

Bachillerato General

Guías de material audiovisual

INFORMÁTICA I

Serie: Informática I.

Tópicos que se abordan en la serie:

- 1.- Computadora. Sistema operativo. Seguridad de la información.
- 2.- Internet. Correo electrónico. Grupos. Foros. Blog. Webquest.
- 3.- Características de un documento. Procesador de textos.
- 4.- Presentaciones electrónicas.

Propósito:

Complementar y enriquecer los contenidos de la asignatura de Informática proponiendo actividades que les ayuden en la resolución de problemas cotidianos que se enfrentan al uso de la computadora, tanto en el espacio educativo como laboral y social.

Dirigidas a:

Maestros, asesores y alumnos del Bachillerato General ubicados en todo el país.

LES
RECOMENDAMOS:

- **Leer** las guías de material audiovisual antes de ver los programas.
- **Observar** el video y realizar las actividades sugeridas, con la finalidad de fortalecer el aprendizaje de los contenidos correspondientes a cada Bloque.
- **Revisar** previamente el video e identificar los diversos apartados o secciones a fin de identificar las temáticas específicas que son abordadas y que pudieran ser de utilidad para el reforzamiento de algún contenido en específico sin necesidad de revisar todo el programa.
- **Recuerde** que puede detener el video donde considere necesario para realizar alguna actividad o para reflexionar los contenidos.

Bachillerato General
Guías de material audiovisual
INFORMÁTICA I

Programa 1: FUNCIONES BÁSICAS DEL SISTEMA OPERATIVO.

Duración: 23' 30''

Sinopsis:

Programa dedicado a la descripción de los elementos y funcionamiento básico de una computadora como un sistema para el proceso de información.

Propósito:

Describir los elementos y el funcionamiento básico de una computadora como un sistema para el proceso de información, se desarrollan las habilidades para operar las funciones de uso común de un sistema operativo para administrar información personal y escolar de manera responsable y se aplican los procedimientos para garantizar la seguridad de la información personal y escolar de manera crítica y reflexiva.

**Actividades de
aprendizaje
sugeridas**

Antes de ver el video:

- Recupere los aprendizajes previos de los estudiantes, por ejemplo puede hacerles las siguientes preguntas:
 - » ¿Cómo era la primera computadora que vieron?
 - » ¿Qué elementos recuerdan que tenía?
 - » ¿Qué cambios han notado de esa primera computadora a las que utilizan en la actualidad?

Al ver el video:

- Después de ver el funcionamiento básico de una computadora, pare el video y solicite que hagan un esquema del funcionamiento básico de una computadora: entrada-proceso-salida.
- Una vez que ha visto, las herramientas de uso común de un sistema operativo, detenga el DVD y solicite a los alumnos que hagan una investigación sobre cuál es el sistema operativo que tienen los equipos de cómputo de

Actividades de aprendizaje sugeridas

su centro escolar. Retomen la lista del sistema operativo que encuentren y compárenlo con los que se mencionan en el video.

Después de ver el video:

- Al finalizar el programa puede solicitar a los estudiantes que en una página del procesador de texto que utilicen, enlisten las opciones con las que cuenta para garantizar la seguridad de su información en su computadora del salón de cómputo o de casa —contraseñas, distintos usuarios, antivirus, etc.—. Al finalizar comparen con cuántas opciones cuentan y cuáles pueden incluir, a partir de esta revisión.

CONTENIDOS DEL VIDEO

Sección*	Contenidos temáticos
1	Introducción contextual al programa.
2	La computadora a lo largo de la historia.
3	Funcionamiento básico de una computadora como un sistema para el proceso de información (esquema entrada-proceso-salida).
4	Herramientas de uso común de un sistema operativo.
5	Procedimientos de seguridad de información.
6	Resumen de los contenidos tratados en el programa.
7	Salida del programa.

*Estos números no aparecen en el programa sólo son para organización del contenido.

Bachillerato General
Guías de material audiovisual
INFORMÁTICA I

Programa 2: RECURSOS DE LA RED.

Duración: 29' 09''

Sinopsis:

Programa dedicado a la exploración de los recursos disponibles en la Red como el correo electrónico, los foros de discusión, creación de blogs, webquest, entre otros, con el propósito de intercambiar información con fines académicos y/o personales.

Propósito:

Valorar las características de la Sociedad de la Información, se reconoce de forma crítica y reflexiva el origen y desarrollo de las TIC. Se desarrolla la Competencia en el Manejo de la Información (CMI); se busca, evalúa, elige, adapta y emplea la información y se integra el empleo de los servicios de Internet: correo electrónico, foros, grupos, blog y webquest para comunicarse en el ámbito personal y escolar promoviendo el intercambio entre estudiantes de otras comunidades, estados y países.

**Actividades de
aprendizaje
sugeridas**

Antes de ver el video:

- Solicite a los estudiantes que anoten, de preferencia en el pizarrón, cuántos recursos disponibles en la Red conocen y cuáles son los que más han utilizado.

Al ver el video:

- Reproduzca el video hasta haber visto la introducción y comparen los recursos que coinciden con los que mencionaron y vean qué recursos no conocían.
- Después de ver el tema de creación de blogs, comenten por qué creen que es importante un blog.

Después de ver el video:

- Organice al grupo en equipos para que investiguen un tema, puede ser sobre la diversidad cultural que existe en el país, o cualquier otro que sea de interés de los estudiantes. Solicite a cada equipo que intercambie por medio

Actividades de aprendizaje sugeridas

del correo electrónico, con el resto de los equipos, las direcciones de los sitios web que consultaron para complementar y enriquecer cada una de las investigaciones.

- Traten de hacer un blog donde se aborde la diversidad cultural, por ejemplo, o el tema que les sea de interés para apoyar otra asignatura. Si no les es posible busquen un blog que ya esté creado, un foro de discusión referente al tema de interés. Invite a que los alumnos participen con algún comentario o simplemente lo lean.

CONTENIDOS DEL VIDEO

Sección*	Contenidos temáticos
1	Introducción contextual al programa.
2	Intercambio de información vía electrónica (Internet).
3	Correo electrónico.
4	Creación de blogs.
5	Foros de discusión.

*Estos números no aparecen en el programa sólo son para organización del contenido.

Bachillerato General
Guías de material audiovisual
INFORMÁTICA I

Programa 3: PROCESADORES DE TEXTO.

Duración: 23' 12''

Sinopsis:

Programa dedicado a la exploración de los tipos, herramientas y usos de los procesadores de texto como un medio para organizar información.

Propósito:

Utilizar los procesadores de textos para elaborar documentos que permitan al estudiantado expresarse, comunicarse y producir diversos materiales de estudio.

**Actividades de
aprendizaje
sugeridas**

Antes de ver el video:

- Previamente pídale a los estudiantes que lleven algún tipo de documento que hayan hecho con un procesador de textos como pueden ser: recetas, invitaciones, letreos, listas, etc. Si los alumnos no tienen ejemplos usted puede preparar con anticipación varios de estos documentos de manera impresa para mostrarlos al grupo.

Al ver el video:

- Pida a sus alumnos que pongan mucha atención al video ya que posteriormente podrán hacer algunos de los documentos mostrados en el programa y díales que se puede detener el video para comentar o aclarar aspectos.

Después de ver el video:

- En equipos, pídale que realicen un documento que les pueda ser útil en alguna otra asignatura, por ejemplo para Ética y Valores I, pueden hacer un oficio dirigido a la clínica de salud para solicitar información sobre las campañas de vacunación que se tienen programadas. También pueden hacer un escrito a su comunidad escolar dando alguna información que sea de interés general.

Actividades de aprendizaje sugeridas

- Al finalizar muestren los documentos al grupo y compártanlos por correo electrónico, a manera de plantilla, para que el grupo pueda usarlos en cualquier momento.
- Otro documento que pueden realizar es un cartel donde se muestren algunas de las principales herramientas que utilizaron del procesador de texto, y también de algunos comandos útiles o relevantes. El cartel puede ser sobre el uso del procesador de texto.
- De ser posible muestre a los alumnos, en formato electrónico, una tesis, o bien una investigación y comenten sobre su utilidad para la organización de la información.

CONTENIDOS DEL VIDEO

Sección*	Contenidos temáticos
1	Introducción contextual al programa.
2	Historia del procesador de texto.
3	Tipos de procesadores de texto.
4	Herramientas del procesador de texto.
5	Usos del procesador de texto.

*Estos números no aparecen en el programa sólo son para organización del contenido.

Bachillerato General
Guías de material audiovisual
INFORMÁTICA I

Programa 4: PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS.

Duración: 22' 50''

Sinopsis:

En el episodio de este programa tipo video blog, los personajes muestran cómo presentar un tema frente al grupo, aprovechando la variedad de herramientas presentes en los programas de computación para la elaboración de diapositivas.

Propósito:

Aprender a elaborar presentaciones electrónicas para expresarse, comunicarse y producir diversos materiales de estudio interactivo que además de texto incluyan imágenes, animaciones, video y sonido.

**Actividades de
aprendizaje
sugeridas**

Antes de ver el video:

- Pida a sus alumnos que digan para qué creen que son importantes las presentaciones electrónicas.
- Identifique si hay algún alumno que tenga conocimientos de cómo hacer una presentación y pídale que explique cuáles son los principales problemas para realizarla.

Al ver el video:

- Al final de la secuencia en donde se muestra la elaboración de una diapositiva, propicia en grupo, una lluvia de ideas con temas que los estudiantes quisieran trabajar en una presentación con diapositivas. Hagan una lista de mínimo, 5 temas.
- Al final de la secuencia en donde se muestra cómo generar una nueva diapositiva, y después de haber visto los elementos para diseñarla, pueden hacer un alto y repasar con sus alumnos las acciones básicas para generarla. Le sugerimos tomar como ejemplo alguno de los temas enlistados en la actividad anterior, y en el pizarrón escribir, por ejemplo, primera lámina: nombre de la presentación,

Actividades de aprendizaje sugeridas

fecha, nombre del autor o autores. Con esa información realicen, la diapositiva en la computadora, llevando a cabo las distintas acciones vistas: mover diapositiva, dar formato a un texto, insertar imágenes representativas para el tema, entre otras. Es importante que todos participen dando su opinión.

Después de ver el video:

- Al concluir el programa, formen equipos para desarrollar una presentación escogiendo los temas de la lluvia de ideas. Cada equipo podrá realizar una presentación haciendo uso de la mayor variedad posible de las herramientas revisadas. Trate de que los alumnos que ya tengan experiencia se integren en cada uno de los equipos. De preferencia pídeles que realicen una presentación de máximo 8 diapositivas.

- Pídeles a cada equipo que exponga y explique cómo la diseñó; qué tipo y tamaño de letra utilizó, cómo bajó las imágenes y las acomodó, entre otras acciones.

CONTENIDOS DEL VIDEO

Sección*	Contenidos temáticos
1	Entrada-Utilidad de las presentaciones electrónicas en un sentido general.
2	Ventajas de las diapositivas en la organización de un tema y la presentación visual.
3	Elección del tema y contraste frente a las presentaciones con pizarrón o cartulinas.
4	Estructura de una diapositiva y organización de su contenido.

*Estos números no aparecen en el programa sólo son para organización del contenido.

Sección*	Contenidos temáticos
5	Ejemplo de elaboración de una diapositiva: Título. Texto: investigación y redacción. Imágenes.
6	Cómo guardar el documento.
7	Preguntas frecuentes. Temas y apariencia. Formato de texto. Insertar tablas o gráficos y animaciones.
8	Nueva diapositiva. Mover diapositiva. Transiciones.
9	Ejemplo de una presentación ante público, con diapositivas como material de apoyo.
10	Añadir audio. Imprimir diapositiva.

*Estos números no aparecen en el programa sólo son para organización del contenido.