



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Departamento de Bachillerato General

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA MATERIA  
**INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**

PRIMER SEMESTRE

AGOSTO DE 2009



## CONTENIDO

**CÉDULA 1 PRESENTACIÓN**

**CÉDULA 2 INTRODUCCIÓN**

**CÉDULA 3 MAPA CONCEPTUAL DE INTEGRACIÓN**

**CÉDULA 4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL**

**CÉDULA 5 DESARROLLO GLOBAL UNIDAD I**

**CÉDULA 5.1 CADENA DE COMPETENCIAS EN UNIDADES TEMÁTICAS**

**CÉDULA 5.2 ESTRUCTURA RETICULAR**

**CÉDULA 5.3 ACTIVIDAD DIDÁCTICA POR COMPETENCIAS**

**CÉDULA 5.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**

**CÉDULA 5.5 CARGA HORARIA**

**CÉDULA 6 DESARROLLO GLOBAL UNIDAD II**

**CÉDULA 6.1 CADENA DE COMPETENCIAS EN UNIDADES TEMÁTICAS**

**CÉDULA 6.2 ESTRUCTURA RETICULAR**

**CÉDULA 6.3 ACTIVIDAD DIDÁCTICA POR COMPETENCIAS**

**CÉDULA 6.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**

**CÉDULA 6.5 CARGA HORARIA**

**CÉDULA 7 DESARROLLO GLOBAL UNIDAD III**

**CÉDULA 7.1 CADENA DE COMPETENCIAS EN UNIDADES TEMÁTICAS**

**CÉDULA 7.2 ESTRUCTURA RETICULAR**

**CÉDULA 7.3 ACTIVIDAD DIDÁCTICA POR COMPETENCIAS**

**CÉDULA 7.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**

**CÉDULA 7.5 CARGA HORARIA**

**CÉDULA 8 SEÑALAMIENTO EJEMPLAR DE UN CASO**

**CÉDULA 9 MODELO DE VALORACIÓN POR RÚBRICAS**

**CÉDULA 10 TERMINOLOGÍA**

**CÉDULA 11 FUENTES DE CONSULTA**

## CÉDULA 1 PRESENTACIÓN

### CAMPO DISCIPLINAR: MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO

La humanidad ha experimentado diversas transformaciones desde su aparición sobre la faz de la tierra, iniciando en la prehistoria con la evolución del habla y la agrícola, posteriormente se experimentó la revolución urbana y la industrial; todo ello como consecuencia de los avances científicos y tecnológicos acumulados por la cultura humana y de los cambios de pensamiento que con ellos fueron presentándose y que como consecuencia fueron dando pie a la creación de nuevos tipos de sociedades, influyendo de manera trascendente en la conformación de la economía y la organización política y social de las mismas.

La ráfaga de cambios científicos y tecnológicos que se han suscitado en los últimos años, ha dado paso a un nuevo entorno económico mundial, vinculando a los países del mundo entre sí por el intercambio de información, dando lugar a la revolución de la comunicación, siendo ésta génesis de la “Sociedad de la Información y el Conocimiento”, naciendo así una nueva era de competencia mundial en la que el individuo tendrá que exponer una amplia gama de conocimientos y habilidades que lo lleven a la conquista de los grandes retos que este mundo globalizado le imponga.

Por ello, los sistemas educativos enfrentan el desafío de transformar el plan de estudios y el proceso de enseñanza y de aprendizaje para brindar a los estudiantes del nivel medio superior las habilidades que le permitan funcionar de manera efectiva en un entorno dinámico, rico en información y en constante cambio en la vida política, social y económica de las naciones.

Hoy en día, las nuevas tecnologías constituyen un desafío a los conceptos tradicionales de enseñanza y así mismo del de aprendizaje, puesto que redefinen el modo en que profesores y estudiantes acceden al conocimiento, y por ello tienen la capacidad de transformar radicalmente estos procesos.

Sin lugar a duda debe plantearse como meta transformar este paradigma educativo con la intención de que el estudiante se sienta motivado, comprometido y asuma con mayor responsabilidad sus acciones y actividades de conocimiento, permitiéndose ser competitivo a través de la diversificación de contenidos y métodos de estudio, promoviendo en él, la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de la información.

Este terreno educativo estará enfocado primordialmente en propiciar el desarrollo de la creatividad y el pensamiento lógico y crítico de los estudiantes para que puedan argumentar y estructurar mejor sus ideas y razonamientos entorno a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), tomando como punto medular a la Informática y a la Computación.

## CÉDULA 1.1 PRESENTACIÓN

### CAMPO DISCIPLINAR: MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO

Desde los inicios de las primeras computadoras el hombre ha soñado con máquinas con inteligencia artificial que puedan tomar decisiones para solucionar problemas de forma autónoma, y aunque existen grandes avances científicos y tecnológicos, esto sigue siendo todavía un sueño que se espera en un futuro se logre alcanzar, comenzando con un mundo digital que engaña a los sentidos y a la mente o un guante virtual que hace sentir que se está tocando agua, barro o miel. La percepción y comprensión de un objeto de información, ya sea un texto, un cuadro, una fórmula o un programa de computación, cambia drásticamente según cómo sea su representación visual.

Todo evoluciona al paso del tiempo, unos elementos sustituyen a otros, como fue la aparición de las primeras computadoras donde los componentes que se utilizaron fueron muy robustos y lentos; y que conforme a las necesidades que surgieron en el momento tuvieron que ser desplazados por otros de fácil manejo y con mejor funcionalidad; los creadores de esas primeras máquinas nunca imaginaron el impacto que causarían en la vida y desarrollo de una comunidad humana y las aplicaciones que éstas tendrían en la vida cotidiana del hombre moderno. Un hombre en constante competencia con sus congéneres y consigo mismo, un ser analítico, reflexivo y crítico del momento histórico social que le ha tocado vivir; hábil y conocedor en el manejo de la tecnología de la información.

Lo plasmado anteriormente viene a consolidar la forma en que se tiene que comprender a la computación, para adaptarse a los requisitos del desarrollo histórico, la cobertura del área y el acunamiento de las líneas principales del currículo escolar, con esta visión se construye el campo disciplinar llamado: **Matemáticas y Razonamiento Complejo**, que contempla la capacidad que tienen los estudiantes para analizar, razonar y transmitir ideas de un modo efectivo al interpretar, crear y manipular información por medio del uso de la tecnología. Dentro de este campo se encuentran las Tecnologías de Información y Comunicación. Siendo éstas, ejemplo de que no basta que el profesor sea docto o erudito de la materia, es necesario convertirse en arquitectos de la didáctica, teniendo de manera clara y explícita cuales son los principios que fundamenten y contextualicen de forma real a la práctica docente. Entiéndase por situación o contexto reales a todos aquellos problemas a los que se enfrenta un estudiante, que no sean ejercicios de los libros de texto. Si no contextos como:

- Situación personal
- Situación educación profesional
- Situación pública
- Situación científica

## CÉDULA 1.2 PRESENTACIÓN

### CAMPO DISCIPLINAR: MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO

Es decir, el estudiante utilizara sus habilidades para ir más allá de lo que conoce, de recuperar la información y de fijar el aprendizaje para poder resolver problemas que tengan que ver con el manejo de la información ; de tal manera que el docente maneje contenidos tanto teóricos como prácticos.

El campo disciplinar se desdobla en asignaturas y materias, en las cuales los contenidos y competencias se relacionan transversalmente como se muestra en la siguiente tabla integral.

CAMPO DISCIPLINAR	ASIGNATURA	MATERIA
Matemáticas Y Razonamiento Complejo.	Pensamiento numérico y algebraico.	- Pensamiento numérico y algebraico. - Pensamiento algebraico y de funciones.
	Pensamiento lógico matemático.	- Razonamiento complejo.
	Pensamiento de relaciones y espacio.	- Pensamiento Trigonométrico. - Pensamiento Geométrico analítico.
	Pensamiento matemático avanzado.	- Pensamiento del Cálculo diferencial. - Pensamiento del Cálculo integral.
	Pensamiento lógico e incertidumbre.	- Probabilidad y estadística dinámica.
	Tecnologías de la información y comunicación	- Informática y computación I, II, III y IV (B. G.). - Informática y computación I, II y III (B. T.).

La materia de Informática y Computación será el eje transversal entre las anteriores que permite llegar a un pensamiento de excelencia, sustentado en hábitos regulares, que fortalezcan habilidades y competencias computacionales en el siguiente sentido:

- Estrategias didácticas que permitan la manipulación de datos mediante la Hoja electrónica.
- Estrategias didácticas que sustenten la utilidad de un gestor de base de datos.

## CÉDULA 1.3 PRESENTACIÓN

### CAMPO DISCIPLINAR: MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO

Las competencias básicas se refieren al dominio, por parte del estudiante, de los conocimientos, habilidades, valores, actitudes que son indispensables tanto para la comprensión del discurso de la ciencia, las humanidades y tecnología como para su aplicación en la solución de los problemas de su vida escolar, laboral, cotidiana y científica, por lo que deben ser comunes a todos los bachilleres del país.

En este campo disciplinar existe la relación con las materias que la conforman para que se visualice la estructura en cada uno de sus niveles.

- A nivel macro- retícula con los cinco campos disciplinares .
- A nivel meso- retícula con los campos- asignatura.
- A nivel micro-retícula con las zonas campos- asignaturas- materia.

Para desarrollar las competencias antes mencionadas tenemos que partir de los procesos informáticos es decir, de cómo se automatizan procesos que involucran información, las destrezas que se activan para el uso y manejo del software. Por lo que las acciones encaminadas a fortalecer una de estas líneas tendrán que ser evaluadas y valoradas de manera conjunta, ya sean los contenidos o valores que se pretende desarrollar en el estudiante de una manera integral.

## CÉDULA 2 INTRODUCCIÓN

### MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

Una de las grandes necesidades que en materia educativa ha tenido nuestro país fue y es la contextualización de la educación acorde al momento sociocultural que viven los estudiantes de los diferentes niveles que conforman el sistema educativo nacional. Niños y jóvenes un tanto alejados de la realidad social que les toca vivir y para la cual no han sido preparados, educandos que constantemente viven con la incógnita de ¿para qué ir a una institución educativa?, titubeantes ante los problemas cotidianos, dependientes de las expectativas de terceras personas y muy pocas veces constructores de su propio destino.

La sociedad moderna necesita de ciudadanos educados capacitados para tomar decisiones y ponerlas en práctica en un mundo en constante cambio, más independientes, responsables y menos supeditados al cumplimiento rutinario de órdenes. Para prosperar, e incluso a veces para sobrevivir, los individuos deben estar preparados para tomar decisiones acertadas en situaciones nuevas e inesperadas. Sobre todo, conscientes de que se necesita continuar aprendiendo a lo largo de toda la vida si no se quiere estar aislado de ese mundo científico, social y tecnológico que se encuentra en constante transformación. Los individuos suelen utilizar las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) para su crecimiento personal, para crear o recrearse, consumir y hacer dinero, pero es importante que también estén capacitados para analizar la información de los medios de comunicación con un pensamiento crítico, analítico y reflexivo para hacer uso productivo de la tecnología.

Pueden utilizarse las herramientas digitales para aclarar la visión interna del mundo exterior, así como para mejorar la habilidad de manejar el espacio y el tiempo, a la vez que se utiliza una computadora personal (una máquina que trabaja en permanente contacto con el hombre). Es de suma importancia que exista una buena coordinación entre el cuerpo humano, los sentidos y la máquina para el uso efectivo de las TIC. Esta coordinación se asemeja a la necesaria para utilizar muchos otros implementos, como las herramientas de los artesanos, los muebles, los lentes y muchos otros objetos materiales que se utilizan en la vida cotidiana.

En la educación técnico-profesional, los conocimientos y las habilidades fundamentales no se transmiten a través de una clase en la que el profesor se encuentra en una posición de autoridad, sino por medio de la interacción entre el maestro y el estudiante donde se pretende formar individuos más inteligentes para dominar y trabajar con máquinas más inteligentes, esto es:

1. La economía postindustrial, a la que llaman economía de la mente, y la sociedad mundial dependen de máquinas inteligentes y de una fuerza laboral inteligente capacitada para utilizar tecnologías avanzadas de forma competente.
2. La formación y la adquisición de nuevas habilidades son parte integral de un proceso de aprendizaje a lo largo de toda la vida.
3. Es necesario que la formación académica de los estudiantes, la educación técnico-profesional y el trabajo estén interrelacionados.

## CÉDULA 2.1 INTRODUCCIÓN

### MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

Pensando en ello, se han contemplado los conocimientos pertinentes que lleven a los estudiantes a alcanzar las competencias requeridas para la comprensión y uso correcto de las TIC. Estos contenidos se dosificaron en tres unidades con las que los jóvenes del nivel medio superior podrán acercarse a contenidos programáticos como: Introducción a las tecnologías de la información y comunicación donde el estudiante analiza, interpreta y describe conceptos y terminología básica manejada en las TIC haciendo uso del equipo de cómputo, insumos, y herramientas, atendiendo las medidas de seguridad para conservar, y acondicionar el equipo de trabajo. En la unidad II el estudiante identifica y establece la configuración del Hardware, el ambiente de trabajo, administra archivos y directorios. En la unidad III el estudiante desarrolla su destreza en el uso de una aplicación de procesador de texto para resolver tareas habituales relacionadas con la elaboración de documentos digitales dejándolos listos para su distribución.

Todos estos contenidos tienen la consigna de que el joven alcance a percibir las ventajas y virtudes de trabajar eficientemente con las TIC. Ampliando así la perspectiva que se tiene de este campo al que constantemente se recurre por ser, hoy por hoy, una de las herramientas más eficaces en el tratamiento de la información en los diferentes terrenos del actuar humano.



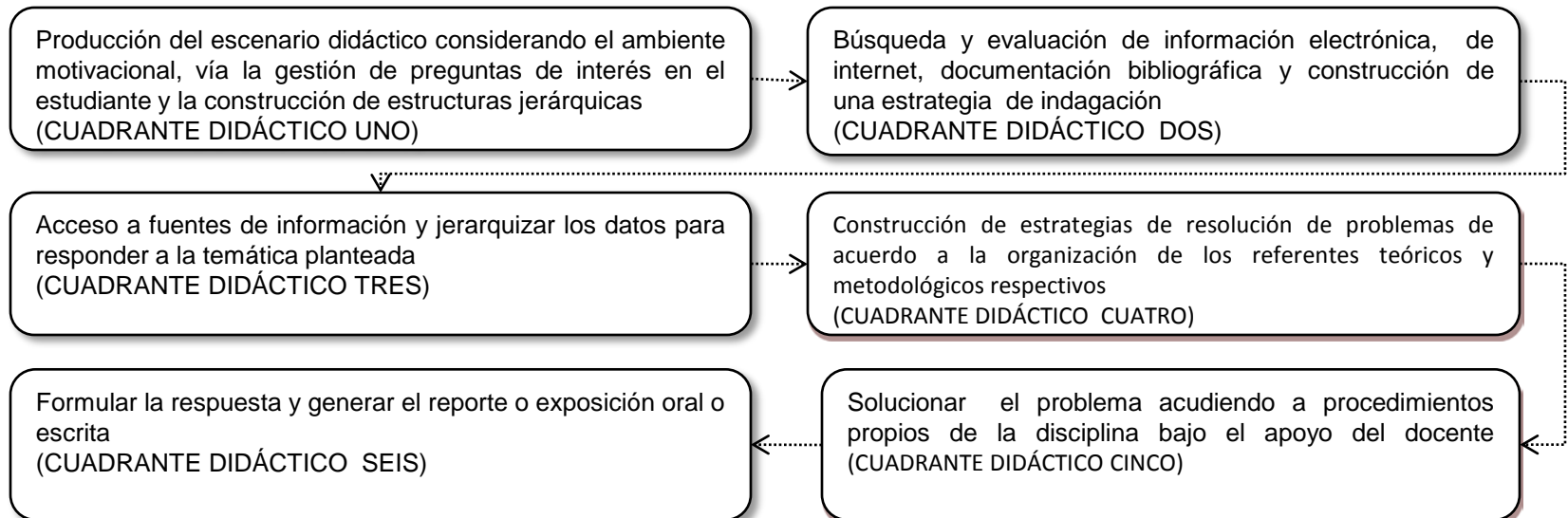


**CÉDULA 4. MODELO DIDÁCTICO GLOBAL  
APLICACIÓN MAESTRA PARA TODAS LAS MATERIAS  
(COMPETENCIA: GESTIÓN DE INFORMACIÓN)**

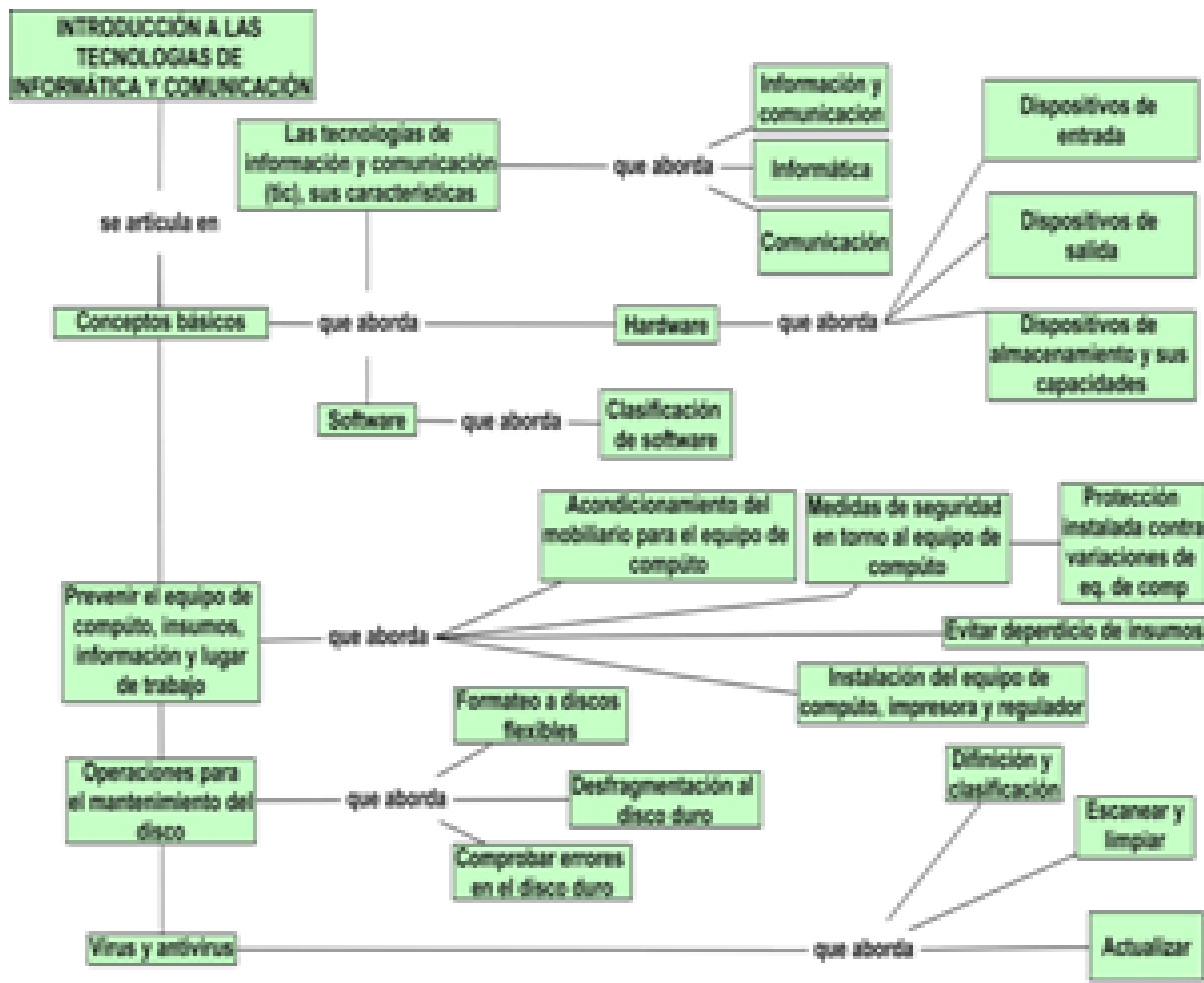
Una estrategia central en toda reforma educativa relativa a los planes y programas de estudio, radica en garantizar un modelo didáctico situado, es decir, un andamiaje didáctico que permita realizar las potencialidades del estudiante en materia de competencias y del docente en materia de enseñanza colaborativa. En este sentido, la característica medular de esta arquitectura didáctica radica en las capacidades para la administración y la gestión de conocimientos a través de una serie de pasos orientados al acceso, integración, procesamiento, análisis y extensión de datos e información en cualesquiera de los cinco campos disciplinarios que conforman el currículo propuesto.

El flujo siguiente presenta el modelo de procedimiento para todas las asignaturas/materias del programa del bachillerato referido a competencias para gestión de información en seis cuadrantes y destaca una dinámica de logística didáctica en tres niveles o capas que conducen el proceso que los docentes deben seguir en un plano indicativo para el ejercicio de sus lecciones/competencias.

**Flujo para el proceso didáctico orientado al manejo de información**



## CÉDULA 5. DESARROLLO GLOBAL DE LA UNIDAD I MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I



### DESCRIPTIVO DEL MAPA DE CONTENIDO TEMÁTICO

El mapa permite entender los cuatro ejes temáticos (conceptos básicos, Prevenir el equipo de computó, operaciones para el mantenimiento del disco, virus y antivirus), se desdobra en veintiún micro contenidos, que permiten al docente y estudiante establecer actividades colaborativas que lleven un proceso gradual de entendimiento:

- Acceso a la información
- Selección y sistematización de la información
- Evalúa argumentos y opiniones de sus compañeros de equipo

Hasta llegar a un punto ideal que es:

- La valoración y solución del problema contextual.

# CÉDULA 5.1 CADENA DE COMPETENCIAS EN UNIDADES TEMATICAS

## ASIGNATURA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### CATEGORIAS

Se autodetermina y cuida de sí

Se expresa y se comunica

Piensa crítica y reflexivamente

Aprende de forma autónoma

Trabaja de forma colaborativa

Participa con responsabilidad en la sociedad

### UNIDAD I

#### INTRODUCCIÓN A LAS TECNOLOGÍAS DE COMUNICACIÓN Y DE COMPUTACIÓN

Analiza, interpreta y utiliza conceptos y terminología básica manejada en las TIC's para el uso del equipo de computo, atendiendo las medidas de seguridad para conservar, y acondicionar el equipo de trabajo.

#### PERFIL DE COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS

- Argumenta la solución obtenida de un problema con métodos numéricos, gráficos, analíticos o variación, mediante el lenguaje verbal, matemático y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Elige un enfoque determinista o uno aleatorio para el estudio de un proceso o fenómeno y argumenta su pertinencia.
- Aplica la terminología en el uso de la tecnología de información y comunicación.
- Distingue los diferentes métodos y reglas para la preservación del equipo de computo.

#### PERFIL DE COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS

- Valora la importancia y uso de las tecnologías de información y comunicación.
- Identifica las características de informática y computación
- Utiliza el concepto hardware y establece la relación entre los diferentes tipos de dispositivos y sus características, de acuerdo a su funcionamiento.
- Precisa el concepto de software y los clasifica de acuerdo a sus tipos y funcionamiento.
- Distingue la tecnología y mobiliario adecuado para el acondicionamiento del equipo de computo

# CÉDULA 5.2 ESTRUCTURA RETICULAR

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

**CAMPO DISCIPLINARIO:** MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO.  
**ASIGNATURA:** TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.  
**RETÍCULA DE:** INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I.

**CATEGORIA:** SE EXPRESA Y SE COMUNICA.  
**SEMESTRE:** PRIMER  
**CARGA HORARIA:** 3

### UNIDAD I INTRODUCCION A LAS TECNOLOGIAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC).

**Macro retícula**

**COMPETENCIA:**  
 Analiza, interpreta y utiliza conceptos y terminología básica sobre las TIC's para el uso del equipo de computo, atendiendo las medidas de seguridad para conservar, y acondicionar el equipo de trabajo.

**Meso retícula**

1.1 Conceptos básicos

1.2 Preservar el equipo de computo, insumos, información y lugar de trabajo.

**COMPETENCIA:** Aplica la terminología en el uso de la tecnología de información y comunicación.

**COMPETENCIA:** Distingue los diferentes métodos y reglas para la preservación del equipo de computo.

**Micro retícula**

1.1.1 Las Tecnologías de información y Comunicación (TICs).

Valora la importancia y uso de las tecnologías de información y comunicación.

1.1.2.3 Dispositivos de Almacenamiento y sus capacidades.

Determina el uso de los diferentes dispositivos de almacenamiento De acuerdo a sus capacidades

1.2.1. Acondicionamiento del mobiliario para el equipo de computo.

Distingue el mobiliario adecuado para el acondicionamiento del área de trabajo.

1.1.1.1 Información y comunicación.

Establece e identifica las diferencias y relaciones entre computación e informática.

1.1.1.2 Informática.

Identifica las características de Informática y computación.

1.1.3. Software.

Precisa el concepto de software y lo clasifica de acuerdo a su tipo y su funcionamiento.

1.2.2 Ergonomía.

1.2.3. Medidas de seguridad en el entorno del equipo de computo.

Valora las medidas de seguridad necesarias para la instalación y protección del equipo de computo contra variaciones de corriente.

1.1.1.3 Computación.

1.1.2. Hardware.

Utiliza el concepto de hardware y establece la relación entre los diferentes tipo de dispositivos de acuerdo a sus características y su funcionamiento.

1.1.3.1 Clasificación del Software.

1.2.3.1 Protección instalada contra variaciones de corriente.

1.1.2.1 Dispositivos de Entrada.

1.1.2.2 Dispositivos de Salida.

1.2.4. Instalación del equipo de computo, impresora, regulador.

Utiliza insumos adecuados para la instalación correcta del equipo de computo, evitando desperdicios.

1.2.5. Evitar desperdicio de insumos.

# CÉDULA 5.2.1 ESTRUCTURA RETICULAR

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

**CAMPO DISCIPLINARIO:** MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO.  
**ASIGNATURA:** TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.  
**RETÍCULA DE:** INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I.

**CATEGORIA:** SE EXPRESA Y SE COMUNICA.  
**SEMESTRE:** PRIMER  
**CARGA HORARIA.** 3

### UNIDAD I INTRODUCCION A LAS TECNOLOGIAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC).

**Macro retícula**

**COMPETENCIA:**

Conoce, interpreta y describe conceptos y terminología básica manejada en las tecnologías de información y comunicación haciendo uso de equipo de computo, insumos, herramientas y medidas de seguridad para la preservación, acondicionamiento necesario.

**Meso retícula**

**1.3 Operaciones para el mantenimiento al disco.**

**1.4 Virus y antivirus.**

**COMPETENCIA: Establece las acciones básicas para el mantenimiento preventivo del disco duro.**

**COMPETENCIA: Distingue los diferentes tipos de antivirus a fin de evitar infección de archivos.**

**Micro retícula**

1.3.1 Formato a discos flexibles.

Realiza los pasos necesarios para mantenimiento del disco flexible.

1.4.1 Definición y clasificación.

Establece la diferencia entre virus y antivirus.

1.3.2 Desfragmentación al disco duro.

Hace uso de las herramientas necesarias para mantener trabajando el HD de forma optima

1.4.2 Escanear y limpiar.

Realiza las operaciones necesarias para detectar y eliminar archivos maliciosos manteniendo actualizado el programa antivirus.

1.3.3 Comprobar errores en disco duro.

Maneja las herramientas para detectar los errores y el mal funcionamiento del disco duro.

1.4.3 Actualizar.

# CÉDULA 5.3 ACTIVIDADES DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

**CAMPO DISCIPLINARIO**

**MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO**

**ASIGNATURA**

**TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**MATERIA**

**INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**

## Contexto de vinculación didáctica de los contenidos vía las competencias

- 1.- Interpreta, analiza y maneja conceptos básicos en sus diferentes contextos como son: informática, software, hardware, sistema operativo.
- 2.- Conoce la clasificación del software, de acuerdo a su uso y aplicación en la vida cotidiana.
- 3.- Identifica los dispositivos de entrada, salida y almacenamiento.
- 4.- Conoce la forma de preservar el equipo de computo, acondicionar el lugar de trabajo y mantener en las mejores condiciones el equipo de computo.

## PERFIL TEMÁTICO

### Unidad 1. INTRODUCCIÓN A LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC)

#### 1.1 Conceptos básicos.

##### 1.1.1 Las Tecnologías de información y Comunicación (TICs).

###### 1.1.1.1 Información y comunicación.

###### 1.1.1.2 Informática.

###### 1.1.1.3 Computación.

##### 1.1.2. Hardware.

###### 1.1.2.1 Dispositivos de Entrada.

###### 1.1.2.2 Dispositivos de Salida.

##### 1.1.2.3 Dispositivos de Almacenamiento y sus capacidades.

##### 1.1.3. Software.

###### 1.1.3.1 Clasificación del Software.

##### 1.2. Preservar el equipo de computo, insumos, información y lugar de trabajo.

###### 1.2.1. Acondicionamiento del mobiliario para el equipo de computo.

## ACTIVIDADES DOCENTES PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

- Organiza la recopilación de información a través de una lluvia de ideas sobre la informática, computación, comunicación e información.
- Establece los puntos clave que diferencian a la informática de la computación, así como, la característica de cada una de ellas.
- Promueve la participación a fin de conocer y analizar los diferentes dispositivos de entrada, salida y almacenamiento.
- Identifica la división del software para su aplicación en las diversas actividades que desempeñan los discentes.
- Propone la realización de cuadros comparativos de acuerdo a la clasificación del software, tomando en cuenta su uso y funciones.
- Diseña escenarios de trabajo, tomando en cuenta los requerimientos mínimos en el uso de la computadora.

# CÉDULA 5.3.1 ACTIVIDADES DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

**CAMPO DISCIPLINARIO**

**MATEMATICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO**

**ASIGNATURA**

**TECNOLOGIAS DE INFORMACION Y COMUNICACIÓN**

**MATERIA**

**INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**

## Contexto de vinculación didáctica de los contenidos vía las competencias

- 1.- Interpreta, analiza y maneja conceptos básicos en sus diferentes contextos como son: informática, software, hardware, sistema operativo.
- 2.- Conoce la clasificación del software, de acuerdo a su uso y aplicación en la vida cotidiana.
- 3.- Identifica los dispositivos de entrada, salida y almacenamiento.
- 4.- Conoce la forma de preservar el equipo de computo, acondicionar el lugar de trabajo y mantener en las mejores condiciones el equipo de computo.

1.2.2 Ergonomía.

1.2.3. Medidas de seguridad en el entorno del equipo de computo.

1.2.3.1 Protección instalada contra variaciones de corriente.

1.2.4. Instalación del equipo de computo, impresora, regulador.

1.2.5. Evitar desperdicio de insumos.

1.3 Operaciones para el mantenimiento al disco.

1.3.1 Formato a discos flexibles.

1.3.2 Desfragmentación al disco duro.

1.3.3 Comprobar errores en disco duro.

1.4 Virus y antivirus.

1.4.1 Definición y clasificación.

1.4.2 Escanear y limpiar.

1.4.3 Actualizar.

## ACTIVIDADES DOCENTES PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

- Genera situaciones cotidianas que permita saber las formas mas adecuadas de salvaguardar el equipo de computo y soluciones contra contingencias que se presenten.
- Promueve la participación del docente en las diferentes practicas de medidas de seguridad.
- Explicar procedimientos para formatear y desfragmentar discos.
- Elaboración de mapas mentales y conceptuales sobre los diferentes tipos de virus y antivirus que existen.
- Propone la creación de cuadros comparativos sobre los antivirus mas eficaces y populares.
- Evaluación continua tomando en cuenta el enfoque constructivistas.



**CÉDULA 5.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**  
**MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**  
**CUADRANTE DIDÁCTICO UNO**

**Producción del escenario didáctico considerando el ambiente motivacional, vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y la construcción de estructuras jerárquicas**

Sin lugar a duda la humanidad enfrenta quizá la epidemia más grande que ha existido jamás, se estima que cerca de 25 millones han sido los muertos por enfermedades relacionadas con el SIDA, y otros 40 millones viven con el VIH, y muchos de estos no saben ni siquiera que lo tienen, debido a esa falta de conocimiento, se crearon y formaron redes de personas, y Organizaciones no gubernamentales (ONGs), que pretenden dar a conocer los síntomas que presentan las personas infectadas por el virus, haciéndose campañas informativas a través de internet, radio, tv, folletos, revistas, e incluso herramientas como blogs destacan en la publicación de este tipo de información.

A pesar de los considerables avances llevados a cabo desde 2001, no se ha podido hacer retroceder la epidemia.

**¿LA EPIDEMIA MUNDIAL DE SIDA, PUEDE SER CONTRARESTADA CON EL USO DE LAS TECNOLOGICAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TICs)?**

**Preguntas relacionadas con el SIDA**

1. ¿Qué es el VIH-SIDA?
2. ¿Por qué se dice que el VIH-SIDA es una epidemia?
3. ¿Cuáles son los síntomas del SIDA?
4. ¿Cuáles son los factores que ocasionan el contagio VIH?
5. ¿Cuáles son los países más afectados por el SIDA?
6. ¿Cuál es la ayuda que proporcionan los gobiernos a las personas infectadas?
7. ¿A nivel mundial, qué lugar ocupa México con respecto al número de contagios por el VIH?
8. ¿Cuál es la estrategia que lleva a cabo México para el control de contagio del VIH-SIDA?
9. ¿Cuál es el número de muertes registradas en México en el año 2000, 2001, 2002, ..., hasta el presente año?

**CÉDULA 5.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**  
**MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**  
**CUADRANTE DIDÁCTICO UNO**

**Producción del escenario didáctico considerando el ambiente motivacional, vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y la construcción de estructuras jerárquicas**

**Preguntas relacionadas con las TIC's**

1. ¿Qué son las tecnologías de la información y comunicación (TIC s)?
2. ¿Qué es información?
3. ¿Qué es comunicación?
4. ¿Cuál es el impacto de las TIC s en la sociedad?
5. ¿Cuál es la relación de las TIC s y la computación?
6. ¿En el área de la computación como se lleva a cabo la clasificación del hardware y el software?
7. ¿En qué dispositivos podemos almacenar la información?
8. ¿Cómo preparamos a los dispositivos de almacenamiento por primera vez para grabar información?
9. ¿Qué tipo de mantenimiento podemos realizar a los dispositivos de almacenamiento?
10. ¿Para qué nos sirve la desfragmentación y la comprobación de errores en dispositivos de almacenamiento?
11. ¿Qué es un virus informático?
12. ¿Cuál es el principal objetivo de un virus informático?
13. ¿Cómo afecta un virus informático a la computadora?
14. ¿Qué tipos de virus informáticos existen?
15. ¿Cómo nos defendemos de un virus informático?
16. ¿Cuáles son los tipos de mantenimiento que se le puede aplicar a un equipo de computo?
17. ¿Qué es ergonomía?
18. ¿Dónde se aplica la ergonomía?
19. ¿Cuáles son las medidas de seguridad que se recomiendan aplican en el entorno de trabajo?

**CÉDULA 5.4.1 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**  
**MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**  
**CUADRANTE DIDACTICO DOS**

Producción del escenario didáctico considerando el ambiente motivacional, vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y la construcción de estructuras jerárquicas

<b>CONCEPTOS BÁSICOS PARA ABORDAR EL TEMA</b>	<b>DOCUMENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA</b>	<b>FUENTES CIBERGRÁFICAS DE INFORMACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>VIH-SIDA.</li> </ul>		<a href="http://www.sidalava.org/WEBcastellano/INTRO.HTM">http://www.sidalava.org/WEBcastellano/INTRO.HTM</a> <a href="http://www.cinu.org.mx/temas/vihonu.htm">http://www.cinu.org.mx/temas/vihonu.htm</a> <a href="http://www.cinu.org.mx/temas/vih_sida/situacion.htm">http://www.cinu.org.mx/temas/vih_sida/situacion.htm</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Que son las TIC´s?</li> </ul>	Informática 1 Bachillerato Cecilia Pérez Chávez ISBN:970-9807-12-9 Junio de 2006 Ed. ST.	<a href="http://www.etic.bo/Capitulo1/TIC.htm">http://www.etic.bo/Capitulo1/TIC.htm</a> <a href="http://www.dcyd.ipn.mx/dcyd/quesonlastics.aspx">http://www.dcyd.ipn.mx/dcyd/quesonlastics.aspx</a> <a href="http://fundabit.me.gob.ve/index.php?option=com_content&amp;task=view&amp;id=196&amp;Itemid=83">http://fundabit.me.gob.ve/index.php?option=com_content&amp;task=view&amp;id=196&amp;Itemid=83</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Beneficios y ventajas de las TIC´s</li> </ul>		<a href="http://www.etic.bo/Capitulo1/Beneficios.htm">http://www.etic.bo/Capitulo1/Beneficios.htm</a> <a href="http://jornadas.poligonosenred.es/es/madrid_cd">http://jornadas.poligonosenred.es/es/madrid_cd</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Las TIC´s y Sociedad</li> </ul>	Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la enseñanza. Alexey Semenov, ISBN: 9974-32-414-9 2005, UNESCO	<a href="http://dewey.uab.es/pmarques/tic.htm">http://dewey.uab.es/pmarques/tic.htm</a> <a href="http://ar.geocities.com/colegiotic/">http://ar.geocities.com/colegiotic/</a> <a href="http://www.littec.ungs.edu.ar/eventos/GUSTAVO%20APREA.pdf">http://www.littec.ungs.edu.ar/eventos/GUSTAVO%20APREA.pdf</a>

**CÉDULA 5.4.2 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO  
MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I  
CUADRANTE DIDÁCTICO DOS**

**RECOMENDACIONES ANALÍTICAS PARA EL PLAN DE ACCESO A FUENTES DE CALIDAD TEMÁTICA**

<b>CONCEPTOS BÁSICOS PARA ABORDAR EL TEMA</b>	<b>DOCUMENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA</b>	<b>FUENTES CIBERGRÁFICAS DE INFORMACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Computación e informática</li> </ul>	<p><a href="http://www.rodolfoquispe.org/blog/que-es-la-computacion.php">http://www.rodolfoquispe.org/blog/que-es-la-computacion.php</a></p> <p><a href="http://www.angelfire.com/s/cifi/jzavalar/apuntes/compu_info.html">http://www.angelfire.com/s/cifi/jzavalar/apuntes/compu_info.html</a></p>	<p>Informática Enfoque Constructivista Araceli Castillo López ISBN: 970-743-042-7 Ed. Global Educational Solutions</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Virus Informáticos</li> </ul>	<p><a href="http://www.ilustrados.com/publicaciones/EpyppFulkyrzHiMJhv.php">http://www.ilustrados.com/publicaciones/EpyppFulkyrzHiMJhv.php</a></p> <p><a href="http://www.wikilearning.com/curso_gratis/el_porque_de_los_virus_informaticos_que_son/3804-1">http://www.wikilearning.com/curso_gratis/el_porque_de_los_virus_informaticos_que_son/3804-1</a></p> <p><a href="http://www.perantivirus.com/sosvirus/general/histovir.htm">http://www.perantivirus.com/sosvirus/general/histovir.htm</a></p>	<p>Informática Paso a Paso Gonzalo Ferreyra Cortés ISBN: 970-15-0580-8 Ed. Alfaomega</p>

**CÉDULA 5.4.3 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**  
**MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**  
**CUADRANTE DIDÁCTICO TRES**

**Acceso a fuentes de información y jerarquizar los datos para responder a la temática planteada**

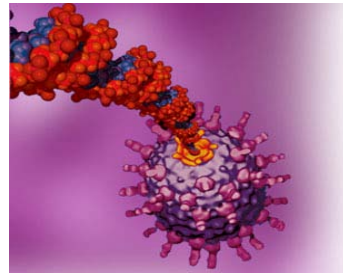
¿LA EPIDEMIA MUNDIAL DE SIDA, PUEDE SER CONTRARESTADA CON EL USO DE LAS TECNOLOGICAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN?

**(EJEMPLO DEL TIPO DE INFORMACION QUE DEBE OBTENERSE)**

**¿Qué es el VIH-SIDA?**

El Virus de la Inmunodeficiencia Humana (VIH) es un retrovirus que se caracteriza por poseer una cubierta interna o "core", que contiene el ARN, constituida por proteínas, y una envoltura externa, formada por glicoproteínas. En el interior del core, además del ARN se encuentra una enzima denominada transcriptasa inversa, que es lo que define a un retrovirus y esencial para su replicación.

Al igual que los demás virus, el VIH no puede sobrevivir de forma independiente y lo ha de hacer en el interior de una célula. El VIH tiene la particularidad de invadir y destruir al linfocito T4 que es el director de toda la respuesta inmune, ya que coordina los demás tipos de células que intervienen en la defensa del organismo.



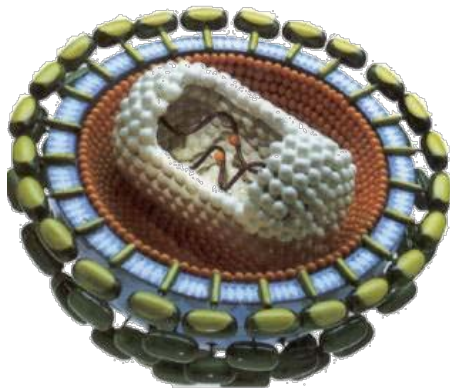
Para poder invadir a los linfocitos T4 el VIH debe insertar su código genético (formado por ARN), en el código genético de los linfocitos T4 (constituido por ADN).

Estos dos programas no son compatibles. Es por ello por lo que el virus debe previamente transformar su código genético ARN en ADN, y esto lo hace gracias a la transcriptas inversa. Una vez que el VIH ha implantado su código genético en el de los linfocitos T4, va a poder replicarse a expensas de esos linfocitos y destruirlos finalmente, alterando así el sistema inmunitario.

**CÉDULA 5.4.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**  
**MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**  
**CUADRANTE DIDÁCTICO TRES**

**Acceso a fuentes de información y jerarquizar los datos para responder a la temática planteada**

Replicación natural del VIH



El VIH es un virus miembro de una familia conocida como Retrovirus, la palabra “retro” viene del latín y significa dar marcha atrás, retroceder. En el caso del VIH, retrovirus hace referencia a que el virus almacena su información genética en forma de ARN, que ha de ser transcrito o traducido a la forma de ADN como condición previa para que el virus pueda reproducirse dentro del organismo. Este proceso es inverso a lo que sucede en la mayoría de los seres vivos, que guardan su información genética en ADN y necesitan traducirla a ARN como condición previa para poder reproducirse. El VIH se compone fundamentalmente de una envoltura exterior muy parecida a la envoltura o membrana de las células, una coraza interior de proteínas que da forma al virus y tiene como misión proteger al tercer y último componente: el material genético del virus, que viene en forma de dos cadenas o hileras de genes hechos con ARN y tres enzimas (proteínas especializadas): la transcriptasa inversa, la integrasa y la proteasa; que están encargadas de controlar los distintos pasos que el virus necesita cumplir para reproducirse dentro de las células infectadas.

## CÉDULA 5.4.5 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

### MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### CUADRANTE DIDÁCTICO TRES

#### Acceso a fuentes de información y jerarquizar los datos para responder a la temática planteada

¿LA EPIDEMIA MUNDIAL DE SIDA, PUEDE SER CONTRARESTADA CON EL USO DE LAS TECNOLÓGICAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC s)?

(EJEMPLO DEL TIPO DE INFORMACIÓN QUE DEBE OBTENERSE)

-SIDA, Una epidemia mundial -

A pesar de las recientes mejoras en el terreno del acceso al tratamiento antirretrovírico y la atención en muchas regiones del mundo, se estima que a final de 2005 había 38,6 millones [33,4-46,0 millones] de personas en todo el mundo que vivían con el VIH; que en el curso del año 4,1 millones [3,4-6,2 millones] contrajeron la infección por el VIH, y que 2,8 millones [2,4-3,3 millones] perdieron la vida a causa del SIDA.

Se cree que, a nivel mundial, la tasa de incidencia del VIH (el número anual de nuevas infecciones por el VIH como proporción de las personas previamente no infectadas) alcanzó su cota máxima a finales de los años 1990 y que se ha estabilizado desde entonces, a pesar de una incidencia creciente en varios países.

En diversos países, las tendencias favorables en la incidencia se relacionan con programas de prevención y cambios de comportamiento. Las modificaciones en la incidencia, junto con la mayor mortalidad por SIDA, han provocado la nivelación de la prevalencia mundial del VIH (la proporción de personas que viven con el VIH). Sin embargo, el número de personas que viven con el VIH ha seguido aumentando a causa del crecimiento de la población y, en fechas más recientes, los efectos de la terapia antirretrovírica sobre la esperanza de vida.

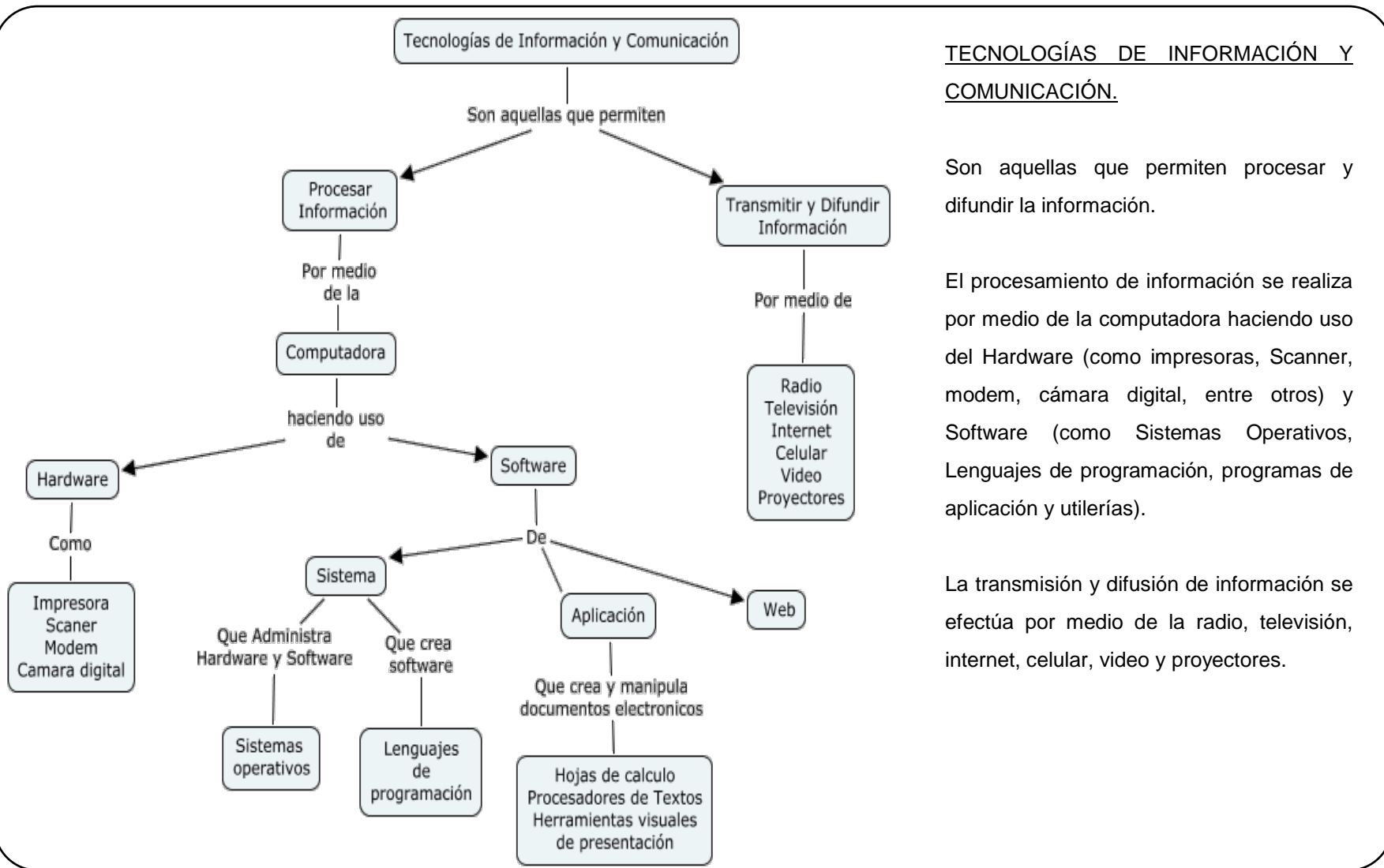
En África subsahariana, la región con carga máxima de la epidemia de SIDA, los datos también indican que la tasa de incidencia del VIH ha alcanzado su cenit en la mayoría de los países. No obstante, las epidemias en esta región son muy diversas y especialmente graves en África meridional, donde algunas de ellas todavía siguen expandiéndose. Los datos de las últimas encuestas subrayan el impacto desproporcionado de la epidemia de SIDA en las mujeres, sobre todo en África subsahariana, donde, en promedio, hay tres mujeres VIH-positivas por cada dos varones. Entre los jóvenes (15-24 años), esta relación se amplía considerablemente: tres mujeres jóvenes por cada varón del mismo grupo de edad. Entre las nuevas tendencias más destacables cabe señalar los descensos recientes en la prevalencia nacional del VIH1 en dos países de África subsahariana (Kenya y Zimbabwe), en zonas urbanas de Burkina Faso y también en Haití, Caribe, junto con indicios de un cambio significativo de comportamiento (como mayor utilización de preservativos, menos parejas e inicio más tardío de la actividad sexual). En el resto de África subsahariana, la mayoría de las epidemias parece haberse estabilizado, aunque a niveles extraordinariamente altos en la mayor parte de África meridional.

# CÉDULA 5.4.6 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### CUADRANTE DIDÁCTICO TRES

**Acceso a fuentes de información y jerarquizar los datos para responder a la temática planteada**



#### TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

Son aquellas que permiten procesar y difundir la información.

El procesamiento de información se realiza por medio de la computadora haciendo uso del Hardware (como impresoras, Scanner, modem, cámara digital, entre otros) y Software (como Sistemas Operativos, Lenguajes de programación, programas de aplicación y utilerías).

La transmisión y difusión de información se efectúa por medio de la radio, televisión, internet, celular, video y proyectores.



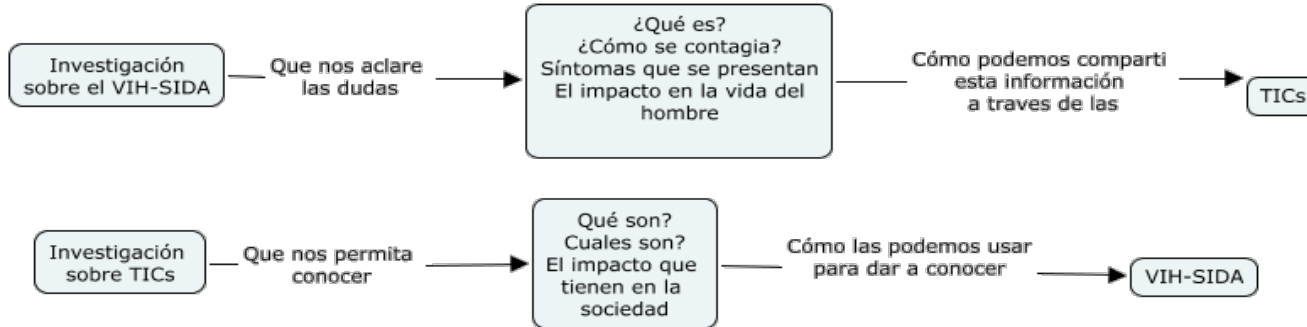
# CÉDULA 5.4.6 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### CUADRANTE DIDÁCTICO CUATRO

#### Construcción de estrategias de resolución de problemas de acuerdo a la organización de los referentes teóricos y metodológicos respectivos

Debe contemplarse que las investigaciones se llevan a cabo en dos líneas que se complementa como se muestra en el siguiente diagrama



Dar lectura al escenario y mediate las preguntas propuestas central al estudiante en el eje de investigación

En equipos de trabajo de 3 a 5 integrantes, deberán organizarse de tal forma que se asignen diferentes funciones a cada estudiante y establecer un plan de trabajo.

Búsqueda de información en diferentes fuentes. Deberán de seleccionar la información de acuerdo a la estrategia de indagación, evaluando la calidad, fiabilidad y veracidad de la misma.

Proponer una estrategia para estructurar la información recabada (las estrategias pueden ser: mapa mental, esquema, cuadro comparativo, entre otros).

Elaborar el reporte escrito de acuerdo a las características establecidas en el que externen su punto de vista con fundamento en los referentes teóricos encontrados.

Exponen por equipos sus puntos de vista respaldándose con los fundamentos teóricos trabajados, retroalimentándose con los comentarios de sus compañeros

El equipo deberá analizar la información encontrada y reflexionará sobre los aspectos relevantes que dan respuesta a las preguntas del primer cuadrante.

**CÉDULA 5.4.7 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**  
**MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**  
**CUADRANTE DIDÁCTICO CINCO**

**Solucionar el problema acudiendo a procedimientos propios de la disciplina bajo el apoyo del docente**

**¿Podrían las TICs ayudar a contrarrestar esta epidemia mundial de VIH-SIDA?**

La vida en la nueva sociedad del conocimiento exige un comportamiento más independiente, responsable y menos supeditado al cumplimiento rutinario de órdenes. Para prosperar, e incluso a veces para sobrevivir, los individuos deben estar preparados para tomar decisiones responsables en situaciones nuevas e inesperadas. Sobre todo, necesitan continuar aprendiendo a lo largo de toda la vida.

Sin embargo y a pesar de la diversidad de medios masivos que transmiten y difunden información, no todas las personas están enteradas sobre esta epidemia que ataca al mundo, es necesaria utilizar, el ingenio e imaginación para llevar a cabo una campaña de información sobre el VIH-SIDA.

Sin lugar a duda las TICs con sus múltiples herramientas pueden ayudar a contrarrestar la epidemia mundial del VIH-SIDA, informado de diversas maneras a la sociedad, y de esta forma comprender claramente cuales los efectos del virus en la vida del hombre.

**CÉDULA 5.4.8 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**  
**MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**  
**CUADRANTE DIDÁCTICO SEIS**

**Formular la respuesta y generar el reporte o exposición oral o escrita**

**PREGUNTA QUE SE PLANTE EN LA SITUACIÓN CONTEXTUAL:**

**¿Podrían las TIC's ayudar a contrarrestar esta epidemia mundial de VIH-SIDA?**

Se sugiere que el trabajo contemple 2 apartados, en el primero la investigación sobre VIH-SIDA y en el segundo sobre las TIC's que deben dar respuesta a las preguntas realizadas en el Primer Cuadrante.

El reporte deberá contener:

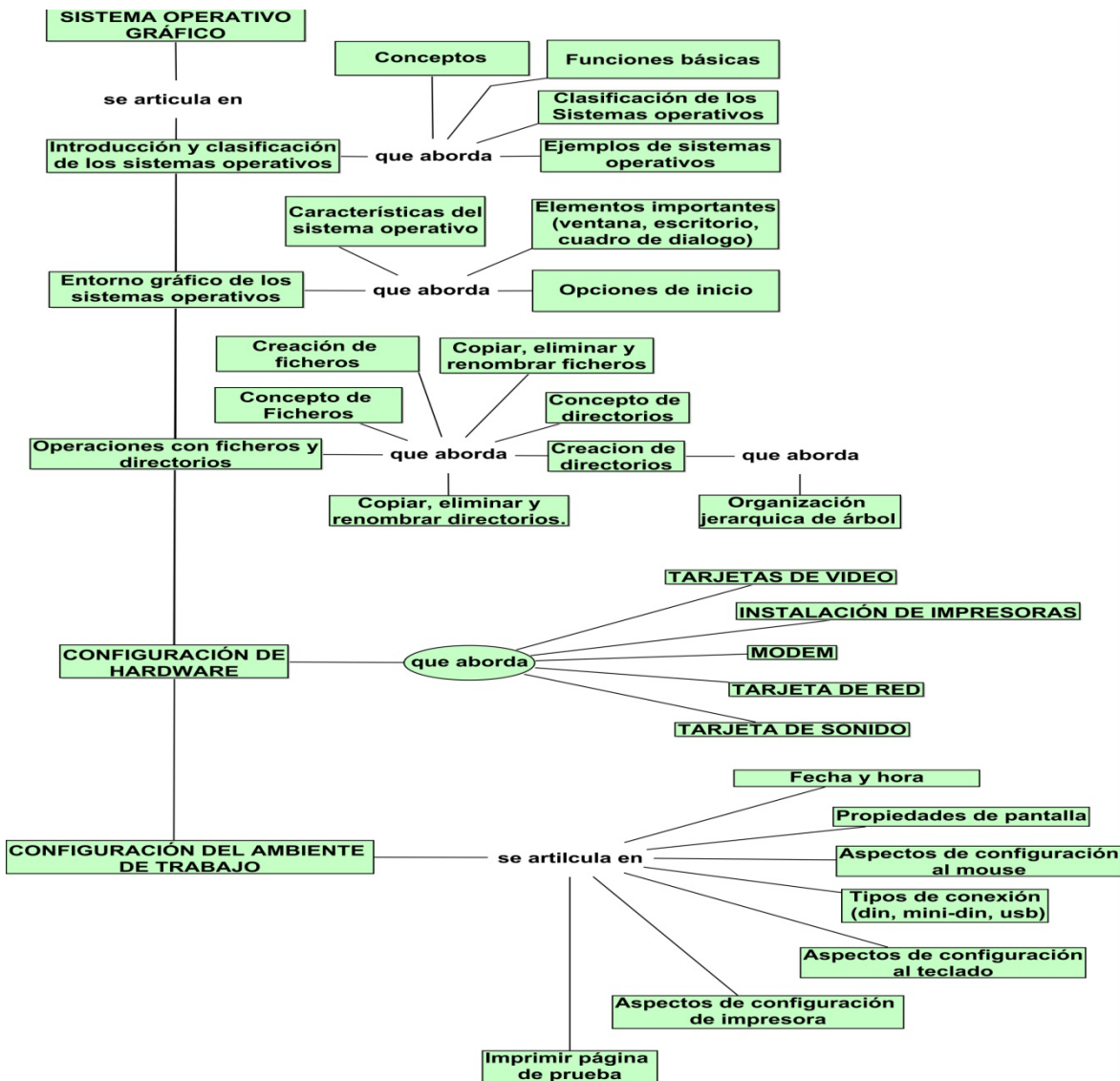
1. Caratula
2. Índice de contenido
3. Índice de figuras.
4. Contenido.
  - 4.1 Información sobre el SIDA
  - 4.2 Información sobre las TIC s
5. Resumen (a través de mapas conceptuales)
  - 5.1 Mapa conceptual del tema VIH-SIDA
  - 5.2 Mapa conceptual del tema TIC s
6. Opinión personal por cada integrante del equipo.
7. Propuesta (comercial, cartel, presentación, tríptico, etc.) con el fin de contrarrestar la epidemia del VIH-SIDA
8. Bibliografía

## CÉDULA 5.5 CARGAS HORARIAS

### MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

U N I D A D D	E S C E N A R I O S	Tema	CUADRANTE I	CUADRANTE II	CUADRANTE III	CUADRANTE IV	CUADRANTE V	CUADRANTE VI	Tiempo Total en horas
		I	Introducción a las tecnologías de información y comunicación	Conceptos básicos, preservar el equipo de computo, insumos, información y legar de trabajo, operaciones para el mantenimiento al disco y virus y antivirus	2	2	2	2	2

## CÉDULA 6. DESARROLLO GLOBAL DE LA UNIDAD II MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I II



### DESCRIPTIVO DEL MAPA DE CONTENIDO TEMÁTICO

El mapa permite entender los cinco ejes temáticos (introducción y clasificación de los SO, entorno gráfico de los s. o., operaciones con ficheros y directorios, configuración de Hardware, Configuración del Ambiente de trabajo), se desdobra en veintiséis micro contenidos, que permiten al docente y estudiante establecer actividades colaborativas que lleven un proceso gradual de entendimiento:

- Acceso a la información
- Selección y sistematización de la información
- Evalúa argumentos y opiniones de sus compañeros de equipo

Hasta llegar a un punto ideal que es:

- La valoración y solución del problema contextual

## CÉDULA 6.1 CADENA DE COMPETENCIAS EN UNIDADES TEMATICAS CAMPO DISCIPLINAR: MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO

### CATEGORIAS

Se autodetermina y cuida de sí

Se expresa y se comunica

Piensa crítica y reflexivamente

Aprende de forma autónoma

Trabaja de forma colaborativa

Participa con responsabilidad en la sociedad

### UNIDAD II

#### SISTEMA OPERATIVO GRÁFICO.

Identifica y establece la configuración del Hardware, el ambiente de trabajo, administra archivos y directorios

#### PERFIL DE COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS

- Argumenta la solución obtenida de un problema con métodos numéricos, gráficos, analíticos o variacionales, mediante el lenguaje verbal, matemático y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

- Identifica las características y los principales elementos del entorno grafico para personalizarlo

- Usa las diferentes operaciones para llevar a cabo la administración de archivos y directorios.

#### PERFIL DE COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS

- Identifica y establece la configuración de hardware, el ambiente de trabajo, administra archivos y directorios.

- Construir conceptos a partir de la solución de practicas.

- Proponer formas de solucionar un problema, en base a su lenguaje técnico.

- Implementar las tecnologías de la información y la comunicación para procesar e interpretar información.

# CÉDULA 6.2. ESTRUCTURA RETICULAR

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

CAMPO DISCIPLINARIO: MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO.  
 ASIGNATURA: TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.  
 RETÍCULA DE: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I.

CATEGORÍA: PIENSA CRÍTICA Y REFLEXIVAMENTE  
 SEMESTRE: PRIMERO  
 CARGA HORARIA. 3

### UNIDAD II SISTEMAS OPERATIVO GRÁFICO.

Macro retícula

#### COMPETENCIA:

Identificar y establece la configuración del Hardware, el ambiente de trabajo, administra archivos y directorios

Meso retícula

2.1 Introducción y clasificación de los Sistemas Operativos Gráficos.

2.2 Entorno Gráfico del sistema.

2.3 Operaciones con archivos y directorios.

**COMPETENCIA**  
 Analiza los conceptos básicos utilizados en el manejo de Sistemas operativos.

**COMPETENCIA**  
 Reconoce las características y los principales elementos del entorno gráfico del sistema operativo.

**COMPETENCIA:**  
 Usa las diferentes operaciones para Llevar a cabo la administración de archivos y ddirectorios.

Micro retícula

2.1.1 Definición.

Establece una relación entre los diferentes sistemas operativos gráficos y la terminología de cada uno de ellos.

2.2.1 Características del sistema operativo gráfico.

2.2.2 Elementos importantes (ventanas, cuadros de dialogo y escritorio.

2.2.3 Opciones de inicio.

Maneja los diferentes elementos (ventaja, cuadros de dialogo) del sistema operativo gráfico y las operaciones de inicio.

2.3.1 Concepto de archivo ó fichero.

2.3.2 Creación de archivo.

2.3.3 Copiar eliminar y renombrar archivo.

2.3.4 Concepto de directorio.

2.3.5 Creación de directorios.

2.3.5.1 Organización jerárquica en árbol.

2.3.6 Copiar, eliminar y renombrar directorios.

Identifica el concepto de archivo y realiza las diferentes operaciones como son: copiar, borrar y renombrar ficheros.

Identifica el concepto de directorio y realiza las diferentes operaciones como son: copiar, borrar y renombrar ficheros.

# CÉDULA 6.2.1 ESTRUCTURA RETICULAR

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

CAMPO DISCIPLINARIO: MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO.  
 ASIGNATURA: TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.  
 RETÍCULA DE: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I.

CATEGORÍA: PIENSA CRÍTICA Y REFLEXIVAMENTE  
 SEMESTRE: PRIMERO  
 CARGA HORARIA. 3

### UNIDAD II SISTEMAS OPERATIVO GRÁFICO.

Macro retícula

#### COMPETENCIA:

Lleva a cabo la configuración del hardware, el ambiente de trabajo y administra archivos y directorios.

Meso retícula

2.4 Configuración de Hardware

2.5 Configuración del Ambiente de Trabajo

#### COMPETENCIA

Realiza los procedimientos adecuados para agregar o eliminar hardware.

#### COMPETENCIA

Modifica el entorno gráfico de acuerdo a las necesidades del usuario.

Micro retícula

2.4.1 Tarjeta de video

Establece el controlador adecuado para la tarjeta de video.

2.5.1 Hora y Fecha

Establece la fecha y hora correcta

2.5.4 Configuración regional del idioma para el teclado

Modifica el idioma de acuerdo al lugar en que se encuentre.

2.4.2 Instalación de impresoras

Establece el controlador adecuado para el funcionamiento de la impresora.

2.5.2 Propiedades de la pantalla. (resolución, calidad de color, papel tapiz, fondo del escritorio)

Configura Las propiedades del monitor como: la resolución, la calidad del color, el fondo del escritorio, tapiz con base en sus necesidades.

2.4.3 Modem

Establece el controlador adecuado para la conexión a internet.

2.4.4 Tarjeta de red

Establece el controlador adecuado establecer la conexión con otros equipos.

2.5.3 Aspectos de configuración del mouse

Configura el Mouse de acuerdo a las necesidades del usuario

2.4.5 Tarjeta de sonido

Establece el controlador adecuado para la tarjeta de sonido



## CÉDULA 6.3 ACTIVIDADES DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

**CAMPO DISCIPLINARIO**

**MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO**

**ASIGNATURA**

**TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**MATERIA**

**INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**

### Contexto de vinculación didáctica de los contenidos vía las competencias

- 1.- Aplica las herramientas y los procedimientos, de uso común del sistema operativo. Para garantizar la seguridad de la información mediante procesos sistematizados.
- 2.- Conoce los diferentes componentes del entorno gráfico que le facilitan la manipulación de ficheros y directorios.
- 3.- Organiza operaciones de eliminación y renombrar ficheros y directorios.
- 4.- Crea jerarquías de árbol a fin, de mantener un mejor orden de ficheros y directorios

### PERFIL TEMÁTICO

#### Unidad 2. Sistema operativo gráfico.

2.1 Introducción y clasificación de los Sistemas Operativos.

2.1.1 Definición.

2.1.2 Clasificación de los sistemas operativos.

2.2 Entorno gráfico del sistema.

2.2.1 Características del sistema operativo.

2.2.2 Elementos importantes (ventana, cuadros de dialogo, escritorio).

2.2.3 Opciones inicio.

2.3 Operaciones con archivos y directorios.

2.3.1 Concepto de archivo ó fichero.

2.3.2 Creación de archivos.

2.3.3 Copiar, eliminar, renombrar archivos.

2.3.4 Concepto de directorio.

2.3.5 Creación de directorios.

2.3.5.1 Organización jerárquica en árbol.

2.3.6 Copiar, eliminar, renombrar directorios.

### ACTIVIDADES DOCENTES PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

- Identifica los elementos básicos de un sistema operativo.
- Clasificar los sistemas operativos en base a su tipo y características de este.
- Realiza tablas comparativas sobre las ventajas y desventajas de los sistemas operativos.
- Describe las principales características y ventajas del sistema operativo de ambiente gráfico haciendo uso de mapas mentales y conceptuales.
- Usa programas que permitan manipular ficheros y directorios dentro del sistema operativo.
- Genera cuadros sinópticos sobre los diferentes elementos que se encuentran en la ventana inicial de un sistema operativos gráfico-
- Evalúa continua tomando en cuenta el enfoque constructivistas.

# CÉDULA 6.3.1 ACTIVIDADES DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

**CAMPO DISCIPLINARIO**

**MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO**

**ASIGNATURA**

**TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**MATERIA**

**INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**

## Contexto de vinculación didáctica de los contenidos vía las competencias

- 1.- Aplica las herramientas y los procedimientos, de uso común del sistema operativo. Para garantizar la seguridad de la información mediante procesos sistematizados.
- 2.- Conoce los diferentes componentes del entorno gráfico que le facilitan la manipulación de ficheros y directorios.
- 3.- Organiza operaciones de eliminación y renombrar ficheros y directorios.
- 4.- Crea jerarquías de árbol a fin, de mantener un mejor orden de ficheros y directorios

## PERFIL TEMÁTICO

### Unidad 2. Sistema operativo gráfico.

#### 2.4 Configuración de Hardware.

2.4.1 Tarjeta de video.

2.4.2 Instalación de impresoras.

2.4.3 Modem.

2.4.4 Tarjeta de red.

2.4.5 Tarjeta de sonido.

#### 2.5 Configuración del Ambiente de Trabajo

2.5.1 Hora y Fecha

2.5.2 Propiedades de la pantalla (resolución, calidad de color, papel tapiz, fondo del escritorio)

2.5.3 Aspectos de configuración del mouse

2.5.4 Configuración regional del idioma para el teclado.

## ACTIVIDADES DOCENTES PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

- Identifica los elementos básicos de un sistema operativo.
- Clasificar los sistemas operativos en base a su tipo y características de este.
- Realiza tablas comparativas sobre las ventajas y desventajas de los sistemas operativos.
- Describe las principales características y ventajas del sistema operativo de ambiente gráfico haciendo uso de mapas mentales y conceptuales.
- Usa programas que permitan manipular ficheros y directorios dentro del sistema operativo.
- Genera cuadros sinópticos sobre los diferentes elementos que se encuentran en la ventana inicial de un sistema operativo gráfico-
- Evalúa continua tomando en cuenta el enfoque constructivistas.

**CÉDULA 6.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**  
**MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**  
**PRIMER CUADRANTE**

**Producción del escenario didáctico considerando el ambiente motivacional, vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y la construcción de estructuras jerárquicas**

**UNIDAD II**  
**SISTEMA OPERATIVO**

Al estar trabajando José Luis con su computadora se presentó una falla de luz y cuando la reinició, no estaba funcionando de forma correcta, la falla que presenta es que cuando empieza a cargar aparece una pantalla azul o en caso contrario se queda en la pantalla que dice cargando sistema operativo como pasmada, él necesita hacer uso de la computadora porque tiene que entregar un trabajo en el procesador electrónico de textos y no sabe qué hacer ya que no puede interactuar con el ordenador.

Entonces José Luis llama a un amigo:

José Luis: ¿Cómo estás Francisco?

Francisco: Bien, y tú ¿cómo has estado?

José Luis: Tengo un problema con mi computadora, fíjate que aparece una pantalla azul y no me permite entrar al sistema operativo, necesito hacer un trabajo en Procesador de Textos y no sé qué hacer, ¿puedes ayudarme?.

Francisco: Sí, tráeme tu computadora hoy por la tarde la formateo y pasa por ella mañana temprano.

Al día siguiente después de recoger su computadora llama nuevamente José Luis a Francisco:

José Luis: ¿Qué tal Francisco? gracias por formatear mi computadora pero tiene algunos problemas, fíjate que no puedo escuchar música y los colores del monitor no están definidos, aparte me confundí mucho al utilizar el mouse ya que yo soy sordo ¿Qué puedo hacer?.

Francisco: lo que pasó es que no me trajiste el disco de los controladores, pero te voy explicando cómo configurar el mouse e instalar los controladores.

**¿Cuál es la importancia de instalar y configurar correctamente tu Sistema Operativo?**

**CÉDULA 6.4.1 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**  
**MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**  
**CUADRANTE DIDÁCTICO UNO**

**Producción del escenario didáctico considerando el ambiente motivacional, vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y la construcción de estructuras jerárquicas**

¿Qué es un sistema operativo?

¿Qué fallas puede tener un sistemas operativo?

¿Qué pasa si se quiere instalar un programa en la computadora y esta no cuenta con un sistema operativo?

¿Cómo puedo saber que tipo de falla presenta el sistema operativo?

¿Cuál es la importancia de utilizar un sistema operativo reciente?

¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar un sistema operativo actual?

¿Cuál es la función principal del Sistema Operativo?

¿Qué es un controlador?

¿Cómo se instala un controlador?

¿Cómo configuro las propiedades de la pantalla?

¿Cuáles son los paso para modificar las opciones en el uso de mouse?

**CÉDULA 6.4.2 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO****MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I****CUADRANTE DIDÁCTICO DOS****Búsqueda y evaluación de información electrónica, de internet, documentación bibliográfica y construcción de una estrategia de indagación**

<b>CONCEPTOS BÁSICOS PARA ABORDAR EL TEMA</b>	<b>DOCUMENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA</b>	<b>FUENTES CIBERGRÁFICAS DE INFORMACIÓN</b>
Sistema operativo	-INFORMÁTICA ,Araceli Castillo López. Ed. Global Educational Solutions. -INFORMÁTICA I, Cecilia Pérez Chávez. Ed ST.	<a href="http://www.monografias.com/Computacion/Sistemas_Operativos/">http://www.monografias.com/Computacion/Sistemas_Operativos/</a> <a href="http://www.masadelante.com/faq-sistema-operativo.htm">http://www.masadelante.com/faq-sistema-operativo.htm</a>
Hardware	-INFORMÁTICA I, Cecilia Pérez Chávez. Ed ST.	<a href="http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware">http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware</a> <a href="http://www.monografias.com/Computacion/Hardware/">http://www.monografias.com/Computacion/Hardware/</a>
software	- INFORMÁTICA, Juan Manuel Fernández Peña y María de los Ángeles Sumano López. Ed Nueva Imagen.	<a href="http://es.wikipedia.org/wiki/Software">http://es.wikipedia.org/wiki/Software</a> <a href="http://www.mastermagazine.info/tero/5214.php">http://www.mastermagazine.info/tero/5214.php</a>
Dispositivo	- Computación Básica, Jorge Vasconcelos Santillán. Ed Publicaciones Cultural.	<a href="http://www.mailxmail.com/curso/informatica/introduccion/informatica/capitulo3.htm">http://www.mailxmail.com/curso/informatica/introduccion/informatica/capitulo3.htm</a> <a href="http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora">http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora</a>
interfaz	-INFORMÁTICA PASO A PASO, Gonzalo Ferreyra Cortés. Ed Alfa omega.	<a href="http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz">http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz</a> <a href="http://www.monografias.com/trabajos6/inus/inus.shtml#conceptos">http://www.monografias.com/trabajos6/inus/inus.shtml#conceptos</a>

**CÉDULA 6.4.3 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO****MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I****CUADRANTE DIDÁCTICO DOS****Búsqueda y evaluación de información electrónica, de internet, documentación bibliográfica y construcción de una estrategia de indagación**

<b>CONCEPTOS BÁSICOS PARA ABORDAR EL TEMA</b>	<b>DOCUMENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA</b>	<b>FUENTES CIBERGRÁFICAS DE INFORMACIÓN</b>
Configuración de la pantalla	-INFORMÁTICA ,Araceli Castillo López. Ed. Global Educational Solutions. -INFORMÁTICA I, Cecilia Pérez Chávez. Ed ST.	<a href="http://www.aulaclie.es/winme/a_6_2_1.htm">http://www.aulaclie.es/winme/a_6_2_1.htm</a>  <a href="http://www.aulaclie.es/windowsvista/t_13_3.htm">http://www.aulaclie.es/windowsvista/t_13_3.htm</a>
Mouse	-INFORMÁTICA I, Cecilia Pérez Chávez. Ed ST.	<a href="http://www.monografias.com/trabajos14/windowsxp/windowsxp.shtml">http://www.monografias.com/trabajos14/windowsxp/windowsxp.shtml</a> <a href="http://windowshelp.microsoft.com/Windows/es-XL/help/efd700f8-bbc0-4f04-9f78-3bdb4bbf47013082.mspx#EF">http://windowshelp.microsoft.com/Windows/es-XL/help/efd700f8-bbc0-4f04-9f78-3bdb4bbf47013082.mspx#EF</a>
Driver		<a href="http://es.wikipedia.org/wiki/Driver">http://es.wikipedia.org/wiki/Driver</a> <a href="http://searchenterprisedesktop.techtarget.com/sDefinitio/n/0,,sid192_gci211938,00.html">http://searchenterprisedesktop.techtarget.com/sDefinitio/n/0,,sid192_gci211938,00.html</a>

**CÉDULA 6.4.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**  
**MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**  
**CUADRANTE DIDÁCTICO TRES**

**Acceso a fuentes de información y documentación y generación de arreglo de datos y referentes**

**¿Cuál es la importancia de instalar y configurar correctamente tu Sistema Operativo?**

**(EJEMPLO DEL TIPO DE INFORMACION QUE DEBE OBTENERSE)**

El proceso de prepara un disco duro o de un medio externo para la instalación del sistema de archivos, se conoce como **formateo**. Aunque hay dos tipos de formato (el físico y el lógico), habitualmente los usuarios sólo conocen el lógico.

- a) Formateo físico.** También llamado de bajo nivel, consiste en colocar marcas en la superficie magnética del disco para dividirlo en sectores físicos, los cuales pueden ser luego referenciados indicando la cabeza lectora, el sector y cilindro que se desea leer.
- b) Formateo lógico.** También llamado sistema de archivos, puede ser realizado habitualmente por los usuarios, aunque muchos medios vienen ya formateados de fábrica. El formato lógico implanta un sistema de archivos que asigna sectores a archivos.

En los discos duros, para que puedan convivir distintos sistemas de archivos, antes de realizar un formato lógico hay que dividir el disco en particiones; más tarde, cada partición se formatea por separado.

El formateo de una unidad implica la eliminación de los datos. En un formateo completo se efectúa lo siguiente:

- ❖ Borra toda la información anterior (incluyendo virus)
- ❖ Establece un sistema de archivo para grabar información, disponiendo qué y dónde se ubicará en el disco.
- ❖ Verifica el disco sobre posibles errores físicos o magnéticos que pueda tener

Los Sistema Operativo (SO) tienen programas (Comandos) para realizar el formateo de las unidades. El empleo de estos comandos depende de cada SO que se utilice.

La instalación de un Sistema Operativo requiere de una serie de secuencias, entre ellas esta el formateo de la unidad, instalación de los controladores del Hardware del equipo (tarjeta de sonido, tarjeta de video, tarjeta de red, modem, puertos USB), instalación de Software de aplicación y de una configuración apropiada del ambiente de trabajo del Sistema.

# CÉDULA 6.4.5 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

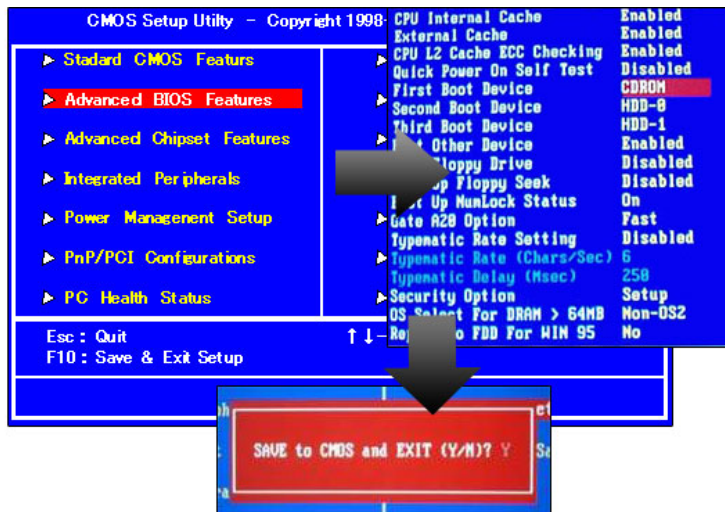
### CUADRANTE DIDÁCTICO TRES

#### Acceso a fuentes de información y documentación y generación de arreglo de datos y referentes

Proceso para dar formato con el SO Windows

Formatear el ordenador e instalar Windows es más fácil de lo que puede parecer, y sólo hay que tener en cuenta algunos puntos para asegurar que no se tenga ningún problema durante la instalación y estos son:

1. **Cambiar en la BIOS el First Boot Device a cd-rom.** El First Boot Device (o unidad primaria de arranque) es la unidad desde la que se cargará al iniciar el ordenador. Se carga Windows XP desde el cd, por lo que se requiere que el First Boot Device sea la unidad de cd-rom.



2. **Cargando el disco.** El ordenador ya debería ser capaz de leer discos de arranque, por lo que se debe de introducir el cd de Windows XP y reiniciar el ordenador. Después de que cargue la bios, se mostrara un mensaje: **"Presione cualquier tecla para iniciar desde CD"**. Se debe de pulsamos una tecla, y entonces comenzará la carga de archivos desde el cd. Cuando acabe la carga, se vera una pantalla azul con varias opciones:





# CÉDULA 6.4.6 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA I

### CUADRANTE DIDÁCTICO TRES

#### Acceso a fuentes de información y documentación y generación de arreglo de datos y referentes

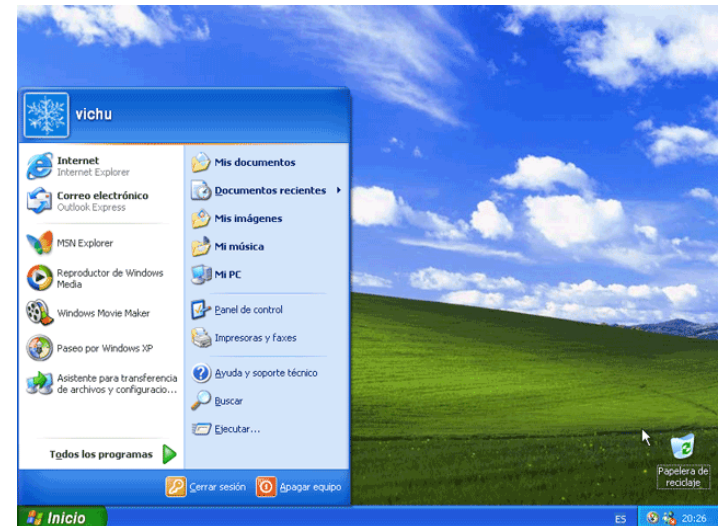
3. **Eliminando una partición.** Llegando a este punto, en el caso de que ya se tenga instalada una copia de Windows XP, se informará de ello, por lo que se tendrá que pulsar Escape para realizar una nueva instalación. La pantalla que saldrá a continuación, dará a **elegir la partición en la que se instalara Windows XP.**



4. **Elegir el formato de la partición.-** Se puede elegir varios formatos para la partición, pero para Windows XP, lo mejor es elegir **“Formatear la partición utilizando el sistema de archivos NTFS”** ya que es el formato por defecto de Windows XP y en teoría su gestión de ficheros es más rápida



Una vez formateado, se comenzarán a copiar los datos de instalación de Windows XP, y con esto se finaliza la instalación del Sistema Operativo



# CÉDULA 6.4.7 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA I

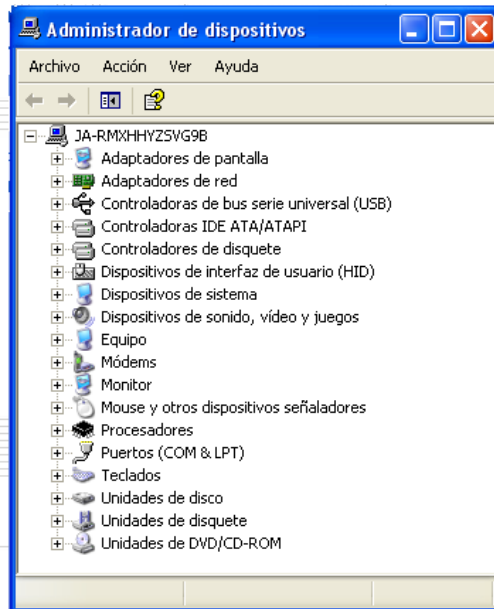
### CUADRANTE DIDÁCTICO TRES

#### Acceso a fuentes de información y documentación y generación de arreglo de datos y referentes

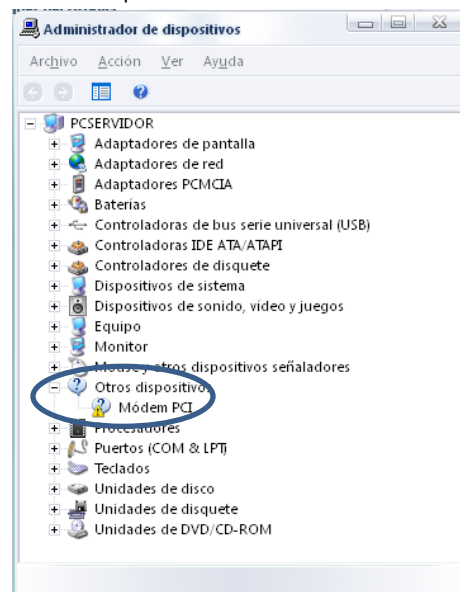
Después de finalizar Satisfactoriamente la instalación de Windows XP, se procede a la configuración de los dispositivos. La **configuración** es un conjunto de datos que determina el valor de algunas variables de un programa o sistema de software, estas opciones generalmente son cargadas en su inicio y en algunos casos se deberá reiniciar para poder ver los cambios, ya que el programa no podrá cargarlos mientras se este ejecutando, si la configuración aún no ha sido definida por el usuario (personalizada), el programa o sistema cargara la configuración por defecto (predeterminada).

Para verificar si la configuración de dispositivos es correcta, se tiene que abrir la ventana de administrador de dispositivos, para esto se procede a:

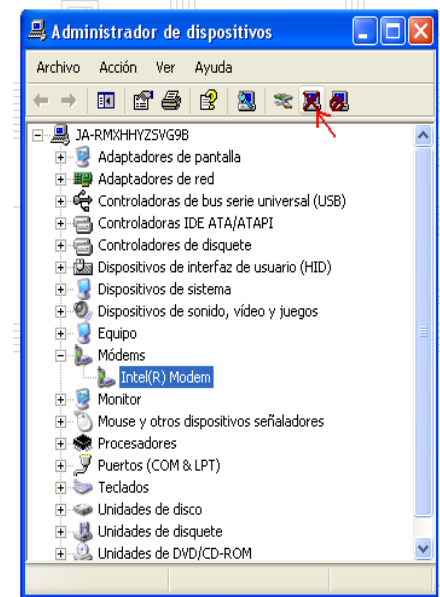
Desde **Inicio / Panel de Control / Sistema / Hardware / "Administrador de dispositivos"**. Podrá acceder al administrador de dispositivos que es la ventana que se muestra en la siguiente imagen:



La ventana muestra una lista de los componentes instalados, en el caso de aparecer un signo en uno de ellos indicaría que hay un conflicto en este, generalmente este conflicto se debe a un problema de driver.



Para desinstalar un driver en Windows XP hay que seleccionar el componente e ir al botón indicado en la imagen de abajo con la flecha



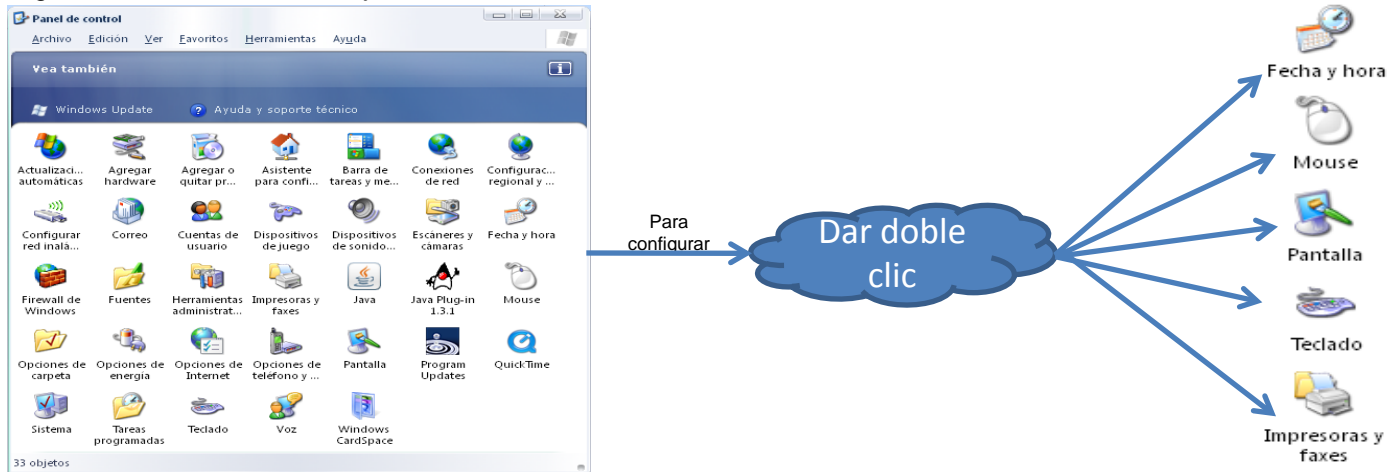
# CÉDULA 6.4.8 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### CUADRANTE DIDÁCTICO TRES

#### Acceso a fuentes de información y documentación y generación de arreglo de datos y referentes

**Panel de Control** que está diseñado para cambiar la configuración de Windows, ya que el usuario puede en el momento que lo desee cambiar las opciones que están predeterminadas como cambiar la hora, configurar una impresora, ajustar el teclado o ratón... , y con esto quedar configurado el ambiente de trabajo.



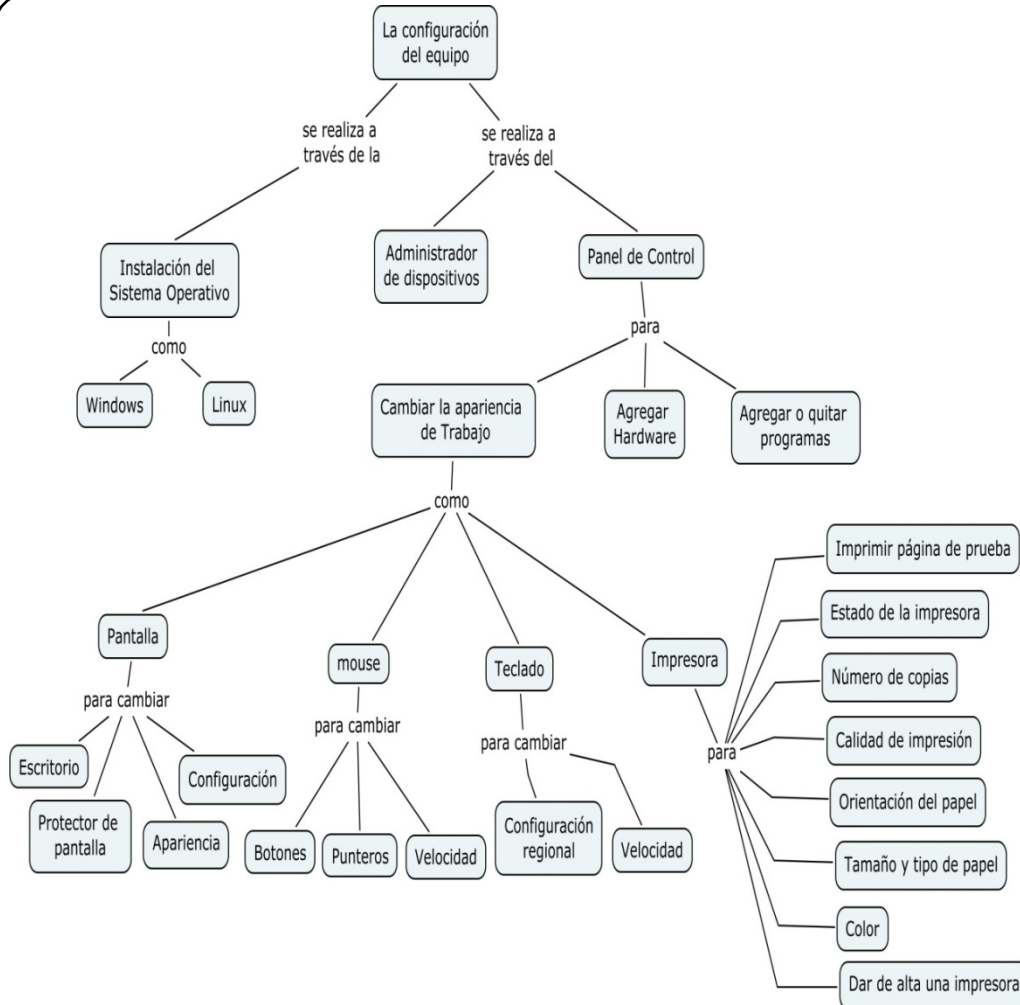
Pero el Panel de control va mucho más allá, como poder agregar un nuevo hardware (haciendo uso de la tecnología Plug&Play), instalar o eliminar software, correo, fuentes, y configurar aspectos más serios del ordenador.

# CÉDULA 6.4.8 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### CUADRANTE DIDÁCTICO TRES

#### Acceso a fuentes de información y documentación y generación de arreglo de datos y referentes



La configuración del equipo permite cambiar o modificar los parámetros predeterminados establecidos por el sistema. Esta configuración se puede llevar a cabo durante la instalación del Sistema Operativo o mediante el administrador de dispositivos o el panel de control.

En el panel de control esta diseñado para configurar elementos del mismo sistema. Estas herramientas como:

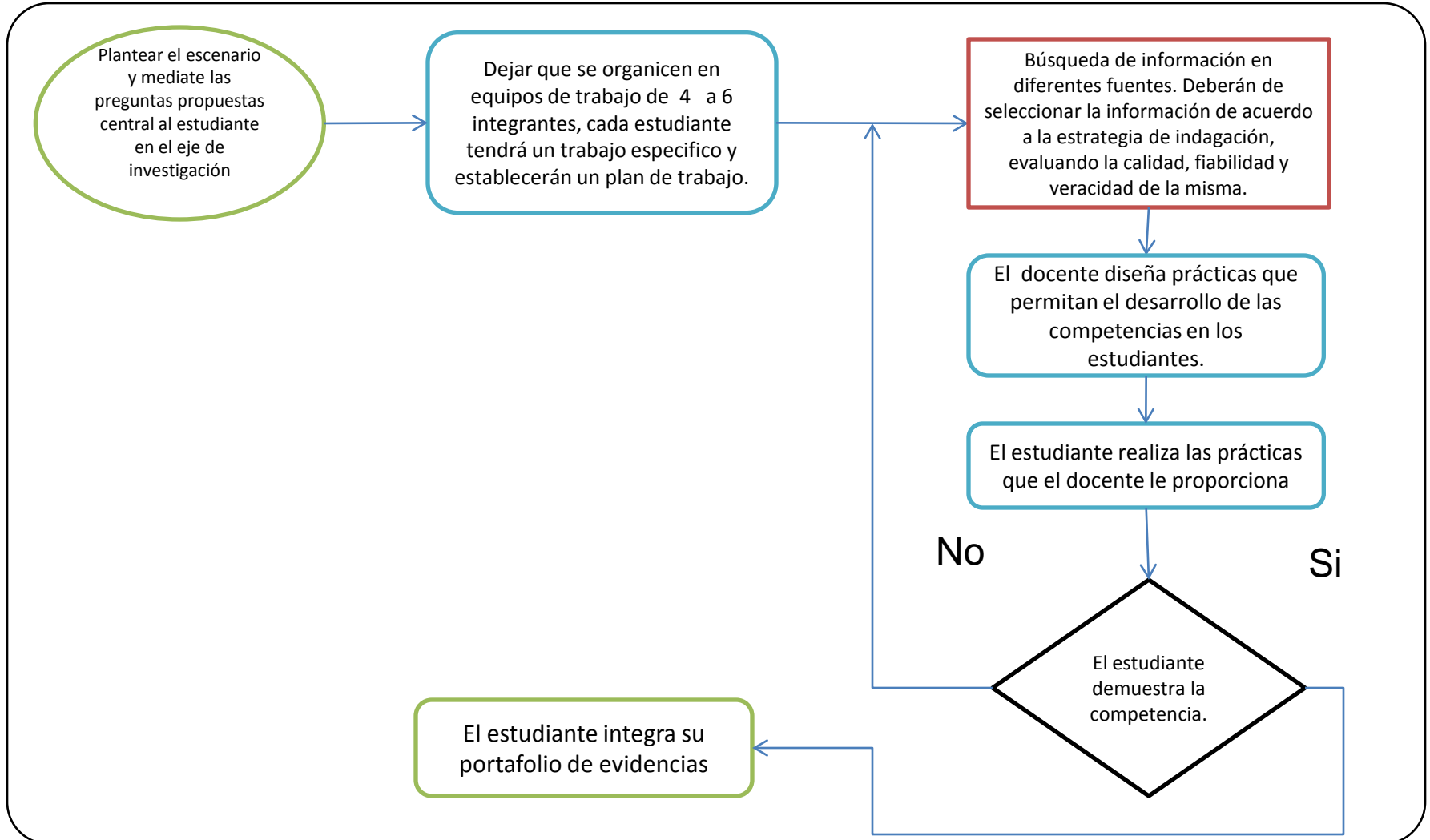
1. **Agregar Hardware** detectar y configurar los dispositivos conectados al equipo como impresoras, módems, unidades de disco, unidades de CD-ROM, controladores de juegos, adaptadores de red, teclados y adaptadores de vídeo.
2. **Agregar o quitar programas** ayuda a administrar los programas y componentes instalados en el equipo. También ayuda a agregar o quitar los componentes de Windows que decida no incluir en la instalación original .

En el panel de control también hay herramientas que permiten cambiar la configuración del entorno de trabajo como:

3. **Pantalla** configura en entorno de trabajo visual agregando imágenes en el escritorio, establecer el estilo del protector de pantalla, modificar la apariencia y resolución de la pantalla
4. **Mouse** permite establecer la velocidad de movimiento y su apariencia, así como establecer el botón primario
5. **Teclado** permite modificar la configuración. Puede ajustar la velocidad de repetición de un carácter al mantener presionada una tecla y el retardo de tiempo antes de que empiece a repetirse., Un teclado no necesita ajustes ni configuración de software después de conectarlo. Debería funcionar.
6. **Impresora** ayuda a la instalación de nuevas impresoras y de cada impresora cambiar el numero de copias, calidad de impresión, orientación del papel, tamaño y tipo de papel

**CÉDULA 6.4.9 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO  
MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I  
CUADRANTE DIDÁCTICO CUATRO**

**Construcción de estrategias de resolución de problemas de acuerdo a la organización de los referentes teóricos y metodológicos respectivos**



# CÉDULA 6.4.10 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### CUADRANTE DIDÁCTICO CINCO

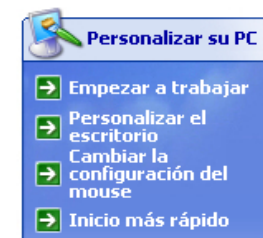
Solucionar el problema acudiendo a procedimientos propios de la disciplina bajo el apoyo del docente

#### ¿Cuál es la importancia de instalar y configurar correctamente tu Sistema Operativo?



Dentro del área laboral administrativa, la aparición de los sistemas operativos gráficos y la rapidez de los procesos aumentaron el trabajo persona-ordenador de una forma más visual y amigable. Estos sistemas operativos utiliza un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. De allí que la configuración e instalación sea más fácil de modificar en caso de estar en forma predeterminada.

A todo usuario le gusta dar un toque de personalidad al entorno, ya sea en casa o en el trabajo. Con Windows XP, personalizar el equipo en una forma sencilla. Se puede agregar colores, tramas, imágenes o incluso sonido para mejorar el aspecto de la pantalla. Personalizar el mouse (razón) para que le sea más fácil controlarlo. Configurar el equipo de modo que cargue automáticamente los programas favoritos, para que estén preparados cuando se inicie. ¡Y eso no es todo! Personalizar la PC es una de las tareas divertidas que puede hacerse en el equipo. Con ello también aumentará la eficiencia en el trabajo y la experiencia será más agradable.



Para personalizar el escritorio se debe de llevar acabo los siguientes pasos:

1. Haga clic en **Inicio / Panel de control / Pantalla**.
2. En la ficha **Escritorio**, realice uno o varios de los pasos siguientes:
  - I. En la lista **Colores**, seleccione un color.
  - II. En la lista **Fondo**, haga clic en una imagen de fondo.
  - III. Haga clic en **Examinar** para buscar una imagen de fondo en otras carpetas o unidades. Puede utilizar archivos con las extensiones siguientes: .bmp, .gif, .jpg, .dib, .png o .htm.
  - IV. En la lista **Posición**, haga clic en **Centrada**, **Mosaico** o **Expandir** para definir el modo en que aparecerá la imagen y, a continuación, haga clic en **Aceptar** o en **Aplicar**.

#### Personalizar el fondo del escritorio



Para agregar un protector de pantalla se debe de llevar acabo los siguientes pasos:

1. Haga clic en **Inicio / Panel de control / Pantalla**.
2. En la ficha **Protector de pantalla**, realice uno o varios de los pasos siguientes:
  - I. En la lista **Protector de pantalla**, haga clic en el protector de pantalla que desee.
  - II. Haga clic en **Vista previa** para ver el protector de pantalla durante unos segundos (mueva el *mouse* o presione cualquier tecla para finalizar la vista previa) y, a continuación, haga clic en **Configuración** para personalizar el funcionamiento del protector.
  - III. Cuando haya terminado de elegir, haga clic en **Aceptar**.

# CÉDULA 6.4.11 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### CUADRANTE DIDÁCTICO CINCO

Solucionar el problema acudiendo a procedimientos propios de la disciplina bajo el apoyo del docente

¿Cuál es la importancia de instalar y configurar correctamente tu Sistema Operativo?



Para cambiar **Apariencia**

1. Haga clic en **Inicio / Panel de control / Pantalla**.
2. En la ficha **Apariencia**, elija los elementos que desea personalizar en los menús desplegables, y modifíquelos haciendo clic en el botón **Efectos** para abrir ventanas con instrucciones adicionales.
3. Cuando termine, haga clic en **Aceptar**

Para cambiar la resolución de la pantalla

1. Haga clic en **Inicio / Panel de control / Pantalla**.
2. En la ficha **Configuración**, en **Resolución de pantalla**, arrastre el control deslizante hasta la resolución que desee y, a continuación, haga clic en **Aplicar**.



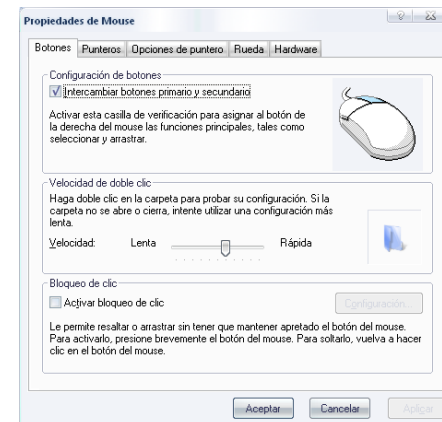
Se puede cambiar la velocidad con la que se desplaza el puntero del *mouse* por la pantalla. O se puede intercambiar la función de los botones para adaptarlo a las personas zurdas, o incluso reemplazar la flecha, el reloj de arena y otros punteros estándar por símbolos diferentes; por ejemplo, dinosaurios; no sólo es posible, también es fácil. ¡Con Windows XP, controla el *mouse* por completo!

Para cambiar la velocidad del mouse se debe de llevar a cabo los siguientes pasos:

1. Haga clic en **Inicio / Panel de control / Mouse**
2. En la ficha **Opciones de puntero**, en **Movimiento**, arrastre el control deslizante hacia la izquierda, para que el puntero se mueva con mayor lentitud, o hacia la derecha para que lo haga más deprisa. Si elige una velocidad rápida, compruebe que esté activada la casilla de verificación **Habilitar precisión del puntero** (de este modo podrá controlar mejor el puntero cuando lo desplace en recorridos cortos) y, a continuación, haga clic en **Aceptar**.

Para elegir el tipo de botón primario, se debe de llevar a cabo los siguientes pasos:

1. Haga clic en **Inicio / Panel de control / Mouse**
2. En la ficha **Botones**, en **Configuración de botones**, active la casilla de verificación **Intercambiar botones primario y secundario**.
3. Haga clic en **Aceptar**.



# CÉDULA 6.4.12 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

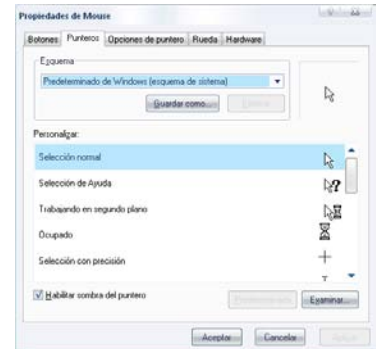
### CUADRANTE DIDÁCTICO CINCO

Solucionar el problema acudiendo a procedimientos propios de la disciplina bajo el apoyo del docente

#### ¿Cuál es la importancia de instalar y configurar correctamente tu Sistema Operativo?

Para cambiar el tipo de puntero del mouse se debe de llevar a cabo los siguientes pasos:

1. Haga clic en **Inicio / Panel de control / Mouse**
2. En la ficha **Punteros**, realice una de las acciones siguientes:
  - I. Cambiar todos los punteros de una vez: en la lista **Esquema**, haga clic en el esquema que desee.
  - II. Para cambiar los punteros de uno en uno: en la lista **Personalizar**, haga clic en los punteros que desee cambiar. Después de cada selección, haga clic en **Examinar**, haga clic en la imagen de puntero que desea asignar (aparecerá una vista previa de la imagen en la esquina inferior izquierda) y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
  - III. Haga clic en **Aplicar** y en **Aceptar** para completar el procedimiento.

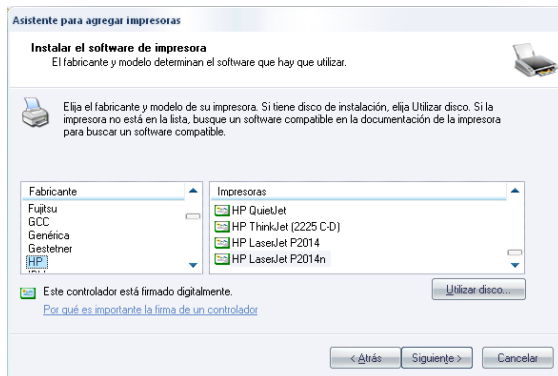


Para agregar o instalar utilizar una impresora se utiliza la herramienta **impresoras y faxes** de panel de control y se ejecuta el asistente para agregar impresora y se debe de ir seleccionando las opciones que se van presentando.

Además muchas impresoras modernas permiten la conexión directa de aparatos de multimedia electrónicos como las Memory Sticks, memory cards o aparatos de captura de imagen como cámaras digitales y escáneres. También existen aparatos multifunción que constan de impresora, escáner o máquinas de fax en un solo aparato. Una impresora combinada con un escáner puede funcionar básicamente como una fotocopiadora por tal motivo los procesos de instalación y configuración son cada vez mas rápidos y sencillos, a tal grado de que con el simple hecho de insertar el disco de instalación, esté comenzara su tarea de forma sencilla y rápida.

Los sistemas operativos gráficos han evolucionado y esto ha permitido facilitarle al usuario cambiar y configurar su entorno de trabajo ofreciéndole confiabilidad, motivación y seguridad.

Es importante recalcar que así como ha evolucionado los medios de comunicación electrónica, los equipos de computo son susceptibles a infecciones maliciosas informáticas, por los que se debe de tomar medidas de prevención como es la instalación de un antivirus y la actualización del SO.





**CÉDULA 6.4.13 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**  
**MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**  
**CUADRANTE DIDÁCTICO SEIS**

**Formular la respuesta y generar el reporte o exposición oral o escrita**

**¿Cuál es la importancia de instalar y configurar correctamente tu Sistema Operativo?**

El docente solicitará una investigación en diferentes fuentes de información, en relación al tema Panel de Control, donde se debe de cubrir que es, para que sirve y que elementos contiene

En equipo de cinco integrantes, los alumnos se compartirán su Investigación y elaboraran un cuadro comparativo donde aborde: configuración del mouse, configuración del teclado, configuración de la pantalla, configuración de una impresora. Después elaboraran un mapa conceptual que muestre los elementos organizados por categorías y los conceptos de cada uno, se expondrá como trabajo final. El docente resolverá dudas y retroalimentara los conceptos

Los alumnos investigaran en la Cibergrafia sugerida el tema Formateo, Configuración y Requerimientos de un equipo de computo, donde tendrán que abordar la función y características de cada tema. Con la información obtenida por equipos diseñar una presentación que muestre la investigación realizada y el docente fungirá como moderador en la participación de los alumnos

El docente realizará diversas practicas guiadas, para mostrar la configuración del equipo e instalación de impresoras y el alumno tomará nota y elaborara un reporte

El docente inducirá al tema formateo de un ordenador e instalación del SO por medio de una lluvia de ideas para llegar a un concepto general la importancia de configuras el HW del equipo y el entorno de trabajo. El docente desarrollará prácticas visual del la instalación de un SO.

El docente solicitara en equipo de cinco integrantes otra posible solución al problema de Martin que sea diferente a la solución planteada por Luis. La solución presentada tendrá que estar justificada y será expuesta a través de diversos materiales didácticos de exposición.

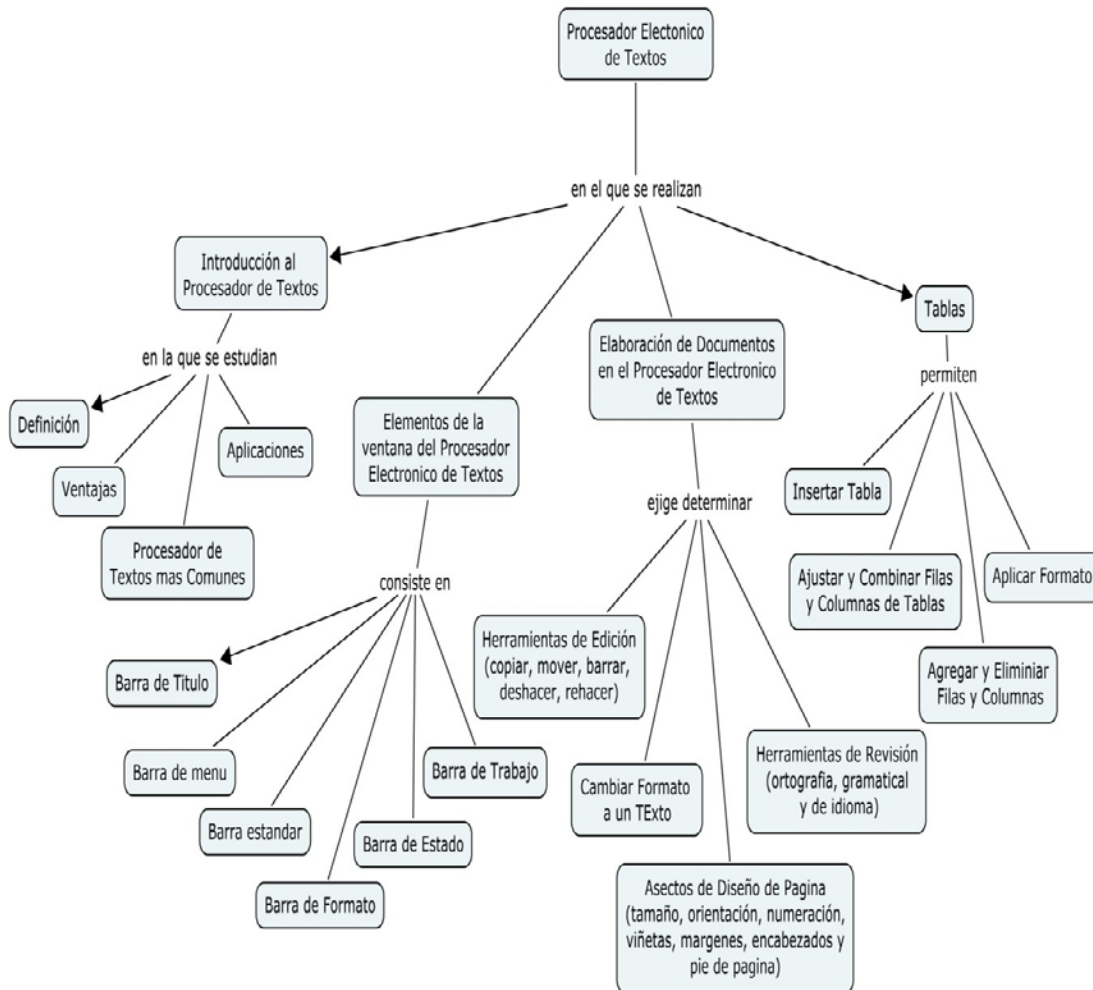
El docente analizará y retroalimentará cada solución planteada, e inducirá al alumno al habito de actualizar el SO y los antivirus, así como de respaldar la información en dispositivos de almacenamiento mediante herramientas apropiadas .

**CÉDULA 6.5 CARGAS HORARIAS  
MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**

U N I D A D	E S C E N A R I O S	Tema	CUADRANTE I	CUADRANTE II	CUADRANTE III	CUADRANTE IV	CUADRANTE V	CUADRANTE VI	Tiempo Total en horas
		II	Sistema Operativo Gráfico	Introducción y clasificación de los sistemas operativos, Entorno gráfico del sistema, operaciones con ficheros y directorios.	3	4	4	3	4

## CÉDULA 7. DESARROLLO GLOBAL DE LA UNIDAD III

### MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I



Un procesador electrónico de texto es un SW informático destinado a la creación y edición de documentos de texto, para esto, la mayoría pueden trabajar con:

- distintos formatos de párrafo
- tamaño y orientación de las fuentes
- efectos de formato
- cortar y copiar texto
- fijar espacio entre líneas y entre párrafos
- alinear párrafos
- establecer sangrías y tabulados
- crear y modificar estilos
- Agregar y dar formato a tablas
- Insertar diversas imágenes en diferentes posiciones
- activar presentaciones preliminares antes de la impresión o visualizar las páginas editadas
- correctores automáticos de ortografía y gramática

## CÉDULA 7.1 CADENA DE COMPETENCIAS EN UNIDADES TEMÁTICAS CAMPO DISCIPLINAR: MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO

### CATEGORIAS

Se autodetermina y cuida de sí

Se expresa y se comunica

Piensa crítica y reflexivamente

Aprende de forma autónoma

Trabaja de forma colaborativa

Participa con responsabilidad en la sociedad

### UNIDAD III

#### PROCESAMIENTO ELECTRONICO DE TEXTO

Desarrollar destreza en el uso de una aplicación de procesador de texto para resolver tareas habituales relacionadas con la elaboración de documentos digitales dejándolos listos para su distribución

#### PERFIL DE COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS

- Argumenta la solución obtenida de un problema con métodos numéricos, gráficos, analíticos o variación, mediante el lenguaje verbal, matemático y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Elige un enfoque determinista o uno aleatorio para el estudio de un proceso o fenómeno y argumenta su pertinencia.
- Analiza la importancia del uso de un procesador de textos para la elaboración de documentos digitales.

#### PERFIL DE COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS

- Identifica las ventajas que se presentan al utilizar un procesador de textos.
- Identifica la información que se presenta en la barra de titulo.
- Utiliza las diferentes opciones para aplicar formato a un texto.
- Identifica y hace uso de los diferente elementos que componen la barra de menú.

# CÉDULA 7.2 ESTRUCTURA RETICULAR

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

CAMPO DISCIPLINARIO: MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO.  
 ASIGNATURA: TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.  
 RETÍCULA DE: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I.

CATEGORÍA: SE EXPRESA Y SE COMUNICA.  
 SEMESTRE: PRIMERO  
 CARGA HORARIA. 3

### UNIDAD III

#### Procesamiento electrónico de textos.

Macro retícula

**COMPETENCIA:**  
 Desarrollar destreza en el uso de una aplicación de procesador de texto para resolver tareas habituales relacionadas con la elaboración de documentos digitales dejándolos listos para su distribución

Meso retícula

3.1 Introducción al procesado electrónico de textos.

**COMPETENCIA:** Analiza la importancia del uso de un procesador de textos para la elaboración de documentos digitales.

3.2 Elementos de la Ventana del procesador electrónico de texto

**COMPETENCIA:** Utiliza los elementos que conforman el entorno de trabajo de un procesador de textos para facilitar la elaboración de documentos electrónicos.

Micro retícula

3.1.1 Definición.	Identifica que es un procesador de textos.	3.2.1 Barra de Título.	Identifica la información que se presenta en la barra de título.	3.2.4 Barra de Formato.	Utiliza las diferentes opciones para aplicar formato a un texto.
3.1.2 Ventajas.	Identifica las ventajas que se presentan al utilizar un procesador de textos.	3.2.2 Barra de menú.	Identifica y hace uso de los diferente elementos que componen la barra de menú.	3.2.5 Barra de estado.	Comprende la información contenida en la barra de estado de cada documento.
3.1.3 Aplicaciones.	Da ejemplos de donde se aplica los procesadores de textos.	3.2.3 Barra estándar.	Identifica y hace uso de los elementos que componen la barra estándar.	3.2.6 Área de trabajo.	Identifica las partes que conforman el área de trabajo del procesador.
3.1.4 Procesadores de texto mas comunes.	Lista algunos procesadores de textos comerciales.				

# CÉDULA 7.2.1 ESTRUCTURA RETICULAR

MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

CAMPO DISCIPLINARIO: MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO.  
ASIGNATURA: TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.  
RETÍCULA DE: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I.

CATEGORÍA: SE EXPRESA Y SE COMUNICA.  
SEMESTRE: PRIMERO  
CARGA HORARIA. 3

## UNIDAD III Procesamiento electrónicos de textos.

Macro retícula

### COMPETENCIA:

Demuestra su destreza en el uso de una aplicación de procesador de textos, siendo capaz de resolver tareas habituales relacionadas con la creación, formato y finalización de documentos dejándolos listos para su distribución.

Meso retícula

3.3 Elaboración de documentos en el procesador electrónico de textos.

3.4. Tablas.

COMPETENCIA: Usa el procesador de textos en la elaboración de diversos tipos de documentos.

COMPETENCIA: Utiliza tablas para dar formato y cambiar la apariencia del documentos.

Micro retícula

3.3.1 Herramientas de edición (copiar, borrar, mover, búsqueda y remplazo, deshacer y rehacers.

Aplica la herramienta de edición en la elaboración de documentos.

3.3.2 Herramientas de revisión (ortografía, gramaticales, de idiomas).

Corrige la ortografía y la gramática de un documento a través de la herramienta de corrección.

3.3.3 Cambiar formato a un texto.

Utiliza y aplica diferentes formatos de acuerdo al tipo de texto.

3.3.4 Aspectos del diseño de pagina (tamaño, orientación, numeración y viñetas, encabezado y pie de pagina).

Configura el diseño de pagina según requiera el documento, enumerándolo o agregando viñetas.

3.4.1 Insertar tabla.

Inserta tablas especificando el numero de renglones y columnas.

3.4.2 Ajusta, combinar filas y columnas.

Combina filas y columnas para dar formato a la tabla.

3.4.3 Agregar y eliminar filas y columnas.

Modifica las dimensiones de la tabla según se requiera.

# CÉDULA 7.3 ACTIVIDADES DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

**CAMPO DISCIPLINARIO**

**MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO**

**ASIGNATURA**

**TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**MATERIA**

**INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**

## Contexto de vinculación didáctica de los contenidos vía las competencias

- 1.- Interpreta, analiza y maneja conceptos básicos en sus diferentes contextos como son: informática, software, hardware, sistema operativo.
- 2.- Aplica las herramientas y los procedimientos, de uso común del sistema operativo. Para garantizar la seguridad de la información mediante procesos sistematizados.
- 3.- Conoce los diferentes componentes del entorno gráfico que le facilitan la manipulación de ficheros y directorios.
- 4.- Resuelve problemas relacionados con el uso del procesador electrónico de textos, mediante la aplicación de sus operaciones básicas en el desarrollo de documentos de calidad haciendo uso de sus habilidades, tales como: eficiencia, iniciativa y creatividad.

## PERFIL TEMÁTICO

### Unidad III. Procesamiento electrónico de textos.

- 3.1 Introducción al procesador electrónico de textos.
  - 3.1.1 Definición.
  - 3.1.2 Ventajas.
  - 3.1.3 Aplicaciones.
  - 3.1.4 Procesadores de texto mas comunes.
- 3.2 Elementos de la ventana del procesador electrónico de textos.
  - 3.2.1 Barra de Título.
  - 3.2.2 Barra de Menús.
  - 3.2.3 Barra Estándar.
  - 3.2.4 Barra de Formato.
  - 3.2.5 Barra de Estado.
  - 3.2.6 Área de Trabajo.
- 3.3 Elaboración de documentos en el procesador electrónico de textos.
  - 3.3.1 Herramientas de edición (copiar, borrar, mover, búsqueda y remplazo, deshacer y rehacer).

## ACTIVIDADES DOCENTES PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

- Elabora un cuadro comparativo donde describan las características de los diferentes procesadores electrónicos de textos.
- Dar a conocer los elementos de la ventana del procesador electrónico de textos por medio de una presentación.
- Explicar la aplicación que tienen cada una de las barras de herramientas con las que cuenta el procesador electrónico de textos.
- Realizar practicas con el procesador de textos mediante la aplicación de sus operaciones básicas en el desarrollo de documentos de calidad, mostrando eficiencia, iniciativa y calidad, de tal forma que pueda ser enviado a impresión.

# CÉDULA 7.3.1 ACTIVIDADES DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

**CAMPO DISCIPLINARIO**

**MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO COMPLEJO**

**ASIGNATURA**

**TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**MATERIA**

**INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**

## Contexto de vinculación didáctica de los contenidos vía las competencias

- 1.- Interpreta, analiza y maneja conceptos básicos en sus diferentes contextos como son: informática, software, hardware, sistema operativo.
- 2.- Aplica las herramientas y los procedimientos, de uso común del sistema operativo. Para garantizar la seguridad de la información mediante procesos sistematizados.
- 3.- Conoce los diferentes componentes del entorno gráfico que le facilitan la manipulación de ficheros y directorios.
- 4.- Resuelve problemas relacionados con el uso del procesador electrónico de textos, mediante la aplicación de sus operaciones básicas en el desarrollo de documentos de calidad haciendo uso de sus habilidades, tales como: eficiencia, iniciativa y creatividad.

## PERFIL TEMÁTICO

- 3.4 Tablas
  - 3.4.1 Insertar tabla
  - 3.4.2 Ajusta, combina filas y columnas
  - 3.4.3 Agregar y eliminar filas y columnas
  - 3.5 Combinar correspondencia

## ACTIVIDADES DOCENTES PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

- Implementa diversas prácticas que contengan diferentes tipos de formatos de tablas.



## CÉDULA 7.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

### MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### PRIMER CUADRANTE

**Producción del escenario didáctico considerando el ambiente motivacional, vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y la construcción de estructuras jerárquicas**



El acceso al agua para la vida es una necesidad humana básica al mismo tiempo que un derecho humano fundamental. Y sin embargo, en nuestro mundo de prosperidad creciente, más de mil millones de personas se ven privadas del derecho a un agua limpia y 2600 millones no tienen acceso a un saneamiento adecuado. En el mundo hay más de 2.2 millones de personas que mueren cada año debido a enfermedades causadas por el agua potable contaminada y un saneamiento deficiente.

Sabías que actualmente la industria utiliza el 22% del agua consumida en el mundo. En los países ricos ese porcentaje asciende a un 59%, mientras que en los países pobres sólo llega a un 8%. En el año 2025 esa proporción alcanzará un 24%. Se calcula que para ese entonces se gastarán 1170 km<sup>3</sup> de agua anual para usos industriales. Por ejemplo: en la fabricación de un automóvil se utilizan 400.000 litros de agua; en los hogares el inodoro utiliza 18 litros cada vez que se tira de la cadena y el agua que se consume en una empresa que no se convierte en producto o no se utiliza en forma racional, se desperdicia.



El agua es un recurso imprescindible pero escaso para la vida. Menos del 1% del agua del planeta es dulce y accesible para el hombre, aunque este porcentaje varía considerablemente según el lugar, el clima o la época del año. Se calcula que un 20% del incremento de la escasez mundial de agua obedecerá al cambio climático. México es un país rico en recursos naturales, que obtiene el agua que consume la población de fuentes tales como ríos, arroyos y acuíferos del subsuelo. Estos acuíferos se recargan de forma natural en época de lluvias.

Sin embargo, la época de lluvias tiene una duración promedio de cuatro meses lo que propicia una escasa captación. Aunado a esto, del total de agua captada por lluvias, aproximadamente el 70% se evapora.

Sabías que en México se consume 78 millones de Kilómetros cúbicos de agua por año, 83% en zonas agrícolas, donde el desperdicio es de 60%. En las ciudades se consume 12% del total y el desperdicio es de 50%



## CÉDULA 7.4.1 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

### MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### PRIMER CUADRANTE

**Producción del escenario didáctico considerando el ambiente motivacional, vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y la construcción de estructuras jerárquicas**



Es de vital importancia de concientizar a la sociedad de que debe de cuidar y no desperdiciar el agua. Los seres vivos requieren este vital liquido que se esta agotando.

Los medios de comunicación deben de informar a la sociedad acerca del problema de escases del agua, publicando a través de carteles, folletos o trípticos e invitarla a participar en la campaña contra el desperdicio del agua debido a que es un elemento indispensable para la vida.

La información que manejara será referente a los lugares donde podemos encontrarla, como salvaguardar esos lugares; las características que tiene el agua como elemento natural, medidas a tomar para conservarla y lo mas importante que hacer para no contaminar este elemento natural.

**¿Es el procesador electrónico de textos una herramienta apropiada para crear un tríptico agradable en diseño y forma?**

¿Qué es un tríptico?

¿Cuáles son las características básicas para la creación de un tríptico?

¿Qué es un procesador electrónico de textos?

¿Cuáles son los procesadores electrónicos de texto mas utilizados?

¿Cuál es el formato mas adecuado para la creación de un tríptico utilizando un procesador electrónico de textos?

¿Qué ventajas ofrece el procesador electrónico de textos en la creación de trípticos?

¿Cuáles son las herramientas de formato y diseño que contiene los procesadores electrónicos de textos?

## CÉDULA 7.4.2 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### SEGUNDO CUADRANTE

Búsqueda y evaluación de información electrónica, de internet, documentación bibliográfica y construcción de una estrategia de indagación

#### RECOMENDACIONES ANALÍTICAS PARA EL PLAN DE ACCESO A FUENTES DE CALIDAD TEMÁTICA

CONCEPTOS BÁSICOS PARA ABORDAR EL TEMA	DOCUMENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA	FUENTES CIBERGRÁFICAS DE INFORMACIÓN
Trípticos		<ul style="list-style-type: none"><li>•<a href="http://la.trifoldbrochuredesign.com/que-es-brochure-triptico.aspx">http://la.trifoldbrochuredesign.com/que-es-brochure-triptico.aspx</a></li><li>•<a href="http://infektor.blogspot.com/2007/08/cmo-hacer-un-trptico.html">http://infektor.blogspot.com/2007/08/cmo-hacer-un-trptico.html</a></li><li>•<a href="http://www.dusnic.es/tripticos-dipticos-folletos.html">http://www.dusnic.es/tripticos-dipticos-folletos.html</a></li></ul>
Procesadores electrónicos de texto	Ferreyra Cortés, Gonzalo. Informática paso a paso. Alfaomega	<ul style="list-style-type: none"><li>•<a href="http://es.wikipedia.org/wiki/Procesador_de_textos">http://es.wikipedia.org/wiki/Procesador_de_textos</a></li><li>•<a href="http://www.contenidoweb.info/textos/procesador-de-texto.htm">http://www.contenidoweb.info/textos/procesador-de-texto.htm</a></li><li>•<a href="http://www.monografias.com/trabajos13/texto/texto.shtml">http://www.monografias.com/trabajos13/texto/texto.shtml</a></li><li>•<a href="http://www.freedownloadmanager.org/es/downloads/158_s/index7.htm">http://www.freedownloadmanager.org/es/downloads/158_s/index7.htm</a></li></ul>
Operaciones realizadas con los procesadores electrónicos de texto	Pérez, Cecilia. Informática. ST Editorial.	<ul style="list-style-type: none"><li>•<a href="http://www.wikilearning.com/tutorial/tutorial_microsoft_word_2000-como_dar_formato_al_texto_en_word_2000/3577-3">http://www.wikilearning.com/tutorial/tutorial_microsoft_word_2000-como_dar_formato_al_texto_en_word_2000/3577-3</a></li><li>•<a href="http://es.wikipedia.org/wiki/Vi">http://es.wikipedia.org/wiki/Vi</a></li><li>•<a href="http://www.eduteka.org/HerramientasCurriculo1.php">http://www.eduteka.org/HerramientasCurriculo1.php</a></li></ul>

# CÉDULA 7.4.3 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

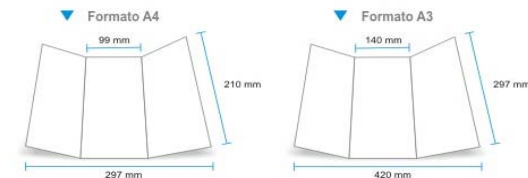
### TERCER CUADRANTE

¿Es el procesador electrónico de textos una herramienta apropiada para crear un tríptico agradable en diseño y forma?

#### (EJEMPLO DEL TIPO DE INFORMACION QUE DEBE OBTENERSE)

Un **tríptico** es un folleto de tres caras que se producen al plegar dos veces una hoja. De esta manera se obtiene una pieza gráfica de un total de seis paneles, tres del anverso y tres del reverso. Las caras pueden estar plegadas de diferentes formas, una sobre la otra, dando por resultado variantes más o menos originales. El formato tradicional del tríptico es vertical y con los paneles superpuestos de modo de formar una sola cara al estar cerrado.

El **tamaño estándar** de estos folletos abiertos es de 8"½ x 11", es decir, el de una hoja tamaño carta. Sin embargo, también se realizan trípticos más grandes, de tamaño doble carta o triple. Este tipo de folletos generalmente se realiza en papel de mayor calidad, y son ideales para producir un alto impacto visual.



Esta pieza permite presentar gran cantidad de información, a diferencia de otras piezas gráficas que generalmente no pueden incluir demasiadas especificaciones por falta de espacio. Un tríptico es ideal para enumerar las ventajas, beneficios y detalles técnicos de un producto determinado o de un servicio a promocionar. Estas piezas se utilizan para dar información en un espacio que, si bien no es sumamente amplio, permite incluir texto e imágenes. En ellas se combinan equilibradamente información y estética para reforzar las virtudes de los productos o servicios ofrecidos por una compañía.



Existen diferentes posibilidades de diseño, dependiendo del tipo de producto o servicio, público, cantidad de texto y formato del folleto. Además, hay distintas opciones en cuanto al papel, que puede ser normal o ilustración con brillo o mate. La impresión puede ser a todo color (cian, magenta, amarillo y negro), con sólo uno o dos colores, o blanco y negro.

# CÉDULA 7.4.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### TERCER CUADRANTE

#### Acceso a fuentes de información y documentación y generación de arreglo de datos y referentes



Un **procesador electrónico de textos** es una herramienta ofimática destinada a la creación o modificación de documentos escritos por medio de una computadora. Representa una alternativa moderna a la antigua máquina de escribir (maquina mecánica, eléctrica, que al presionar una tecla imprimía directamente sobre papel), mucho más potente y versátil que ésta.



A diferencia de los editores de texto plano con los cuales se podía crear o modificar un documento sin formato, los procesadores electrónicos de textos brindan una amplia gama de funcionalidades, ya sea tipográficas, idiomáticas u organizativas, con algunas variantes según el programa de que se disponga. Como regla general, todos pueden trabajar con distintos tipos y tamaños de letra, formatos de párrafo y efectos artísticos; además de brindar la posibilidad de intercalar o superponer imágenes u otros objetos gráficos dentro del texto.



Como ocurre con la mayoría de las herramientas informáticas, los trabajos realizados en un procesador de textos pueden ser guardados en forma de archivos, usualmente llamados documentos, así como impresos a través de diferentes medios.

Los procesadores de texto también incorporan desde hace algunos años correctores de ortografía y gramática, así como diccionarios multilingües y de sinónimos que facilitan sobremanera la labor de redacción.

Existen una gran diversidad de procesadores de textos por ejemplo:

#### Comercial:

- ❖ Word
- ❖ WordPerfect
- ❖ Works
- ❖ InCopy

#### Gratis:

- ❖ OpenOffice
- ❖ AbiWord

#### On\_Line:

- ❖ GoogleDocs
- ❖ AjaxWrite
- ❖ gOffice

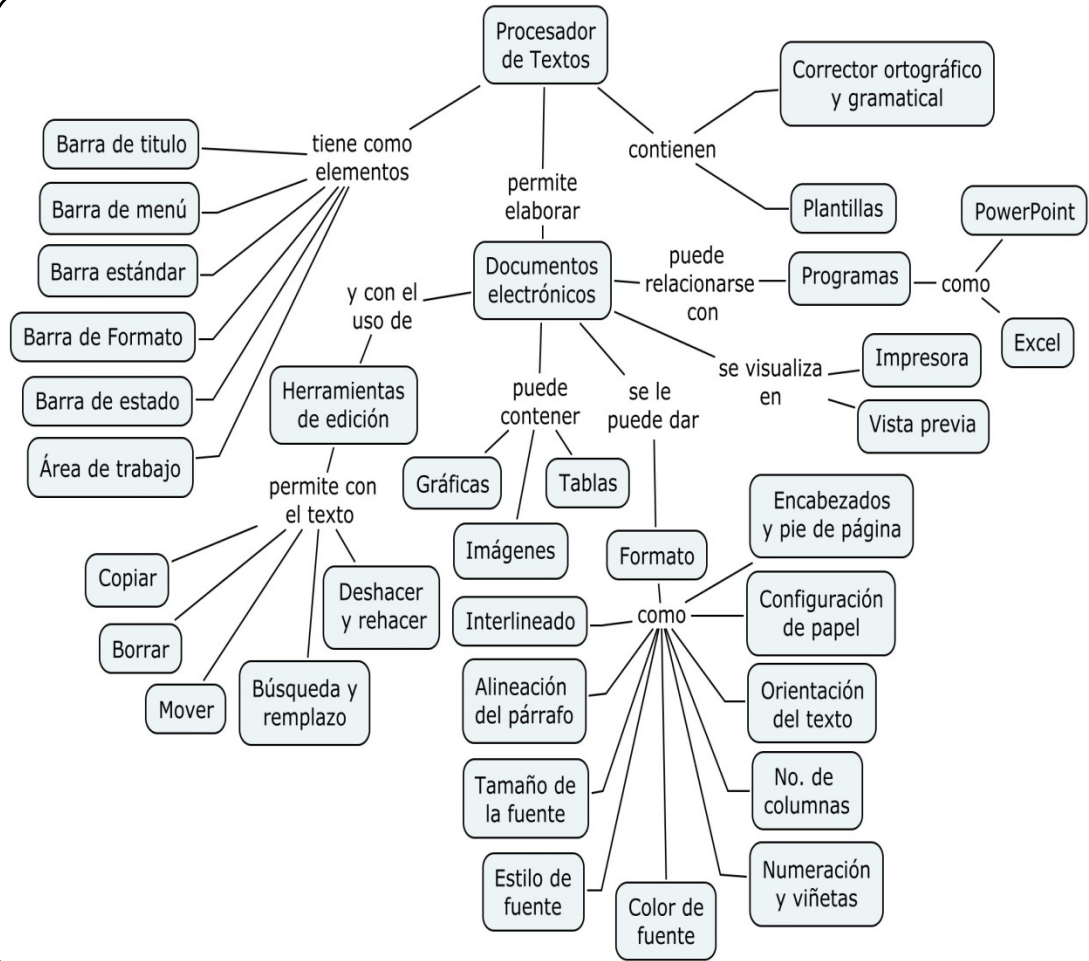


# CÉDULA 7.4.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### TERCER CUADRANTE

#### Acceso a fuentes de información y documentación y generación de arreglo de datos y referentes



#### DESCRIPTIVO DEL MAPA DE CONTENIDO TEMÁTICO

Los procesadores de textos son herramientas informáticas que permiten elaborar documentos electrónicos y con el uso de las herramientas de edición se puede copiar, borrar, mover, búsqueda y remplazo de texto.

Los documentos electrónicos pueden contener gráficas, imágenes y tablas; además se le puede dar formato al documento como:

- Configuración del papel
- Orientación del texto
- Encabezados y pie de página
- Color y estilo de fuente
- Alineación e interlineado de párrafo

Los documentos electrónicos pueden relacionarse con otros programas y establecer una correspondencias entre ellos.

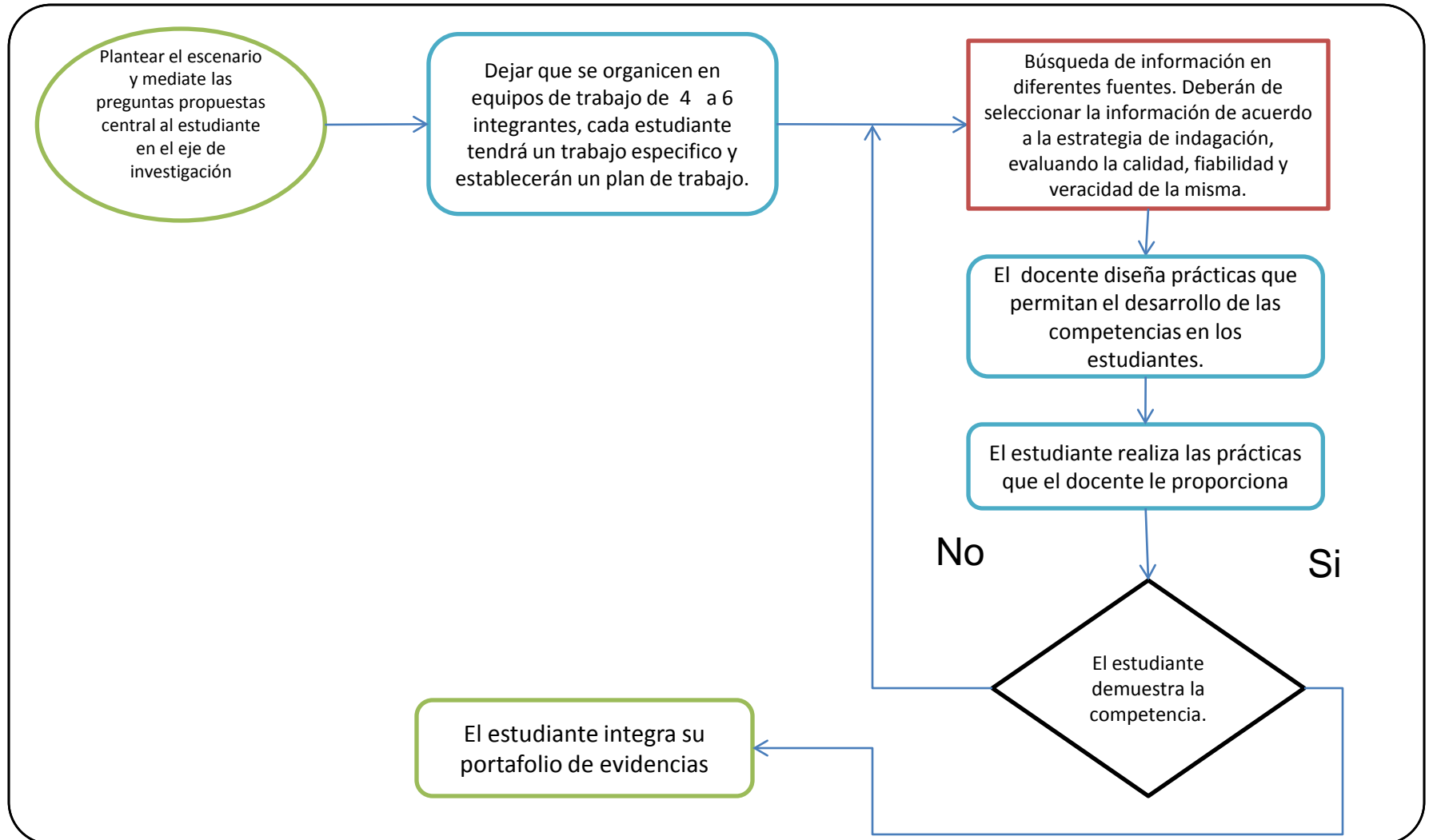
Estos documentos se pueden almacenar en diversos dispositivos de almacenamiento a demás se puede visualizar la información en vista previa a la impresión o imprimirla directamente.

Algunas herramientas que contienen los procesadores de textos son:

- Plantillas
- Corrector ortográfico y gramatical.

**CÉDULA 7.4.5 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO**  
**MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**  
**CUARTO CUADRANTE**

**Construcción de estrategias de resolución de problemas de acuerdo a la organización de los referentes teóricos y metodológicos respectivos**



# CÉDULA 7.4.6 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### QUINTO CUADRANTE

Solucionar el problema acudiendo a procedimientos propios de la disciplina bajo el apoyo del docente

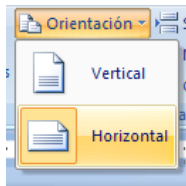
¿Es el procesador electrónico de textos una herramienta apropiada para crear un tríptico agradable en diseño y forma?

La comunicación escrita fue uno de los grandes avances de la humanidad, pues permitió que grandes ideas pudieran ser transmitidas íntegras hasta generaciones posteriores, lo que no siempre era seguro con la transmisión de las mismas de manera oral ya que el comunicado tendía a distorsionarse. Con el tiempo, y como siempre, buscamos maneras de hacer más fáciles las cosas y en un lapso temporal menor, lo que nos permite eficiencia y efectividad. Con la llegada de los procesadores electrónicos de texto, se logró un gran paso en este sentido, aún desde los más primitivos sistemas, que han superado la prueba del tiempo, y aún hoy en día, en una u otra forma, siguen vigentes en su uso.

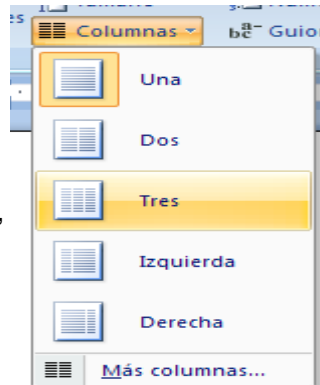
Los Programas informáticos han evolucionado de una manera extraordinaria, de tal forma que el usuario tiene que comportarse más como diseñador que como creador al estar elaborando trabajos, ya que algunos de ellos como los procesadores de texto implementan una gran gama de herramientas gráficas que permiten elaborar trabajos de muy alta calidad.

Para diseñar un tríptico mediante un procesador de textos (Word) se puede realizar lo siguiente:

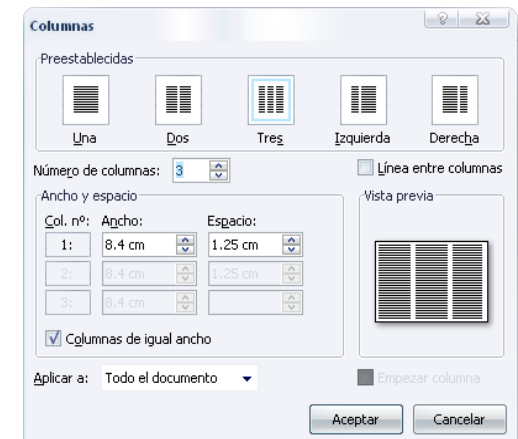
1. Abrir el Word con un nuevo documento en blanco.
2. Desplegamos la pestaña de Archivo y entramos en “Configurar Página”.
3. Seleccionamos “horizontal” en orientación de la página.



4. En la pestaña “Formato” elegimos “Columnas”.



5. Observaremos que pondrá algo parecido a preestablecidas y unos cuadraditos en los que pone: una, dos o tres. Para el caso del tríptico en concreto usaremos la opción de “tres”.





# CÉDULA 7.4.7 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### QUINTO CUADRANTE

Solucionar el problema acudiendo a procedimientos propios de la disciplina bajo el apoyo del docente

6. Ahora sólo nos queda rellenar las tres columnas para tener una parte del tríptico hecho.

### BUENAS PRÁCTICAS PARA AHORRAR AGUA

*DIETULA DUAH UDA AHORRETEGU*

La escasez de recursos hídricos, pone de manifiesto la necesidad de promover una nueva cultura del agua, basada en el ahorro y en la gestión racional de dicho recurso.

- Cierra el grifo al lavarte los dientes o afeitarte.
- Dúchate en lugar de bañarte.
- Arregla las acorias de grifos y tuberías lo antes posible para evitar fugas.
- Riega el jardín por la noche para evitar pérdidas por evaporación.
- Escoge plantas autóctonas para tu jardín, consumen menos agua y dan menos trabajo.
- Coloca difusores y demás mecanismos de ahorro en los grifos, aprovecharás mejor el agua reduciendo su consumo.

**Sólo el 3% del agua de nuestro planeta es dulce y tan sólo el 0,01% se encuentra en lagos y ríos**

**¡NO LA MALGASTES!**

### CONSEJOS PARA UN CONSUMO RESPONSABLE DE AGUA

*URAREN KONTSUMO ARDURATSU BAT EGITEKO AHDURKILAK*

Duchate en lugar de bañarte

Puedes ahorrar de 90 a 100 litros de agua cada vez.

No olvides cerrar el grifo mientras te enjabonas.

Hortask garbitzen ari zarenen txerrotz itxi

Cierra el grifo al lavarte los dientes y utiliza un vaso de agua en lugar de tener el grifo abierto. Ahorrarás de 10 a 20 litros de agua.

Podemos hacer lo mismo cuando nos estamos afeitando.

Reduce la capacidad de las cisternas

Es erabilik komunak pisaperontzi berriz

Los nuevos modelos de cisternas de bajo consumo usan 7 l de agua por descarga, en lugar de los 10 litros que gastan las habituales.

Puedes colocar en su interior un dispositivo reductor de caudal o una o dos botellitas llenas de agua.

### Ahorremos agua



Ura ez ziferririk geldu

Medio Ambiente



### CONSEJOS PARA UN CONSUMO RESPONSABLE DE AGUA

*URAREN KONTSUMO ARDURATSU BAT EGITEKO AHDURKILAK*

Lava el coche en un tren de autolavado

Se consume entre 80 y 100 litros de agua.

Si usamos la manguera gastaremos más de 400 litros.

Ontzi-garbigailuak eta ikusmakins botetatz daudenak erabili

Utiliza el lavavajillas y la lavadora sólo cuando estén llenos y con programas cortos.

Ahorras 50 litros de agua por cada ciclo no utilizado.

Cuando laves los platos a mano, hazlo en un recipiente lleno de agua, en lugar de tener el grifo abierto

Txerrotz itxi eta herriakaren tapoak erabili

Consiguirás un ahorro de casi 50 litros por lavado. Cuando laves las frutas y verduras haz lo mismo.

Txerroten kontsumo gutxiak erabili

En los grifos de la cocina y del baño coloca dispositivos reductores de caudal o difusores.

Estos dispositivos mezclan agua con aire y consiguen un ahorro importante de agua respecto a los grifos convencionales.

Escoge plantas autóctonas para tu jardín y terrazas, consumen menos agua.

Es erabiltu eguzkiak gehien jaten duen erduetan

El riego debe ser controlado ya que las mangueras disparan el consumo. Es mejor el goteo o los sistemas de microaspersión.

Botile bat ur heskailuan gerde

Guarda una botella en el frigorífico en lugar de dejar correr el agua para que se enfríe.

Se gastan unos 10 l de agua cada minuto que el grifo esté abierto.

### DENTRO DEL GABINETE DE SALUD LABORAL Y MEDIO AMBIENTE DE UGT-EUSKADI, TE OFRECEMOS

- Atención Personalizada.
- Oficina Técnica con visitas a las empresas para asesorarte e informarte de los posibles riesgos.
- Toda la información en seguridad y salud laboral.
- Asesoramiento técnico y legal en materia Preventiva.

**UGT-EUSKADIEN LAN OSASUNEKO BIA INGURUMENAKO SAHAIATX ESKEINTZEN DITUEGU:**

- Aholkularitza eta laguntza personalizatua
- ENPRESAK BISITATU: Bertan izan litekeen arriakuei buruz aholkularitza eta berriz emateko, gure kabinete teknikoan eskaintzen dizugu
- Lan segurtasun eta osasunari buruzko informazio gutia
- Prebentziozko gaitasun aholkularitza tekniko eta legala

Para más información visita la página web de ugt euskadi:

[www.ugt.euskadi.org](http://www.ugt.euskadi.org)

Y si quieres participar o dar tu opinión visita nuestra BLDG:

<http://seguridadysaludlaboral.wordpress.com/>




Departamento de Bienestar Social, Turismo y Medio Ambiente  
Lan-degi-erakundeak eta Inprimakundeak

[www.ugt.euskadi.org](http://www.ugt.euskadi.org)

Se debe de tener en cuenta que un tríptico tiene en realidad **6 caras** por lo que repetiremos la operación con la hoja siguiente, quedando en total **dos hojas con 6 columnas**.

Se puede decir que un procesador electrónico de textos es ideal para la creación de cualquier tipo de trabajo de texto ya que cuenta con herramientas que permiten elaborar cartas, oficios, trípticos, diplomas, folletos, carteles, tarjetas, manuales, entre otros.

# CÉDULA 7.4.8 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### QUINTO CUADRANTE

Solucionar el problema acudiendo a procedimientos propios de la disciplina bajo el apoyo del docente

<h3>Para cuidarse de la influenza</h3> <p><b>Refuerza tus hábitos de higiene:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lava bien tus manos y con frecuencia, recuerda siempre utilizar jabón.</li> <li>Cubre tu boca al toser o estornudar con un pañuelo desechable o con el antebrazo.</li> <li>Tira inmediatamente el pañuelo a la basura y lava tus manos.</li> <li>Cuando compartas alimentos siempre utiliza una cuchara para servir. (No compartas vasos o cubiertos).</li> <li>Evita escupir en el suelo.</li> </ul> <p><b>Mantente sano:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Come alimentos de los tres grupos, diariamente come verduras y frutas, toma agua y muévete: corea, camina, baila, etc.</li> </ul> <p><b>En casa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mantén ventilado tu hogar, sin crear corrientes bruscas de aire.</li> <li>Permite la entrada del sol a tu hogar.</li> <li>Mantén limpias las cubiertas de cocina y baño, manijas y biranderías. Así como juguetes, teléfonos y objetos de uso común.</li> </ul> <p>Para mayor información consulta: <a href="http://www.asalad.gov.mx">www.asalad.gov.mx</a>  <a href="mailto:aslad@salud.gob.mx">aslad@salud.gob.mx</a></p>		<p>Lavarse las manos bien y con frecuencia disminuye el contagio de enfermedades respiratorias.</p> <p><b>Para lavarte bien las manos sigue estos sencillos pasos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Moja tus manos bajo agua corriente.</li> <li>Talla tus manos con jabón (de preferencia líquido) durante 20 segundos, cubre todas las superficies de las manos hasta las muñecas.</li> <li>Frota los dedos y enlázalos, muévelos primero en una dirección y luego en la contraria. ¡No olvides el pulgar!</li> <li>Enjuaga las manos bajo agua corriente hasta eliminar todo el jabón.</li> <li>Sécalas con una toalla (de preferencia de papel).</li> <li>Cierra la llave del agua con la toalla desechable y abre la puerta del baño con la misma.</li> </ol> <p><b>¡Recuerda tirar el papel desechable en la basura!</b></p> <p>Nota: Si el jabón es en pastilla, debe ser pequeño y debes cambiarlo con frecuencia.</p>	<h3>¡Cuidado con la influenza!</h3> <p>Anticiparse es cuidarse</p> <p>¿Qué es la influenza?</p> <p>La influenza es una enfermedad respiratoria causada por un virus.</p> <p>La influenza se clasifica en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Influenza aviar o "gripe aviar", enfermedad de las aves.</li> <li>Influenza estacional: enfermedad de las personas.</li> <li>Influenza pandémica: aún no existe, surgirá de las dos anteriores.</li> </ul>
<h3>Influenza aviar</h3> <p>1. ¿Qué es?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La influenza aviar es una enfermedad de las aves.</li> <li>Las aves migratorias llevan de un lugar a otro la influenza aviar, contagiando a de aves de corral.</li> </ul> <p>2. ¿De qué se contagian las personas?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Al estar en estrecho contacto con aves enfermas.</li> <li>El virus que los contagiado a las personas es el llamado "H5N1".</li> <li>En México aún no existe este tipo de virus aviar.</li> </ul> <p>3. ¿Cómo se pueden contagiar las personas de influenza aviar?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Al estar en contacto directo con:</li> <li>Aves infectadas, su saliva y excremento.</li> <li>Objetos contaminados por éstos.</li> </ul> <p>4. Si la influenza aviar le da a las aves, ¿qué tan seguro es para nosotros?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El seguro, siempre y cuando estén bien aislados.</li> <li>Si virus de la influenza aviar no sobrevive a altas temperaturas.</li> </ul> <p><b>Medidas higiénicas para el consumo de productos de avicultura:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lava tus manos con agua y jabón, antes de cocinar y después de manejar carne cruda.</li> <li>Asegura que la carne y el huevo estén bien cocidos.</li> <li>Lava con agua y jabón todas las superficies y utensilios que tuvieron contacto con la carne cruda.</li> <li>Si tienes aves durante las vacaciones después de estar en contacto con ellas.</li> </ul>	<h3>Influenza estacional</h3> <p>1. ¿Qué es?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Es una enfermedad respiratoria que le da a las personas, comúnmente llamada "influenza" y se presenta en los meses de invierno.</li> </ul> <p>2. ¿Cuáles son los síntomas de la influenza estacional?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fiebre (más de 38°C), fuerte dolor de cabeza, garganta y cuerpo, tos, intensa y/o flema y cansancio extremo.</li> </ul> <p>3. ¿A qué edad afecta la influenza estacional?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La influenza estacional afecta a todas las personas.</li> <li>Para los niños, adultos mayores y personas con enfermedades crónicas sufren más complicaciones.</li> </ul> <p>4. ¿Cómo se contagia la influenza estacional?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Por las gotitas de saliva que se liberan al toser o estornudar.</li> </ul> <p>5. ¿Existe vacuna para la influenza estacional?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Si y se aplica cada año en los meses de invierno, porque el virus de la influenza cambia año con año.</li> </ul> <p>6. ¿Quién debe vacunarse?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Todos los niños de 6 meses a 3 años de edad.</li> <li>Adultos a partir de los 65 años.</li> <li>Personas con enfermedades crónicas.</li> </ul> <p><b>Medidas higiénicas de higiene:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cubre tu nariz y boca con un pañuelo al toser o estornudar.</li> <li>Si no tienes pañuelo cubre el antebrazo.</li> <li>Lava tus manos después de toser o estornudar, así como consumir alimentos y contagiar a los demás.</li> <li>Presérvate de asistir a lugares concurridos (No suplicas en casa).</li> <li>Signa las recomendaciones de tu médico.</li> </ul>	<h3>Influenza pandémica</h3> <p>1. ¿Qué es?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Una pandemia es la presencia de una enfermedad en diez o más continentes.</li> <li>Una pandemia de influenza surge con la aparición de un nuevo virus de influenza.</li> </ul> <p>2. ¿Se dará pronto una pandemia de influenza?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Si, más no sabemos cuándo, pero el virus capaz de cruzar más fronteras fácilmente es posible. La respuesta viene con una enfermedad podría surgir a partir de la influenza aviar (H5N1).</li> </ul> <p>3. ¿Se han presentado pandemias de influenza antes?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Si, la más severa fue la llamada "Influenza Española", en 1918, que afectó a millones de personas.</li> </ul> <p>4. ¿Cuáles son los efectos que ocurriría la presencia de influenza?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Muchas personas se enfermarían por falta de defensas a este nuevo virus y gran parte de ellas morirían.</li> <li>Los servicios de salud se verían saturados.</li> <li>Tu hogar será el lugar más seguro durante la pandemia.</li> </ul> <p>5. ¿Existe vacuna contra este nuevo virus?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>No porque aún no existe el virus. Cuando surja el nuevo virus los científicos generarán una vacuna.</li> </ul> <p>6. ¿Alguna tiene algún plan para proteger a la población?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Si, México está preparando y cuenta con un plan de respuesta ante la pandemia de influenza.</li> </ul> <p><b>Medidas higiénicas para anticiparse a la pandemia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Consigue más información en tu casa, en el trabajo y en la escuela.</li> <li>Conoce a tu comunidad local de salud para que juntos formen el plan de respuesta de tu comunidad (Involúcrate, ¡no puedes ser la diferencia!).</li> </ul>	

**Conclusión:**  
 El uso del tríptico como medio de comunicación proporciona información veraz y oportuna a un gran número de personas

# CÉDULA 7.4.9 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### SEXTO CUADRANTE

**Formular la respuesta y generar el reporte o exposición oral o escrita**

**¿Es el procesador electrónico de textos una herramienta apropiada para crear un tríptico agradable en diseño y forma?**

El docente inducirá a los alumnos mediante una lluvia de ideas a una problemática real del entorno como el que se sugiere “Campaña contra el desperdicio del agua”, de igual forma el profesor puede variar la problemática. Los alumnos analizarán cada una de las preguntas dirigidas y formularán otras respecto al mismo tema.

En equipo de cinco integrantes, los alumnos recopilarán información en diferentes fuentes de información la clasificarán y elaborarán un mapa descriptivo y lo compartirán con sus compañeros.

Los alumnos investigarán en la Cibergrafía sugerida el tema de procesadores de textos, donde tendrán que buscar:

- a) ¿Qué es un procesador de Textos?
- b) ¿Cuáles son sus características generales de un procesador de texto?
- c) ¿Cuál es su función y uso de un procesador de textos?
- d) Tipos de procesadores de texto

Elaborarán un reporte que contenga la información solicitada y un cuadro comparativo de los diferentes procesadores de textos

El facilitador aplicará diversas prácticas que le ayude al docente inducirse al uso de un procesador de textos.

Como parte final, para que el discente verifique la importancia de los procesadores electrónicos de textos, deberá realizar una práctica (tríptico) en la cual haga uso de viñetas, numeración de párrafos, inserción de imágenes, edición de columnas, estilos variados. El digitalizar un documento que sea agradable en diseño y forma, traerá como consecuencia un impacto positivo hacia las personas a las que se enfoca el documento.

En la creación de cualquier documento de textos ya sea trípticos, cartas, reportes, utilizando un editor electrónico de textos; se debe entender la función que desempeña cada instrucción de tal manera que se aproveche el potencial de este tipo de editores ya que nos permiten crear mejores diseños, en menos tiempo y con gran calidad de ahí su importancia y el gran auge que tienen estos programas en la actualidad.

El procesador electrónico de textos herramienta insustituible en la producción de escritos, y que forma más rápido y mejor a los discentes de manera similar a un artesano.

**IMPORANCIA**

1. Es fuente de vida. Sin ellos no pueden vivir ni los plantas, ni los animales ni el ser humano.
2. Es indispensable en la vida diaria.

Uso doméstico: en la casa para lavar, cocinar, regar, lavar ropa, etc.

Uso industrial: en la industria para cuajar, fabricar alimentos, limpieza, generar electricidad, etc.

Uso agrícola: en la agricultura para irrigar los campos.

Uso ganadero: en la ganadería para dar de beber a los animales domésticos.

En la acuicultura: para criar peces y otros especies.



**¿Qué contiene el agua?**

Agentes patógenos: Bacterias, virus, protozoos, parásitos que entran al agua provenientes de desechos orgánicos.

Sustancias químicas inorgánicas: Acidos, compuestos de metales: Mercurio, plomo, zinc, aluminio, etc.

Sedimentos o materia suspendida: Partículas insolubles de suelo que entorpecen el agua, y que son la mejor fuente de contaminación.

Calor: El exceso de agua caliente que destruye el contenido de oxígeno y hace a los organismos acuáticos más vulnerables.



**Mitos De Prevención:**

Usar un tratamiento avanzado de los desechos para remover los nutrientes provenientes de las plantas industriales y no tratamiento antes de que lleguen a un lago.

Prohibir o establecer límites bajos de fosfatos para los detergentes.

A los agricultores se les puede pedir que planten árboles entre sus campos y riegues superficiales.

**Mitos De Limpieza:**

Dragar los sedimentos para remover el exceso de nutrientes.

Filtrar o eliminar el exceso de nitrato.

Controlar el crecimiento de plantas nocivas con herbicidas y plaguicidas.

**CUIDA EL AGUA  
GOTA A GOTA SE  
AGOTA**



**EL AGUA ES VIDA NO LA DESPERDICIES**

**"NO contamines el agua"**

# CÉDULA 7.4.10 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### SEXTO CUADRANTE

Formular la respuesta y generar el reporte o exposición oral o escrita

#### EL AGUA ES DE TODOS

La seguridad de que en un futuro sigamos disfrutando de todas las bondades que nos brinda el agua como líquido de vida depende solo de nosotros y de las acciones que emprendamos para que así sea, no basta solo con saber qué es lo que debemos hacer, sino ¡hacerlo!

El reconocer que en la medida en que demos a la naturaleza la importancia que realmente tiene, la misma nos corresponderá, nos hará ser personas conscientes y en equilibrio con nuestro medio ambiente, y por ende, personas más felices.

El agua es un recurso natural no renovable, y cuidar de ella es cuidar de nuestra propia vida.

#### TOMEMOS CONCIENCIA !

Lo primero que debemos saber para ahorrar agua, es qué tanto se consume diariamente en nuestro hogar, en promedio, el 42% se consume por el excusado, el 30% por la bañera y el lavabo, el 12% se utiliza en la lavadora y el fregadero, el 7% en la limpieza del hogar, el 5% la empleamos al cocinar o beber, y el 4% en el riego de plantas y jardín.

#### ACCIONES PARA SU CUIDADO

1. Dar mantenimiento constante a las unidades de servicio de agua en nuestro hogar, incluyendo las tuberías, y corregir fugas que ocasionan desperdicio de agua y de dinero.



2. No dejar correr el agua sin ningún uso, una llave abierta vierte hasta 30 litros por minuto.



3. En la regadera, no desperdiciar el agua que corre mientras se temple con la caliente, depositarla en un recipiente y darle un uso conveniente, como lavar el automóvil.



4. Cerrar las llaves del agua mientras se enjabonan los trastes y las manos, y también al lavarse los dientes y al rasurarse, mientras no se utilice directamente.



5. Se recomienda cambiar el modelo tradicional del sanitario por uno económico de 6 litros o colocar en el depósito, una botella con agua que ahorra un volumen igual al de su contenido.



6. Enjuagar los trastes en una cubeta antes de lavarlos para ahorrar agua y detergente, se recomienda utilizar un aspersor en las llaves, para que las gotas sean más pequeñas.



7. Eliminar la práctica de utilizar el chorro de agua para lavar el auto, limpiar la banqueta y regar el jardín, basta con usar una cubeta, y hacer uso solo del agua necesaria.



8. El riego del jardín debe hacerse de preferencia en las primeras horas de la mañana o en las últimas de la tarde, para evitar la rápida evaporación del agua.



#### AGUA LIMPIA

Cuidar el agua también es evitar su contaminación, por ello debemos:

- Utilizar menos el automóvil, y disminuir así la aportación de contaminantes a la atmósfera.
- Mantener limpias las calles de residuos que contaminen los escurrimientos.
- Disminuir el uso de detergentes con alto contenido de fósforo.
- No verter al drenaje pesticidas, solventes ó productos tóxicos.

#### ORGANISMOS RELACIONADOS CON EL CONTROL, MANEJO, SANEAMIENTO Y DISTRIBUCIÓN DEL AGUA EN JALISCO

Comisión Estatal de Agua y Saneamiento  
Instancia de competencia Estatal que tiene a su cargo el saneamiento y control de agua de competencia del Estado así como la evaluación de proyectos sobre fuentes de abastecimiento.

Tel. 3811.6054, 3811.6055

#### SIAPA

Sistema Intermunicipal de Agua Potable y Alcantarillado: instancia de competencia intermunicipal que tiene a su cargo el saneamiento, la distribución y el control sobre el abastecimiento de agua así como la evaluación de proyectos de fuentes de abastecimiento en los municipios de la Zona Metropolitana de Guadalajara.

Tel. 3619.2913, 3642.1931

#### SEMADDES

Secretaría de Medio Ambiente para el Desarrollo Sustentable, dependencia del Gobierno del Estado a cargo de la conservación y el aprovechamiento sustentable del agua y los ecosistemas acuáticos de competencia estatal.

Tel. 3030.8250

#### MUNICIPIOS

Corresponde a los municipios levantar las sanciones por el uso ineficiente del agua, a través de sus Direcciones de Agua Potable y Saneamiento, y de Ecología.

#### CNA

Delegación Regional de la Cuenca Lerma Chapala Santiago: instancia de competencia federal que tiene a su cargo la regulación de cuencas superficiales de agua de jurisdicción federal tales como, ríos, lagos, lagunas, mares y descargas de aguas residuales, así como la administración y control de aguas subterráneas, presas y canales de riego.

Tel. 3826.4341, 3826.6216

#### SEAPAL VALLARTA

Instancia de competencia municipal a cargo del saneamiento, la distribución y el control sobre el abastecimiento de agua así como la evaluación de proyectos de fuentes de abastecimiento en el municipio de Puerto Vallarta.

Tel. 01-322.2031.130, 01-322.2031.140



GOBIERNO DE JALISCO  
PODER EJECUTIVO

SECRETARÍA DE MEDIO AMBIENTE  
PARA EL DESARROLLO SUSTENTABLE

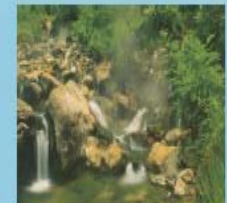
Dirección General de Planeación y Vinculación Ambiental

Av. Cubilete N° 2955  
Fracc. Jardines del Sol  
Zapopan, Jalisco  
C.P. 45050  
Tel. 3030.8250

<http://semades.jalisco.gob.mx>  
[semades@jalisco.gob.mx](mailto:semades@jalisco.gob.mx)



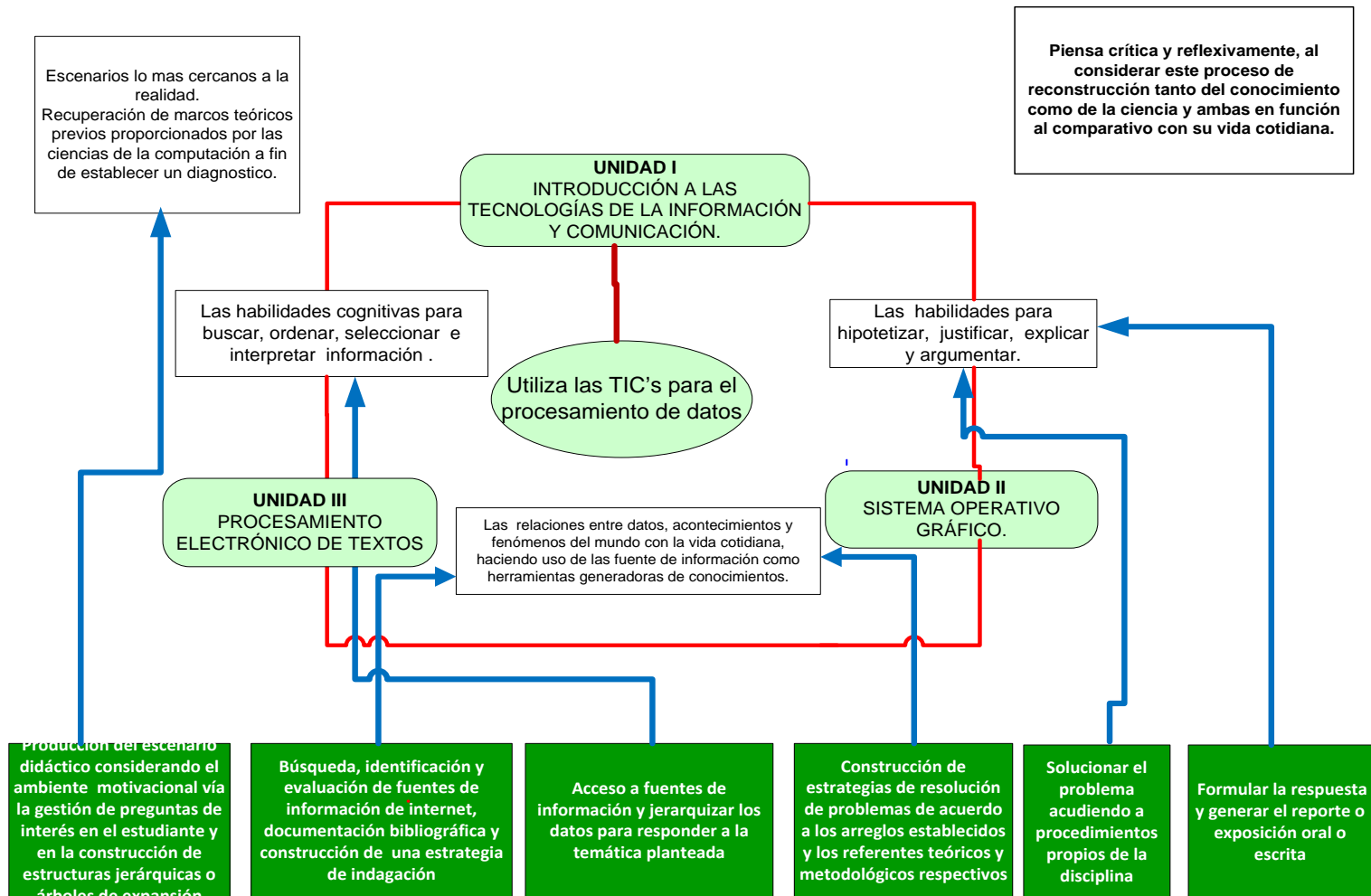
SECRETARÍA DE MEDIO AMBIENTE  
PARA EL DESARROLLO SUSTENTABLE



CUIDEMOS EL AGUA

# CÉDULA 9 SEÑALAMIENTO EJEMPLAR DE UN CASO

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I



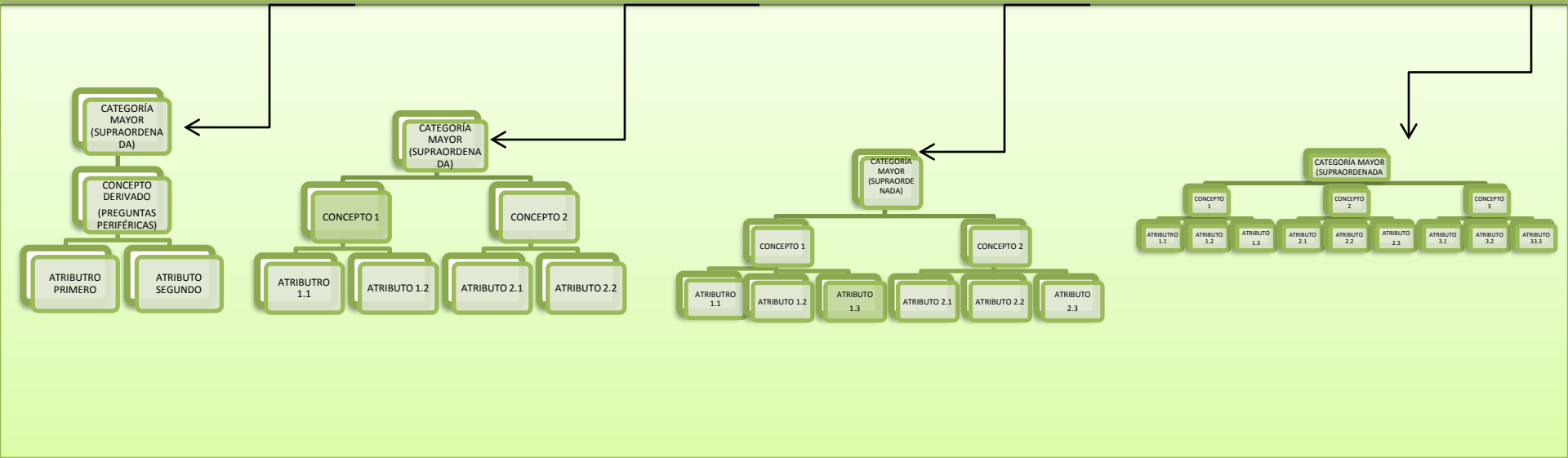
# CEDULA 9 VALORACIÓN POR RÚBRICAS

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### UNIDAD I

PARES CATEGÓRICOS PREVISTOS	DESEMPEÑO BAJO	DESEMPEÑO MEDIO	DESEMPEÑO ALTO	DESEMPEÑO SOBRESALIENTE
Utilización de referentes teóricos y metodológicos para sustentar la estructura lógica de la pregunta-solución planteada en la clase	Ausencia de referentes teóricos basados en alguna tendencia o enfoque científico y/o disciplinario	Establecimiento de solo una referencia teórica con sus componentes metodológicos	Establecimiento de dos referentes teóricos y sus componentes metodológicos	Establecimiento de tres marcos teóricos y sus componentes metodológicos
VALORACIÓN RUBRICADA (SEGMENTO UNO DEL PAR PRIMERO)	25% CALIFICACIÓN DE CINCO	50% CALIFICACIÓN DE SEIS-SIETE	75% CALIFICACIÓN DE OCHO-NUEVE	100% CALIFICACIÓN DE DIEZ

PARES CATEGÓRICOS PREVISTOS	DESEMPEÑO BAJO	DESEMPEÑO MEDIO	DESEMPEÑO ALTO	DESEMPEÑO SOBRESALIENTE
Recurrencia a categorías, conceptos, atributos específicos a la subunidad o unidad temática abordada (árbol de expansión en tres capas horizontales)	Árbol de expansión con una categoría mayor (parte alta), un concepto en el nivel medio y dos atributos en el nivel bajo	Árbol con una categoría mayor en el nivel uno; dos conceptos coordinados en el nivel dos y cuatro atributos en el nivel bajo, siendo dos atributos por concepto coordinado	Árbol con una categoría mayor en el nivel uno; dos conceptos coordinados en el nivel dos y seis atributos en el nivel bajo, siendo tres atributos por concepto coordinado	Árbol de expansión a tres niveles horizontales situando en la parte alta una supracategoría. En el nivel medio, tres conceptos coordinados de igual peso de importancia y en el nivel tres, situar nueve atributos
VALORACIÓN RUBRICADA (SEGMENTO DOS DEL PAR PRIMERO)	25% CALIFICACIÓN DE CINCO	50% CALIFICACIÓN DE SEIS-SIETE	75% CALIFICACIÓN DE OCHO-NUEVE	100% CALIFICACIÓN DE DIEZ
<b>SUMATORIA DE VALORACIÓN DEL PAR PRIMERO DE CATEGORÍAS</b>	<b>UNIDAD TEMÁTICA RESPECTIVA NO ACREDITADA POR EL PAR PRIMERO</b>	<b>UNIDAD TEMÁTICA DE ACREDITACIÓN MEDIA POR EL PAR PRIMERO</b>	<b>UNIDAD TEMÁTICA DE ACREDITACIÓN ALTA POR EL PAR PRIMERO</b>	<b>UNIDAD TEMÁTICA ACREDITADA SOBRESALIENTEMENTE POR EL PAR PRIMERO</b>



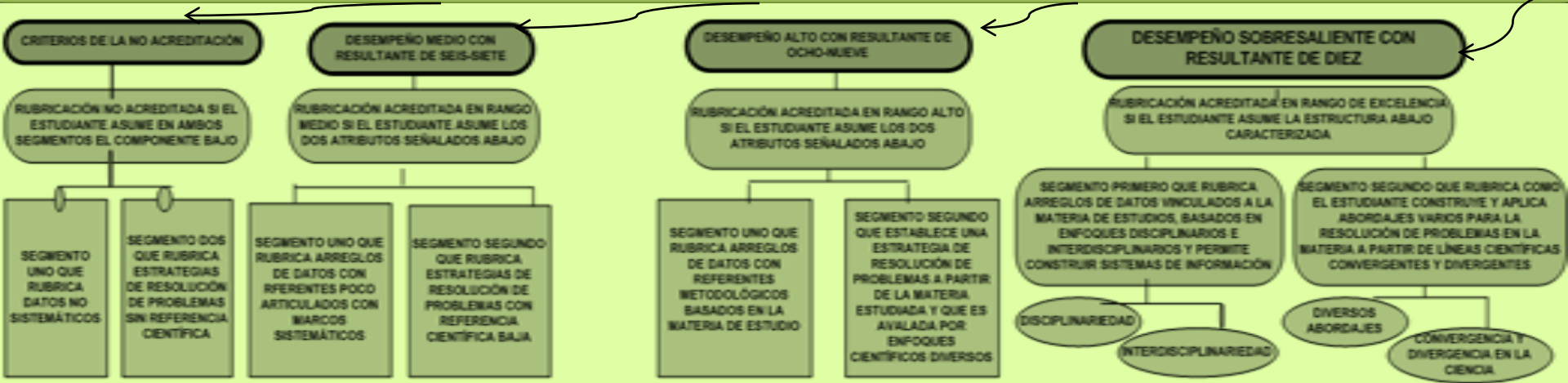
# CEDULA 9.1 VALORACIÓN POR RÚBRICAS

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### UNIDAD I

PARES CATEGÓRICOS PREVISTOS	DESEMPEÑO BAJO	DESEMPEÑO MEDIO	DESEMPEÑO ALTO	DESEMPEÑO SOBRESALIENTE
Arreglos de datos e información pertinentes a la materia de estudio a partir de estructuras lógicas y sistemáticas provenientes de la (s) asignatura(s) y área de conocimientos respectiva	Presencia de datos sin marcos sistemáticos correspondientes a la materia de estudio y carentes de referentes teóricos basados en alguna tendencia o enfoque científico y/o disciplinario	Arreglo de datos con un referente metodológico poco articulado con la materia de estudio y de escasa utilidad para generar información que sirva en la resolución de la pregunta inicial	Arreglo de datos con referentes metodológicos articulados con la materia de estudio y de utilidad amplia para generar información que sirva en la resolución de la pregunta inicial y periféricas	Arreglo de datos con referentes metodológicos surgidos de la materia de estudio y de utilidad amplia para generar un marco de información útil en la resolución de la pregunta inicial y periféricas
VALORACIÓN RUBRICADA (SEGMENTO UNO DEL PAR SEGUNDO)	25% CALIFICACIÓN DE CINCO	50% CALIFICACIÓN DE SEIS-SIETE	75% CALIFICACIÓN DE OCHO-NUEVE	100% CALIFICACIÓN DE DIEZ

PARES CATEGÓRICOS PREVISTOS	DESEMPEÑO BAJO	DESEMPEÑO MEDIO	DESEMPEÑO ALTO	DESEMPEÑO SOBRESALIENTE
Estrategias de abordaje para la resolución de la tarea adscrita o el problema construido y resolución de la tarea o problema, a partir de la construcción de la pregunta primaria abordada	Estrategia para la resolución de la tarea asignada o resolución de la pregunta elaborada, sin marco sistemáticos propios a la materia de estudio y con ausencia de un enfoque científico o disciplinario	Resolución de la tarea asignada o resolución de la pregunta elaborada, a partir de un marco sistemático de la materia de estudio avalado por un enfoque científico o disciplinario	Resolución de la tarea asignada o la pregunta elaborada, a partir de un marco sistemático de la materia de estudio avalado por enfoques científicos o disciplinarios diversos.	Construcción y aplicación de abordajes varios para la resolución del problema, a partir de un marco sistemático de la materia avalado por líneas científico/disciplinarias convergentes y divergentes
VALORACIÓN RUBRICADA (SEGMENTO DOS DEL PAR SEGUNDO)	25% CALIFICACIÓN DE CINCO	50% CALIFICACIÓN DE SEIS-SIETE	75% CALIFICACIÓN DE OCHO-NUEVE	100% CALIFICACIÓN DE DIEZ
<b>SUMATORIA DE VALORACIÓN DEL PAR SEGUNDO DE CATEGORÍAS</b>	<b>UNIDAD TEMÁTICA RESPECTIVA NO ACREDITADA POR EL PAR SEGUNDO</b>	<b>UNIDAD TEMÁTICA DE ACREDITACIÓN MEDIA POR EL PAR SEGUNDO</b>	<b>UNIDAD TEMÁTICA DE ACREDITACIÓN ALTA POR EL PAR SEGUNDO</b>	<b>UNIDAD TEMÁTICA ACREDITADA SOBRESALIENTEMENTE POR EL PAR SEGUNDO</b>

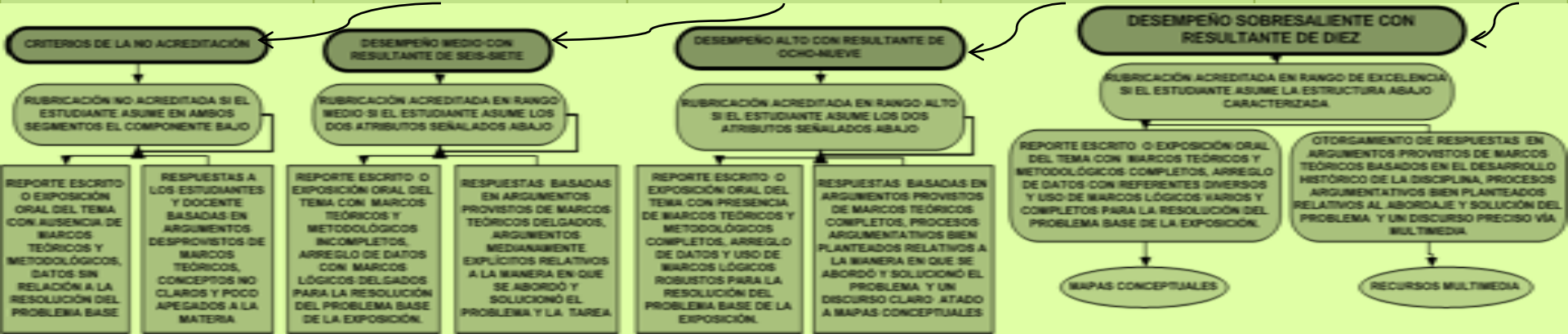


# CEDULA 9.2 MODELO DE VALORACIÓN POR RÚBRICAS

## MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

### UNIDAD I

PARES CATEGÓRICOS PREVISTOS	DESEMPEÑO BAJO	DESEMPEÑO MEDIO	DESEMPEÑO ALTO	DESEMPEÑO SOBRESALIENTE
CONSTRUCCIÓN Y REALIZACIÓN DEL REPORTE O EXPOSICIÓN ORAL	REPORTE ESCRITO O EXPOSICIÓN ORAL DEL TEMA CON AUSENCIA DE MARCOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS, ARREGLOS DE DATOS SIN REFERENCIA A LA MATERIA DE ESTUDIO Y RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA BASE DE LA EXPOSICIÓN, CARENTE DE ESTRATEGIAS LÓGICAS	REPORTE ESCRITO O EXPOSICIÓN ORAL DEL TEMA CON PRESENCIA DE MARCOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS INCOMPLETOS, ARREGLO DE DATOS CON REFERENCIA RELATIVA A LA MATERIA DE ESTUDIO Y USO DE MARCOS LÓGICOS DELGADOS PARA LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA BASE DE LA EXPOSICIÓN.	REPORTE ESCRITO O EXPOSICIÓN ORAL DEL TEMA CON PRESENCIA DE MARCOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS COMPLETOS, ARREGLO DE DATOS CON REFERENCIA AMPLIA A LA MATERIA DE ESTUDIO Y USO DE MARCOS LÓGICOS ROBUSTOS PARA LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA BASE DE LA EXPOSICIÓN.	REPORTE ESCRITO O EXPOSICIÓN ORAL DEL TEMA CON PRESENCIA DE MARCOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS COMPLETOS, ARREGLO DE DATOS CON REFERENTES DIVERSOS PARA LA MATERIA DE ESTUDIO Y USO DE MARCOS LÓGICOS VARIOS Y COMPLETOS PARA LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA BASE DE LA EXPOSICIÓN.
VALORACIÓN RUBRICADA (SEGMENTO UNO DEL PAR TERCERO)	25% CALIFICACIÓN CINCO	50% CALIFICACIÓN DE SEIS-SIETE	75% CALIFICACIÓN DE OCHO-NUEVE	100% CALIFICACIÓN DE DIEZ
PARES CATEGÓRICOS PREVISTOS	DESEMPEÑO BAJO	DESEMPEÑO MEDIO	DESEMPEÑO ALTO	DESEMPEÑO SOBRESALIENTE
CONSTRUCCIÓN Y ESTABLECIMIENTO DE LA DEFENSA DEL TEMA EN TÉRMINOS ARGUMENTATIVOS	OTORGAMIENTO DE RESPUESTAS A LOS ESTUDIANTES Y DOCENTE BASADAS EN ARGUMENTOS DESPROVISTOS DE MARCOS TEÓRICOS, CONCEPTOS NO CLAROS Y POCO APEGADOS A LA MATERIA Y SUS BASES DISCIPLINARIAS	OTORGAMIENTO DE RESPUESTAS A LOS ESTUDIANTES Y DOCENTE BASADAS EN ARGUMENTOS PROVISTOS DE MARCOS TEÓRICOS DELGADOS, PROCESOS ARGUMENTATIVOS MEDIANAMENTE EXPLÍCITOS RELATIVOS A LA MANERA EN QUE SE ABORDÓ Y SOLUCIONÓ EL PROBLEMA Y LA TAREA	OTORGAMIENTO DE RESPUESTAS BASADAS EN ARGUMENTOS PROVISTOS DE MARCOS TEÓRICOS COMPLETOS, PROCESOS ARGUMENTATIVOS BIEN PLANTEADOS RELATIVOS A LA MANERA EN QUE SE ABORDÓ Y SOLUCIONÓ EL PROBLEMA Y LA TAREA Y UN DISCURSO CLARO ATADO A MAPAS CONCEPTUALES	OTORGAMIENTO DE RESPUESTAS BASADAS EN ARGUMENTOS PROVISTOS DE MARCOS TEÓRICOS BASADOS EN EL DESARROLLO HISTÓRICO DE LA DISCIPLINA, PROCESOS ARGUMENTATIVOS BIEN PLANTEADOS RELATIVOS A LA MANERA EN QUE SE ABORDÓ Y SOLUCIONÓ EL PROBLEMA Y UN DISCURSO PRECISO VÍA MULTIMEDIA
VALORACIÓN RUBRICADA (SEGMENTO DOS DEL PAR TERCERO)	25% CALIFICACIÓN DE CINCO	50% CALIFICACIÓN DE SEIS-SIETE	75% CALIFICACIÓN DE OCHO-NUEVE	100% CALIFICACIÓN DE DIEZ
<b>SUMATORIA DE VALORACIÓN DEL PAR TERCERO DE CATEGORÍAS</b>	<b>UNIDAD TEMÁTICA RESPECTIVA NO ACREDITADA POR EL PAR TERCERO</b>	<b>UNIDAD TEMÁTICA DE ACREDITACIÓN MEDIA POR EL PAR TERCERO</b>	<b>UNIDAD TEMÁTICA DE ACREDITACIÓN ALTA POR EL PAR TERCERO</b>	<b>UNIDAD TEMÁTICA ACREDITADA SOBRESALIENTEMENTE POR EL PAR TERCERO</b>





## CÉDULA 10. TERMINOLOGÍA

### MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

La siguiente terminología es la básica y sobre los escenarios que aquí se trabajaron, se deja esta parte abierta para que es docente y estudiante la complementen con mayor profundidad.

**Archivo** Bloque de información almacenado en medios magnéticos como discos duros, discos flexibles o cintas. Un archivo puede contener un programa de computación, un documento o un conjunto de datos.

**Constructivismo** El estudiante construye conocimiento; el aprendizaje es una interpretación personal de la experiencia; el aprendizaje es activo, cooperativo, y situado en un contexto real; y la evaluación del aprendizaje está integrada dentro del contexto del aprendizaje mismo.

**Educación controlada por el estudiante** Modelo educativo en que se delega al estudiante la toma de decisiones educativas importantes

**Ejercicios de práctica y repetición** (*Drill and Practice*) Software educativo que presenta ejercicios para que los estudiantes resuelvan (en general uno por vez) y evalúa su corrección; diseñado para ayudar a los usuarios a retener hechos o conceptos aislados y recordarlos con rapidez.

**Evaluación de necesidades** Evaluación del entorno existente y descripción de las funciones que debe tener la tecnología y las necesidades que se espera que ésta pueda satisfacer.

**Hardware** El equipamiento de computación utilizado para operar programas de software. Consiste en elementos tangibles, como la caja y el contenido de una computadora, y los periféricos (monitor, teclado, ratón) que están conectados a ella.

## CÉDULA 10.1 TERMINOLOGÍA

### MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

**Icono** Símbolo que aparece en la pantalla de una computadora y representa un comando o programa. Los iconos simplifican el uso del sistema operativo y las aplicaciones.

**Paquete (suite)** Grupo de programas de computación que se venden juntos, utilizan comandos similares, y que se considera que son más eficientes cuando operan juntos.

**Plataforma** Hardware de computación y software de sistema operativo con los que se ejecuta el software de aplicación.

**Ratón (mouse)** Dispositivo manual, que se desliza sobre el escritorio, para dar indicaciones al computador y mover información en la pantalla.

**Realidad virtual** Emulación de un ambiente realizada y administrada por un programa de computación, al que los usuarios ingresan e interactúan con el programa. Los usuarios utilizan una interfaz especial que los pone en el campo de juego y los convierte en actores.

**Resolución** Claridad de las imágenes producidas en la pantalla.

**Software de aplicaciones** Programas de computación utilizados para realizar tareas específicas no relacionadas con la computadora en sí misma. Por ejemplo, procesadores de texto,

**Software** Información digital almacenada en discos o cintas magnéticas, o información electrónica almacenada en la memoria de la computadora que determina lo que la computadora hace. El software se puede dividir en dos grupos: software de sistema operativo y software de aplicación.

**Teclado** Dispositivo similar a una máquina de escribir que se utiliza para ingresar información y comandos a una computadora. Además de las teclas de letras, la mayoría de los teclados tienen teclas numéricas y teclas de función que facilitan el uso del software.

**Tecnología** Aplicación sistemática y sistemática de conceptos extraídos de las ciencias físicas y del comportamiento a la solución de problemas.

TI Tecnología de la información.

## CÉDULA 10.2 TERMINOLOGÍA

### MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I

**TIC** Tecnologías de la información y la comunicación.

**Computadora** Es un dispositivo electrónico que permite procesar información y datos con programas diseñados para ello. Máquina capaz de efectuar una secuencia de aportaciones mediante un programa de tal manera, que se realice un procedimiento sobre un conjunto de datos de entrada, obteniéndose otro conjunto de datos de salida. También denominada como **ordenador** o **computador**, es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil.

**Virus Informático** Programa que se duplica a sí mismo en un sistema informático incorporándose a otros programas que son utilizados por varios sistemas. Estos programas pueden causar serios problemas a los sistemas infectados.

**Información** Es la expresión de un conjunto de datos con su significado dentro de un contexto, en forma de mensaje, con el propósito de informar (dar forma o influir) a uno o varios destinatarios.

**Informática** Rama de la ingeniería que estudia el tratamiento de la información mediante el uso de máquinas automáticas. Es un amplio campo que incluye los fundamentos teóricos, el diseño, la programación y el uso de las computadoras como herramienta de solución de problemas. Conjunto de técnicas sobre las maneras de procesar, guardar, almacenar y transmitir información en forma automática con ayuda de programas computarizados.

**Configuración** Conjunto de datos que determina el valor de algunas variables de un programa, estas opciones generalmente son cargadas en su inicio y en algunos casos se deberá reiniciar para poder ver los cambios, ya que el programa no podrá cargarlos mientras se esté ejecutando, si la configuración aún no ha sido definida por el usuario (personalizada), el programa o sistema cargará la configuración por defecto (predeterminada).

**CÉDULA 11. SOPORTES BIBLIOGRÁFICOS Y CIBERGRÁFICOS**  
**MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**

**BIBLIOGRÁFICAS**

Ferreyra Cortés, Gonzalo. Informática paso a paso. Alfaomega

Pérez, Cecilia. Informática. ST Editorial.

Mejía Aurelio. Guía para manejar y repara ordenadores.

INFORMÁTICA ,Araceli Castillo López. Ed. Global Educational Solutions.

INFORMÁTICA, Juan Manuel Fernández Peña y María de los Ángeles Sumano López. Ed. Nueva Imagen.

Computación Básica, Jorge Vasconcelos Santillán. Ed Publicaciones Cultural.

LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA ENSEÑANZA. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura.

LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA FORMACIÓN DOCENTE.  
Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura.

**CÉDULA 12 SOPORTES BIBLIOGRÁFICOS Y CIBERGRÁFICOS**  
**MATERIA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN I**

**CIBERGRAFÍA**

<http://espana.trifoldbrochuredesign.com/que-es-brochure-triptico.aspx>  
<http://www.urdanizdigital.com/>  
<http://infektor.blogspot.com/2007/08/cmo-hacer-un-trptico.html>  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Procesador\\_de\\_textos](http://es.wikipedia.org/wiki/Procesador_de_textos)  
[http://www.freedownloadmanager.org/es/downloads/158\\_s/index7.htm](http://www.freedownloadmanager.org/es/downloads/158_s/index7.htm)  
[http://www.wikilearning.com/tutorial/tutorial\\_microsoft\\_word\\_2000-como\\_dar\\_formato\\_al\\_texto\\_en\\_word\\_2000/3577-3](http://www.wikilearning.com/tutorial/tutorial_microsoft_word_2000-como_dar_formato_al_texto_en_word_2000/3577-3)  
[http://www.hard-h2o.com/diccionario-informatico\\_d-f.html](http://www.hard-h2o.com/diccionario-informatico_d-f.html)  
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=14190>  
<http://www.alegsa.com.ar/Dic/requerimiento%20de%20hardware.php>  
<http://www.masadelante.com/faq-sistema-operativo.htm>  
<http://www.mastermagazine.info/tero/5214.php>  
<http://www.mailxmail.com/curso/informatica/introduccioninformatica/capitulo3.htm>  
<http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora>  
<http://www.monografias.com/trabajos6/inus/inus.shtml#conceptos>