



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

DIRECCIÓN GENERAL DEL BACHILLERATO

DIRECCIÓN DE COORDINACIÓN ACADÉMICA

# **INFORMÁTICA**

## **6to Sem.**

SERIE  
PROGRAMAS DE ESTUDIO

DIRECTORIO

Emilio Chuayffet Chemor  
Secretario de Educación Pública

Rodolfo Tuirán Gutiérrez  
Subsecretario de Educación Media Superior

Carlos Santos Ancira  
Director General del Bachillerato

## CRÉDITOS

### **Coordinador General del Componente de Formación Profesional**

Daffny Rosado Moreno

### **Diseñadores técnico-metodológicos**

Ana Margarita Amezcua Muñoz

Rebeca González Hernández

Mariana Godínez Morales

### **Academia Docente del Colegio de Bachilleres del Estado de Baja California Sur :**

#### **PLANTEL 01 LA PAZ 8 DE OCTUBRE**

Lic. Jesús Alberto Carballo Olachea

Lic. José Alfredo Duarte Jiménez

Ing. Lennin Manríquez Pérez

#### **PLANTEL 02 SAN JOSÉ DEL CABO**

Lic. David Dimas Domínguez

#### **PLANTEL 03 LA PAZ ESTERITO**

Juan López Chávez

#### **PLANTEL 04 CABO SAN LUCAS**

Ing. Mario Alberto Rubio Ortiz

Lic. Renato Leal Flores

Ing. Arnulfo Tarín Marrón

#### **PLANTEL 05 CD. CONSTITUCIÓN**

Ing. Rosa Icela Ceballos Márquez

#### **PLANTEL 07 GUERRERO NEGRO**

Ing. Abel Noé Castro Gallegos

#### **PLANTEL 08 CD. CONSTITUCIÓN**

Ing. Mayra de la Rosa Rodríguez

#### **PLANTEL 10 LAS PALMAS**

Lic. Lissvia Patricia Geraldo Benseman

#### **PLANTEL 11 LA PAZ**

Ing. Norma Verónica Solís Ríos

Ing. Daniel Pérez Olvera

Lic. Cynthia Lizeth Acosta Lucero

#### **DIRECCIÓN GENERAL**

Ing. Verónica Camacho Ruelas

El presente Programa de estudios es una adaptación elaborada por el Colegio de Bachilleres del Estado de Baja California Sur, basado en los publicados por la Dirección General de Bachillerato y la Dirección General de Educación Tecnológica Industrial. Noviembre 2014

## PRESENTACIÓN

A partir del Ciclo Escolar 2009-2010 la Dirección General del Bachillerato incorporó en su plan de estudios los principios básicos de la Reforma Integral de la Educación Media Superior cuyo propósito es fortalecer y consolidar la identidad de este nivel educativo, en todas sus modalidades y subsistemas; proporcionar una educación pertinente y relevante al estudiante que le permita establecer una relación entre la escuela y su entorno; y facilitar el tránsito académico de los estudiantes entre los subsistemas y las escuelas.

Para el logro de las finalidades anteriores, uno de los ejes principales de la Reforma es la definición de un Marco Curricular Común, que compartirán todas las instituciones de bachillerato, basado en desempeños terminales, el enfoque educativo basado en el desarrollo de competencias, la flexibilidad y los componentes comunes del currículum.

A propósito de éste destacaremos que el enfoque educativo permite:

- Establecer en una unidad común los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que el egresado de bachillerato debe poseer.

Dentro de las competencias a desarrollar, encontramos las genéricas; que son aquellas que se desarrollarán de manera transversal en todas las asignaturas del mapa curricular y permiten al estudiante comprender su mundo e influir en él, le brindan autonomía en el proceso de aprendizaje y favorecen el desarrollo de relaciones armónicas con quienes les rodean. Por otra parte las competencias disciplinares refieren los mínimos necesarios de cada campo disciplinar para que los estudiantes se desarrollen en diferentes contextos y situaciones a lo largo de la vida. Asimismo las competencias profesionales los preparan para desempeñarse en su vida laboral con mayores posibilidades de éxito.

Dentro de este enfoque educativo existen varias definiciones de lo qué es una competencia, a continuación se presentan las definiciones que fueron retomadas por la Dirección General del Bachillerato para la actualización de los programas de estudio:

*Una **competencia** es la “capacidad de mover recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones” con buen juicio, a su debido tiempo, para definir y solucionar verdaderos problemas.*<sup>1</sup>

Tal como comenta Anahí Mastache<sup>2</sup>, las competencias van más allá de las habilidades básicas o saber hacer, ya que implican saber actuar y reaccionar; es decir que los estudiantes sepan saber qué hacer y cuándo hacer. De tal forma que la Educación Media Superior debe dejar de lado la memorización sin sentido de temas desarticulados y la adquisición de habilidades relativamente mecánicas, sino más bien promover el desarrollo de competencias susceptibles de ser empleadas en el contexto en el que se encuentren los estudiantes, que se manifiesten en la capacidad de resolución de problemas, procurando que en el aula exista una vinculación entre ésta y la vida cotidiana incorporando los aspectos socioculturales y disciplinarios que les permitan a los egresados desarrollar competencias educativas.

<sup>1</sup> Philippe Perrenoud.- “Construir competencias desde la escuela” Ediciones Dolmen, Santiago de Chile

<sup>2</sup> Mastache, Anahí et. al. Formar personas competentes. Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales. Ed. Novedades Educativas. Buenos Aires / México. 2007.

Las anteriores definiciones vinculadas con referentes psicopedagógicos del enfoque constructivista centrado en el aprendizaje, proporcionan algunas características de la enseñanza y del aprendizaje que presenta este enfoque educativo:

- a) El educando es el sujeto que construye sus aprendizajes, gracias a su capacidad de pensar, actuar y sentir.
- b) El logro de una competencia será el resultado de los procesos de aprendizaje que realice el educando, a partir de las situaciones de aprendizaje significativas.
- c) Las situaciones de aprendizaje serán significativas para el estudiante en la medida que éstas le sean atractivas, cubran alguna necesidad, recuperen parte de su entorno actual y principalmente le permitan reconstruir sus conocimientos por medio de la reflexión y análisis de las situaciones.
- d) Toda competencia implica la movilización adecuada y articulada de los saberes que ya se poseen (conocimientos, habilidades, actitudes y valores), así como de los nuevos saberes.
- e) Movilizar los recursos cognitivos, implica la aplicación de diversos saberes en conjunto en situaciones específicas y condiciones particulares.
- f) Un individuo competente es aquél que ha mejorado sus capacidades y demuestra un nivel de desempeño acorde a lo que se espera en el desarrollo de una actividad significativa determinada.
- g) La adquisición de una competencia se demuestra a través del desempeño de una tarea o producto (evidencias de aprendizaje), que responden a indicadores de desempeño de eficacia, eficiencia, efectividad y pertinencia y calidad establecidos.
- h) Las competencias se presentan en diferentes niveles de desempeño.
- i) La función del docente es ser mediador y promotor de actividades que permitan el desarrollo de competencias, al facilitar el aprendizaje entre los estudiantes, a partir del diseño y selección de secuencias didácticas, reconocimiento del contexto que vive el estudiante, selección de materiales, promoción de un trabajo interdisciplinario y acompañamiento del proceso de aprendizaje del estudiante.

El plan de estudio de la Dirección General del Bachillerato tiene como objetivos:

- Proveer al educando de una cultura general que le permita interactuar con su entorno de manera activa, propositiva y crítica (componente de formación básica);
- Prepararlo para su ingreso y permanencia en la educación superior, a partir de sus inquietudes y aspiraciones profesionales (componente de formación propedéutica);
- Y finalmente promover su contacto con algún campo productivo real que le permita, si ese es su interés y necesidad, incorporarse al ámbito laboral (componente de formación para el trabajo).
- El programa de Informática responde a éste último objetivo.
  
- En los módulos que integran la capacitación se ofrece la justificación para ser considerados como salidas laterales reconocidas en el mundo laboral, los referentes normativos seleccionados para su elaboración, los sitios de inserción en el mercado de trabajo para la integración del egresado, el aprendizaje en términos de resultados, las competencias a desarrollar en cada submódulo, los recursos didácticos que apoyarán el aprendizaje, su estrategia y su evaluación, así como las fuentes de información.
  
- En el desarrollo de los submódulos, con respecto a la formación profesional, se ofrece un despliegue de consideraciones pedagógicas y lineamientos metodológicos para que usted realice una planeación específica y la concrete en la elaboración de las guías didácticas por submódulo, en las que tendrá que considerar elementos como: sus condiciones regionales, situación del plantel, características e intereses del estudiante y sus propias habilidades como docente.

Esta planeación específica se caracteriza por ser dinámica y colaborativa, pues responde a situaciones escolares, laborales y particulares del estudiante, y comparte el co-diseño con los docentes del mismo plantel o incluso de la región, por medio de diversos mecanismos, como las academias.

Al ajustar sus componentes en varias posibilidades de desarrollo, estas modificaciones a los programas de estudio del componente de formación profesional apoyan el logro de una estructura curricular flexible en las capacitaciones para el trabajo ofrecidas por el Bachillerato General, y permiten a los estudiantes, tutores y comunidad educativa participar en la toma de decisiones sobre la formación elegida por el estudiante.

## DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA CAPACITACIÓN

## JUSTIFICACIÓN DE LA CAPACITACIÓN

En la dinámica laboral actual se presenta una creciente automatización de los procesos de la información, lo que genera la necesidad de desarrollar las competencias necesarias para resolver la problemática que este contexto demanda.

La capacitación en Informática proporciona las herramientas necesarias para que el estudiante adquiera conocimientos y desarrolle habilidades y destrezas, así como una actitud responsable que le permita incursionar en los sitios de inserción laboral en el ámbito de la Informática, de manera exitosa.

Asimismo podrá desarrollar competencias genéricas relacionadas, principalmente, con la participación en los procesos de comunicación en distintos contextos, la integración efectiva a los equipos de trabajo y la intervención consciente, desde su comunidad en particular, en el país y el mundo en general, todo con apego al cuidado del medio ambiente.

La capacitación se inicia en el tercer semestre, con el módulo Ensamble y mantenimiento de hardware y software, por medio del cual el estudiante adquirirá los conocimientos básicos para el manejo del sistema operativo y las utilerías en aplicaciones de oficina, así como preservar el equipo aplicando mantenimientos preventivos tanto al hardware como al software.

En el módulo Elaboración de Documentos Electrónicos , permite al estudiante adquirir las competencias para elaborar documentos de texto, hojas de cálculo y presentaciones gráficas mediante el empleo de programas de cómputo.

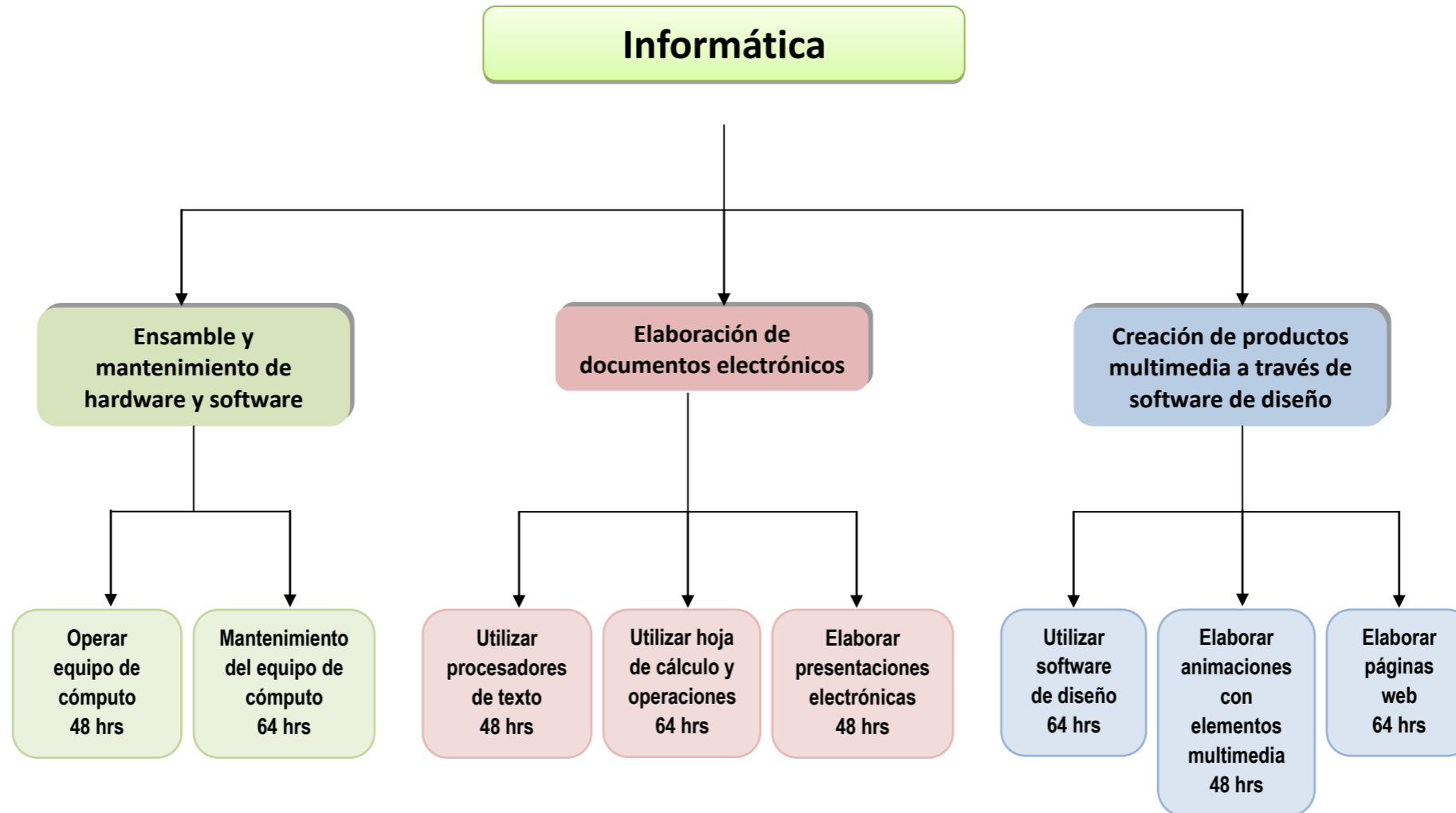
Con el módulo denominado Creación de Productos Multimedia a través de Software de diseño , el estudiante desarrollará las siguientes competencias: diseñar gráficos mediante programas de aplicación, elaborar animaciones interactivas de aplicación general y específica en un ambiente multimedia y crear páginas Web, hasta el sexto semestre.

Todas estas competencias posibilitan al egresado su incorporación al mundo laboral o desarrollar procesos productivos independientes, de acuerdo con sus intereses profesionales o las necesidades en su entorno social.

La capacitación se compone de dos módulos, el primer módulo consta de cinco submódulos y tiene una duración de 272 horas. El último consta de 176 horas que está formado por tres submódulos. La capacitación en Informática tiene un total de 448 horas.



# ESTRUCTURA DE LA CAPACITACIÓN



## MAPA DE LA CAPACITACIÓN

El mapa de la capacitación está compuesto por submódulos, los cuales se dividen de la siguiente manera:

<b>3er semestre</b>	<b>4° semestre</b>	<b>5° semestre</b>	<b>6° semestre</b>
Operar equipo de cómputo 48 hrs	Utilizar procesadores de Texto 48 hrs	Elaborar Presentaciones electrónicas 48 hrs	Elaborar Animaciones con elementos multimedia 48 hrs
Realizar mantenimiento del equipo de cómputo 64 hrs	Utilizar Hoja de cálculo y operaciones 64 hrs	Utilizar Software de diseño 64 hrs	Elaborar páginas web 64 hrs

## COMPETENCIAS DE EGRESO DE LA CAPACITACIÓN

Durante el proceso de formación de los tres módulos, el estudiante desarrollará las siguientes competencias profesionales, correspondientes a la capacitación en Informática:

- Opera y aplica mantenimiento del equipo de cómputo, los insumos, la información y el lugar de trabajo.
- Elabora documentos electrónicos mediante el empleo de equipo de cómputo y software de aplicación.
- Elabora páginas Web con animaciones interactivas de aplicación general y específica, en un ambiente multimedia.

Además se presentan las 11 competencias genéricas, para que usted intervenga en su desarrollo o reforzamiento, y con ello enriquezca el perfil de egreso del bachiller. Se considera que el egresado de la capacitación en informática está en posibilidades de desarrollar las competencias genéricas número uno, cuatro, cinco, seis y ocho. Sin embargo, se deja abierta la posibilidad de que usted contribuya a la adquisición de otras que considere pertinentes, de acuerdo con el contexto regional, laboral y académico:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

Es importante recordar que, en este modelo educativo, el egresado de la Educación Media Superior desarrolla las competencias genéricas a partir de la contribución de las competencias profesionales al componente de formación profesional, y no en forma aislada e individual, sino a través de una propuesta de formación integral, en un marco de diversidad.

Al término de cursar y acreditar los ocho submódulos y las asignaturas del Bachillerato General, el alumno recibirá un certificado de estudios que acredita los estudios realizados en el nivel de Educación Media Superior

# MÓDULO III. CREACIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA A TRAVÉS DE SOFTWARE DE DISEÑO

## 176 HRS.

### **Justificación del módulo**

En la actualidad, una de las áreas que presenta mayor desarrollo dentro del campo de la Informática, es la generación de mensajes visuales a través de diferentes medios y para diversos fines. Así, encontramos que la publicidad impresa, la generación de imágenes para cine y televisión, el comercio en línea en la red de redes, el diseño e imagen de prendas de vestir, entre otras, utilizan como herramienta básica la computadora y software de diseño, por lo que se presenta la necesidad de contar con personal competente en esta área.

Este módulo tiene como fin permitir al alumno desarrollar las competencias de diseño, animaciones, creación de páginas Web utilizando gráficos y elementos multimedia, posibilita la inserción laboral en empresas de publicidad, de comunicación, imprentas, oficinas de servicios públicos y privados e instituciones educativas y autoempleo.

### **Referentes normativos para la elaboración del módulo**

- NIE: Crear diseños gráficos utilizando el programa Corel Draw

### **Sitios de inserción en el mercado de trabajo con respecto a este módulo**

- Empresas de publicidad o de comunicación.
- Imprentas.
- Oficinas de servicios públicas y privadas.
- Instituciones educativas y de autoempleo.
- Despachos de arquitectura o de ingeniería.

### **Resultado de aprendizaje del módulo**

Elaborará páginas Web mediante animaciones interactivas de aplicación general y específica, en un ambiente multimedia.

Además desarrollará las competencias genéricas necesarias para actuar con eficiencia no sólo en el trabajo, sino a lo largo de la vida, de conformidad con el desempeño integral de la capacitación en Informática.

Para desarrollar la competencia del módulo, el estudiante deberá demostrar en forma sucesiva las siguientes competencias, por submódulo:

**Módulo III. Creación de productos multimedia a través de software de diseño 176 hrs.****Submódulo II Elaborar Animaciones con elementos multimedia. 48 hrs.**

<b>Clave</b>	<b>Competencia</b>	<b>Peso Porcentual</b>	<b>Horas</b>
AEM01	<ul style="list-style-type: none"><li>• Manipula el entorno de la aplicación</li></ul>	20	14
AEM02	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliza las herramientas para la edición y creación de imágenes</li></ul>	60	20
AEM03	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplica animaciones</li></ul>	20	14

**Submódulo III Elaborar páginas web. 64 hrs.**

<b>Clave</b>	<b>Competencia</b>	<b>Peso Porcentual</b>	<b>Horas</b>
EPW01	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interpreta el diseño y diseña la estructura de la página</li></ul>	20	20
EPW02	<ul style="list-style-type: none"><li>• Manipula el entorno de la aplicación, texto e imágenes y establece enlaces, crea tablas y marcos, inserta elementos multimedia</li></ul>	60	24
EPW03	<ul style="list-style-type: none"><li>• Crea blogs y publica páginas</li></ul>	20	20

## Recursos didácticos

Los documentos, equipos y materiales seleccionados, son los mínimos necesarios para apoyar el desarrollo de las competencias del módulo:

- Documentos: instructivos y manuales de seguridad e higiene, NIE: Crear diseños gráficos con el programa Corel Draw.
- Documentos normativos internos: Reglamento interno del taller, manual de primeros auxilios, manuales de usuario, normas de símbolos y carta de simbología.
- Equipos de cómputo con características mínimas: CPU, procesador Pentium IV, memoria RAM 256 Mb, disco duro de 40 Gb, puertos USB, unidad DVD/WR, software de compresión, monitores, teclados, ratones, bocinas, reguladores no break y supresores de picos.
- Software: para la creación de páginas Web, para la edición de imágenes y para la creación de animaciones.
- Impresora láser.
- Equipo y material didáctico: proyector de acetatos, cañón electrónico, pantalla, reproductor de videos, material filmico, software de simulación.
- Equipo de seguridad: extintores de polvo seco, tipo ABC.
- Bienes consumibles: cartuchos / cintas, hojas y videos.
- Medios de almacenamiento: memorias USB, CD-ROM, disco duro, discos extraíbles y unidad Zip.
- Material: libros, revistas y folletos.

## Estrategia de evaluación del aprendizaje

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos producidos, reportes, bitácoras y lista de cotejo, entre otros. Y las evidencias de conocimientos incluyen: cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otros. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras, que arrojen las evidencias y la conformación del portafolio de evidencias.

## Fuentes de información

CÓRDOBA M., Enrique, Carmen González A. y Carmen. Córdoba G. Corel DRAW 8 Curso Completo. Ra-ma. México, 2004.  
GARY DAVID BOUTON, Guía Oficial de Coreldraw X4, McGraw-Hill Interamericana, México 2009  
ANNA MARÍA LÓPEZ LÓPEZ, CorelDRAW X5, Anaya Multimedia-Anaya Interactiva, 2010  
Manual de Usuario. COREL DRAW 2000. Corel Corporation.  
OROS Cabello, J.L. Macromedia Flash MX, 2004, Curso práctico. Alfa Omega. 2004  
KATHERINE ULRICH, Guía de Aprendizaje Macromedia Flash MX 2004 para Windows y Macintosh, España 2005  
THIERRY DEHAN, Iniciación al diseño gráfico: QuarkXPRESS 7 y Photoshop CS2, Ediciones ENI, 2007  
DEITEL, Harvey. Como programar en Java. Prentice Hall, Pearson. (5/Edición).  
MEDIAACTIVE, Manual DE DreamWeaver CS5, ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, México, 2011  
DOUGLAS BELL, MIKE PARR, Java Para Estudiantes, Pearson Educación, México 2003  
PRESSMAN, Roger S. Ingeniería del Software, un Enfoque Práctico. McGraw-Hill. México, 1993.  
RUMBAUGH, James. Modelado y diseño orientado a objetos. Prentice Hall. España, 1996.

### Páginas Web:

<http://www.aulaclic.es/coreldraw/index.htm>, 2012  
<http://www.aulaclic.es/flash-cs5/index.htm>, 2012  
<http://www.todo-dreamweaver.com/>, 2012  
<http://www.aulaclic.es/dreamweaver-cs5/index.htm>, 2012  
<http://www.etsit.upm.es/~alvaro/manual/manual.html>, 2012  
<http://www.programatium.com/dreamweaver.htm>, 2012

# CÓMO DESARROLLAR LOS SUBMÓDULOS EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL



## 3.1 LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS PARA DESARROLLAR LOS SUBMÓDULOS

En este apartado encontrará las competencias que el estudiante desarrollará en los módulos y submódulos respectivos de la capacitación, el resultado de aprendizaje para que usted identifique lo que se espera del estudiante y pueda diseñar las experiencias de formación en el taller, laboratorio o aula, que favorezcan el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas, a través de los momentos de apertura, desarrollo y cierre, de acuerdo con las condiciones regionales, situación del plantel y características de los estudiantes.

### Etapa 1 Análisis

Intervienen programas de estudio, experiencia docente, posibilidades de los estudiantes y las condiciones del plantel.

### Etapa 2 Planeación

- Apertura: Recuperar conocimientos previos y establecer el ambiente de aprendizaje.
- Desarrollo: Determinar las estrategias didácticas, de evaluación y los elementos de competencia por lograr.
- Cierre: Verificar el logro de las competencias profesionales planeadas.

### Etapa 3 comprobación

- Evaluar desempeños y recuperar sus evidencias: puede construir o ensamblar guías de observación, juego de roles y ejercicios prácticos, entre otros.
- Evaluar los productos y recuperar sus evidencias: puede construir o ensamblar listas de cotejo, bitácoras, informes, programas y diagramas, entre otros.
- Evaluar los conocimientos: puede construir o ensamblar cuestionarios, redes o mapas mentales, proyectos y

**MODULO III CREACIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA A TRAVÉS DE SOFTWARE DE DISEÑO**

**Submódulo II Elaborar Animaciones con elementos multimedia**

**Propósito:** Al término del módulo el alumno será capaz de elaborar animaciones gráficas para operaciones publicitarias.

Clave	Competencia	Peso Porcentual
AEM01	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manipula el entorno de la aplicación</li> </ul>	20
AEM02	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza las herramientas para la edición y creación de imágenes</li> </ul>	60
AEM03	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica animaciones</li> </ul>	20

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. de apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
1.1. Conceptos generales 1.1.1. Define animación multimedia 1.1.2. Qué es Flash	<b>Apertura:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar los conocimientos previos de los alumnos, a partir de:</li> <li>Técnica grupal (collage, pintura, dactilo pintura, exposición fotográfica, etc.) sobre ejemplos cotidianos de diferentes animaciones que hayan observado.</li> <li>Cuestionarios referenciados, con preguntas directas e indirectas, lluvia de ideas, etc. sobre las generalidades de las animaciones.</li> <li>Otros (toda actividad que nos permitan conocer y desarrollar la integración de los contenidos de aprendizaje).</li> </ul> <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Técnicas de análisis y reflexión en base a investigación (esquemas, cuadros sinópticos, mapas mentales, etc.) sobre</li> <li>Técnicas comparativas sobre las herramientas para generar una animación.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Consulta documental en texto y/o en Internet acerca de animaciones.</li> </ul> <b>Cierre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Técnicas de análisis y reflexión mediante exposición por parte del alumno, mesa redonda, panel, etc. acerca de las generalidades de la creación de animaciones con elementos multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipo de cómputo</li> <li>Software de aplicación</li> <li>Medios de almacenamiento secundario</li> <li>Bibliografía</li> <li>Cañón</li> </ul>	C: Los conceptos básicos definidos
2.1 Elementos de la ventana de inicio 2.1.1 Escenario 2.1.2 Barra de menús 2.1.3 Barras de herramientas 2.1.4 Ventanas acoplables 2.1.5 Capas 2.2 Herramientas de dibujo 2.1 Herramientas de dibujo 2.2 El lápiz 2.3 Rectas 2.4 Formas básicas 2.3 Línea de tiempo			<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipo de cómputo</li> <li>Software de aplicación</li> <li>Medios de almacenamiento secundario</li> <li>Bibliografía</li> <li>Cañón</li> </ul>
3.1 Retocar formas 3.1.1 La flecha 3.1.2 Enderezar y suavizar 3.1.3 Optimizar curvas 3.1.4 Borrado 3.1.5 Modificar formas 3.1.6 Ajuste y encaje 3.1.7 Color		<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipo de cómputo</li> <li>Software de aplicación</li> <li>Medios de almacenamiento secundario</li> <li>Bibliografía</li> <li>Cañón</li> </ul>	

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. de apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
4.1 Utilizar textos 4.1.1 Insertar un texto 4.1.2 Propiedades de textos 4.1.3 Contenedores de texto 4.2 Insertar texto estático 4.3 Insertar texto dinámico	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de prácticas mediante la elaboración de un documento publicitario utilizando los elementos multimedia.</li> <li>Ejercicios de autoevaluación: (Comparativo de las actividades realizadas).</li> </ul>		
5.1 Utilizar gráficos 5.1.2 Tipos de gráficos 5.1.3 Propiedades de gráficos 5.1.4 Importar y Exportar mapas de bits			P: Las Imágenes manejadas
6.1 Trabajar con botones 6.1.1 Crear un botón 6.1.2 Formas de botones 6.1.3 Insertar clips y sonidos a los botones			P: Los botones creados
7.1 Manejar Sonido 7.1.2 Importación WAV MP3 7.1.2 Compresión ADPCM			P: Los Movie Clip manejados P: El Sonido manejado
8.1 Efectos sobre animaciones 8.1 Introducción 8.2. Efectos sobre la interpolación 8.3. Efectos sobre el símbolo interpolado 8.4. Efecto brillo 8.5. Efecto tinta 8.6. Efecto transparencia			D: La animación aplicada

**MÓDULO III CREACIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA A TRAVÉS DE SOFTWARE DE DISEÑO**

**Submódulo III Elaborar páginas web**

**Propósito:** Al término del módulo el alumno será capaz de diseñar páginas web gráfico para fines publicitarios y de comunicación.

**Contenido**

Clave	Competencia	Peso Porcentual
EPW01	1. Interpreta el diseño y la estructura de la página.	20
EPW02	2. Manipula el entorno y herramientas de la aplicación.	40
EPW03	3. Diseño y publicación de páginas.	40

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. De apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
<b>Competencia I Interpreta el diseño y la estructura de la página.</b> 1.1 Interpretar el diseño 1.1.1 Teorías del diseño 1.1.1.1 Minimalismo 1.1.1.2 Conceptualismo 1.1.2 Funciones de diseño 1.1.2.1 Necesidades 1.1.2.2 Impacto 1.1.2.3 Enfoque 1.2 Conceptos básicos para el diseño de páginas web. 1.2.1 Definición de HTML 1.2.2 Elementos que integran una página web. • Encabezado • Cuerpo • Pie de página • Panel izquierdo o derecho 1.2.3 Definición de un sitio WEB • Elementos que lo componen. 1.3 Etapas de la creación de una web. 1.3.1 Análisis y definición 1.3.2 Creación 1.3.3 Publicación de un sitio WEB 1.4 Tipos de diseño web	<b>Apertura:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los conocimientos previos de los alumnos, a partir de:</li> <li>• Técnica grupal (collage, pintura, dactilo pintura, exposición fotográfica, etc.) sobre ejemplos cotidianos de manejo de diseño.</li> <li>• Cuestionarios referenciados, con preguntas directas e indirectas, sobre las generalidades del diseño.</li> <li>• Otras (Todas actividades que nos permita conocer y desarrollar la integración de los contenidos de aprendizaje).</li> </ul> <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de análisis y reflexión con base en la investigación (esquemas, cuadros sinópticos, mapas conceptuales, mapas mentales, videos, etc.) sobre las aplicaciones de páginas WEB.</li> <li>• Técnicas comparativas del desarrollo en el diseño de páginas, desde su inicio hasta la actualidad.</li> <li>• Consulta documental en texto y/o en Internet acerca del tema manejado.</li> </ul> <b>Cierre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de análisis y reflexión mediante exposición por parte del alumno, mesa redonda, panel, etc., acerca de las generalidades de la Interpretación del diseño y de la estructura de la página.</li> <li>• Realización de prácticas mediante la elaboración de formatos en un ejercicio de auto evaluación.</li> </ul>	Equipo de cómputo Software de aplicación Medios de almacenamiento Secundario Bibliografía Cañón	C: El diseño Interpretado
			C: La historia del diseño web comprendida C: Manejo de conceptos básicos D: Etapas del diseño establecidas P: Exposición del bosquejo del proyecto.
			D: Las teorías de diseño establecidas.



Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. De apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
2.3 Vistas de un documento 2.4 Menú de ayuda			
2.5 Crear un sitio local 2.5.1. Introducción 2.5.2. Crear o editar un sitio 2.5.3. Abrir un sitio 2.5.4. Ver el sitio 2.6. Propiedades de la página. 2.6.1. Colores y fondo. 2.6.2. Resolución. 2.6.3. Codificación.			D: El sitio web establecido según los requerimientos
2.7 Aplicar formato al texto 2.7.1 Propiedades del texto 2.7.2 Listas 2.7.3 Caracteres especiales 2.7.4 Estilos CSS. Introducción 2.7.5 Sangrías 2.7.6 Formato de párrafos 2.7.7 Alineaciones 2.7.8 Fuente 2.7.9 Color. 2.8 Establecer un estilo personalizado 2.8.1 Panel Estilos CSS 2.8.2 Crear o editar un estilo 2.8.3 Aplicar un estilo 2.8.4 Hojas de estilos			D: Texto con formato específico
2.9 Insertar una imagen 2.9.1 Aplicar formato a una imagen 2.9.2 Propiedades de imagen 2.9.3 Mapas de imagen 2.9.4 Cambiar el tamaño de una imagen 2.9.5 Imagen de sustitución. Rollover			D: Las imágenes insertadas D: El formato aplicado
2.10 Establecer de hipervínculo 2.10.1 Anclaje 2.10.2 Crear hipervínculo 2.10.2.1 Comando de la barra insertar. 2.10.2.2 Señalar archivo. (En el panel de propiedades). 2.10.3 Establecer el destino del vínculo		Equipo de cómputo Software de aplicación Medios de almacenamiento Secundario Bibliografía Cañón	D: Los vínculos establecidos D: Identifica errores comunes al interactuar con la aplicación. P: Presentación del avance del proyecto final.

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. De apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
2.10.3.1 Blank 2.10.3.2 New 2.10.3.3 Parent 2.10.3.4 Self 2.10.3.5 Top			
2.11. Utilizar tablas 2.11.1 Insertar una tabla 2.11.3 Seleccionar elementos de una tabla 2.11.4 Aplicar formato a tablas 2.11.4.1 Cambiar tamaño de tabla y celdas 2.11.4.2 Añadir y eliminar filas y columnas 2.11.4.3 Anidar, dividir y combinar celdas 2.11.4.4 Alineación de tabla 2.11.4.4.1 Izquierda 2.11.4.4.2 Derecha 2.11.4.4.3 Centrada 2.12. Adaptar webs a distintas resoluciones. 2.12.1 Móvil, tableta y escritorio.			D: La tablas colocadas en el documento D: El formato aplicado
<b>Competencia III Diseño y publicación de páginas.</b> 3.1 Definición de marco 3.1.1 Crear marcos 3.1.2 Seleccionar marcos 3.1.3 Guardar 3.1.4 Configurar marcos 3.1.5 Contenido del marco 3.2 Insertar Elementos multimedia 3.2.1 Flash (SWF) 3.2.2 Sonido 3.2.3 Vídeos 3.3 Diseño de Formularios	<b>Apertura:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a las herramientas de marcos, multimedia y formularios.</li> <li>• Sugerir al alumno páginas, foros, grupos etc., donde ellos acudan a realizar investigaciones.</li> <li>• Otra (Toda actividad que nos permita conocer y desarrollar la integración de los contenidos de aprendizaje).</li> </ul> <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Complementar los ejercicios prácticos de la competencia II con las herramientas</li> </ul>	Equipo de cómputo Software de aplicación Medios de almacenamiento Secundario Bibliografía Cañón	C: Conocimientos establecidos  C: Manejo de conceptos básicos D: Los marcos utilizados D: Diferentes elementos multimedia insertados P: Presentación de proyecto final D: La página publicada

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. De apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
<p>3.3.1 Herramientas de formulario.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3.3.1.1 Formulario</li> <li>3.3.1.2 Campo de texto</li> <li>3.3.1.3 Campo oculto</li> <li>3.3.1.4 Área de texto</li> <li>3.3.1.5 Casilla de verificación</li> <li>3.3.1.6 Grupo de casillas de verificación</li> <li>3.3.1.7 Botón de opción</li> <li>3.3.1.8 Grupo de opción</li> <li>3.3.1.9 Seleccionar</li> <li>3.3.1.10 Menú de salto</li> <li>3.3.1.11 Campo de imagen</li> <li>3.3.1.12 Campo de archivo</li> <li>3.3.1.13 Botón</li> <li>3.3.1.14 Etiqueta</li> <li>3.3.1.15 Juego de campos</li> </ul> <p>3.4 Configuración y publicación de sitio web</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3.4.1 Administrador de sitio                             <ul style="list-style-type: none"> <li>3.4.1.1. Herramientas</li> </ul> </li> <li>3.4.2 Dominios en internet más utilizados</li> <li>3.4.3 Servidores para publicar                             <ul style="list-style-type: none"> <li>3.4.3.1 Servidores web gratuitos.</li> <li>3.4.3.2 Servidores de paga.</li> <li>3.4.3.3 Pasos para publicar una página.</li> </ul> </li> </ul>	<p>de marcos, multimedia y formularios.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas demostrativas sobre la configuración del sitio web, creación de marcos, formularios e inserción de elementos multimedia.</li> <li>• Desarrollo de ejercicios prácticos.</li> <li>• Otras (todas actividades que nos permita favorecer los aprendizajes mencionados para ampliar, complementar y profundizar el conocimiento).</li> <li>• Proyección de videos “redes sociales”, “principiantes fuera de línea” y “Documental de Google”.</li> </ul> <p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación del proyecto final de la creación del sitio Web.</li> <li>• Publicación del proyecto final</li> <li>• Ejercicio de heteroevaluación y coevaluación.</li> </ul>		



CARLOS SANTOS ANCIRA  
Director General del Bachillerato

Dr. OSCAR BÁEZ SENTÍES  
Director General del Colegio de Bachilleres del Edo. de B. C. S.

José María Rico no. 221, Colonia Del Valle, Delegación Benito Juárez, C.P. 03100, México D. F.