IV, en cuanto a lo que refiere al papel de los sujetos, se sugiere lo siguiente:

FUNCION EN LA ESCUELA DEL CONSTRUCTIVISMO	
PROFESOR	ALUMNO
<ul style="list-style-type: none"> • Que el maestro rompa el paradigma tradicional acerca de la enseñanza y adopte este nuevo modelo. • La función del docente es enlazar los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo • El docente es un guía, un facilitador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Que el alumno con la ayuda del profesor, construye un aprendizaje significativo o profundo. • El alumno es responsable de su propio proceso de aprendizaje. • El alumno es un procesador activo de la información.

Por la naturaleza de tipo procedimental de la asignatura de Laboratorio de Cómputo IV se propone que la clase se dé en el centro de cómputo, la ventaja de darla en ese lugar, es, la de generar entornos que se caractericen entre otras cosas por la flexibilidad e interactividad que facilitan los recursos de información y los medios de comunicación, permitiendo superar las barreras de tiempo y espacio, creando un nuevo ámbito de Enseñanza-Aprendizaje. Se enfatiza el grupo o los esfuerzos colaborativos entre profesores y alumnos, destacando la

participación activa e interactiva de ambos, de este modo el conocimiento es visto como un constructo social y el proceso educativo es facilitado por interacción social.

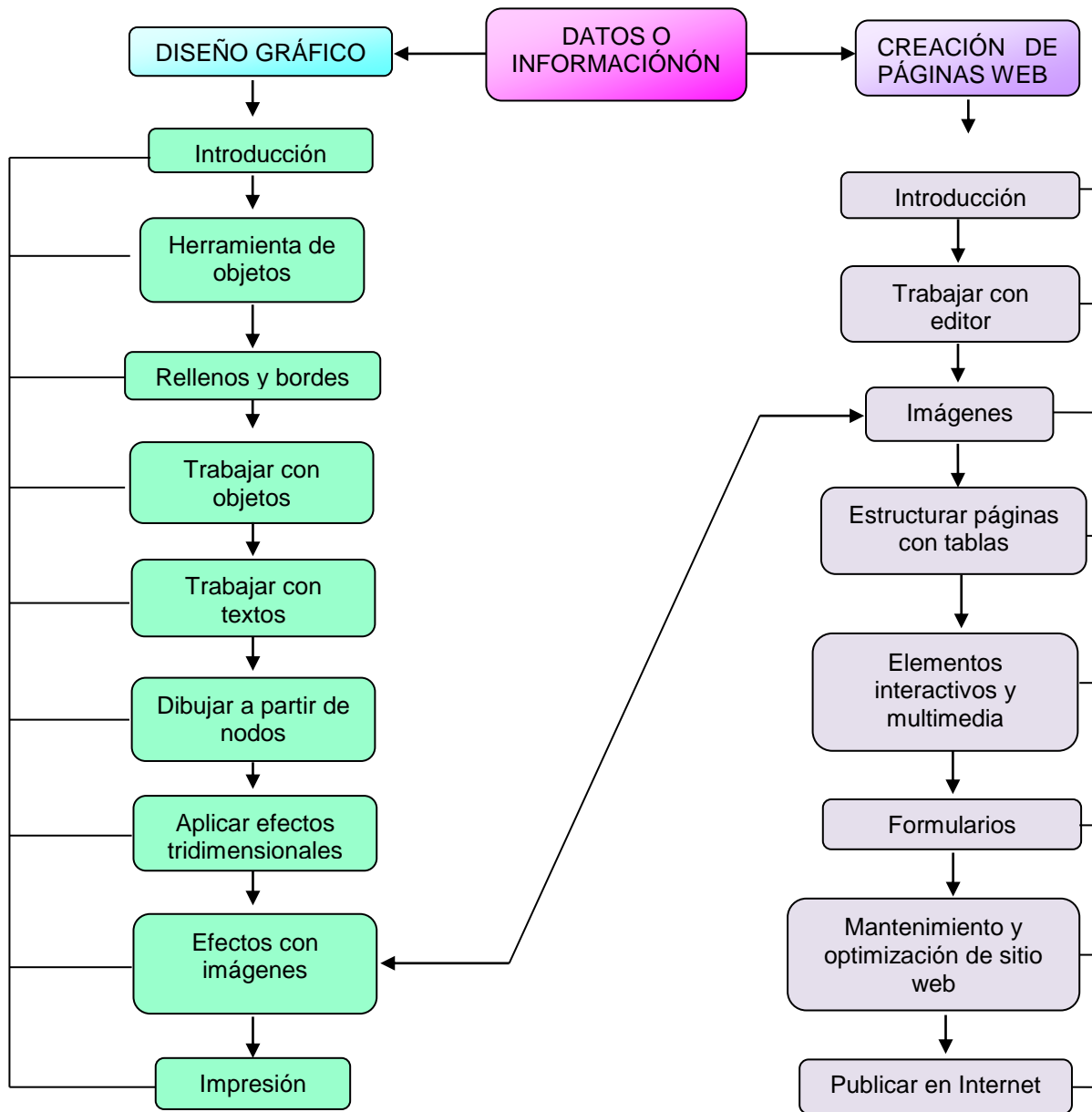
Con esta visión, de igual manera, se sugiere la realización de las siguientes actividades, mismas que, desde nuestra mirada, están alineadas con los objetivos generales establecidos para la asignatura de Laboratorio de Cómputo II:

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	
DOCENTE	ALUMNO
<ul style="list-style-type: none"> • Encuadre del curso • Exploración de los conocimientos previos de los estudiantes • Clase expositiva-magistral • Elaboración, aplicación y revisión de prácticas en el centro de computo • Elaboración, aplicación y revisión de exámenes • Lluvia de ideas • Análisis a resultados de prácticas • Elaboración de material didáctico 	<ul style="list-style-type: none"> • Practicas en centro de computo • Socialización de respuestas a ejercicios por equipos móviles • Auto evaluación y co-evaluación a ejercicios • Resolución de exámenes • Contraste de ideas • Reunir trabajos para portafolio

De igual forma, visto que los medios y recursos didácticos juegan un papel importante en el proceso educativo, pues permiten desarrollar los temas de clase y aproximar al alumno a la realidad de lo que se pretende enseñar, se sugiere los siguientes:

Libros de textos, Antologías, pintarrón, guías didácticas, revistas, videos, cds, software de aplicación, software educativo, manual de práctica de laboratorio.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL CURSO

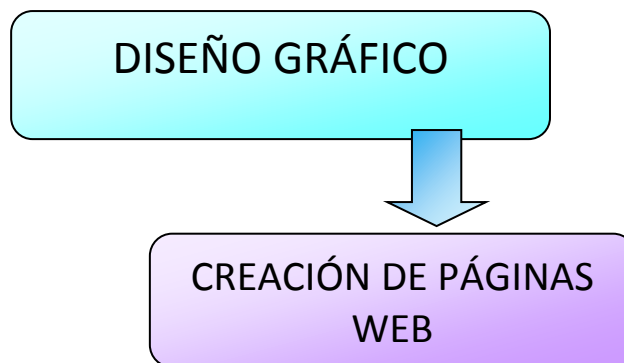


ESTRUCTURA GENERAL DEL CURSO

Los contenidos operativos de la asignatura generan experiencias de aprendizaje para que los estudiantes expresen conocimientos y desarrollen habilidades y actitudes, para realizar trabajos de investigación, resolver problemas, producir materiales y transferir información de manera efectiva con los recursos tecnológicos a su alcance.

Laboratorio de cómputo IV como parte del Plan de Estudios, tiene dos dimensiones: una como asignatura la cual se desarrolla en el programa y donde se utilizan estrategias formales para el desarrollo de competencias genéricas y disciplinarias básicas. Otra, como eje transversal donde los maestros de todas las asignaturas y módulos hacen uso de los recursos tecnológicos para desarrollar sus estrategias de aprendizaje, por medio de proyectos que permiten interactuar de manera multidisciplinaria o interdisciplinaria.

El curso de Laboratorio de cómputo IV consta de dos unidades de aprendizaje, las cuales contienen a la vez un conjunto de secuencias didácticas que permiten llevar a cabo los procesos de aprendizaje en relación con las competencias a desarrollar en los estudiantes.



ASIGNATURA		LABORATORIO DE CÓMPUTO IV	
COMPETENCIA CENTRAL		Utiliza programas de diseño y multimedia (CorelDraw y FrontPage) para elaborar imágenes, animaciones y páginas Web, aplicables el entorno educativo y social.	
UNIDADES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA DE UNIDAD	Totales	
I. Diseño Gráfico	Maneja el programa Coreldraw para diseñar materiales que incluyan imágenes y animaciones (tríptico, carteles, logotipos, etc.) como un apoyo en sus actividades escolares y sociales.	24	
II. Creación de Páginas Web	Opera el programa Frontpage para diseñar páginas web que permita el desarrollo de su habilidad comunicativa en diferentes contextos.	24	
		Totales:	48 Horas

Los contenidos temáticos como tales, permiten el acercamiento de los sujetos con el conocimiento. Sería ilógico un proceso de educación intencionada, al margen de la selección y organización estos contenidos. Por ello, para la asignatura de Laboratorio de cómputo IV, en cumplimiento con los propósitos, se establecen los siguientes contenidos organizados en unidades de aprendizaje:

DESARROLLO DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE APRENDIZAJE I	<i>Diseño Gráfico</i>	N° HORAS
COMPETENCIA DE UNIDAD	Maneja el programa CorelDraw para diseñar materiales que incluyan imágenes y animaciones (tríptico, carteles, logotipos, etc.) como un apoyo en sus actividades escolares y sociales.	24
COMPETENCIAS Y ATRIBUTOS DEL PERFIL DEL EGRESADO QUE PROMUEVE		
4, 5, 6, 7, y 8		
COMPETENCIAS DISCIPLINARES QUE PROMUEVE (BÁSICAS/EXTENDIDAS)		
Básicas: 12 Extendidas: 5 y 10		

CONCEPTUALES

- Identifica los elementos del ambiente de trabajo del programa de diseño gráfico.
- Distingue las herramientas para la creación de diferentes objetos (rectángulo, elipse, polígono, etc.)
- Identificar los rellenos y bordes que se pueden aplicar a un objeto.
- Identifica los métodos para editar un objeto (Seleccionar, duplicar, rotar, escalar, etc.)
- Identifica las aplicaciones para trabajar los textos.
- Identifica las los métodos para dibujar a partir de nodos (mano alzada, Bézier, etc.)
- Identifica las aplicaciones de efectos tridimensionales.
- Distingue las aplicaciones para realizar diferentes efectos con imágenes (insertar imagen, recortar, etc.)
- Identifica los pasos para imprimir un material con el diseñador gráfico)
- Analiza las ventajas y aplicaciones de la creación de ilustraciones para cubrir sus necesidades comunicativas.

PROCEDIMENTALES

- Maneja las operaciones básicas del programa de diseño gráfico para arrancar, cerrar, abrir, guardar, guardar como, zoom, etc.
- Opera funciones para crear objetos (rectángulo, elipse, papel gráfico, etc.)
- Realiza aplicaciones para introducir rellenos y bordes a los objetos.
- Maneja los pasos para seleccionar, mover, copiar, duplicar, escalar, organizar, transformar, inclinar, soldar, intersectar y recortar objetos.
- Utiliza las aplicaciones del programa de diseño para trabajar con textos.
- Utiliza las herramientas del programa de diseño para dibujar a partir de nodos.
- Opera las funciones para aplicar efectos tridimensionales a objetos (silueta y sombra).
- Emplea efectos varios con imágenes (Insertar imagen con Powerclip, recortar imagen de mapa bits, viñetas, quitar ruidos).
- Opera los pasos para imprimir un trabajo con el diseñador gráfico.

ACTITUDINALES-VALORALES

- Asume una actitud responsable en la elaboración de imágenes, animaciones y páginas web.
- Asume una actitud responsable en la selección de la información que utilizará en la página web.
- Demuestra creatividad en el diseño de imágenes y páginas web.
- Valora la importancia que tiene la planeación de una imagen y página web.
- Solicita o brinda apoyo a sus compañeros sobre el manejo del programa de diseño gráfico y páginas web.

UNIDAD I

1. Introducción al CorelDraw
 - 1.1 Ambiente de trabajo
 - 1.1.1 Arrancar y cerrar
 - 1.1.2 La pantalla inicial
 - 1.1.3 Las barras. Operaciones básicas
 - 1.1.4 Abrir
 - 1.1.5 Guardar y guardar como...
 - 1.1.6 El zoom
 - 1.2 Herramientas de objetos
 - 1.2.1 La herramienta rectángulo
 - 1.2.2 La herramienta eclipse
 - 1.2.3 La herramienta papel gráfico
 - 1.2.4 Formas básicas y otros objetos
 - 1.3 Rellenos y bordes
 - 1.3.1 Tipos de relleno: básico, uniforme, degradado, de patrón y de textura
 - 1.3.2 Estilos de borde, color y grosor
 - 1.4 Trabajar con objetos
 - 1.4.1 Seleccionar objetos, mover y copiar objetos
 - 1.4.2 Duplicar objetos
 - 1.4.3 Escalar objetos y modificar forma
 - 1.4.4 Organizar objetos
 - 1.4.4.1 Alinear objetos
 - 1.4.4.2 Distribuir objetos
 - 1.4.5 Transformar objetos
 - 1.4.5.1 Rotar objetos
 - 1.4.5.2 Reflejar objetos
 - 1.4.5.3 Posición de objetos
 - 1.4.6 Inclinar objetos
 - 1.4.7 Soldar, intersectar, recortar
 - 1.5 Trabajar con textos
 - 1.5.1 Texto artístico
 - 1.5.2 Asignar formato al texto
 - 1.5.3 Editar texto
 - 1.5.4 Adaptar texto a un trayecto
 - 1.5.5 Texto de párrafo
 - 1.5.6 Formato del texto de párrafo
 - 1.6 Dibujar a partir de nodos
 - 1.6.1 Herramienta mano alzada
 - 1.6.2 Herramienta Bézier
 - 1.6.3 Convertir objetos a curvas (textos y dibujos)
 - 1.7 Aplicar objetos tridimensionales
 - 1.7.1 Aplicar siluetas a objetos
 - 1.7.2 Aplicar sombras a objetos
 - 1.8 Efectos varios con imágenes
 - 1.8.1 Insertar imagen en un objeto con Powerclip
 - 1.8.2 Recortar una imagen de mapa bits
 - 1.8.3 Creativo (viñetas)
 - 1.8.4 Ruido (quitar ruidos)
 - 1.9 Impresión
 - 1.9.1 Definir propiedades de la impresión
 - 1.9.2 Vista preliminar de un trabajo
 - 1.9.3 Imprimir un trabajo
 - 1.9.3.1 Imprimir un diseño en varias páginas

Estrategia didáctica general

Del docente:

- Exposición de propósito de la unidad.
- Exploración de conocimientos previos a través de preguntas en forma aleatoria.
- Clases expositivas.
- Introducción al contenido en base al libro de texto.
- Exposición y análisis de las ventajas del uso del programa de diseño gráfico.
- Exposición y consenso de la forma de organizar la información a utilizar en el trabajo a realizar como subproducto de la unidad.
- Modela procedimientos de operaciones básicas (iniciar, abrir, guardar, cerrar y salir).
- Modela procedimiento para utilizar las herramientas objetos (rectángulo, elipse, papel gráfico, etc.)
- Modela procedimiento para realizar rellenos y bordes (básico, uniforme, degradado, etc.)
- Modela procedimiento para trabajar con objetos (seleccionar, duplicar, escalar, organizar, transformar, etc.)
- Modela procedimiento para trabajar con textos (artístico, asignar formato, editar, adaptar a un trayecto, etc.)
- Modela procedimiento para dibujar a partir de nodos (mano alzada, Bézier, convertir a curvas)
- Modela procedimiento para aplicar efectos tridimensionales.
- Modela procedimiento para realizar efectos varios con imágenes (insertar imagen con powerclip, recortar, creativo, ruido)
- Modela procedimiento para imprimir trabajos realizados con el programa de diseño gráfico.
- Observación y guía del desarrollo de prácticas de los estudiantes.
- Elaboración, aplicación y revisión de prácticas de laboratorio.
- Elaboración y aplicación de examen de opción múltiple sobre conceptos básicos de la unidad.
- Actividades de reforzamiento de conocimientos.

Del alumno:

- Actividad Exploratoria: Conocimiento previo sobre programas de diseño gráfico
- Participa de forma colectiva en la aportación de ideas sobre las ventajas del uso del programa de diseño gráfico.
- Participa de forma colectiva con sugerencias sobre la organización de la información para la realización del trabajo subproducto de la unidad.
- Emplea las funciones básicas del programa de diseño gráfico.
- Produce materiales con imágenes y animaciones con el programa de diseño gráfico.
- Reproduce materiales con el programa de diseño gráfico de forma visual e impresa.
- Realiza prácticas de laboratorio.
- Contesta examen de opción múltiple de conceptos básicos de la unidad.
- Realiza trabajo de diseño elegido para subproducto de la unidad.
- Realiza presentación electrónica por correo al maestro.

Continuación...

SECUENCIA DIDÁCTICA Desarrollo de la unidad I	Productos/Evidencias sugeridos
	<ul style="list-style-type: none">• Realiza prácticas de laboratorio de Diseño Gráfico• Trabajo final de la unidad de diseño gráfico.• Contesta examen de opción múltiple de la Unidad de Aprendizaje I.• Portafolio de evidencias
	Instrumentos de evaluación sugeridos
	<ul style="list-style-type: none">• Guía de observación de prácticas de laboratorio• Escala de rango• Examen• Rúbrica para evaluar portafolio
Producto/evidencia integradora	Archivo con diseño elegido por consenso (cartel, manta, logotipo, etc.) con anexo de procedimiento de elaboración

ELEMENTOS PARA EVALUAR LA UNIDAD

Para evaluar los procesos de desarrollo de las competencias establecidas en este programa, en concordancia con los del diseño curricular, se consideran como elementos básicos: a) qué y para qué evaluar, referidos a la evaluación de los saberes de tipo declarativo, procedimental y actitudinal; b) cómo evaluar, enfocado a los diversos instrumentos de evaluación formativa aplicables en el proceso y orientados a la toma de medidas para subsanar los posibles vacíos derivados del proceso; c) cuándo evaluar, relacionado con la evaluación con base a su temporalidad (inicial, continua-procesual y final); d) quiénes han de evaluar, elemento referido a la evaluación con base a los agentes que participan en este proceso, motivo por el cual se pretende promover la auto-co-heteroevaluación.

RECURSOS Y MEDIOS DE APOYO DIDÁCTICO

Recursos materiales: Antología de Laboratorio de cómputo IV (DGEP), software, internet, revistas, periódicos.
Medios: computadoras, cañón, pintarrón, plumones, etc.
Medios electrónicos: Internet

UNIDAD DE APRENDIZAJE II	<i>Creación de páginas web</i>	N° HORAS 24
COMPETENCIA DE UNIDAD	Opera el programa Frontpage para diseñar páginas web que permita el desarrollo de su habilidad comunicativa en diferentes contextos.	
COMPETENCIAS Y ATRIBUTOS DEL PERFIL DEL EGRESADO QUE PROMUEVE		
4, 5, 6, 7, y 8		
COMPETENCIAS DISCIPLINARES QUE PROMUEVE (BÁSICAS/EXTENDIDAS)		
Básicas: 12 Extendidas: 5 y 10		

CONCEPTUALES

- Define qué es una página web.
- Identifica los conceptos básicos relacionados con una página web (html, servidores web, sitio web, portal web, etc.)
- Distingue los elementos del ambiente de trabajo del programa creador de páginas web.
- Identifica las aplicaciones para trabajar con el editor (creación de un sitio web, añadir contenido, insertar listas, etc.)
- Identifica los métodos para estructurar la página web con tablas (dibujar, insertar y modificar tablas)
- Identifica las aplicaciones para introducir a la página web elementos interactivos y multimedia)
- Identifica procedimientos para crear formularios en la página web.
- Identifica las opciones para la optimización y mantenimiento de un sitio web.
- Distingue los medios para publicar en internet

PROCEDIMENTALES

- Organiza la información que introducirá en una página web.
- Aplica las funciones del programa de diseño de páginas web para trabajar con el editor (crear un nuevo sitio, añadir texto e imagen, insertar listas, hipervínculos, etc.)
- Utiliza las herramientas del programa de diseño de páginas web para estructurar la página con tablas dibujar, insertar y modificar la tabla).
- Maneja los métodos para insertar elementos interactivos y multimedia a la página web.
- Utiliza las aplicaciones para introducir formularios a la página web.
- Desarrolla los pasos para el mantenimiento y optimización de un sitio web.
- Maneja los métodos para publicar en internet.

ACTITUDINALES-VALORALES

- Asume una actitud responsable en la elaboración de imágenes, animaciones y páginas web.
- Asume una actitud responsable en la selección de la información que utilizará en la página web.
- Demuestra creatividad en el diseño de imágenes y páginas web.
- Valora la importancia que tiene la planeación de una imagen y página web.
- Solicita o brinda apoyo a sus compañeros sobre el manejo del programa de diseño gráfico y páginas web.

UNIDAD II

- 2. Introducción a Frontpage2003
 - 2.1. Conceptos básicos
 - 2.1.1. ¿Qué es Frontpage2003 y para qué sirve?
 - 2.1.2. Conceptos iniciales: HTML, servidores Web, sitio Web, portal Web, página index
 - 2.1.3. La pantalla inicial
 - 2.1.4. La ayuda de Frontpage
 - 2.2. Trabajar con el Editor
 - 2.2.1. Creando un nuevo sitio Web
 - 2.2.2. Añadir contenido (textos, imágenes, sonidos y video)
 - 2.2.3. Insertar listas en la página Web
 - 2.2.4. Mejorando el aspecto
 - 2.2.5. Insertar hipervínculos
 - 2.2.6. Guardar página y comprobar resultado
 - 2.3. Imágenes
 - 2.3.1. Formato de imágenes usadas en Internet: gif, jpg y png
 - 2.3.2. Mapa de imagen
 - 2.3.2.1. Preparando la imagen
 - 2.3.2.2. Preparando las zonas activas
 - 2.3.2.3. Aplicando efectos
 - 2.3.2.4. Guardando la imagen
 - 2.3.3. Definiendo las zonas activas
 - 2.3.4. Propiedades de la imagen
 - 2.4. Estructurar la página con tablas
 - 2.4.1. Dibujando la tabla
 - 2.4.2. Insertando elementos
 - 2.4.3. Modificando la tabla
 - 2.4.3.1. Rellenar las celdas
 - 2.4.3.2. Seleccionar los elementos de las tablas
 - 2.4.3.3. Añadir y eliminar filas y columnas
 - 2.4.3.4. Cambiar el tamaño de la tabla
 - 2.4.3.5. Dar formato a las celdas
 - 2.4.3.6. Poner una imagen de fondo
- 2.5. Elementos interactivos y multimedia
 - 2.5.1. Botones
 - 2.5.1.1. Propiedades de los botones interactivos
 - 2.5.1.2. Para desplazarse
 - 2.5.1.3. Con imagen
 - 2.5.2. Botones de menú
 - 2.5.3. Añadir música de fondo a la página Web
 - 2.5.4. Animación de objetos
- 2.6. Formularios
 - 2.6.1. ¿Qué es un formulario?
 - 2.6.2. Elementos básicos de un formulario
 - 2.6.3. Crear un formulario
 - 2.6.4. Insertar elementos en un formulario
 - 2.6.5. Configurar el formulario
 - 2.6.6. Validar los campos
 - 2.6.7. Obtención de información del usuario
- 2.7. Mantenimiento y optimización de un sitio Web
 - 2.7.1. Informes del sitio Web. Mantenimiento
 - 2.7.2. Vista de informes
 - 2.7.3. Vista de tareas
 - 2.7.4. Vista de exploración
 - 2.7.5. Crear una barra de navegación
 - 2.7.6. Vista de hipervínculos
- 2.8. Publicar en Internet
 - 2.8.1. Introducción
 - 2.8.1.1. Obtener un espacio
 - 2.8.1.2. Obtener un espacio de pago
 - 2.8.2. Usar un programa FPT para subir la página
 - 2.8.3. Usar el WS_FTP LE

Estrategia didáctica general

Del docente:

- Exposición de propósito de la unidad.
- Exploración de conocimientos previos a través de preguntas en forma aleatoria
- Exposición de conceptos iniciales sobre páginas web a través de una presentación electrónica.
- Exposición del ambiente de trabajo del programa para elaborar páginas web.
- Exposición y consenso de la forma de organizar la información de las páginas web que se van a elaborar.
- Explica requisitos para elaboración de trabajo final, el cual se irá trabajando durante el semestre con la información que el alumno seleccione, según el tema acordado.
- Modela procedimiento para trabajar con el editor (crear nuevo sitio, añadir contenido, insertar imágenes, listas, mejorar el aspecto, guardar página, etc.)
- Modela procedimiento para estructurar una página con tablas (dibujar, insertar y modificar tabla).
- Modela procedimiento para añadir a la página web elementos interactivos y multimedia (botones, música de fondo).
- Modela procedimiento para introducir formularios en la página web.
- Modela procedimiento para mantener y optimizar un sitio web (informes, mantenimiento, vistas).
- Modela procedimiento para publicar información en internet.
- Incentivación de preguntas claves.
- Elaboración y aplicación de examen de opción múltiple sobre conceptos básicos de la unidad.
- Observación y guía del desarrollo de prácticas de los estudiantes.
- Elaboración, aplicación y revisión de prácticas de laboratorio.
- Revisión del trabajo final entregado en cds.
- Selección de los tres mejores trabajos finales

Del alumno:

- Actividad exploratoria: conocimientos previos sobre páginas web.
- Selecciona información que utilizará en la elaboración de páginas web (textos, imágenes, video, sonido, etc.)
- Emplea las funciones básicas del programa elaborador de páginas web.
- Responde oralmente preguntas claves.
- Realiza procedimiento para manejar las herramientas del programa elaborador de páginas web.
- Elabora su trabajo final durante el semestre, incorporándole elementos que se vayan explicando, utilizando la información que haya seleccionado, según sea el caso.
- Realiza prácticas de laboratorio.
- Realiza procedimiento para organizar la información que contenga su trabajo final (guardada en un dispositivo de almacenaje)
- Contesta examen de opción múltiple de conceptos básicos de la unidad.

Continuación...

SECUENCIA DIDÁCTICA Desarrollo de la unidad II	Productos/Evidencias sugeridos
	<ul style="list-style-type: none">• Realiza prácticas de laboratorio de Páginas Web• Trabajo final de la unidad de páginas web• Contesta el examen de opción múltiple de la Unidad de Aprendizaje II• Portafolio de evidencias.
	Instrumentos de evaluación sugeridos
	<ul style="list-style-type: none">• Guía de observación de prácticas de laboratorio.• Escala de rango• Examen• Rúbrica para evaluar portafolios
Producto/evidencia integradora	Trabajo final: elaboración de una página web con contenido consensado por el grupo, con anexo de procedimiento empleado para su elaboración. Entregado en un cd para su revisión.

ELEMENTOS PARA EVALUAR LA UNIDAD

Para evaluar los procesos de desarrollo de las competencias establecidas en este programa, en concordancia con los del diseño curricular, se consideran como elementos básicos: a) qué y para qué evaluar, referidos a la evaluación de los saberes de tipo declarativo, procedimental y actitudinal; b) cómo evaluar, enfocado a los diversos instrumentos de evaluación formativa aplicables en el proceso y orientados a la toma de medidas para subsanar los posibles vacíos derivados del proceso; c) cuándo evaluar, relacionado con la evaluación con base a su temporalidad (inicial, continua-procesual y final); d) quiénes han de evaluar, elemento referido a la evaluación con base a los agentes que participan en este proceso, motivo por el cual se pretende promover la auto-co-heteroevaluación.

RECURSOS Y MEDIOS DE APOYO DIDÁCTICO

Recursos materiales: Antología de Laboratorio de cómputo IV (DGEP), software, internet, revistas, periódicos.
Medios: computadoras, cañón, pintarrón, plumones, etc.
Medios electrónicos: Internet

SISTEMA DE EVALUACIÓN

“Evaluar, desde una perspectiva constructivista, es dialogar y reflexionar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque es una parte integral de dicho proceso” (...) “Consiste en poner en primer término las decisiones pedagógicas, para promover una enseñanza verdaderamente adaptativa que atienda la diversidad del alumnado; en promover aprendizajes con sentido y con valor funcional para los alumnos...” Díaz Barriga, Frida (2002; 351)

La evaluación cumple con dos funciones principales: la función pedagógica y la función social; la primera función se integra al proceso de enseñanza como una verdadera evaluación continua, utilizada para la toma de decisiones pedagógicas que le dan sentido a la evaluación. La segunda función está referida básicamente a los usos que se dan más allá del proceso y tienen que ver con la calificación, acreditación, certificación, etc.

Por esto, como señalan Coll y Onrubia (1999), “...ambas funciones pueden considerarse en principio como compatibles, en tanto que responden a momentos diferentes en el proceso educativo”. Dicho proceso puede ser evaluado de manera cualitativa y cuantitativamente, considerándose como evaluación formativa una y evaluación sumativa la otra. Respecto a esto Frida Díaz-Barriga (2002;406), define que:

“En la evaluación formativa interesa cómo está ocurriendo el progreso de la construcción de las representaciones logradas por los alumnos. Además, importa conocer la naturaleza y características de las representaciones y, en el sentido de la significatividad de los aprendizajes, la profundidad y complejidad de las mismas; es decir, la riqueza cualitativa de las relaciones logradas entre la información nueva a aprender y los conocimientos previos...”

a) Ruta de evaluación cualitativa

La evaluación cualitativa (constructivista-formativa), es una actividad que permite la toma de datos del proceso de enseñanza-aprendizaje, con la intención de tomar medidas sobre el mismo. A diferencia de la cuantitativa, centrada en la medición estándar de los productos, la cualitativa se centra en la descripción y valoración de aspectos subjetivos, razón por la cual, por su temporalización, se clasifica en inicial, continua-procesual y final.

Evaluar de esta manera, implica alinear de manera secuenciada los objetivos propuestos para la asignatura, el tipo de contenido curricular, el nivel de aprendizaje a alcanzar, plasmado en el propósito, así como las actividades a realizar, tanto del docente, como de los alumnos. En este sentido, la evaluación correspondiente a la asignatura de

Laboratorio de cómputo IV, presenta la siguiente estructura, como sugerencia orientativa, basada en los siguientes aspectos de la disciplina, dando la posibilidad a los docentes a remodificar o implementar otros modelos, siempre y cuando cubran las necesidades formativas.

Propósitos de Unidades Didácticas	Tipo de contenido curricular	Nivel de aprendizaje a alcanzar	Aspectos a ponderar
<p>Manejar el programa Coreldraw para diseñar materiales que incluyan imágenes y animaciones (tríptico, carteles, logotipos, etc.) como un apoyo en sus actividades escolares y sociales.</p>	<p>Procedimental</p>	<p>Relacional</p>	<p>Docentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposición de propósito de la unidad. • Exploración de conocimientos previos a través de preguntas en forma aleatoria. • Clases expositivas. • Introducción al contenido en base al libro de texto. • Exposición y análisis de las ventajas del uso del programa de diseño gráfico. • Exposición y consenso de la forma de organizar la información a utilizar en el trabajo a realizar como subproducto de la unidad. • Modela procedimientos de operaciones básicas (iniciar, abrir, guardar, cerrar y salir). • Modela procedimiento para utilizar las herramientas objetos (rectángulo, elipse, papel gráfico, etc.) • Modela procedimiento para realizar rellenos y bordes (básico, uniforme, degradado, etc.) • Modela procedimiento para trabajar con objetos (seleccionar, duplicar, escalar, organizar, transformar, etc.) • Modela procedimiento para trabajar con textos (artístico, asignar formato, editar, adaptar aun trayecto, etc.) • Modela procedimiento para dibujar a partir de nodos (mano alzada, Bézier, convertir a curvas) • Modela procedimiento para aplicar efectos tridimensionales. • Modela procedimiento para realizar efectos varios con imágenes (insertar imagen con powerclip, recortar, creativo, ruido) • Modela procedimiento para imprimir trabajos realizados con el programa de diseño gráfico. • Observación y guía del desarrollo de prácticas de los estudiantes. • Elaboración, aplicación y revisión de prácticas de laboratorio. • Actividades de reforzamiento de conocimientos.

Continuación...

Propósitos de Unidades Didácticas	Tipo de contenido curricular	Nivel de aprendizaje a alcanzar	Aspectos a ponderar
Manejar el programa Coreldraw para diseñar materiales que incluyan imágenes y animaciones (tríptico, carteles, logotipos, etc.) como un apoyo en sus actividades escolares y sociales.	Procedimental	Relacional	<p style="text-align: center;">Del alumno:</p> <ul style="list-style-type: none">• Actividad Exploratoria: Conocimiento previo sobre programas de diseño gráfico• Participa de forma colectiva en la aportación de ideas sobre las ventajas del uso del programa de diseño gráfico.• Participa de forma colectiva con sugerencias sobre la organización de la información para la realización del trabajo subproducto de la unidad.• Emplea las funciones básicas del programa de diseño gráfico.• Produce materiales con imágenes y animaciones con el programa de diseño gráfico.• Reproduce materiales con el programa de diseño gráfico de forma visual e impresa.• Realiza prácticas de laboratorio.• Contesta examen de opción múltiple de conceptos básicos de la unidad.• Realiza trabajo de diseño elegido para subproducto de la unidad.• Realiza presentación electrónica por correo al maestro.

Propósitos de Unidades Didácticas	Tipo de contenido curricular	Nivel de aprendizaje a alcanzar	Aspectos a ponderar
<p>Operar el programa Frontpage para diseñar páginas web que permita el desarrollo de su habilidad comunicativa en diferentes contextos.</p>	<p>Procedimental</p>	<p>Relacional</p>	<p>Docentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposición de propósito de la unidad. • Exploración de conocimientos previos a través de preguntas en forma aleatoria • Exposición de conceptos iniciales sobre páginas web a través de una presentación electrónica. • Exposición del ambiente de trabajo del programa para elaborar páginas web. • Exposición y consenso de la forma de organizar la información de las páginas web que se van a elaborar. • Explica requisitos para elaboración de trabajo final, el cual se irá trabajando durante el semestre con la información que el alumno seleccione, según el tema acordado. • Modela procedimiento para trabajar con el editor (crear nuevo sitio, añadir contenido, insertar imágenes, listas, mejorar el aspecto, guardar página, etc.) • Modela procedimiento para estructurar una página con tablas (dibujar, insertar y modificar tabla). • Modela procedimiento para añadir a la página web elementos interactivos y multimedia (botones, música de fondo). • Modela procedimiento para introducir formularios en la página web. • Modela procedimiento para mantener y optimizar un sitio web (informes, mantenimiento, vistas). • Modela procedimiento para publicar información en internet. • Incentivación de preguntas claves. • Observación y guía del desarrollo de prácticas de los estudiantes. • Elaboración, aplicación y revisión de prácticas de laboratorio. • Revisión del trabajo final entregado en cds. • Selección de los tres mejores trabajos finales presentados, para exposición ante el grupo.

Continuación...

Propósitos de Unidades Didácticas	Tipo de contenido curricular	Nivel de aprendizaje a alcanzar	Aspectos a ponderar
Operar el programa Frontpage para diseñar páginas web que permita el desarrollo de su habilidad comunicativa en diferentes contextos.	Procedimental	Relacional	<p>Del alumno:</p> <ul style="list-style-type: none">• Actividad exploratoria: conocimientos previos sobre páginas web.• Selecciona información que utilizará en la elaboración de páginas web (textos, imágenes, video, sonido, etc.)• Emplea las funciones básicas del programa elaborador de páginas web.• Responde oralmente preguntas claves.• Realiza procedimiento para manejar las herramientas del programa elaborador de páginas web.• Elabora su trabajo final durante el semestre, incorporándole elementos que se vayan explicando, utilizando la información que haya seleccionado, según sea el caso.• Realiza prácticas de laboratorio.• Contesta examen de opción múltiple de conceptos básicos de la unidad.• Realiza procedimiento para organizar la información que contenga su trabajo final (guardada en un dispositivo de almacenaje)• Realiza procedimiento para guardar su trabajo final en un cd.• Exposición de los tres mejores trabajo seleccionados.

Evaluar los aspectos relacionados con los objetivos de tipo procedimental, declarativo y actitudinal, conlleva al establecimiento de criterios, así como al diseño y selección de instrumentos de seguimiento, como parte de la evaluación. En lo que refiere a ellos, para esta asignatura, se sugieren los siguientes:

Tipo de contenido	Criterios en relación a los actividades de los alumnos	Instrumento de seguimiento
Procedimental	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de Dominio. • Procedimiento para la realización de prácticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de rango (con definición de criterios e indicadores) • Guía de Observación del maestro considerando originalidad, fluidez en el desarrollo del procedimiento, capacidad de generar soluciones.
Declarativo	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de contenido. • Estructura de las Carpetas. • Nivel de estructuración de ideas. • Nivel de construcción de conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica (con definición de criterios e indicadores) • Guía de Observación del maestro considerando originalidad, fluidez, conocimiento del tema. • Examen
Actitudinal	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de cumplimiento de normas. • Nivel de honestidad • Nivel de Respeto y Tolerancia • Puntualidad y asistencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabla de seguimiento, basada en la observación de los siguientes aspectos: • Comportamiento • Relación interpersonal • Trabajo colaborativo • Responsabilidad • Honestidad • Lista de asistencia (de control).

b) La evaluación cualitativa del producto

Todo proceso de evaluación, finalmente lleva al logro de un producto, como parte de los propósitos establecidos de manera intencionada. Aún cuando el mayor peso de la evaluación formativa recae en el proceso- de ahí la importancia de la evaluación de tipo continua- el producto no está exento de valoración. Si bien un proceso bien realizado conduce al logro de un buen producto, éste, de igual manera, como parte de la evaluación final, está supeditado a criterios, mismos que dependen del tipo que se proponga. En este sentido, como sugerencia del producto de la materia, y como propuesta de los subproductos de las unidades de aprendizaje, se presentan los siguientes aspectos:

Producto	Criterios para evaluar el producto	Instrumento de evaluación
Carpeta de Trabajos: Formada por los Subproductos de cada Unidad de Aprendizaje (Portafolio de Evidencias)	<ul style="list-style-type: none">• Nivel de información• Estructura del texto• Coherencia y claridad de las ideas. • Nivel de reflexión• Bibliografía consultada	<ul style="list-style-type: none">• Rúbrica para evaluar portafolios

c) Ruta de cuantificación-calificación de los aspectos cualitativos

Evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera cuantitativa corresponde a una evaluación sumativa, con respecto a ésta, Frida Díaz-Barriga (2002;413) precisa:

“... su fin principal consiste en verificar el grado en que las intenciones educativas han sido alcanzadas. Por medio de la evaluación sumativa el docente conoce si los aprendizajes estipulados en las intenciones fueron cumplimentados según los criterios y las condiciones expresadas en ellas. Pero, especialmente, esta evaluación provee información que permite derivar conclusiones importantes sobre el grado de éxito y eficacia de la experiencia educativa global emprendida”.

Para cumplir con este propósito se propone la siguiente ruta para la evaluación cuantitativa de la asignatura de Laboratorio de cómputo IV:

Tipos de contenido	Distribución porcentual	Distribución porcentual con base a los aspectos centrados en el alumno	%	Calificación
Procedimental	50%	<ul style="list-style-type: none"> Realiza prácticas de laboratorio de Diseño Gráfico Trabajo final de la unidad de diseño gráfico. Realiza prácticas de laboratorio de Páginas Web Trabajo final de la unidad de páginas web 	10 15 10 15	5 de 10
Declarativo	10%	<ul style="list-style-type: none"> Contesta examen de opción múltiple de la Unidad de Aprendizaje I. Contesta el examen de opción múltiple de la Unidad de Aprendizaje II. 	5 5	1.5 de 10
Actitudinal	15%	Procesos de autoevaluación en base a: <ul style="list-style-type: none"> Puntualidad y asistencia. Respeto y tolerancia. Honestidad. Cumplimiento del reglamento del Laboratorio de Cómputo 	3 3 4 5	1.5 de 10
Producto (carpeta de trabajo)	25%	<ul style="list-style-type: none"> Nivel de información Nivel de contraste de ideas Estructura del texto Coherencia y claridad de las ideas Nivel de honestidad y puntualidad 	5 4 5 5 6	2

La implementación de una evaluación de esta naturaleza, en la que se vinculen los aspectos cualitativos con los cuantitativos, da como resultado una valoración más justa, sobretudo, cuando es compartida por diversas asignaturas en aspectos y criterios muy semejantes.

Por las consideraciones expuestas, a manera de conclusión, sugerimos este programa, con modalidad orientativa, dejando a la libertad de los docentes la incorporación de otros aspectos de evaluación y ponderación, acorde a sus necesidades y exigencias del programa.

BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

a) Básica:

- Ocampo, O. y Hernández, R. (2011). *Laboratorio de cómputo IV*. México, D.F.: Santillana.

b) Complementaria:

- Bain Steve. CorelDraw 12. España. Anaya Multimedia, 2004.
- Trigo Aranda Vicente. FrontPage 2003. España. Anaya Multimedia. 2004.

c) Referencias bibliográficas para la elaboración de programas:

- AulaClic. Curso de CorelDraw 12, consultado en [http: www.aulaclitic.es/coreldraw/index.htm](http://www.aulaclitic.es/coreldraw/index.htm).
- AulaClic. Curso de FrontPage 2003, consultado en [http: www.aulaclitic.es/frontpage2003/index.htm](http://www.aulaclitic.es/frontpage2003/index.htm).
- Biggs, John. La calidad del aprendizaje universitario. Narcea. Barcelona. 2006.
- Carretero Mario. Constructivismo y Educación. Buenos Aires. Paidós. 2009.
- Conceptos iniciales de FrontPage, consultados en [http: www.masadelante.com/faq_servidor.htm](http://www.masadelante.com/faq_servidor.htm).
- DGEP-UAS. Currículo del Bachillerato. 2006 (Proyecto de Reforma). Culiacán Rosales, Sinaloa; junio de 2006.
- DGEP-UAS. Programa de Estudios. Laboratorio de Cómputo II. Segundo Semestre, Culiacán, Sinaloa, 2006.
- Frida Díaz y G. Hernández. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México. Mc. Graw Hill. 2002.