



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA

Programa de Estudios

Plan de Estudio 2015

LABORATORIO DE CÓMPUTO III

TERCER SEMESTRE

Autores:

Claudia De Anda Quintin

Colaborador:

Jesús Ignacio Hernández García
Rigoberto Santiago Garzón
Sergio Luis Barraza Castillo

Dirección General de Escuelas Preparatorias



Culiacán Rosales, Sinaloa; agosto de 2015

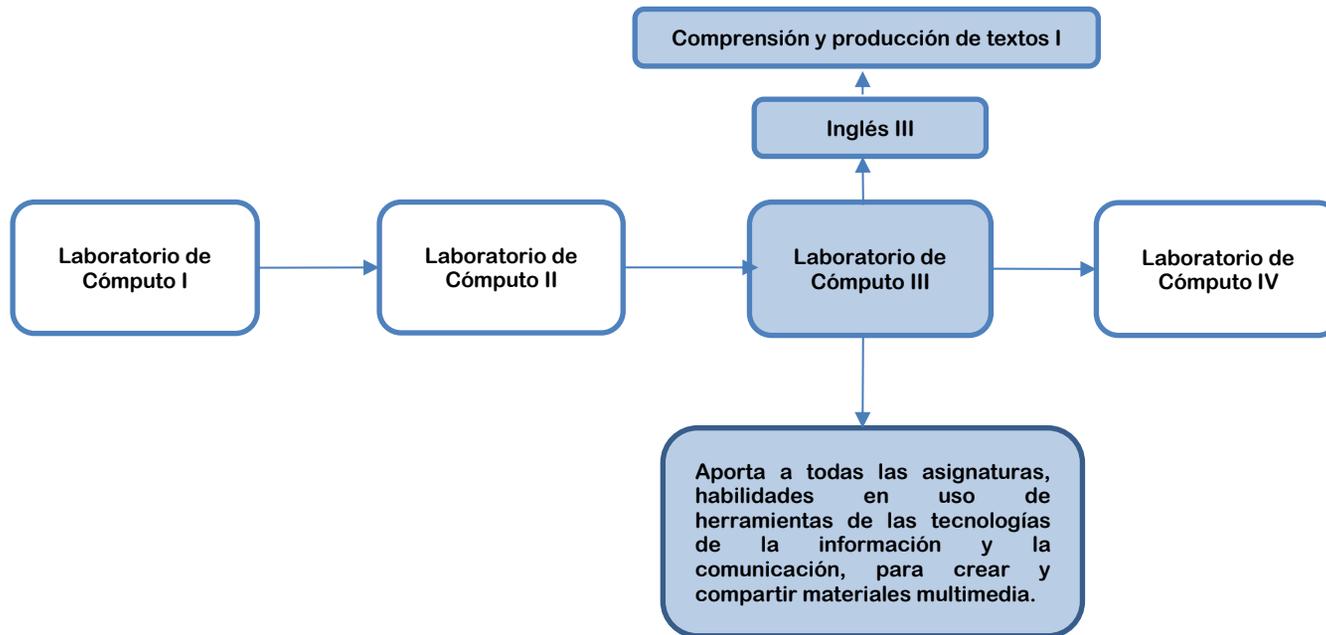
BACHILLERATO GENERAL

Programa de la asignatura

LABORATORIO DE CÓMPUTO III

Clave:	5322	Horas-semestre:	48
Grado:	Segundo	Horas-semana:	3
Semestre:	III	Créditos:	4
Área curricular:	Comunicación y lenguajes	Componente de formación:	Básico
Línea Disciplinar:	Computación	Vigencia a partir de:	Agosto de 2015

Organismo que lo aprueba: Foro estatal 2015: Reforma de Programas de Estudio



Plan de Estudios 2015

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 (4,7)*	Matemáticas II (4,7)	Matemáticas III (5,9)	Matemáticas IV (5,9)	Estadística (3,5)	Probabilidad (3,5)
	COMUNICACIÓN Y LENGUAJES	Comunicación oral y escrita I (3,5) Inglés I (3,5) Laboratorio de cómputo I (3,4)	Comunicación oral y escrita II (3,5) Inglés II (3,5) Laboratorio de cómputo II (3,4)	Comprensión y producción de textos I (4,7) Inglés III (3,5) Laboratorio de cómputo III (3,4)	Comprensión y producción de textos II (4,7) Inglés IV (3,5) Laboratorio de cómputo IV (3,4)		
	CIENCIAS EXPERIMENTALES	Química general (5,9) Biología básica I (5,9)	Química del carbono (5,9) Biología básica II (5,9)	Mecánica I (5,9)	Mecánica II (5,9)	Educación para la salud (3,5)	Ecología y desarrollo sustentable (3,5)
	CIENCIAS SOCIALES	Introducción a las Ciencias Sociales (3,5)	Historia de México I (3,5)	Historia de México II (3,5) Metodología de la Investigación Social I (3,5)	Historia mundial contemporánea (3,5) Metodología de la Investigación Social II (3,5)	Economía, empresa y sociedad (3,5)	
	HUMANIDADES	Lógica I (3,5)	Lógica II (3,5)	Ética y desarrollo humano I (3,5)	Ética y desarrollo humano II (3,5)	Literatura I (3,5)	Filosofía (3,5) Literatura II (3,5)
	ORIENTACIÓN EDUCATIVA	Orientación Educativa I (1,1)	Orientación Educativa II (1,1)	Orientación Educativa III (1,1)	Orientación Educativa IV (1,1)		
COMPONENTE PROPEDEÚTICO FASES DE PREPARACIÓN ESPECÍFICA	CIENCIAS FÍSICO-MATEMÁTICAS					Cálculo I (5,8) Estática y rotación del sólido (5,8) Electromagnetismo (5,9) Dibujo técnico I (3,5)	Cálculo II (5,8) Propiedades de la materia (5,9) Óptica (5,8) Dibujo técnico II (3,5)
	CIENCIAS QUÍMICO-BIOLÓGICAS					Cálculo I (5,8) Electricidad y óptica (5,9) Química cuantitativa I (5,8) Bioquímica (3,5)	Cálculo II (5,8) Propiedades de la materia (5,9) Química cuantitativa II (5,8) Biología celular (3,5)
	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES					Hombre, sociedad y cultura I (5,8) Psicología del desarrollo humano I (5,8) Problemas socioeconómicos y políticos de México (5,9) Formación ciudadana (3,5)	Comunicación y medios masivos (5,8) Psicología del desarrollo humano II (5,8) Elementos básicos de administración (5,9) Apreciación de las artes (3,5)
Total de horas		30	30	30	30	30	30
SERVICIOS DE APOYO EDUCATIVO							
Programa de Orientación Educativa Departamental Programa Institucional de Tutoría				Programa de Servicio Social Estudiantil Programa de Formación Deportiva Programa de Formación Artística y Cultural			

*Indica horas y créditos de cada asignatura

I. Presentación general del programa

La Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS) es responsable de ofrecer un Sistema de Educación Media Superior de calidad, orientado a satisfacer las necesidades del desarrollo social, científico, tecnológico, económico, cultural y humano. Por tanto, el currículum del bachillerato de la UAS, debe ser abierto a los avances tecnológicos y atender la demanda con equidad y pertinencia, brindando una estructura curricular flexible acorde a los tiempos actuales.

Las reformas curriculares realizadas en los años 1994, 2006 y 2009, mostraron un avance importante, con respecto a las reformas anteriores, porque aspiraban lograr un perfil del egresado integral, a partir de la implementación del modelo constructivista, con un enfoque centrado en el estudiante y su aprendizaje. Desde el año 2009 se realizaron las adecuaciones pertinentes al plan de estudios 2006, a fin de ingresar al Sistema Nacional de Bachillerato (SNB) y cumplir con lo establecido en el Marco Curricular Común (MCC) de la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS). En el 2015, de nuevo se modifica el plan y programas de estudio del bachillerato universitario, para estar en condiciones de atender y dar cumplimiento a lo establecido en el acuerdo 656, por el que se reforma y modifican los acuerdos 444 y 486 de la RIEMS (DOF, 2012).

El programa de Laboratorio de cómputo III, está orientado al desarrollo de las competencias genéricas y disciplinares básicas del campo de la comunicación de la RIEMS y de la propia UAS, organizadas bajo los principios educativos del modelo constructivista, donde el estudiante es el centro del accionar educativo, presentando una alineación entre propósitos curriculares, competencias, productos e instrumentos de evaluación, pero sobretodo, ambientes de aprendizaje donde las interacciones entre alumnos y docentes son fundamentales.

Esta asignatura contribuye a que el estudiante se exprese y comunique, piense crítica y reflexivamente, aprenda de forma autónoma y trabaje en forma colaborativa. De estas categorías, se deriva un conjunto de competencias genéricas y disciplinares que serán desarrolladas poniendo en juego la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

Las competencias genéricas hacen referencia a escuchar, interpretar y emitir mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados referidas a las tecnologías de la información y la comunicación, durante el cual el trabajo colaborativo es relevante. Estas competencias, están en

concordancia con la competencia disciplinar, que pretende que el estudiante utilice la TIC para investigar, producir materiales y transmitir información. Para cumplir lo anterior en el programa Laboratorio de cómputo III, se abordan los contenidos referidos a la producción y edición de contenidos de diversos tipos, desde textos hasta imágenes o videos. La orientación didáctica está bajo las orientaciones de Marzano, R. y Pickering, D. (2005), Chan, M y Tiburcio, A. (2002), donde se observan los momentos siguientes: sensibilización-motivación-problematización; adquisición y organización del conocimiento; procesamiento de la información; aplicación de la información y metacognición-autoevaluación.

II. Fundamentación curricular

La formación con base en competencias busca orientar a estudiantes hacia el desempeño idóneo en los diversos contextos culturales y sociales, hacerlo protagonista de su proceso de aprendizaje, partiendo del desarrollo y fortalecimiento de sus habilidades cognoscitivas y metacognitivas (Tobón, S.; Pimienta, J. y García, J., 2011). Por ello, la asignatura de Laboratorio de cómputo III, pretende propiciar de manera específica el desarrollo de competencias genéricas que les permitan comprender el mundo e influir en él; que lo capaciten para continuar aprendiendo de forma autónoma a lo largo de su vida académica y laboral; que desarrolle relaciones armónicas al participar en equipos de trabajo (DOF, 2008).

Laboratorio de cómputo III, se ubica en el tercer semestre del Plan Curricular 2015 del bachillerato escolarizado de la UAS; se relaciona verticalmente con las asignaturas de Matemáticas III, Comprensión y producción de textos I, Inglés III, Mecánica I, Historia de México II, Metodología de la investigación social I, Ética y desarrollo humano I y con Orientación educativa III. Su relación interdisciplinar la mantiene con las asignaturas de Comprensión y producción de textos I e Inglés III. Es importante señalar que esta asignatura es transversal a las demás asignaturas del plan curricular, aportando habilidades en el uso de herramientas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, para crear, editar y compartir materiales multimedia.

III. Propósito general de la asignatura

El propósito general de la asignatura Laboratorio de cómputo III, nos remite a un mundo globalizado donde el poder de la comunicación de la información es relevante, donde se incluyen imágenes, sonidos y diferentes códigos. Es importante que en los alumnos se fomente la búsqueda de información en fuentes relevantes para que se desempeñe pertinentemente ante las demandas actuales de la sociedad del conocimiento. Con base a lo anterior, al finalizar el curso, el estudiante:

- Diseña materiales multimedia mediante herramientas digitales, de manera creativa, innovadora, responsable y pertinente para expresar y compartir información.

IV. Contribución al perfil del egresado

El perfil del egresado del bachillerato UAS retoma las competencias genéricas y disciplinares planteadas en el MCC de la RIEMS que se desarrolla en México, de las cuales algunas son idénticas, otras reformuladas y otras más son aportaciones. A cada atributo se le ha incorporado un criterio de aprendizaje, con la finalidad de expresar la intencionalidad didáctica de la competencia, a través de los diversos espacios curriculares.

La correlación del presente programa de estudios con el Perfil de egreso del Bachillerato de la UAS, y el Perfil de Egreso orientado en el MCC de la RIEMS, se observa al promover un total de nueve atributos de cuatro competencias genéricas, dentro de las siguientes categorías; se expresa y se comunica, piensa crítica y reflexivamente, aprende en forma autónoma y trabaja en forma colaborativa; así como de una competencia disciplinar básica del campo de Comunicación.

A continuación, se muestran las matrices que evidencian la correlación entre las competencias, atributos y criterios de aprendizaje a lograr en cada una de las unidades del programa de Laboratorio de cómputo III.

Competencias genéricas	Atributos	Criterios de aprendizaje	Unidades		
			I	II	III
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados	4.2 Aplica diversas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra, y los objetivos que persigue.	Reconoce la funcionalidad de las estrategias comunicativas de acuerdo a las características del contexto y/o ámbito de aplicación.	✓		✓
	4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas, de manera responsable y respetuosa.	Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación adecuadas para obtener y expresar información de manera responsable y respetuosa.		✓	✓
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.	5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva en la búsqueda y adquisición de nuevos conocimientos.	Sigue instrucciones en forma reflexiva cumpliendo con los procedimientos preestablecidos.	✓		
	5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena ideas clave de la información estableciendo relaciones coherentes entre ellas.	✓		
	5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza las tecnologías de la información y comunicación en el procesamiento e interpretación de la información mediante el uso de herramientas digitales apropiadas.		✓	✓
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.	7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.	Explica eventos particulares de su vida cotidiana, utilizando los aportes de distintos campos del conocimiento.		✓	
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	8.1 Plantea problemas y ofrece alternativas de solución al desarrollar proyectos en equipos de trabajo, y define un curso de acción con pasos específicos.	Propone alternativas de solución a problemas diversos, mediante una participación responsable y creativa en equipos de trabajo.			✓

	8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.	Comunica diferentes ideas y sentimientos con claridad y cordialidad, respetando los derechos y emociones de los demás.		✓	
	8.3 Asume una actitud constructiva al intervenir en equipos de trabajo, congruente con los conocimientos y habilidades que posee.	Trabaja en equipo compartiendo conocimientos y habilidades, de manera responsable.	✓		

C	Competencias disciplinares básicas de comunicación	Criterios de aprendizaje	Unidades		
			I	II	III
C-12	Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.	Produce materiales multimedia y utiliza herramientas digitales, de manera creativa, innovadora, responsable y pertinente.	✓	✓	✓

V. Orientaciones didácticas generales para la implementación del programa

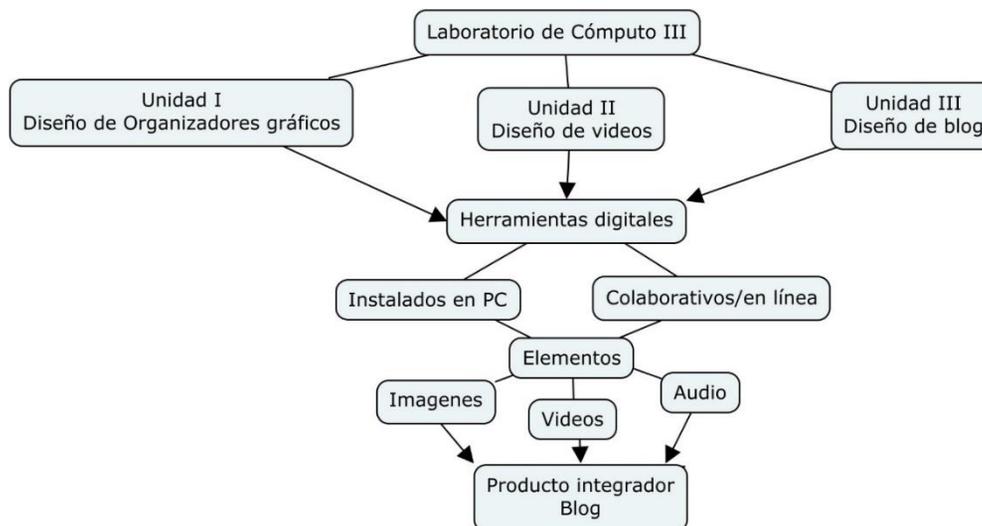
La estrategia didáctica propuesta para Laboratorio de cómputo III, está diseñada por procesos, desde el enfoque en competencias, siguiendo las cinco dimensiones de aprendizaje propuesta por Marzano, R. y Pickering, D. (2005), Chan, M y Tiburcio, A. (2002). Para la implementación de este programa, se proponen las siguientes orientaciones didácticas pedagógicas: sensibilización-motivación-problematización, adquisición y organización del conocimiento, procesamiento de la información, aplicación de la información y la metacognición-autoevaluación; mismas que están presentes en tres momentos: apertura, desarrollo y cierre.

En lo que respecta a la dimensión de sensibilización-motivación-problematización se proponen actividades de preguntas generadoras que llevan al estudiante a reflexionar y a que el asesor haga un diagnóstico de los conocimientos con que cuenta; así como presentación de materiales audiovisuales para crear la estimulación a que los estudiantes investiguen acerca de los temas con los que estarán involucrados en el proceso de aprendizaje. Para la segunda dimensión, adquisición y organización del conocimiento, se busca que el docente promueva la capacidad lectora e indagatoria del estudiante, planteando actividades que favorezcan la conexión del conocimiento previo con la información nueva. En la tercera dimensión, procesamiento de la información, se diseñan actividades que permitan a los estudiantes razonar la información, mediante clasificación y análisis. En lo que respecta a la cuarta dimensión, aplicación del conocimiento, se propone generar situaciones didácticas, donde el estudiante aplique información desarrollando la capacidad de dar respuesta a la problemática contextual. Para la última dimensión referida a la metacognición-autoevaluación, se deberán proponer actividades que lleven al estudiante a la reflexión y autoanálisis para que examinen su proceso de aprendizaje, tanto fortalezas como debilidades vividas durante el proceso, llevándolo a la metacognición.

VI. Estructura general del curso

Asignatura	Laboratorio de cómputo III	
Propósito general	Diseña materiales multimedia mediante herramientas digitales, de manera creativa, innovadora, responsable y pertinente para expresar y compartir información.	
Unidades	Propósitos de unidad	Horas
I. Diseño de organizadores gráficos	Elabora organizadores gráficos utilizando herramientas tecnológicas digitales para sintetizar y compartir información.	9
II. Diseño de videos	Crea y edita videos utilizando herramientas tecnológicas digitales para comunicar ideas e información considerando las características del contexto.	20
III. Diseño de Blog	Diseña Blogs como estrategia comunicativa mediante herramientas tecnológicas digitales para desarrollar su habilidad comunicativa.	19
Total:		48

Representación gráfica del curso



VII. Desarrollo de las unidades del curso

Unidad I	Diseño de organizadores gráficos		Horas
Propósitos de la unidad	Elabora organizadores gráficos utilizando herramientas tecnológicas digitales para sintetizar y compartir información.		
Atributos de las competencias genéricas			
Atributo	Criterio de Aprendizaje		
4.2 Aplica diversas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra, y los objetivos que persigue.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la funcionalidad de las estrategias comunicativas de acuerdo a las características del contexto y/o ámbito de aplicación. 		
5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva en la búsqueda y adquisición de nuevos conocimientos.	<ul style="list-style-type: none"> Sigue instrucciones en forma reflexiva cumpliendo con los procedimientos 		
5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	<ul style="list-style-type: none"> Ordena ideas clave de la información estableciendo relaciones coherentes entre ellas. 		
8.3 Asume una actitud constructiva al intervenir en equipos de trabajo, congruente con los conocimientos y habilidades que posee.	<ul style="list-style-type: none"> Trabaja en equipo compartiendo conocimientos y habilidades, de manera responsable. 		
Competencias disciplinares			
Área: Comunicación		Criterios de aprendizaje	
12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.		<ul style="list-style-type: none"> Produce materiales multimedia y utiliza herramientas digitales, de manera creativa, innovadora, responsable y pertinente. 	
Saberes			
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales-Valores	
<ul style="list-style-type: none"> Define y caracteriza un mapa conceptual. Identifica el área de trabajo y herramientas de aplicaciones de escritorio y en línea para crear mapas conceptuales. Identifica los métodos para insertar objetos y enlaces en un organizador gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza la información que incluirá en el mapa. Produce mapas conceptuales individuales y colaborativos. Edita y da formato a organizadores gráficos. Inserta elementos diversos en un organizador gráfico. Comparte y exporta organizadores gráficos. 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza la importancia del uso de organizadores gráficos para cubrir las necesidades comunicativas en su vida académica, personal y social. Asume una actitud responsable ante el uso de la información que comunica y comparte mediante organizadores gráficos. Demuestra creatividad en el diseño de un organizador gráfico. Colabora en equipos diversos. Valora la experiencia de aprendizaje en grupo. 	

Contenidos

- 1.1 Aplicación de escritorio
 - 1.1.1 Mapas conceptuales y otros organizadores gráficos
 - 1.1.2 Explorando ventana
 - 1.1.3 Crear y guardar un mapa
 - 1.1.4 Agregar conceptos, proposiciones y enlaces
 - 1.1.5 Manipular recursos
 - 1.1.6 Personalizar estilos
 - 1.1.7 Exportar
- 1.2 Aplicaciones en línea
 - 1.2.1 Registro e ingreso
 - 1.2.2 Entorno de trabajo
 - 1.2.3 Crear diagrama
 - 1.2.4 Insertar objetos
 - 1.2.5 Exportar
 - 1.2.6 Compartir

Estrategias didácticas sugeridas

Como estrategia didáctica general de unidad, el estudiante elaborará un mapa del sitio blog de un tema específico de cualquier asignatura del tercer semestre. Por tanto, lo primero que se realiza es la selección del tema a sintetizar y organizar. Posteriormente identifica ideas principales del tema y selecciona la herramienta de su preferencia. Por último, diseña el mapa.

Sensibilización-motivación-problematización

En la primera sesión se presenta el encuadre del curso y el plan de evaluación que incluye los elementos y ponderaciones a considerar. Para cada sesión y/o inicio de tema, es necesario la problematización contextualizada e indagar los conocimientos previos del estudiante (evaluación diagnóstica), a través de preguntas abiertas o cerradas, u otras técnicas como la de lluvia de ideas; el libro de texto será de gran ayuda pues en él se sugieren algunas actividades para iniciar cada tema. En esta fase se busca sensibilizar y motivar a los estudiantes acerca de las ventajas de presentar de forma sintetizada y organizada la información de documentos académicos con ayuda de herramientas digitales.

Adquisición y organización del conocimiento

En la adquisición de conocimientos, la lectura es una actividad útil, por tanto, se solicita al estudiante, buscar en el libro de texto información respecto al tema de organizadores gráficos, tipos de aplicaciones disponibles para diseñarlo y los procedimientos para crearlo y compartirlo. También deben consultar los sitios de internet sugeridos en la sección de recursos. El producto sugerido es un reporte de lectura.

Procesamiento de la información.

En esta fase se busca que el estudiante procese la información adquirida, a través de actividades donde compare las ventajas y

desventajas de los diferentes tipos de aplicaciones que permiten crear organizadores gráficos.

Aplicación de la información.

En aplicación de la información, el estudiante debe ser capaz de evidenciar los conocimientos y habilidades desarrollados durante el proceso de aprendizaje, a través de la elaboración de ordenadores gráficos del tema de investigación seleccionado, el cual puede estar relacionado con cualquier asignatura del tercer semestre. Los productos sugeridos son los organizadores gráficos elaborados con las herramientas CmapTools, Cacao y Mindmeister incluyendo un informe escrito de su creación. De acuerdo a lo observado por el docente, interaccionará con los estudiantes a fin de realimentar y corregir algunas deficiencias que observe, conforme a los desempeños. De esta forma los estudiantes podrán mejorar su desempeño y hacer real una evaluación de tipo formativa. Es útil para el docente el apoyo que brindan los estudiantes al hacer una coevaluación con los integrantes del grupo, a fin de cumplir en tiempo y forma con los propósitos de la unidad.

Metacognición-autoevaluación.

En esta fase el estudiante autoevalúa lo aprendido a través de una reflexión escrita donde expresa la importancia y utilidad del diseño colaborativo de los organizadores gráficos mediante aplicaciones libres disponibles en Internet.

Evaluación / Calificación

Aspecto a evaluar	Evidencia	Instrumento	Ponderación
Participación en clase	Trabajo colaborativo, asistencia.	Guía de observación	10%
Subproductos	Reporte de lectura, tabla comparativa de los tipos de organizadores gráficos, informe escrito con organizadores gráficos con cada herramienta trabajada.	Lista de cotejo	50%
Producto Integrador de la Unidad	Mapa del sitio blog	Lista de cotejo	40%

Recursos y medios de apoyo didáctico

Bibliografía básica:

Recursos materiales: Computadora. Conexión a internet, libro de texto impreso o electrónico.

Recursos electrónicos:

- Aplicación Mindmeister: [Fecha de consulta: 2 junio 2015]. Disponible en: <<https://www.mindmeister.com/es> >
- Aplicación Cacao: [Fecha de consulta: 2 junio 2015]. Disponible en: <https://cacao.com/lang/es/>
- Tutorial: Mindmeister. [Fecha de consulta: 2 junio 2015]. Disponible en: <<http://www.mindmeister.com/Blog/tutorial-videos/>>

Unidad II		Diseño de videos	Horas
			20
Propósitos de la unidad		Crea y edita videos utilizando herramientas tecnológicas digitales para comunicar ideas e información considerando las características del contexto.	
Atributos de las competencias genéricas			
Atributo		Criterio de Aprendizaje	
4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas, de manera responsable y respetuosa.		<ul style="list-style-type: none"> Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación adecuadas para obtener y expresar información de manera responsable y respetuosa. 	
5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.		<ul style="list-style-type: none"> Utiliza las tecnologías de la información y comunicación en el procesamiento e interpretación de la información mediante el uso de herramientas digitales apropiadas. 	
7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.		<ul style="list-style-type: none"> Explica eventos particulares de su vida cotidiana, utilizando los aportes de distintos campos del conocimiento. 	
8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.		<ul style="list-style-type: none"> Comunica diferentes ideas y sentimientos con claridad y cordialidad, respetando los derechos y emociones de los demás. 	
Competencias disciplinares			
Área: Comunicación		Criterios de aprendizaje	
12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.		<ul style="list-style-type: none"> Produce materiales multimedia y utiliza herramientas digitales, de manera creativa, innovadora, responsable y pertinente. 	
Saberes			
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales-Valores	
<ul style="list-style-type: none"> Identifica la importancia de planificar un video. Identifica el área de trabajo y elementos que conforman las aplicaciones para creación y edición de videos. Identifica los métodos apropiados para crear y editar videos. 	<ul style="list-style-type: none"> Descarga videos. Captura pantallas. Graba audios. Reajusta el tamaño de videos. Planifica la información que incluirá en el video. Produce videos. Edita videos. Inserta elementos diversos en un video. Comparte y exporta videos. 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza la importancia del uso y planificación de videos para cubrir las necesidades comunicativas en su vida académica, personal y social. Asume una actitud responsable ante el uso de la información que comunica y comparte mediante videos. Demuestra creatividad en el diseño de videos. Colabora en equipos diversos. Respeto los derechos de autor de los videos descargados. 	

Contenidos

- 2.1 Elementos básicos para el diseño de videos
 - 2.1.1 Características
 - 2.1.2 Planeación de un video
- 2.2 Crea y edita videos
 - 2.2.1 Descripción de la herramienta
 - 2.2.2 Paneles
 - 2.2.3 Guion gráfico y escala del tiempo
 - 2.2.4 Importar video, imágenes y audio
 - 2.2.5 Recortar, reorganizar y copiar clips y videos
 - 2.2.6 Personaliza las transacciones, efectos y títulos
 - 2.2.7 Publicar y compartir la película
- 2.3 Crea, edita y publica videos en línea
 - 2.3.1 Ingresar/asociar cuenta
 - 2.3.2 Insertar elementos
 - 2.3.3 Cronología
 - 2.3.4 Crear videos
- 2.4 Manipula videos
 - 2.4.1 Descargar
 - 2.4.2 Convertir
 - 2.4.3 Capturar pantalla
 - 2.4.4 Reajustar
 - 2.4.5 Grabación de audio

Estrategias didácticas sugeridas

Como estrategia didáctica general de unidad, se utilizará la elaboración de un video de un tema específico de cualquier asignatura del tercer semestre. Por tanto, lo primero que se realiza es la selección del tema o problemática a trabajar. Posteriormente se planifican las ideas, define los objetivos que se pretende alcanzar con el video, y selecciona la herramienta de su preferencia. Por último, graba, edita y comparte el video.

Sensibilización-motivación-problematización

En la primera sesión se presenta el encuadre de la unidad y el plan de evaluación que incluye los elementos y ponderaciones a considerar. Para cada sesión y/o inicio de tema, es necesario la problematización contextualizada e indagar los conocimientos previos del estudiante (evaluación diagnóstica), a través de preguntas abiertas o cerradas, u otras técnicas como la de lluvia de ideas; el libro de texto será de gran ayuda, pues en él, se sugieren algunas actividades para iniciar cada tema. En esta fase se busca sensibilizar y motivar a los estudiantes acerca de las ventajas de expresar ideas a través de videos, con ayuda de herramientas digitales que permiten compartirlos en internet.

Adquisición y organización del conocimiento

En la adquisición de conocimientos, la lectura es una actividad útil, por tanto, se solicita al estudiante, buscar en el libro de texto información respecto al diseño de videos, tipos de aplicaciones disponibles para editarlo y los procedimientos para compartirlo en internet. También deben consultar los sitios de internet sugeridos en la sección de recursos. El producto sugerido es un reporte de lectura.

Procesamiento de la información.

En esta fase se busca que el estudiante procese la información adquirida, a través de actividades donde compare las ventajas y desventajas de los diferentes tipos de aplicaciones que permiten crear, editar y compartir videos.

Aplicación de la información.

En aplicación de la información, el estudiante debe ser capaz de evidenciar los conocimientos y habilidades desarrolladas durante el proceso de aprendizaje, a través de la creación y edición de videos del tema o problemática seleccionada, el cual puede estar relacionada con cualquier asignatura del tercer semestre. Como producto se sugiere la edición de un video pequeño con cada herramienta trabajada. Se recomienda sea evaluada de forma colaborativa. Con base al tema seleccionado, los estudiantes en equipos elaboran un Informe del procedimiento de búsqueda de información que siguieron para hacer la investigación.

Metacognición-autoevaluación.

En esta fase el estudiante autoevalúa lo aprendido a través de reflexionar la importancia y utilidad de la edición de videos mediante herramientas digitales y el publicarlo en Internet. El producto que se sugiere, es un informe escrito del video a producir, donde indique la aplicación seleccionada y justifique el por qué, e incluya la planificación de las ideas del tema seleccionado y la reflexión de la importancia y utilidad.

Evaluación / Calificación

Aspecto a evaluar	Evidencia	Instrumento	Ponderación
Participación en clase	Trabajo colaborativo, asistencia.	Guía de observación	10%
Subproductos	Reporte de lectura, tabla comparativa de los tipos de aplicaciones para crear videos, videos editados con cada herramienta trabajada. Informe escrito de avance del video.	Lista de cotejo	50%
Producto Integrador de la Unidad	Video contenido para el blog	Lista de cotejo	40%

Recursos y medios de apoyo didáctico

Bibliografía básica:

Recursos materiales: Computadora. Conexión a internet, libro de texto impreso o electrónico.

Recursos electrónicos:

- Aplicación: YouTube Editor [Fecha de consulta: 2 junio 2015]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/editor>>
- Tutorial: Movie Maker [Fecha de consulta: 2 junio 2015]. Disponible en: <<http://windows.microsoft.com/es-es/windows-vista/getting-started-with-windows-movie-maker>>

Unidad III	Diseño de Blog		Horas
Propósitos de la unidad	Diseña blogs como estrategia comunicativa mediante herramientas tecnológicas digitales para desarrollar su habilidad comunicativa.		
Atributos de las competencias genéricas			
Atributo	Criterio de Aprendizaje		
4.2 Aplica diversas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra, y los objetivos que persigue.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la funcionalidad de las estrategias comunicativas de acuerdo a las características del contexto y/o ámbito de aplicación. 		
4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas, de manera responsable y respetuosa.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación adecuadas para obtener y expresar información de manera responsable y respetuosa. 		
5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza las tecnologías de la información y comunicación en el procesamiento e interpretación de la información mediante el uso de herramientas digitales apropiadas. 		
8.1 Plantea problemas y ofrece alternativas de solución al desarrollar proyectos en equipos de trabajo, y define un curso de acción con pasos específicos.	<ul style="list-style-type: none"> Propone alternativas de solución a problemas diversos, mediante una participación responsable y creativa en equipos de trabajo. 		
Competencias disciplinares			
Área: Comunicación	Criterios de aprendizaje		
12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.	<ul style="list-style-type: none"> Produce materiales multimedia y utiliza herramientas digitales, de manera creativa, innovadora, responsable y pertinente. 		
Saberes			
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales-Valores	
<ul style="list-style-type: none"> Define qué es un Blog. Identifica los conceptos básicos relacionados con un Blog (categorías, entradas, etiquetas, temas, widgets, Plugins, etc.) Distingue los elementos del ambiente de trabajo del Blog. Identifica los elementos de trabajo con el escritorio de WordPress (añadir contenido, insertar entradas, apariencia, usuarios, 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza la información que introducirá en un Blog. Aplica las funciones básicas para estructurar un Blog (apariencia, búsquedas, Widgets, imágenes, texto, hipervínculos etc.) Maneja los métodos para insertar elementos textuales, interactivos y multimedia a las entradas. Crea post utilizando los elementos del 	<ul style="list-style-type: none"> Asume una actitud responsable en la elaboración de Blogs. Asume una actitud responsable en la selección de la información que utilizará en el Blog. Valora la importancia que tiene la planeación de un Blog. Solicita o brinda apoyo a sus compañeros sobre el manejo de los elementos necesarios para 	

etc.) <ul style="list-style-type: none"> Identifica los elementos para introducir al Blog y a los post, (elementos textuales y multimedia) Identifica las opciones para la optimización y mantenimiento de un Blog. Distingue los medios para publicar en internet. 	escritorio de WordPress insertando contenido en entradas, así como elementos multimedia y textuales. <ul style="list-style-type: none"> Desarrolla los pasos para el mantenimiento y optimización de un Blog. Maneja los métodos para publicar en internet. 	crear y administrar un Blog.
Contenidos		
3.1 Conociendo los blogs 3.1.1 Características 3.1.2 Conceptos básicos de administración 3.1.3 Obtener un Hosting 3.1.4 FTP para la trasmisión de datos 3.2 Crea un blog 3.2.1 El escritorio y herramientas 3.2.2 Configuración de un Blog 3.2.3 Personalizar mediante platillas 3.2.4 Crear una entrada 3.2.5 Categorías y etiquetas 3.2.6 Insertar y edita texto 3.2.7 Administración de entradas y comentarios 3.2.8 Usuarios 3.2.9 Plugins y Widgets		
Estrategias didácticas sugeridas		
<p>Como estrategia didáctica general de unidad, se utilizará la elaboración de un Blog de un tema específico de cualquier asignatura del tercer semestre. Por tanto, lo primero que se realiza es la selecciona la información que se compartirá en el Blog, definiendo los propósitos, temas o problemática de cualquier asignatura del tercer semestre a trabajar; también puede ser trabajado como portafolio de evidencias con los materiales multimedia elaborados durante todo el semestre. Por último, elabora el Blog.</p> <p>Sensibilización-motivación-problematización</p> <p>En la primera sesión se presenta el encuadre de la unidad y el plan de evaluación que incluye los elementos y ponderaciones a considerar. Para cada sesión y/o inicio de tema, es necesario la problematización contextualizada e indagar los conocimientos previos del estudiante (evaluación diagnóstica), a través de preguntas abiertas o cerradas, u otras técnicas como la de lluvia de ideas; el libro de texto será de gran ayuda pues en él se sugieren algunas actividades para iniciar cada tema. En esta fase se</p>		

busca sensibilizar y motivar a los estudiantes acerca de las ventajas de expresar ideas a través de videos, con ayuda de herramientas digitales que permiten compartirlos en internet.

Adquisición y organización del conocimiento

En la adquisición de conocimientos, la lectura es una actividad útil, por tanto, se solicita al estudiante, buscar en el libro de texto información respecto al diseño de Blogs, sus características, tipo de materiales que se pueden publicar y los procedimientos para publicarlo. También deben consultar los sitios de internet sugeridos en la sección de recursos. El producto sugerido es un reporte de lectura.

Procesamiento de la información.

En esta fase se busca que el estudiante procese la información adquirida, a través de actividades donde compare las características de los diferentes tipos de aplicaciones que permiten crear Blogs.

Aplicación de la información.

En aplicación de la información, el estudiante debe ser capaz de evidenciar los conocimientos y habilidades desarrollados durante el proceso de aprendizaje, a través de la creación del Blog considerando el propósito para el que lo crea. Como producto se sugiere un informe escrito con el avance del Blog, donde indique el propósito de su Blog y los materiales multimedia que publicará en él. De acuerdo a lo observado por el docente, interaccionará con los estudiantes a fin de realimentar y corregir algunas deficiencias que observe, conforme a los desempeños. De esta forma los estudiantes podrán mejorar su desempeño y hacer real una evaluación de tipo formativa. Es útil para el docente el apoyo que brindan los estudiantes al hacer una coevaluación con los integrantes del grupo, a fin de cumplir en tiempo y forma los propósitos de la unidad.

Metacognición-autoevaluación.

En esta fase el estudiante autoevalúa lo aprendido a través reflexionar la importancia y utilidad de los Blogs en su vida académica. Importante será solicitarle al estudiante que realice un comentario sobre su proceso de aprendizaje, que aprendió y que le hubiera gustado aprender.

Evaluación / Calificación			
Aspecto a evaluar	Evidencia	Instrumento	Ponderación
Participación en clase	Trabajo colaborativo, asistencia.	Guía de observación	10%
Subproductos	Reporte de lectura, tabla comparativa de los tipos de características y tipo de materiales que se pueden incluir en el Blog. Informe con el avance del Blog. Reflexión de la importancia y utilidad del Blog.	Lista de cotejo	50%
Producto integrador de unidad	Guía del administrador de blog	Lista de cotejo	40%
Recursos y medios de apoyo didáctico			
Bibliografía básica: Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Computadora, conexión a internet, libro de texto impreso o electrónico. Recursos electrónicos: <ul style="list-style-type: none"> • Tutorial: WordPress [Fecha de consulta: 5 junio 2015]. Disponible en: <http://ayudawp.com/manual-wordpresscom-para-principiantes/> 			

VIII. Orientaciones generales para la evaluación del curso

En un programa de estudios con enfoque por competencias, los elementos y procesos que intervienen en el acto educativo, recobran especial interés. Uno de estos procesos es la evaluación, una evaluación alineada con el enfoque, que sea objetiva, válida, confiable y significativa, tanto para el estudiante como para el docente. La evaluación permite identificar, qué se logró y qué falta por hacer y, sobre todo, en qué nos tenemos que concentrar para que los estudiantes puedan mejorar su desempeño. En otras palabras, la evaluación es una oportunidad de aprendizaje (Frade, 2008).

El docente debe ser consciente, que la evaluación del aprendizaje no es una actividad externa, ni un componente aislado del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino parte orgánica y condición endógena de dicho proceso; que está en estrecha relación con los elementos que lo integran: objetivos, contenido, métodos, formas de organización, entre otros. La evaluación debe ser un proceso continuo, que permita recabar evidencias pertinentes sobre el logro de los aprendizajes, para retroalimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar sus resultados. Asimismo, es necesario tener en cuenta la diversidad de formas y ritmos de aprendizaje de los alumnos, para considerar que las estrategias de evaluación atiendan los diferentes estilos de aprendizaje (SNB, 2009).

El principal objetivo de la evaluación es el de ayudar al profesor a comprender mejor lo que los estudiantes saben y, a tomar decisiones docentes significativas. Para cumplir sus funciones dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, el sistema de evaluación de aprendizajes para cada asignatura De Laboratorio de cómputo III incluye la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa.

Para esta asignatura, la evaluación es considerada en tres momentos: al inicio de cada unidad temática, se ha programado una actividad previa con fines de una evaluación diagnóstica, misma que permite tener indicios de conocimientos, valores, actitudes, debilidades y potencialidades de los estudiantes. Durante el desarrollo de la unidad temática, se incursiona en un proceso de evaluación formativa con fines de mejorar y/o profundizar donde sea factible hacerlo. En la última fase, se proponen actividades integradoras de unidad, con el propósito precisamente de integrar lo ya aprendido, aplicando una evaluación sumativa, ya que permite considerar el conjunto de evidencias del desempeño de acuerdo al aprendizaje (SNB, 2009).

Para evaluar formativamente a los estudiantes, es necesario tomar en cuenta los criterios e indicadores, con base en un instrumento para evaluar las competencias. Una rúbrica es el instrumento que define los criterios que utilizaremos para evaluar los productos. En ella, se describe claramente lo que observará el docente para llevar a cabo la evaluación. La rúbrica puede ser holística (a manera de lista de cotejo) o bien analítica o descriptiva, donde se incluyen los detalles sobre los cuales se evalúa cada punto e inclusive cada respuesta (Frade, 2008).

La práctica pedagógica orienta a una mayor participación y transparencia en la evaluación, por ello, en Laboratorio de cómputo III se impulsa la autoevaluación. Esta evaluación es la que realiza el estudiante a su propio desempeño, haciendo una valoración y reflexión de su actuación en el proceso de aprendizaje. También se fomenta la coevaluación, donde los alumnos valoran y realimentan lo que realizan sus compañeros de grupo. Otro tipo de evaluación de acuerdo al agente que la realiza es la heteroevaluación, esta sucede cuando el docente hace la valoración de los desempeños de los estudiantes, aportando elementos para la realimentación del proceso o la valoración final o sumativa (SNB, 2009).

Evaluación/calificación				
Aspecto a evaluar	Evidencia	Instrumento	Ponderación	Ponderación global
Unidad I				
Participación en clase	Trabajo colaborativo, asistencia.	Guía de observación	10%	15%
Subproductos	1. Reporte de lectura. 2. Tabla comparativa de los tipos de organizadores gráficos. 3. Informe escrito con organizadores gráficos con cada herramienta trabajada.	Lista de cotejo	50%	
Producto Integrador de la Unidad	Mapa del sitio blog	Lista de cotejo	40%	
Unidad II				
Participación en clase	Trabajo colaborativo, asistencia,	Guía de observación	10%	20%
Subproductos	1. Reporte de lectura. 2. Tabla comparativa de los tipos de aplicaciones para crear videos. 3. Videos editados con cada herramienta trabajada. 4. Informe escrito de avance del video.	Lista de cotejo	50%	
Producto Integrador de la Unidad	Video contenido para el blog	Lista de cotejo	40%	
Unidad III				
Participación en clase		Guía de observación	10%	25%
Subproductos	1. Reporte de lectura. 2. Tabla comparativa de los tipos de características y tipo de materiales que se pueden incluir en el Blog. 3. Informe con el avance del Blog. 4. Reflexión de la importancia y utilidad del Blog.	Lista de cotejo	50%	
Producto Integrador de la Unidad	Guía del administrador de blog	Lista de cotejo	40%	
Producto integrador del curso				
Evidencia	Blog			40%
Instrumento de evaluación	Lista de cotejo			

Descripción del producto Integrador del Curso

El producto integrador para la asignatura de Laboratorio de cómputo III, se propone la creación de un Blog, definiendo los propósitos, temas o problemática que aborden en cualquier asignatura del tercer semestre, también puede ser trabajado como portafolio de evidencias con los materiales multimedia elaborados durante todo el semestre: mapas conceptuales, videos, grabaciones.

Los elementos que debe tener el Blog son:

- Título del Blog
- Propósitos del Blog
- Introducción general sobre el tema seleccionado.
- Mapa conceptual
- Video
- Sitios externos para ampliar acerca del tema
- Reflexión: donde incluya la funcionalidad del Blog como estrategia comunicativa de acuerdo a las características del contexto y/o ámbito de aplicación en su vida personal y académica.
- Fuentes consultadas.

Bibliografía del curso

a) **Básica:** De Anda, C., Galaviz, N.R., López, Y.G., & Monzón, A.S. (2016). Laboratorio de cómputo III. México: Santillana.

b) Complementaria:

- Scott P. (2008). Manual de Microsoft Windows Movie Maker. McGraw-Hill.
- Williams, B. Damstra, D., Stern, H. (2013). *WordPress*. Diseño y desarrollo. Anaya Multimedia/Wrox.

Fuentes consultadas para elaborar el programa:

- Chan, M. y Tiburcio, A. (2002). Guía para elaboración de materiales educativos orientados al aprendizaje autogestivo. Documento de trabajo, Sistema de Universidad Virtual, Universidad de Guadalajara.
- DOF (2008). Acuerdo 444 por el que se establecen las competencias que constituyen el marco curricular común del Sistema Nacional de Bachillerato. México. DOF-SEP.
- DOF (2012). Acuerdo 656 por el que se reforma y adiciona el Acuerdo número 444 por el que se establecen las competencias que constituyen el marco curricular común del Sistema Nacional de Bachillerato, y se adiciona el diverso número 486 por el que se establecen las competencias disciplinares extendidas del bachillerato general. México. DOF-SEP.
- Frade, L. (2008). La evaluación por competencias. Laura Gloria Frade Rubio. México
- Marzano, R. y Pickering, D. J. (2005). Dimensiones del aprendizaje. Manual para el maestro. México. ITESO.
- SNB (2009). Acuerdo 8 del Comité Directivo del Sistema Nacional de Bachillerato. Orientaciones sobre la evaluación del aprendizaje bajo un enfoque de competencias.
- Tobón, S.; Pimienta, J. y García, J. (2011). Secuencias didácticas: Aprendizaje y evaluación de competencias. México DF. Pearson.

Anexos: Instrumento de evaluación

1. Instrumento de evaluación para el Aspecto I: participación en clase

Asignatura		Biología básica I	Aspecto	Participación en clase			Evidencia	Trabajo Colaborativo						
GUIA DE OBSERVACIÓN														
Unidades	Competencias	Criterios de aprendizaje	Indicadores	Valoración					Logros					
				Siempre	Regularmente	En pocas ocasiones	Nunca	Puntaje	Cumple		En desarrollo	No cumple		
									Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente		
3	8.1 Plantea problemas y ofrece alternativas de solución al desarrollar proyectos en equipos de trabajo, y define un curso de acción con pasos específicos.	Propone alternativas de solución a problemas diversos, mediante una participación responsable y creativa en equipos de trabajo.	Aporta elementos favorables y creativos para la solución de problemas											
2	8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.	Comunica diferentes ideas y sentimientos con claridad y cordialidad, respetando los derechos y emociones de los demás.	Escucha y opina de manera abierta y respetuosa.											
1	8.3 Asume una actitud constructiva al intervenir en equipos de trabajo, congruente con los conocimientos y habilidades que posee.	Trabaja en equipo compartiendo conocimientos y habilidades, de manera responsable.	Comparte sus conocimientos con los compañeros de equipo.											
Retroalimentación				Calificación					Acreditación					
									Acreditado		No acreditado			

2. Instrumento de evaluación para el Aspecto II: subproductos

Asignatura		Aspecto	Subproductos	Evidencia	Actividades/tareas
Lista de cotejo					
Unidad	No. Evidencia	Descripción (tarea)	Entrega		Entregas por unidad
			Sí (1)	No (0)	
1	1	Reporte de lectura.			
	2	Tabla comparativa de los tipos de organizadores gráficos.			
	3	Informe escrito con organizadores gráficos con cada herramienta trabajada.			
2	1	Reporte de lectura.			
	2	Tabla comparativa de los tipos de aplicaciones para crear videos.			
	3	Videos editados con cada herramienta trabajada.			
	4	Informe escrito de avance del video.			
3	1	Reporte de lectura.			
	2	Tabla comparativa de los tipos de características y tipo de materiales que se pueden incluir en el Blog.			
	3	Informe con el avance del Blog.			
	4	Reflexión de la importancia y utilidad del Blog			
Observaciones/comentarios				Total de entregas	

3. Instrumento de evaluación para el Aspecto 3: productos integradores de Unidad

Instrumento de evaluación unidad I

Asignatura	Laboratorio de cómputo I	Aspecto	Producto integrador de Unidad	Evidencia	Unidad I: Mapa del sitio blog				
Lista de cotejo									
Competencia Genérica Atributo	Criterios de aprendizaje	Indicadores	Sí (1)	No (0)	Puntos	Logro			
						Cumple		En desarrollo	No cumple
						Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
4.2 Aplica diversas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra, y los objetivos que persigue.	Reconoce la funcionalidad de las estrategias comunicativas de acuerdo a las características del contexto y/o ámbito de aplicación.	Identifica las estrategias comunicativas más pertinentes de acuerdo a las características del contexto.							
		Reconoce las características del contexto frente a una situación comunicativa							
		Reconoce la funcionalidad de las diferentes estrategias comunicativas.							
5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva en la búsqueda y adquisición de nuevos conocimientos.	Sigue instrucciones en forma reflexiva cumpliendo con los procedimientos	Sigue instrucciones de manera reflexiva al indagar sobre un tema.							
		Sigue instrucciones de acuerdo a los procedimientos establecidos.							
		Reflexiona los procedimientos para la comprensión y análisis							

		de situaciones reales, hipotéticas o formales.							
5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena ideas clave de la información estableciendo relaciones coherentes entre ellas.	Ordena de manera correcta las ideas clave de un texto.							
		Las ideas presentan una conexión adecuada con la idea previa y subsiguiente.							
		Ordena información de manera coherente estableciendo relación entre las ideas.							
12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.	Produce materiales multimedia y utiliza herramientas digitales, de manera creativa, innovadora, responsable y pertinente.	Produce mapas conceptuales con CmapTools.							
		Produce mapas conceptuales con la herramienta Cacao.							
		Produce mapas conceptuales con la herramienta Mindmeister.							
Retroalimentación		Calificación	Acreditación						
			Acreditado				No acreditado		

Instrumento de evaluación unidad II

Asignatura	Laboratorio de cómputo I	Aspecto	Producto integrador de Unidad			Evidencia	Unidad II: Video contenido del blog		
Lista de cotejo									
Competencia Genérica Atributo	Criterios de aprendizaje	Indicadores	Sí (1)	No (0)	Puntos	Logro			
						Cumple		En desarrollo	No cumple
						Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas, de manera responsable y respetuosa.	Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación adecuadas para obtener y expresar información de manera responsable y respetuosa.	Busca en Internet información útil de acuerdo a su relevancia y confiabilidad. Organiza información utilizando herramientas de las TIC. Expresa ideas de manera responsable y respetuosa mediante herramientas de las TIC.							
5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza las tecnologías de la información y comunicación en el procesamiento e interpretación de la información mediante el uso de herramientas digitales apropiadas.	Procesa información mediante el manejo de datos con herramientas de las TIC. Utiliza herramientas de las TIC para interpretar resultados mediante procedimientos establecidos. Publica productos/materiales elaborados con herramientas de las TIC.							
7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida	Explica eventos particulares de su vida cotidiana, utilizando los aportes de distintos campos del conocimiento.	Identifica eventos relacionados con los conocimientos de la disciplina. Explica eventos de su contexto, utilizando los aportes de distintos campos							

cotidiana.		del conocimiento							
		Explica eventos particulares de su vida cotidiana para ejemplificar los conocimientos adquiridos.							
12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.	Produce materiales multimedia y utiliza herramientas digitales, de manera creativa, innovadora, responsable y pertinente.	Diseña secuencias para contenido de videos.							
		Produce y edita videos mediante la herramienta Movie Maker.							
		Produce y edita videos mediante YouTube.							
Retroalimentación		Calificación	Acreditación						
			Acreditado				No acreditado		

Instrumento de evaluación unidad III

Asignatura	Laboratorio de cómputo I	Aspecto	Producto integrador de Unidad		Evidencia	Unidad III: Guía del administrador de blog			
Lista de cotejo									
Competencia Genérica Atributo	Criterios de aprendizaje	Indicadores	Sí (1)	No (0)	Puntos	Logro			
						Cumple		En desarrollo	No cumple
						Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
4.2 Aplica diversas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra, y los objetivos que persigue.	Reconoce la funcionalidad de las estrategias comunicativas de acuerdo a las características del contexto y/o ámbito de aplicación.	Identifica las estrategias comunicativas más pertinente de acuerdo a las características del contexto.							
		Reconoce las características del contexto frente a una situación comunicativa							
		Reconoce la funcionalidad de las diferentes estrategias comunicativas.							
4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas, de manera responsable y respetuosa.	Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación adecuadas para obtener y expresar información de manera responsable y respetuosa.	Busca en Internet información útil de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.							
		Organiza información utilizando herramientas de las TIC.							
		Expresa ideas de manera responsable y respetuosa mediante herramientas de las TIC.							
5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza las tecnologías de la información y comunicación en el procesamiento e interpretación	Procesa información mediante el manejo de datos con herramientas de las TIC.							
		Utiliza herramientas de las TIC para interpretar							

	de la información mediante el uso de herramientas digitales apropiadas.	resultados mediante procedimientos establecidos.							
		Publica productos/materiales elaborados con herramientas de las TIC.							
12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.	Produce materiales multimedia y utiliza herramientas digitales, de manera creativa, innovadora, responsable y pertinente.	Utiliza las tecnologías para consultar información de las características de los Blogs.							
		Diseña secuencia de contenido para un blog							
		Crea blogs en WordPress.							
Retroalimentación		Calificación	Acreditación						
			Acreditado				No acreditado		

4. Instrumento de evaluación para producto integrador del curso

Asignatura	Laboratorio de cómputo I	Aspecto	Producto integrador del curso		Evidencia	Blog			
Lista de cotejo									
Competencia Genérica Atributo	Criterios de aprendizaje	Indicadores	Sí (1)	No (0)	Puntos	Logro			
						Cumple		En desarrollo	No cumple
						Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
4.2 Aplica diversas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra, y los objetivos que persigue.	Reconoce la funcionalidad de las estrategias comunicativas de acuerdo a las características del contexto y/o ámbito de aplicación.	Identifica las estrategias comunicativas más pertinentes de acuerdo a las características del contexto.							
		Reconoce las características del contexto frente a una situación comunicativa							
		Reconoce la funcionalidad de las diferentes estrategias comunicativas.							
4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas, de manera responsable y respetuosa.	Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación adecuadas para obtener y expresar información de manera responsable y respetuosa.	Busca en Internet información útil de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.							
		Organiza información utilizando herramientas de las TIC.							
		Expresa ideas de manera responsable y respetuosa mediante herramientas de las TIC.							
5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza las tecnologías de la información y comunicación en el procesamiento e interpretación de la información mediante el uso de herramientas	Procesa información mediante el manejo de datos con herramientas de las TIC.							
		Utiliza herramientas de las TIC para interpretar resultados mediante procedimientos establecidos.							

	digitales apropiadas.	Publica productos/materiales elaborados con herramientas de las TIC.							
CD-12 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.	Produce materiales multimedia y utiliza herramientas digitales, de manera creativa, innovadora, responsable y pertinente.	Crea organizadores gráficos colaborativos mediante la herramienta Cacao.							
		Crea y edita videos mediante herramientas Movie Maker.							
		Crea un Blog mediante la herramienta WordPress.							