



Universidad Michoacana
de San Nicolás de Hidalgo

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
COORDINACIÓN GENERAL DE LA DIVISIÓN DEL BACHILLERATO

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE



1. Datos Generales de la Unidad de Aprendizaje

Nombre de la Unidad de Aprendizaje	Clave	Semestre
Herramientas Educativas Digitales	1-UAFT-30	1º

Carácter	Obligatoria-tronco común	Tipo	Teórico-Práctica

Unidades de Aprendizaje antecedentes	Unidades de Aprendizaje consecuentes
Ninguna	Gestión de la Información Digital
	Aplicaciones de la Hoja de Cálculo
	Informática administrativa I
	Informática administrativa II

Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas por semana	Semanas por semestre	Total de horas por semestre	Valor en créditos
0	2	2	16	32	4

Autores del programa	Fecha de elaboración	Fecha de visto bueno del Consejo Académico de Bachillerato
Zoe Becerra Santacruz Ernesto Gil Reyes Zarco Gabriela Rodríguez Martínez Lorena Ayerim Villa Hernández Raúl Tapia Ramírez José Martínez Peña Estefanía Alfaro Quintero Víctor Béjar Tinoco	19 de Agosto de 2020	2 de febrero de 2021



Universidad Michoacana
de San Nicolás de Hidalgo

**UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
COORDINACIÓN GENERAL DE LA DIVISIÓN DEL BACHILLERATO**

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE



María de Jesús Tejeda Solís Roberto Inostroza Salas Liliana Vargas Navarro Liliana Fabiola Tinoco Santillán Pedro Fernández Contreras Alan Karim Corona Hernández Eliel Zirahuén Montaña Jaime Martínez Vallejo			
Revisores del programa	Fecha de revisión	Porcentaje de ajuste	Fecha de visto bueno del Consejo Académico de Bachillerato

2. Presentación de la Unidad de Aprendizaje

Propósito y vinculación con el perfil del egresado (justificación de la UA)
<p>El propósito de esta unidad de aprendizaje consiste en desarrollar y fortalecer en los estudiantes las habilidades tecnológicas digitales para facilitar su desarrollo académico a través del conocimiento y uso de herramientas de software que le permitirán comunicarse, y la gestión y almacenamiento de documentos digitales en dispositivos locales o unidades virtuales.</p> <p>Por tanto, se vincula de manera directa con las siguientes competencias genéricas del perfil del egresado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enfrenta los problemas y retos que se le presentan en su vida cotidiana, de manera creativa conforme a su contexto social, económico y político. • Diseña y desarrolla proyectos multidisciplinarios e innovadores que respondan al contexto, con responsabilidad social. • Trabaja en equipo de manera colaborativa y respetuosa para desarrollar diversas tareas que correspondan a su edad y entorno, con un enfoque hacia el bien común. • Aplica estrategias en la búsqueda, organización y procesamiento de información para la resolución de problemas en distintos ámbitos de su vida, mediante la utilización de diversas herramientas de investigación documental y de campo, con



una actitud crítica.

- Desarrolla habilidades en el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación para resolver problemas reales con destreza y creatividad.

Propuesta didáctico-metodológica

Presencial:

- Expositiva
- Aprendizaje por descubrimiento
- Predicción, observación, explicación (POE)
- Aprendizaje orientado a proyectos
- Demostración y experimentación
- Estudio de casos

Virtual:

- Análisis de videos
- Simuladores virtuales
- Juegos didácticos
- Foros de opinión

Descripción de actividades específicas en las que incorporará al menos dos de los tópicos de formación integral: identidad nicolaita, responsabilidad social, ética, género, educación inclusiva

Exposición y trabajo colaborativo que permita el desarrollo cognitivo, mediante el uso de herramientas digitales promoviendo el uso responsable de la información.

Debate acerca de las consecuencias de la falta de ética en el uso de las redes sociales

3. Competencias a desarrollar

Eje formativo

Formativo complementario transversal

Competencias disciplinares

Desarrolla habilidades en el uso de las tecnologías de la información y comunicación, de manera eficiente y responsable, para la resolución de problemas.



--

4. Perfil académico del docente

Grado académico:	Licenciatura en Informática, Ingeniería en sistemas computacionales o área afín.
Experiencia:	Al menos dos años de experiencia académica en el área (docencia o investigación)

5. Temas y subtemas

Temas	Subtemas
1.- La computadora y sus componentes.	1.1- Definición y estructura de la computadora. 1.2- Hardware 1.3- Software
2.- Dispositivos de Cómputo.	2.1- Clasificación de los dispositivos 2.2.- Sistemas operativos y aplicaciones en computadoras 2.3.- Sistemas operativos y aplicaciones dispositivos móviles
3.- Redes e Internet.	3.1.- Definición de redes e Internet 3.2.- Protocolos de Internet y sus aplicaciones 3.3.- Navegadores de internet 3.4.- Búsqueda de información segura
4.- Correo electrónico y gestión de archivos digitales en línea.	4.1.- Gestión del correo electrónico 4.2.- Unidades virtuales de almacenamiento 4.3.- Gestión de documentos en unidades virtuales 4.4.- OneDrive de Microsoft. 4.5.- Drive de Google.



6. Criterios de evaluación

CRITERIOS A EVALUAR	PORCENTAJE
Tareas y Prácticas	60%
Cuestionarios/Exámenes	40%
Porcentaje final	100%

7. Fuentes de información

Básica:
<ul style="list-style-type: none">• González Villarejo Martha (2011). Google Docs. Documentos en la nube. España: IC EDITORIAL.• Ocampo Tapia Mariana (2016). Competencias digitales para bachillerato. México: ALFAOMEGA GRUPO EDITOR• Alloza Jesús Martín (2017). Google Drive. Trabajando en la nube. España: IC EDITORIAL.
Complementaria:
<ul style="list-style-type: none">• Ibáñez C. Patricia, García T. Gerardo (2010) Informática II, CENGAGE Learning Editores.• Pérez, C. (2015) Tecnologías de la información. México: Slim BJ.• Arenaza, A. (2015). Informática I. México: Umbral Editorial