

**NOMBRE DE LA ENTIDAD:** Colegio del Nivel Medio Superior

**NOMBRE DEL PROGRAMA EDUCATIVO:** Bachillerato General

**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** Operaciones con Software de Aplicación II **CLAVE:** NEBA03002

**FECHA DE APROBACIÓN:** 01/06/2017 **FECHA DE ACTUALIZACIÓN:** **ELABORÓ:** Adriana Granados Esquivel  
Guillermo Rafael Piñón Medina

**HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE CON EL PROFESOR:** 54 **HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ESTUDIANTE:** 21 **CRÉDITOS:** 3  
**HORAS SEMANA/SEMESTRE:** 3 **HORAS TOTALES DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE:** 75

**PRERREQUISITOS NORMATIVOS:** Operaciones con software de aplicación I **PRERREQUISITOS RECOMENDABLES:** Ninguno

**CARACTERIZACIÓN DE LA MATERIA**

<b>POR EL TIPO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:</b>	DISCIPLINARIA		FORMATIVA	X	METODOLÓGICA			
<b>POR SU UBICACIÓN EN LAS ÁREAS DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR:</b>	ÁREA GENERAL		ÁREA BÁSICA COMÚN	X	ÁREA DISCIPLINAR	X	ÁREA DE PROFUNDIZACIÓN	ÁREA COMPLEMENTARIA X
	ÁREA NUCLEAR		ÁREA DE INVESTIGACIÓN		ÁREA PROFESIONAL		ÁREA PROPEDEÚTICA	X
<b>POR LA MODALIDAD DE ABORDAR EL CONOCIMIENTO:</b>	CURSO	X	TALLER		LABORATORIO		SEMINARIO	
<b>POR EL CARÁCTER DE LA MATERIA:</b>	OBLIGATORIA	X	RECURSABLE		OPTATIVA		SELECTIVA	ACREDITABLE

**PERFIL DEL DOCENTE:**  
Para la impartición se sugiere la participación de un profesor con estudios y experiencia en tecnologías de la información.

**CONTRIBUCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE AL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO:**  
Estos contenidos inciden de manera directa en la formación de la competencia genérica institucional: Maneja ética y responsablemente las tecnologías de la información para agilizar sus procesos académicos y de intercomunicación.  
Contribuye a la competencia específica del programa: A través del uso correcto y ético de las tecnologías de la información, el alumno entiende el lenguaje de la informática y aprende a usar programas y equipos que le permiten aplicar sus conocimientos para desarrollar y entender mejor las materias que cursa durante su formación académica.

**CONTEXTUALIZACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:**

Se maneja un enfoque por competencias en las que el alumno adquiere conocimientos significativos relacionados directamente con su quehacer cotidiano.

Utiliza la computadora como una herramienta para adquirir nuevos conocimientos y para poder expresar sus ideas.

Se imparte en el 2o. semestre del Programa Educativo, se relaciona con toda las materias del plan curricular, para desarrollarlas y entenderlas mejor durante su formación académica.

Estos contenidos permitirán al estudiante realizar procesamiento e interpretación de la información para generar una representación gráfica de ésta, efectuar análisis y tomar decisiones sobre la misma.

**COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:**

Utiliza el software de aplicación mediante un diagnóstico integral para resolver problemas en distintos ambientes de aprendizaje con pertinencia, efectividad y responsabilidad social.

**CONTENIDOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:****Bloque I. Manejo de hoja de cálculo**

- 1.1 Elementos de la pantalla inicial
- 1.2 Funcionamiento de los menús
- 1.3 Tipos de datos y operaciones elementales (fórmulas, operadores)
- 1.4 Formato de la hoja de cálculo
- 1.5 Funciones básicas
- 1.6 Emplea software Excel para elaborar diferentes hojas de cálculo
- 1.7 Generación y configuración de gráficos
- 1.8 Herramientas para bases de datos: ordenamiento, búsquedas, filtros y tabla dinámica

**Bloque II. Software de aplicación**

- 2.1. Conociendo el entorno de GeoGebra
  - 2.1.1 Sus aplicaciones en el ambiente matemático
- 2.2 Mi primera página Web
  - 2.2.1 Introducción al código HTML
  - 2.2.2 Requerimientos para la creación de una página web
- 2.3 Emplea software de edición de video Movie Maker
- 2.4 Entorno del software Publisher
  - 2.4.1 Emplea el software Publisher para realizar documentos de autoedición

**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:**

1. Análisis de información en medios electrónicos.
2. Análisis de ejercicios.
3. Aprendizaje basado en problemas.
4. Investigación documental y en línea.
5. Prácticas en centro de cómputo.
6. Otras sugeridas por el profesor.
7. Proyecto multimedia.

**RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:**

1. Pintarrón y marcadores.
2. Videos.
3. Proyector y equipo de audio.
4. Computadora con acceso internet.
5. Paquetes de hoja de cálculo Electrónica y Geogebra.
6. Otros sugeridos por el profesor.

PRODUCTOS O EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE:	SISTEMA DE EVALUACIÓN:
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reportes de aprendizaje de prácticas.</li> <li>2. Evaluación.</li> <li>3. Construye una hoja de cálculo electrónica para expresar ideas recabar, ordenar y representar datos mediante la aplicación de funciones, fórmulas y gráficas.</li> </ol>	<p>La evaluación se propone constructiva o formativamente, es decir, como experiencia de aprendizaje y como experiencia de evaluación.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reportes de aprendizaje de prácticas (conformanel portafolio de evidencias). 10%</li> <li>2. Evaluaciones Parciales. 70%</li> <li>3. Evaluación Institucional. 20%</li> </ol> <p><u>Evaluación sumativa:</u> Evaluaciones parciales :investigación teórica, cuadros sinópticos, examen oral y escrito Portafolio de evidencias: reportes de prácticas, investigación y ejercicios reflexivos. Evaluación institucional.</p> <p><u>Evaluación Diagnóstica:</u> mediante un cuestionario, orales y escritos lluvia de ideas, se facilita la recuperación vinculación de conocimientos adquiridos.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nivel de dominio cognitivo (escala deMarzano).</li> </ol> <p><u>Evaluación Formativa:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Nivel de dominio de competencias (escala de Tobón).</li> <li>3. Asistencia</li> <li>4. Ejercicios de autoevaluación y coevaluación</li> <li>3. Desempeño en equipo.</li> <li>4. Exámenes parciales de dominio cognitivo (escala deMarzano).</li> </ol> <p><u>Evaluación por promoción o certificación:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Evaluación de actividad integradora: proyecto multimedia final</li> <li>6. Portafolio de evidencias.</li> </ol> <p>Rúbricas. Coevaluación. Metaevaluación. Heteroevaluación</p>

FUENTES DE INFORMACIÓN	
BIBLIOGRÁFICAS*:	OTRAS:
<p>Mares S. (2013). <i>Tecnologías de la información Y comunicación II</i>. Mexico: Ediciones Anglo.</p> <p>Yuriria, C. A. (2014). <i>Informatica 2</i>. Mexico: Progreso Editorial.</p>	<p>Se sugiere el uso de internet en el 90% de las sesiones.</p> <p><b>Fuentes electrónicas básicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://www.ayuda-internet.net/tutoriales/manual-blog-blogger/manual-blog-blogger.html">http://www.ayuda-internet.net/tutoriales/manual-blog-blogger/manual-blog-blogger.html</a></li> </ul> <p>Algunos manuales y guías de google docs.: Recuperado por última vez el 4 de Junio de 2012.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://drive.google.com/start#features">https://drive.google.com/start#features</a></li> <li>• <a href="http://www.aulaclie.es/googledocs/">http://www.aulaclie.es/googledocs/</a></li> </ul> <p>Cambios en el diseño de Google Docs. Recuperado por última vez el 4 de Junio de 2012.</p>

- <https://support.google.com/docs/bin/answer.py?hl=es&answer=1409641&ctx=cbo&cbid=892229878&cbrank=0>

Manual sobre Facebook: redes sociales para usuario y para empresa. Recuperado por última vez el 4 de Junio de 2012.

- <http://www.imh.es/dokumentazio-irekia/manuales/manual-facebook-redes-sociales-para-usuario-y-para-empresa>.

Editar perfil de Facebook III: Cuidado. Recuperado por última vez el 4 de Junio de 2012.

- <http://www.imh.es/dokumentazio-irekia/manuales/manual-facebook-redes-sociales-para-usuario-y-para-empresa/perfiles-de-usuario-creacion-y-edicion/editar-perfil-de-facebook-iii-cuidado>.