

PROGRAMA DE CURSO

1. Datos de identificación

CENTRO DE EDUCACIÓN MEDIA	Departamento: Matemáticas y Física.	
BACHILLERATO CURRÍCULO 2018	Área Académica: Computación	
	Nombre de la materia: Manejo de Sistemas de Información.	Tipo de materia: Básica
	Clave de la materia: 26810	Modalidad en que se imparte: Presencial
	Créditos: 6	Área Curricular: Comunicación
	Total de horas: 80	
	Semestre: Segundo	
	Periodo en que se imparte: Enero-junio	Nivel de complejidad: 2
	Validado por la academia de: Computación	Fecha de validación del programa: Diciembre 2018

2. Fundamentación

Teniendo como referencia el actual desarrollo económico, político, social, tecnológico y cultural de México, nos encontramos inmersos dentro de un mundo globalizado en el cual las redes de información y comunicación juegan un papel muy importante en todos los ámbitos de la vida, por lo que los jóvenes necesitan, no sólo manejar eficientemente estas herramientas, sino integrar elementos como los aprendizajes claves, contenidos específicos y aprendizajes esperados, para optimizarlos en su provecho de manera que constituyan verdaderos recursos de apoyo tanto para su formación como para su desenvolvimiento en la sociedad. Cuando hablamos de un uso adecuado nos referimos también al uso crítico y racional de este tipo de herramientas. Sabemos que un rasgo de los jóvenes actuales es una tendencia al sobre uso, muchas veces acrítico, de este tipo tecnologías, los jóvenes se encuentran absortos en interacciones en redes sociales virtuales. En ocasiones, incluso, mostrando desenfado y apatía por aspectos o situaciones que les implica un esfuerzo como los deberes escolares, así como el cumplimiento de normas sociales y familiares.

Por esta razón es importante que apoyemos a los estudiantes en la construcción de una comprensión más crítica y ética sobre el uso de este tipo de tecnologías, así como en el uso eficiente de las mismas de manera que les apoye tanto en su vida académica, familiar, social y cotidiana; Por tanto, la el propósito de la materia de Manejo de Sistemas de Información es aportar a que los estudiantes de bachillerato del segundo semestre reconozcan y hagan un uso adecuado y creativo de estos recursos tecnológicos de vanguardia para comunicarse de manera eficiente, asumiendo una visión reflexiva y ética en su utilización como ciudadano digital.

El nivel de complejidad 2 en el que se trabajan las experiencias, supone el logro de las correspondientes a la materia de uso de las Tecnologías de Información y la Comunicación logrando por parte del estudiante un mayor grado de independencia en su aprendizaje, lo cual ayuda en todas las asignaturas del plan de estudio, ya que

mantiene una concordancia transversal en el trabajo interdisciplinario, y así se logre facilitar seguir con su vida personal, académica se le facilite el acceso a la educación superior.

3. Competencias a desarrollar

Competencias Genéricas

CG4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

CG5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

CG6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.

6.1 Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo con su relevancia y confiabilidad.

CG7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.

7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.

7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.

7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.

CG9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.

9.4 Contribuye a alcanzar el equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad.

9.6 Advierte que los fenómenos que se desarrollan en los ámbitos local, nacional e internacional ocurren dentro de un contexto global independiente.

CG10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.

10.1 Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático de igualdad de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación.

10.3 Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional.

Competencias Disciplinares de Comunicación

CDC1. Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.

CDC2. Evalúa un texto mediante la comparación de su contenido con el de otros, en función de sus conocimientos previos y nuevos.

CDC3. Plantea supuestos sobre los fenómenos naturales y culturales de su entorno con base en la consulta de diversas fuentes.

CDC8. Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo en su vida cotidiana y académica.

CDC9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.

CDC12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: El manejo responsable de la información

El propósito de esta unidad es que el alumno asuma una postura ética y crítica en la interacción en redes sociales para el manejo responsable de la información.

Horas: 20

No. de la competencia genérica, disciplinar básica y disciplinar extendida (si es el caso)	Contenido central	Contenidos Específicos.			Aprendizaje Esperado
		Contenido declarativo	Contenido procedimental	Contenido actitudinal	
CG 4 4.5 CG 5 5.6 CG 6 6.1 CG 7 7.1 7.2 7.3 CG 10 10.1 10.3 CDC1 CDC2 CDC 3 CDC 9 CDC12	El manejo responsable de la información.	La generación, uso y aprovechamiento responsable de la información para el aprendizaje. La comunicación y las relaciones interpersonales. El uso de la computación en la nube.	Cómo interactúo con la información Comportamiento digital: ciudadanía e identidad digital, la huella digital, la privacidad digital, la prevención del ciberbullying y del sexting.	Asume una postura reflexiva y ética frente al uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.	Muestra la relevancia de discriminar información en la actualidad a través de la elaboración, presentación y argumentación de su postura ante el grupo. Aprecia, reconoce, comprende la importancia y deduce las consecuencias de interactuar en red, a través de la valoración de un caso concreto.

UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: Las redes de aprendizaje.

El propósito de esta unidad es que el estudiante desarrolle el trabajo colaborativo con la finalidad de construir redes de aprendizaje en temas de interés.

Horas: 20

No. de la competencia genérica, disciplinar básica y disciplinar extendida (si es el caso)	Contenido central	Contenidos Específicos.			Aprendizaje Esperado
		Contenido declarativo	Contenido procedimental	Contenido actitudinal	
CG 4 4.5 CG 5	El trabajo colaborativo en el aula como base para la integración de la	La integración de la comunidad de aprendizaje.	El uso de la tecnología para el aprendizaje.	Usa adecuada y creativamente recursos tecnológicos de vanguardia	Emplea herramientas que le permitan extraer y procesar información para

5.6 CG 6 6.1 CG 7 7.3 CG 9 9.4 9.6 CDC1 CDC2 CDC12	comunidad de aprendizaje. El aprendizaje e innovación. En y desde la red.	La contextualización de la comunidad de aprendizaje a partir de los intereses y experiencias académicas de los estudiantes. El aprendizaje en red.	La construcción de redes para el aprendizaje. Aprender a configurar entornos digitales para obtener una mejora en los aprendizajes.	para comunicarse efectivamente. Toma conciencia y regula sus procesos de aprendizaje Hace uso eficiente de las metodologías para el estudio y la elaboración de trabajos académicos	la construcción de una red de aprendizaje sobre un tema de su interés.
UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: Programar para aprender.					
El propósito de esta unidad es desarrollar los elementos de la lógica de programación enfocados a la solución de problemas de la vida cotidiana.					Horas: 40
No. de la competencia genérica, disciplinar básica y disciplinar extendida (si es el caso)	Contenido central	Contenidos Específicos.			Aprendizaje Esperado
		Contenido declarativo	Contenido procedimental	Contenido actitudinal	
CG 5 5.6 CDC 8 CDC 12	Programar para aprender.	La creación de contenidos para el aprendizaje. El uso de la tecnología como práctica habilitadora de aprendizajes en red.	¿Qué es programación? Elementos básicos de la programación. Diseño de aplicaciones para aprender.	Reconoce suficiente y adecuadamente los recursos propios de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación Usa adecuada y creativamente recursos tecnológicos de vanguardia para comunicarse efectivamente.	Utiliza los elementos básicos de la programación para la elaboración de aplicaciones que resuelvan problemas cotidianos o intereses personales. Examina las limitaciones y aportaciones de la aplicación. Busca alternativas de otras aplicaciones para abordar el tema seleccionado.

4. Metodología de enseñanza

Este curso se desarrolla en modalidad presencial en cinco horas a la semana, comprendidas en un período de un semestre por lo que, en condiciones normales, se cuenta con un total de 80 sesiones.

El enfoque del curso supone el manejo integral de las competencias, de manera que, a propósito del desarrollo del ámbito conceptual, se trabajen las ubicadas en los ámbitos discursivo, de la acción y la reflexión. Para ello, se hará uso de métodos activos como el aprendizaje basado en problemas, método de proyecto, el método de caso y las prácticas de laboratorio. No se descarta la posibilidad de incluir otros métodos o técnicas didácticas que el profesor considere en su momento, de acuerdo con las circunstancias y/o características del grupo.

La organización del trabajo, por parte de los estudiantes, se realizará tanto en forma individual como por equipos, favoreciendo así el auto-aprendizaje y el trabajo colaborativo que supone las experiencias de aprendizaje.

El profesor fungirá como guía para facilitar y orientar el desarrollo y el mejoramiento de las evidencias de aprendizaje que producirán los estudiantes. Además, el profesor brindará una retroalimentación permanente, grupal y/o individual, según sea el caso, con la finalidad de fomentar en los estudiantes los desempeños requeridos, así como el ambiente de aprendizaje, para el desarrollo de las distintas sub-competencias del programa.

Mediante el uso y manejo del sitio aula virtual de la Plataforma educativa institucional, ámbito académico, <http://ambitoacademico.uaa.mx/>, los estudiantes podrán tener acceso al curso, es decir, a las actividades, los materiales y recursos diseñados especialmente para ellos, así como para la entrega de sus evidencias. También contarán con un repositorio en la nube OneDrive en donde podrán respaldar tanto sus evidencias como documentos personales).

Cada uno de los estudiantes usa su cuenta institucional que consta de su `al+id+@+edu.uaa.mx` con la cual tendrá acceso a todos los servicios que Microsoft Office365 ofrece de manera gratuita y en línea, así como la Plataforma educativa institucional ámbito académico en su sitio de aula virtual.

La responsabilidad es un valor esencial en el estudiante, quien tiene un rol reflexivo y dinámico, capaz de generar su propio aprendizaje, de manera que potencie capacidades y el logro de los saberes esperados.

5. Evaluación de Competencias

Los tipos de evaluación que se emplearán durante este curso serán de tipo parcial y final como lo marca por normatividad el plan de estudios. Las cuales a su vez se desglosan en diagnóstica, procesual de manera continua y sumativa; dentro de las cuales se favorecerá la auto-evaluación y la co-evaluación utilizando instrumentos de evaluación pertinentes para las experiencias de aprendizaje planeadas para el curso.

Sobre la evaluación diagnóstica: Esta se realizará al principio de cada unidad, con el propósito de contar con una perspectiva acerca del reconocimiento, uso y postura sobre redes, internet y hoja de cálculo, mediante distintos instrumentos elaborados especialmente para ello.

Sobre la evaluación procesual continua: Esta estará presente durante el desarrollo del curso ya que con cada experiencia de aprendizaje se obtendrá evidencia tanto de desempeño como de producción.

Sobre la evaluación sumativa: Se estará aplicando al final de cada unidad con el propósito de integrar con evidencias de desempeño y producción el grado de dominio mediante distintos instrumentos y metodologías consideradas para cada unidad todas ellas permeadas por las competencias disciplinares.

Las evidencias que mostrarán el nivel de dominio de las competencias serán de desempeño y de producción.

Las ponderaciones serán asignadas a las evidencias conforme al sistema de calificación institucional, es decir en números enteros y que permitan la asignación de puntajes.

Los criterios particulares para este curso estarán dados en porcentajes y además se muestra su distribución más adelante.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (DESEMPEÑO Y/O PRODUCCIONES) (PRODUCTOS ESPERADOS)	COMPETENCIA		PONDERACIÓN
		GENÉRICA	DISCIPLINAR	(%)
<p>Expone de manera clara sus ideas. La forma en la que presenta la información mantiene la atención del espectador.</p> <p>Cumple con las reglas de redacción, sintaxis, ortografía y puntuación.</p> <p>La información que presenta, así como los procedimientos son pertinentes y corresponden a los elementos solicitados. Atiende a las indicaciones para entregar la actividad. Utiliza correctamente el espacio destinado para su entrega y lo hace dentro de los tiempos estipulados y con la nomenclatura solicitada.</p> <p>Emplea un recurso tecnológico que incluye la información solicitada de manera clara y concisa sobre el tema.</p> <p>Incluye las fuentes de la información consultada en estilo APA 6ta edición.</p>	<p>La elaboración de un recurso tecnológico para publicarlo en la web, la presentación del recurso, se describe la relevancia de discriminar información y valorar los riesgos de interactuar en internet en base a un caso concreto.</p> <p>Seguimiento del portafolio de evidencias.</p>	<p>CG 4 4.5 CG 5 5.6 CG 6 6.1 CG 7 7.1 7.2 7.3 CG 10 10.1 10.3</p>	<p>CDC1 CDC2 CDC 9 CDC12</p>	30%
<p>Emplea herramientas que le permitan extraer y procesar información para la construcción de una red de aprendizaje sobre un tema de su interés.</p> <p>Incluye las fuentes de la información consultada. En formato APA 6ta. edición.</p> <p>Atiende a las indicaciones para entregar la actividad.</p> <p>Utiliza correctamente el espacio destinado para su entrega y lo hace dentro de los tiempos estipulados y con la nomenclatura solicitada.</p> <p>Emplea la tecnología para la creación de una red de trabajo colaborativo.</p>	<p>La creación de una red de trabajo colaborativo (PLE) que documente las necesidades de aprendizaje de diversas personas o grupos en su comunidad, considerando las características específicas de éstos.</p> <p>Seguimiento del portafolio de evidencias.</p>	<p>CG 4 4.5 CG 5 5.6 CG 6 6.1 CG 7 7.3 CG 9 9.4 9.6</p>	<p>CDC1 CDC2 CDC12</p>	30%

<p>Utiliza los elementos básicos de la lógica de programación para la elaboración de aplicaciones que resuelvan problemas cotidianos.</p> <p>Cumple con las reglas de redacción, sintaxis, ortografía y puntuación de la lógica de programación.</p> <p>Incluye las fuentes de la información consultada. En estilo APA 6ta. edición.</p>	<p>ABP. Resolución de un problema de la vida con la estructura lineal y gráfica mediante la lógica de programación.</p> <p>Portafolio de evidencias.</p>	<p>CG 5 5.6</p>	<p>CDC 8 CDC 12</p>	<p>40%</p>
			TOTAL	100%

6. Cronograma de programa de materia.

Mes/Periodo de la semana	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Enero				UNIDAD 1
Mes/Periodo de la semana	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8
Febrero	UNIDAD 1	UNIDAD 1	UNIDAD 1	Evaluación 1
Mes/Periodo de la semana	Semana 9	Semana 10	Semana 11	Semana 12
Marzo	UNIDAD 2	UNIDAD 2	UNIDAD 2	UNIDAD 2
Mes/Periodo de la semana	Semana 13	Semana 14	Semana 15	Semana 16
Abril	Evaluación 2	UNIDAD 3	UNIDAD 3/Periodo vacacional	UNIDAD 3/Periodo vacacional
Mes/Periodo de la semana	Semana 17	Semana 18	Semana 19	Semana 20
Mayo	UNIDAD 3	UNIDAD 3	UNIDAD 3	UNIDAD 3
Mes/Periodo de la semana	Semana 21	Semana 22	Semana 23	Semana 24
Junio	UNIDAD 3	UNIDAD 3	Evaluación 3	

7. Fuentes de consulta.

1) Básicas.

- a) Pérez Martínez María Josefina. (2010). Informática I Un enfoque basado en competencias. México D.F. Editorial Alfaomega.
- b) Vasconcelos Santillán Jorge. (2017). Informática. México, D. F. Editorial Patria.

2) Complementarias.

- a) Bibliográficas.

Elaborado por: Comité de Diseño y/o Rediseño.

Revisado por: Comité de Diseño y/o Rediseño.

Aprobado por: Comisión Ejecutiva del C. Académico.

Código: DO-AE-FO-07

Actualización: 00

Emisión: 12/04/18

(1) Elizondo, C. R. A. (2016). Informática 2 (2a. ed.). Recuperado de <https://ebookcentral.proquest>. Disponible en biblioteca digital de la UAA (Ebook).

b) Linkográficas.

- (1) Universidad Complutense. (17 de enero de 2016). YouTube. Obtenido de Informática para principiantes - Virus: <https://www.youtube.com/watch?v=mWc6lQzIBVE>
- (2) Universidad Complutense. (17 de enero de 2016). YouTube. Obtenido de Informática para principiantes - Cookies: https://www.youtube.com/watch?v=L1Cx9pD_7Ns
- (3) INAIMEXICO. (20 de septiembre de 2016). Pantallas Amigas. Obtenido de Pensar antes de sextear: <http://www.pensarantesdesextear.mx/prevencion-10-razones-no-sexting/>
- (4) Pantallas Amigas. <http://www.pantallasamigas.net/> (Ultimo acceso: 26/07/2018).
- (5) Universidad de Murcia. (2012). Tv.um.es. Obtenido de PLE's: <http://tv.um.es/video?id=39601>
- (6) Unity. <https://unity3d.com/es>