

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad de aprendizaje	Computación Aplicada			
Clave	Tipo	Carácter		Semestre
1364	Optativa	Propedéutico		Quinto/sesto
Periodo escolar	Créditos	Horas semana		Horas semestre
Fase I y II	4	1T	3P	29

Núcleo de formación	Propedéutico. Comunicación
Propósito del núcleo de formación	<p>Contribuye a la consolidación de la elección profesional y promueve el desarrollo de competencias para la educación superior.</p> <p>Este núcleo de formación está orientado al desarrollo de habilidades comunicativas, de manera eficaz en lengua española, en lo esencial en una segunda lengua y al uso de las Tics como herramientas de apoyo en el contexto de enunciación, para obtener, procesar, interpretar información y expresar ideas a través de la producción de diversos materiales como soporte de sus actividades de formación académica y sociocultural.</p> <p>Al desarrollar estas competencias, el alumno podrá argumentar, realizar lecturas críticas, establecer una comunicación coherente, pertinente y clara en forma oral y escrita, así como en el uso y manejo de las tecnologías de la información y comunicación.</p>
Eje integrador	Se expresa y comunica adecuadamente

Unidades de aprendizaje antecedentes	Unidades de aprendizaje simultáneas	Unidades de aprendizaje consecuentes
Cómputo básico Procesador de textos Hoja Electrónica de Cálculo	Quinto o sexto semestre	

Perfil docente	<ol style="list-style-type: none"> Licenciado en informática, Ingeniería en Sistemas Computacionales, PROFORDEMS Acreditado.
Competencias docentes requeridas	<ol style="list-style-type: none"> Domina ampliamente el uso de las TIC. Domina ampliamente el uso del software requerido en el programa de estudio. Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional. Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizaje significativo. Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias, y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios. Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva,



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CAMPECHE BACHILLERATO UNIVERSITARIO 2009



PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

creativa e innovadora a su contexto institucional.

7. Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo.
8. Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.
9. Contribuye a la generación de un ambiente que facilite el desarrollo sano
10. Participa en los proyectos de mejora continua de su escuela y apoya la gestión institucional.

Descripción de la unidad de aprendizaje

A partir de las innovaciones tecnológicas de nuestros tiempos es indispensable aportar a los estudiantes del nivel medio superior, las herramientas necesarias para el desarrollo de sus actividades académicas. La unidad de aprendizaje de Computación Aplicada proporciona una visión práctica y útil en la cotidianidad del alumno, empleando habilidades desarrolladas en semestres anteriores y llevando este conocimiento significativo a una orientación de su vida profesional futura.

Debido a que esta nueva forma de vida, ha tomado día con día, un mayor impacto en todo el mundo, la materia de Tecnología Computacional Aplicada (Optativa) de los alumnos del bachillerato de nuestra Máxima Casa de Estudios, está orientada a la introducción y conocimiento de esta indispensable herramienta de apoyo para su superación profesional.

En el proceso de aprendizaje de *Computación Aplicada* el alumno se concibe como un sujeto activo, reflexivo, que construye su propio aprendizaje a partir de su experiencia y conocimientos previos. Trabaja de manera permanente, colaborativa y participativa, interactuando con todos los actores de este proceso; busca información de manera constante en fuentes y documentos apropiados y comunica de manera efectiva sus hallazgos.

El profesor de *Computación Aplicada* es un planificador estratégico, comprometido con la intención de lograr aprendizajes significativos a través del diseño y la propuesta innovadora de actividades, tareas, productos y mecanismos para la evaluación constante del proceso de formación de sus estudiantes.

El proceso de interacción en el aula es horizontal, esto es, de relación entre pares donde se comparten las responsabilidades y el aprendizaje.

La evaluación de los aprendizajes es continua y su función principal es la retroalimentación del proceso de aprendizaje; incluye la valoración del conocimiento previo con la intención de regular y proponer el nivel de desarrollo que es posible lograr e incluye la participación colectiva en ejercicios de hetero-evaluación,

Propósitos de la unidad de aprendizaje

Crea documentos gráficos y de animación a través de ejercicios prácticos orientándolo en su futura área profesional.

Competencias Genéricas

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados
 - 4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
 - 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CAMPECHE
BACHILLERATO UNIVERSITARIO 2009**



PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

	<p>expresar ideas.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.</p>
Competencias disciplinares extendidas.	<p>10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas.</p> <p>11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para difusión de productos y servicios en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p>

Estructura de la unidad de aprendizaje

Unidad de competencia I	Corel Draw.
Unidad de competencia II	Macromedia Flash.

Unidad de competencia I	Corel Draw	Sesiones previstas	15
Propósitos de la unidad de competencia	Usa las herramientas de Corel Draw a través de prácticas y resolución de problemas alcanzando las competencias tecnológicas que se requiere en el mercado laboral.		
Competencias disciplinares extendidas	<p>10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas.</p> <p>11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para difusión de productos y servicios en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p>		

Evidencia(s) de desempeño	CONTENIDOS PROGRAMATICOS		
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
	<p>1.1. Introducción</p> <p>1.1.1. ¿Qué es coreldraw?</p> <p>1.1.2. Características de</p>	<p>Identificar y utilizar los elementos de la ventana de Corel Draw</p>	<p>Se sienta capaz de realizar un proyecto con la herramienta.</p> <p>Se sienta capaz de aprender por su cuenta,</p>

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

diseño gráfico con las herramientas de transformación y manipulación de objetos poligonales y herramientas de texto.

- 1.6. Herramienta texto
 - 1.6.1. Texto artístico
 - 1.6.2. Color y contorno del texto
 - 1.6.3. Adaptar texto a cualquier trayecto
 - 1.6.4. Texto en párrafos
 - 1.6.5. Vincular/desvincular viñetas
 - 1.6.6. Corrector ortográfico
 - 1.6.7. Buscar y reemplazar
- 1.7. Transformar objetos
 - 1.7.1. Ventana acoplable transformaciones
 - 1.7.2. Duplicar un objeto
 - 1.7.3. Alinear objetos
 - 1.7.4. Agrupar/desagrupar objetos
 - 1.7.5. Orden
 - 1.7.6. Dar forma
 - 1.7.7. Combinar objetos
 - 1.7.8. Bloquear objetos
 - 1.7.9. Anular y repetir
- 1.8. Relleno y contorno personalizado
 - 1.8.1. Métodos de relleno
 - 1.8.2. Rellenar con un color liso
 - 1.8.3. Objetos sin rellenos
 - 1.8.4. Rellenar con degradados
 - 1.8.5. Relleno de patrón
 - 1.8.6. Relleno de textura
 - 1.8.7. Copiar relleno de un objeto a otro
 - 1.8.8. Cuentagotas y bote de pintura
 - 1.8.9. Herramienta contorno
- 1.9. Herramientas de transformación
 - 1.9.1. Herramienta cuchillo
 - 1.9.2. Herramienta borrador
 - 1.9.3. Pincel deformador
 - 1.9.4. Pincel agreste

gráficos y sus elementos.

Identificar como se realiza una conversión de líneas y tratamiento de nodos.

Identificar los procedimientos del texto artístico aplicándole diversas opciones para una presentación profesional del mismo.

Identificar las herramientas para la transformación y modificación de un diseño gráfico.

Identificar las herramientas para rellenar y modificación de gráficos, imágenes y dibujos.

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

	<p>1.9.5. Transformación libre 1.9.6. Eliminar segmento virtual</p> <p>1.10. Trabajar con capas 1.10.1. Administrador de objetos 1.10.2. Página maestra 1.10.3. Trabajar con capas</p> <p>1.11. Impresión 1.11.1. Imprimir un dibujo 1.11.2. Presentación preliminar 1.11.3. Opciones de impresión</p> <p>1.12. Efectos especiales 1.12.1. Perspectivas 1.12.2. Silueta 1.12.3. Transparencia interactiva 1.12.4. Envolturas interactivas</p> <p>1.13. Efectos tridimensionales 1.13.1. Extrusión 1.13.2. Mezclas interactivas</p> <p>1.14. Efectos artísticos 1.14.1. Efecto lente 1.14.2. Powerclip 1.14.3. Sombra interactiva 1.14.4. Controles del efecto sombra 1.14.5. Copiar, clonar y borrar 1.14.6. Distorsión interactiva 1.14.7. Efecto empujar y tirar 1.14.8. Cremallera /torbellino</p>	<p>Identificar y utilizar las herramientas de transformación.</p>	
<p>Situación de aprendizaje</p>	<p>Resolución de ejercicios y problemas. Aprendizaje Orientado a proyectos. Internet</p>		
<p>Nivel de desempeño</p>	<p>Aplicación</p>		

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

Secuencia didáctica 1 (15 sesiones)

	Actividades del alumno	Recursos didácticos	Mecanismo de evaluación
Apertura	1. Aplicación de examen diagnóstico	Computadora Internet Software	Test práctico
Desarrollo	2. Realiza ejercicios para incrementar su habilidad de innovación gráfica.	Computadora Cañón Ejercicios	Portafolio Tareas Producto
Cierre	3. Se evalúa a través de un proyecto integrador.	Computadora Internet	Lista de cotejo del Producto

Competencias genéricas desarrolladas

- 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados
- 4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
- 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
- 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.

UNIDAD II	Macromedia Flash	Sesiones previstas	14
Propósitos de la unidad de aprendizaje	Usa las herramientas de Macromedia Flash a través de prácticas y resolución de problemas alcanzando las competencias tecnológicas que se requiere en el mercado laboral.		
Competencias disciplinares extendidas	10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas. 11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para difusión de productos y servicios en beneficio del desarrollo personal y profesional.		

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

<p>2.4.1. Las fuentes en Flash 2.4.2. Propiedades de los Textos 2.4.3. Tipos de Textos 2.4.4. Texto Estático 2.4.5. Texto Dinámico 2.4.6. Texto de Entrada</p> <p>2.5. Gráficos, clips de película y botones 2.5.1. Introducción 2.5.2. Gráficos 2.5.3. Clips de película 2.5.4. Botones 2.5.5. La biblioteca</p> <p>2.6. Importación archivos 2.6.1. Importar archivos gráficos 2.6.2. Importar archivos de vídeo 2.6.3. Importar a la biblioteca</p> <p>2.7. La línea de tiempo 2.7.1. Las Capas 2.7.2. Distribuir objetos en capas 2.7.3. Los fotogramas</p> <p>2.8. Animaciones de movimiento 2.8.1. Interpolación de Movimiento 2.8.2. Animación de textos 2.8.3. Animación de Líneas 2.8.4. Interpolación mediante Guía de Movimiento 2.8.5. Animación con máscaras</p> <p>2.9. Transformaciones de forma 2.9.1. Interpolación por Forma 2.9.2. Transformar Textos 2.9.3. Consejos de Forma</p> <p>2.10. Sonidos</p>	<p>Identificar el área de trabajo y creación de una animación.</p> <p>Aplicar las herramientas de:</p> <p>Transformación, sonidos, vídeos, depuración y depuración del producto final de animación.</p>
--	---

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

	<p>2.10.1. Importar Sonidos 2.10.2. Propiedades de los Sonidos 2.10.3. Insertar un Sonido 2.10.4. Editar Sonidos</p> <p>2.11. Vídeo con flash 2.11.1. Trabajar con vídeo 2.11.2. Formatos 2.11.3. Insertar un clip de vídeo en una película.</p> <p>2.12. Publicar películas 2.12.1. Depuración de películas 2.12.2. Precargas 2.12.3. Publicación para páginas Web 2.12.4. Otros tipos de publicaciones</p>		
Situación de aprendizaje	Resolución de ejercicios. Aprendizaje Orientado a proyectos. Internet		
Nivel de desempeño	Aplicación		

Secuencia didáctica 2 (14 sesiones)

	Actividades del alumno	Recursos didácticos	Mecanismo de evaluación
Apertura	1. Retroalimentación	Computadora Cañón	Lluvia de ideas
Desarrollo	2. Realiza los ejercicios prácticos.	Computadora Cañón Ejercicios	Portafolio Tareas Productos



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CAMPECHE
BACHILLERATO UNIVERSITARIO 2009**



PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

Cierre	3. Se evalúa a través del portafolio y lista de cotejo del producto.	Computadora Internet Producto	Lista de cotejo del producto.
---------------	--	-------------------------------------	-------------------------------

Competencias genéricas desarrolladas

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados
- 4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
- 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
- 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.

Bibliografía sugerida

Manual de Corel Draw
Manual de Macromedia Flash
Aulaclie.es

Plan de evaluación para la unidad de aprendizaje

Aspecto a evaluar	Rúbrica holística (criterios de evaluación)	Ponderación
Actividades de aprendizaje	Evaluaciones prácticas de los softwares.	40 %
Productos	Entrega oportuna. Resolución adecuada.	60 %

Elaboración: Dra. Charlotte Monserrat de Jesús Llanes Chiquini chmlane@hotmail.com

Coordinación Dra. América. B. Pérez Zapata ambperez@uacam.mx

Fecha de aprobación: Septiembre 2013