



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



GENTE QUE TRABAJA Y LOGRA
enGRANDE

PROGRAMA COMUNIDAD DE INGLÉS Y COMPUTACIÓN PARA TODOS

Tecnologías en contexto

PROGRAMA COMUNIDAD DE INGLÉS Y COMPUTACIÓN PARA TODOS

Tecnologías en contexto

Índice

Introducción	7
Propósito	9
Enfoque didáctico	9
Competencias a desarrollar	10
Modalidad de trabajo	12
Recursos didácticos	13
Organización de los aprendizajes	14
Programa uno	19
Bloque 1	22
Bloque 2	24
Bloque 3	26
Bloque 4	28
Bloque 5	30
Bloque 6	32
Programa dos	35
Bloque 1	38
Bloque 2	40
Bloque 3	42
Bloque 4	44
Bloque 5	46
Programa tres	48
Bloque 1	51
Bloque 2	53
Bloque 3	56
Bloque 4	59
Bloque 5	62
Bloque 6	65
Referencias bibliográficas	70
Referencias electrónicas	72

Introducción

[...] LA ENSEÑANZA DE LA INFORMÁTICA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO NO PUEDE REDUCIRSE A UN ENTRENAMIENTO OFIMÁTICO, AUNQUE TAMBIÉN ES CIERTO QUE NO PUEDE EXCLUIRLO. EL USO DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS EN LA ESCUELA DEBE INTEGRAR EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS PARA BUSCAR INFORMACIÓN Y SELECCIONARLA CON SENTIDO CRÍTICO, ELABORAR INFORMES CON PROCESADORES DE TEXTO, MANIPULAR INFORMACIÓN ESTADÍSTICA CON PLANILLAS DE CÁLCULO, Y DISEÑAR PRESENTACIONES CON DIAPOSITIVAS O EDITAR UN VIDEO PARA APOYAR UNA EXPOSICIÓN ORAL.

VIRGINIA CACCURI.

Tecnologías en contexto es una propuesta destinada a apoyar el currículo oficial de educación primaria en el Estado de México enmarcada en el Programa Comunidad de Inglés y Computación para Todos. Consta de tres partes: un programa para estudiantes que cursan primer y segundo grados, otro para el alumnado de tercer y cuarto grados y, el último, para niñas y niños de quinto y sexto grados.

Tecnologías en contexto es una propuesta circunscrita a las políticas educativas nacional y estatal. En este sentido, retoma los principios pedagógicos que el Plan de estudios 2011 reconoce como condiciones para el logro de los aprendizajes. Es decir, promueve la generación de ambientes de aprendizaje; el trabajo en colaboración; el desarrollo de competencias, el logro de estándares y de aprendizajes esperados, así como el uso de materiales educativos para favorecer el aprendizaje.

En consonancia con los principios pedagógicos, *Tecnologías en contexto* es congruente con el perfil de egreso de educación básica. Está vinculado, principalmente al aprovechamiento de los recursos tecnológicos para la comunicación, la interacción, la obtención de información y construcción de conocimiento, así como la resolución de problemas. En este sentido, se reconoce que mediante el uso pertinente de tecnología en experiencias de aprendizaje situado se contribuye a desarrollar competencias para: el aprendizaje permanente, el manejo de información, el manejo de situaciones, la convivencia para la vida en sociedad. En otras palabras, aprender a usar los recursos tecnológicos de la información y la comunicación implica la movilización de saberes en situaciones de la vida diaria y la reestructuración de aprendizajes para seguir aprendiendo.

En los tres programas de *Tecnologías en contexto* se ofrecen elementos para generar situaciones de aprendizaje, en las cuales las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son consideradas medios para contribuir al desarrollo de competencias, al mismo tiempo que se procura su empleo pertinente.

Aprender a usar recursos tecnológicos, en tanto medios para seguir aprendiendo, ofrece la posibilidad de establecer vínculos con distintos ámbitos de conocimiento. Los programas de *Tecnologías en contexto* tienen como destinatario al estudiantado mexiquense de Educación Primaria, de ahí que el entorno local sea el punto de partida para abordar hechos y fenómenos sociales relacionados con la identidad estatal. No se trata de privilegiar el conocimiento de aspectos geográficos, históricos o del patrimonio cultural de la entidad, sino de retomar el contexto local para generar situaciones de aprendizaje. Por otra parte, la interacción que se propicia con las actividades de aprendizaje sugeridas fomenta la convivencia social armónica y la práctica de valores éticos vinculados al empleo pensado de TIC, primordialmente en lo referente a ciudadanía digital. En estos programas, también es importante la relación que se establece con lenguaje y comunicación, debido a que se enfatiza la generación de procesos dialógicos, así como la interpretación y producción de textos en soporte electrónico. Identidad estatal, formación valoral y lenguaje y comunicación son conjuntos temáticos que contextualizan el desarrollo de competencias digitales.

Tecnologías en contexto, al apropiarse de los planteamientos actuales para la Educación Básica, no constituye una acción independiente, sino un espacio complementario para el aprendizaje, que ofrece vínculos con los campos de formación para la educación básica: a) lenguaje y comunicación, b) pensamiento matemático, c) exploración y comprensión del mundo natural y social y d) desarrollo personal y para la convivencia.

8

Los programas están centrados en el desarrollo de competencias que se derivan de los estándares internacionales propuestos por la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE, por sus siglas en inglés), los cuales están agrupados en seis campos: a) creatividad e innovación, b) comunicación y colaboración, c) investigación y manejo de la información, d) pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones, e) ciudadanía digital y f) funcionamiento y conceptos de las TIC.

De los campos anteriores se desprenden las competencias que dan lugar a los aprendizajes esperados en torno a los cuales se organizan proyectos de aprendizaje.

Propósito

Tecnologías en contexto tiene como propósito que el estudiantado de educación primaria del Estado de México use de manera creativa y pertinente tecnologías de información y comunicación, como medios para aprender a aprender a partir del estudio e intervención en la realidad que le rodea.

Enfoque didáctico

Formación del estudiante

La propuesta *Tecnologías en contexto* reconoce al aprendizaje como el centro de las actividades escolares; por esta razón, el estudiantado habrá de adoptar un papel auténticamente activo en la gestión de los aprendizajes propios. Desde esta perspectiva se pondera el aprendizaje como una actividad permanente, por lo que las actividades estarán encaminadas a aprender a aprender.

El logro de aprendizajes esperados planteados en *Tecnologías en contexto* está encaminado a la construcción de aprendizajes significativos, entendidos como aprendizajes permanentes y susceptibles de ser transferidos en situaciones de la vida cotidiana.

El contexto del alumnado es punto de partida para aprender, el entorno inmediato es fuente fundamental para orientar la construcción de conocimientos y oportunidad para que el estudiantado participe en el mejoramiento de la comunidad a la que pertenece.

Tecnologías en contexto plantea el empleo formativo de TIC. Esto implica que el estudiantado utilice dichos medios de manera creativa e innovadora, con el fin de: a) emprender procesos de comunicación y experiencias de aprendizaje colaborativo, b) investigar y manejar información de manera adecuada, c) contribuir al desarrollo del pensamiento crítico, a la solución de problemas y en la toma de decisiones informadas, d) formar para la ciudadanía en el mundo digital y e) comprender el funcionamiento y los conceptos de las TIC.

Competencias a desarrollar

En los tres programas de *Tecnologías en contexto*, el alumnado de educación primaria emplea formativamente las tecnologías informáticas con la intención de favorecer el desarrollo de competencias derivadas de las competencias para la vida y de los rasgos del perfil de egreso de Educación Básica. Sin embargo, se reconocen competencias propias para este espacio de aprendizaje, las cuales se derivan de los seis campos mencionados en apartados anteriores, como se muestra a continuación.

Campos	Competencias
Creatividad e innovación	-Demuestra pensamiento creativo, al diseñar productos y procesos innovadores, mediante el empleo de TIC. -Transfiere conocimientos para generar nuevas ideas, productos o procesos utilizando TIC.
Comunicación y colaboración	-Desarrolla medios y entornos digitales con el fin de comunicarse, apoyar el aprendizaje propio y contribuir al aprendizaje de otros y otras.
Investigación y manejo de información	-Construye conocimientos a través del empleo de herramientas digitales para obtener, evaluar, organizar y usar información.
Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones	-Desarrolla pensamiento crítico al planear y conducir investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones.
Ciudadanía digital	-Valora asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con TIC. -Asume conductas legales y éticas al usar TIC.
Funcionamiento y conceptos de las TIC	-Comprende conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC

El papel de la promotora y el promotor de aprendizajes

La concreción en el aula de los programas de *Tecnologías en contexto* precisa un quehacer educativo congruente con los planteamientos antes expuestos. Colocar al aprendizaje en el núcleo de atención implica que la promotora y el promotor generen las condiciones propicias para el aprendizaje. Para lograrlo, habrán de considerar que su función se enfoca a la mediación entre el estudiantado y los aprendizajes.

La intervención entre el estudiantado y el aprendizaje sitúa a las promotoras y a los promotores en un lugar importante. Ellas y ellos habrán de sensibilizar para aprender, proponer desafíos o retos interesantes y acordes a la edad, mantener el interés, encauzar de manera creativa los aprendizajes, corregir a medida que avanzan los procesos de enseñanza y de aprendizaje, evaluar de manera formativa para que favorezcan el aprendizaje permanente. Es necesario conocer las características, los intereses y las inquietudes del alumnado con la intención de seleccionar las estrategias y los materiales didácticos acordes con el contexto sociocultural. Las prácticas centradas en la exposición, el dictado, la copia de textos y la memorización mecánica impiden el aprendizaje auténtico.

En esta propuesta programática cobra sentido que la promotora o el promotor genere ambientes de aprendizaje, en los que el trabajo colaborativo sea primordial para efectuar las acciones planteadas. Se trata de ejercitar la corresponsabilidad en el aprendizaje propio y en el de los demás. Esto no significa que las actividades didácticas tendrán que efectuarse exclusivamente en colectivo, hay algunas para ser efectuadas de manera individual.

La intervención de la promotora y la del promotor también atenderá la generación de ambientes propicios para la convivencia escolar armónica. En estos programas, las actividades sugeridas fortalecen la interacción en la comunidad escolar modulada por el ejercicio de valores universalmente aceptados, como el respeto, la tolerancia, la libertad, entre otros.

La evaluación del aprendizaje es imprescindible. Solamente mediante la identificación de lo que se ha aprendido y de lo que está ausente es posible dar continuidad a lo planeado o planificar nuevas acciones de intervención. Evaluar implica observar cada momento del aprendizaje para contar con referentes indispensables en la toma de decisiones y su concreción en favor del logro de los aprendizajes esperados. La evaluación comienza con la exploración de los saberes previos del estudiantado y, después de revisiones continuas de lo aprendido, llega a una etapa final en la que el alcance de los aprendizajes esperados es valorado. En este proceso es importante que el alumnado también participe en la evaluación de los aprendizajes, no sólo de los propios sino también los de sus pares, siempre con la intención de apoyar.

En este ámbito de la evaluación, *Tecnologías en contexto* tiene una condición distinta. Si bien se aprenderán destrezas de manejo funcional de TIC, esto no es la totalidad de lo que se pretende aprender, la pretensión final es desarrollar competencias digitales las cuales sobrepasan el aprendizaje de destrezas de manejo funcional.

Modalidad de trabajo

Los programas de *Tecnologías en contexto* reconocen la realidad como un fenómeno complejo en el que se interrelacionan múltiples aspectos y perspectivas de interpretación. Con este antecedente, la planeación de actividades para el aprendizaje está planteada de manera global. El desarrollo de destrezas de manejo funcional de TIC se inserta en una situación de vida cotidiana que implica intervenir en la realidad. La propuesta inherente en estos programas es que el estudiantado perciba la realidad como una complejidad, de ahí que se considere a los proyectos como la modalidad para organizar el aprendizaje.

Los proyectos de aprendizaje son una estrategia integrada por actividades sistemáticas e interrelacionadas con la intención de reconocer y analizar situaciones o problemas y proponer posibles soluciones. Esta modalidad de trabajo facilita al estudiantado otorgar sentido y significado a los contenidos disciplinares debido a que de manera inherente, los proyectos de aprendizaje propician la contextualización del estudio de acontecimientos de interés y favorecen la transdisciplinariedad. Dentro de esta modalidad metodológica, los contenidos disciplinares son vistos como herramientas para comprender el fragmento de la realidad que se propone analizar.

12 Los proyectos de aprendizaje, de manera general, se organizan en etapas: planeación, desarrollo, comunicación y evaluación. En la primera etapa se define la situación o problema que abordará el estudiantado. En la segunda etapa se llevan a cabo las actividades propias para atender la etapa anterior, en este momento se desarrollan procesos de investigación: se plantean preguntas, se consultan fuentes, se analiza y se organiza la información. En la etapa de comunicación se comparten los productos obtenidos durante el desarrollo, es decir, se comunican los hallazgos. Para finalizar se lleva a cabo una etapa de evaluación.

Todo proyecto de aprendizaje, como se advierte en líneas anteriores, perfila los aprendizajes esperados y las actividades hacia el alcance de un producto final. Este producto representa la síntesis de saberes construidos y de habilidades desplegadas. En el caso de esta propuesta programática, el producto final es una demostración de la transferencia de conocimientos, despliegue de habilidades y de destrezas en el manejo de medios y recursos tecnológicos y de contenidos disciplinares.

Es viable que los productos finales de cada proyecto sean alojados paulatinamente en alguno de los medios y recursos disponibles en la web, como la página electrónica municipal; los instrumentos de comunicación que emplean las redes sociales, o bien, en dispositivos de almacenamiento externo. No tienen que omitirse medios como los impresos (carteles, folletos), el sonido de la comunidad, es decir el perifoneo, entre otros.

Recursos didácticos

La labor educadora tiene también como encomienda la búsqueda y la selección de los medios y los recursos para el trabajo en el aula. En *Tecnologías en contexto* esta labor cobra singular relevancia por el enfoque didáctico propuesto y por la naturaleza misma de las acciones que se sugieren. En términos generales, en las actividades de aprendizaje planteadas, el empleo de TIC se enfoca hacia la generación de conocimientos y de procesos comunicativos. Dicho en otras palabras, se pretende pasar de la etapa de consumo de medios y recursos a la de producción de mensajes promovida por la denominada web social o web 2.0, en la que se generan prácticas de trabajo colaborativo, de producción conjunta de contenidos, de distribución de conocimientos, en síntesis, de comunicar, colaborar y compartir.

La inserción de tecnologías de información y comunicación en los procesos de aprendizaje está condicionada al empleo contextualizado y a la pertinencia. En el caso de *Tecnologías en contexto* el promotor o la promotora de aprendizajes tendrá que hacer uso de los dispositivos electrónicos y recursos con los que cuente la escuela, como las computadoras de escritorio, preferentemente, o bien, las tabletas, en el caso de estudiantes de quinto y sexto grados.

Cabe aclarar que los medios y recursos digitales ofrecen un abanico amplio de apoyo didáctico, por lo que favorecen el aprendizaje de contenidos de índole conceptual, procedimental y actitudinal, además de que pueden constituirse en medios y recursos para diferentes momentos de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Tecnologías en contexto es una invitación a emplear computadoras, tabletas y demás medios, de manera integral y consciente para atender las principales exigencias del quehacer escolar en la actualidad, entre ellas, la búsqueda y selección reflexionadas de información, la elaboración de textos y el diseño de presentaciones en ambientes de aprendizaje en los que el diálogo y el trabajo colaborativo son prioritarios, y hacen posible aprender a aprender.

Organización de los aprendizajes

La estructura de *Tecnologías en contexto* es congruente con postulados expuestos en apartados anteriores, que en esencia constituyen los fundamentos pedagógicos de los programas. Se exponen a continuación los componentes: campos, competencias, contenidos y conjuntos temáticos, actividades permanentes y bloques estudio.

Campos

El empleo de tecnologías como un medio para aprender a lo largo de la vida está organizado en los siguientes campos: 1) Creatividad e innovación, 2) Comunicación y colaboración, 3) Investigación y manejo de la información, 4) Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones, 5) Ciudadanía digital y 6) Funcionamiento y conceptos de las TIC. Los seis campos están respaldados en estándares de habilidades digitales del Acuerdo 592, que a su vez son propuestos por la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE, por sus siglas en inglés).

Los seis campos constituyen la columna vertebral de *Tecnologías en contexto*. Son retomados para la organización de los bloques programáticos porque abarcan en su cabalidad el espectro formativo de la inserción de TIC en educación.

14

Competencias

De los campos se desglosan las competencias que se propone desarrollar con *Tecnologías en contexto*. Las competencias son, a su vez, puntos de referencia de los cuales se desprenden los aprendizajes esperados. Es decir, las competencias son el punto de anclaje entre los campos y los aprendizajes que se espera alcance el estudiantado.

En los tres programas las competencias son los referentes básicos que el alumnado tiene que desarrollar en el afán de aprender de manera auténtica en la actualidad.

Contenidos y conjuntos temáticos

Tecnologías en contexto entrecruza contenidos y conjuntos temáticos. Los contenidos se refieren a la temática propia para el desarrollo de competencias digitales: programas de aplicación, herramientas de comunicación, ciudadanía digital y seguridad e Internet, mientras que los conjuntos temáticos son los tópicos para contextualizar el desarrollo de competencias digitales y se refieren a identidad estatal, formación valoral y lenguaje y comunicación. Los contenidos y conjuntos temáticos son elementos básicos del entramado de actividades y de producciones previstas en cada uno de los proyectos de los programas.

Contenidos

El desarrollo de competencias está planteado a partir de cuatro contenidos básicos:

1) En los programas de aplicación se considera el empleo de procesador de textos, presentador electrónico, editor de imágenes y hoja de cálculo, principalmente, 2) En herramientas de comunicación se detonan procesos dialógicos y de trabajo colaborativo, a través de foros de discusión, mensajería instantánea, redes inalámbricas de área personal, archivos compartidos, entre otros, 3) En ciudadanía digital se abordan normas de comportamiento referentes al empleo de tecnologías y 4) En seguridad e Internet se introducen aspectos relacionados con los riesgos al navegar, los cuidados personales y los cuidados a los dispositivos electrónicos.

Conjuntos temáticos

El estudio del entorno inmediato es una fuente para abordar la identidad estatal con el empleo de medios tecnológicos de información y comunicación. Las tradiciones, costumbres, hechos y acontecimientos geográficos son detonadores para otorgar sentido a contenidos disciplinares y al empleo de dispositivos electrónicos. Los temas de análisis de la identidad estatal ofrecen amplias posibilidades para situar la enseñanza; es decir, para contextualizarla.

La atención a la formación en valores éticos como componente de la presente propuesta, ocupa un papel relevante porque la interacción y la comunicación mediante dispositivos electrónicos son parte de la convivencia cotidiana. Se procura que el uso de los dispositivos electrónicos lleve implícito el fomento de prácticas sociales que propicien la armonía en las relaciones humanas.

Lenguaje y comunicación es otro componente básico considerado en *Tecnologías en contexto* por la importancia reviste en los procesos educativos y, por el uso mismo de tecnologías como vehículos de comunicación y de aprendizaje. Las prácticas sociales del lenguaje son retomadas en esta propuesta.

Actividades permanentes

Cada uno de los programas de *Tecnologías en contexto* propone actividades para ser efectuadas a lo largo del curso durante el desarrollo de todos los bloques, con la intención de fortalecer la formación del estudiantado en el ámbito del empleo de TIC.

Las Actividades permanentes de los programas son: a) medidas de seguridad, b) integración de carpetas, c) terminología informática básica, d) salud y tecnología, e) consulta de diccionarios electrónicos y f) consulta de tutoriales. De éstas, las que se refieren a medidas de seguridad, salud y tecnología y la consulta de diccionarios electrónicos habrán de efectuarse durante el desarrollo de cada programa, en concordancia con la dinámica de cada grupo estudiantil. Otras actividades, como la integración de carpetas,

permitirán a lo largo de los proyectos la organización de las producciones del grupo e individuales. Terminología básica se refiere a la apropiación de términos relacionados con TIC para la construcción paulatina de un vocabulario. La consulta de tutoriales se sugiere como actividad permanente para la ampliación o aclaración de información técnica de las aplicaciones o de los programas.

Bloques de estudio

Los programas están conformados por bloques de estudio. Cada uno de los bloques está vinculado a un campo, a las competencias correspondientes a dicho campo, a un proyecto y a un producto final. Cabe aclarar que, aun cuando en cada bloque se da énfasis especial a un campo, los demás campos son abordados tácitamente.

Las competencias de cada campo se favorecen con el desarrollo de las actividades sugeridas y con las producciones que se proponen al respecto en los bloques.

La concreción de los programas en las aulas habrá de considerar el apartado “Consideraciones para la planeación del proyecto”. Se trata de orientaciones básicas para la planeación de los proyectos de aprendizaje, por ejemplo: aprendizajes esperados, contenidos y conjuntos temáticos, producciones y actividades sugeridas.

16

El apartado “Producciones y actividades sugeridas” incluye de manera general las acciones básicas para llevar a cabo proyectos de aprendizaje.

Cabe señalar que para cada bloque se propone un proyecto de aprendizaje, el desarrollo de un bloque corresponde aproximadamente a cuatro semanas de trabajo. Sin embargo, dependiendo de la dinámica del grupo y del contexto, la promotora o el promotor de aprendizajes está en libertad de diseñar otros proyectos a partir de los aprendizajes esperados, de los contenidos y conjuntos temáticos del bloque, así como de los recursos disponibles.

PROGRAMAS

*USTED NO VA A CONVERTIR EN BUENO UN MAL DISCURSO
POR PRESENTARLO POR COMPUTADORA.
ANTONIO BRIZ. SABER HABLAR. P. 151*

Programa uno

El primer programa propone que las niñas y los niños de primer y segundo grados de educación primaria, tengan una aproximación al empleo educativo de las computadoras, motivando el uso de esta herramienta desde el primer día del curso mediante el reconocimiento visual, análisis y discusión: de las personas, lugares y formas en las que es utilizada. En este primer acercamiento el estudiantado, mediante los proyectos y actividades propuestas, comprenderá los conceptos básicos de la computadora, su funcionamiento y uso general, a la vez integrando técnicas didácticas, actividades grupales, individuales, recursos impresos y digitales que promoverán el desarrollo de habilidades en el uso de los principales componentes de entrada de información de una computadora como son el “ratón” y el teclado.

Propósito

Tecnologías en contexto tiene como propósito que el estudiantado de educación primaria del Estado de México use de manera creativa y pertinente tecnologías de información y comunicación, como medios para aprender a aprender a partir del estudio e intervención en la realidad que le rodea.

Campos

Funcionamiento y conceptos de las TIC	Creatividad e innovación	Investigación y manejo de la información	Comunicación y colaboración	Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones	Ciudadanía digital
---------------------------------------	--------------------------	--	-----------------------------	---	--------------------

Competencias

Comprende conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC	Demuestra pensamiento creativo, al diseñar productos y procesos innovadores, mediante el empleo de TIC Transfiere conocimientos para generar nuevas ideas, productos o procesos utilizando TIC	Construye conocimientos a través del empleo de herramientas digitales para obtener, evaluar, organizar y usar información	Desarrolla medios y entornos digitales con el fin de comunicarse, apoyar el aprendizaje propio y contribuir al aprendizaje de otros y otras	Desarrolla pensamiento crítico al planear y conducir investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones	Valora asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC Asume conductas legales y éticas al usar TIC
---	---	---	---	--	--

Conjuntos temáticos

- I. Identidad estatal
- II. Formación valoral
- III. Lenguaje y comunicación

Bloques

Bloque I	Bloque II	Bloque III	Bloque IV	Bloque V	Bloque VI
Proyecto 1 <i>CONOCIENDO Y APRENDIENDO CON LA COMPUTADORA</i>	Proyecto 2 <i>ME LLAMO... Y ME GUSTA HACER...</i>	Proyecto 3 <i>¡ASÍ ES EL LUGAR DONDE VIVO!</i>	Proyecto 4 <i>LOS JUEGOS DE AYER Y HOY</i>	Proyecto 5 <i>¡PALOMAS, ALEGRÍA, OBLEAS! DULCERÍA MEXIQUENSE</i>	Proyecto 6 <i>FESTIVAL DE OBRAS DE ARTE DIGITAL. ESTADO DE MÉXICO</i>

Productos finales

Álbum de dibujos digitales de la computadora	Actividades varias para fortalecer la identidad personal	Mapa turístico de la comunidad o región	Álbum fotográfico en un presentador electrónico	Catálogo de dulces tradicionales	Expresiones artísticas digitales
--	--	---	---	----------------------------------	----------------------------------

Tiempo

6 horas semanales	6 horas semanales	6 horas semanales	6 horas semanales	6 horas semanales	6 horas semanales
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

Actividades permanentes

Medidas de seguridad
Integración de carpetas
Terminología informática básica
Salud y tecnología

Bloque 1

CAMPO:

Funcionamiento y conceptos de las TIC

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:

Comprende conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC.

Proyecto 1. Conociendo y aprendiendo con la computadora

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

En este proyecto se pretende que el alumno genere productos originales con el uso de la computadora, mediante su creatividad y pensamiento, basado en situaciones cotidianas.

PRODUCTO FINAL

Álbum de dibujos digitales de la computadora, con el concepto y su utilidad.

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Identifica el uso de la computadora mediante actividades que permitan su comprensión.</p> <p>Conoce e identifica los componentes de una computadora.</p> <p>Conoce e identifica aplicaciones multimedia como instrumentos de aprendizaje.</p>	<p><i>CONTENIDO</i></p> <p>Introducción al mundo de la computadora</p> <p>-Uso de la computadora Lugares donde se usa la computadora ¿Quiénes usan la computadora?</p> <p>-Manejo de la computadora Enciendo y apago adecuadamente una computadora Escribir y dibujar en la computadora (Procesador de textos y editor de imágenes)</p> <p>-Conceptos básicos Unidad de procesamiento (CPU) Pantalla o Monitor Teclado Mouse</p> <p>-Otros componentes Impresora Bocinas</p>	<p>Hacer uso de material como dibujos, videos, textos orales y escritos para socializar lugares donde se usa la computadora y quienes la usan.</p> <p>El proceso de encendido y apagado con el apoyo de la reproducción de un asistente multimedia, de manera verbal y técnicas grupales.</p> <p>Características y gustos personales con el uso del procesador de textos.</p> <p>Dibujos digitales de la computadora, lugares donde se utiliza, y quienes la utilizan a través de un editor de imágenes.</p> <p>Con la presentación de la reproducción de un asistente multimedia y dibujos de los elementos que conforman una computadora.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Productos y actividades sugeridas
	-Multimedia como herramienta de aprendizaje Sonidos Videos Imágenes Juegos	Presentación de un video con sonido e imágenes. Juegos educativos

Bloque 2

CAMPO:

Creatividad e innovación

COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN:

Demuestra pensamiento creativo, al diseñar productos y procesos innovadores, mediante el empleo de TIC.

Transfiere conocimientos para generar nuevas ideas, productos o procesos utilizando TIC.

Proyecto 2. Me llamo... y me gusta...

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

Las actividades de este proyecto se orientan a la formación en el alumnado del concepto de identidad, por tal razón considerando el nivel escolar en el que se ubica es necesario iniciar primordialmente por el fortalecimiento de la identidad personal, que a su vez le permitirá continuar con la exploración del mundo que le rodea y el fomento del sentido de pertenencia a una comunidad. Con el proyecto “Me llamo...y me gusta ...” se pretende promover la producción de textos elaborados a partir de la indagación del entorno social, los conocimientos y las experiencias del estudiantado, utilizando como herramienta el procesador de textos y el editor de imágenes.

PRODUCTO FINAL

Plantilla de presentación personal: “Quién Soy”. Exposición para madres y padres de familia.

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
Elabora una presentación personal con procesador de textos, editor de imágenes y cámara digital para describir rasgos que integran su personalidad. Expresa ante el grupo las características que lo identifican como persona y fortalece su sentido de pertenencia a un grupo a través de la socialización de información y experiencias.	<i>CONTENIDOS</i> <i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i> Procesador de textos: guardar como, abrir, guardar y cerrar. Formato de documento. Editor de imágenes: herramientas, formas, colores. Cámara digital: captura de imágenes. Videograbadora.	Análisis de modelos digitalizados de presentación personal. Planteamiento de preguntas o situaciones de la vida cotidiana que promuevan la expresión oral y escrita del estudiantado de los rasgos de su personalidad. Conocimiento y manejo de datos personales en plantillas. Análisis y elaboración de imágenes para describir rasgos personales.

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p><i>SEGURIDAD E INTERNET</i> Reflexión en la elaboración de textos con datos personales y fotografías digitalizadas.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i> <i>IDENTIDAD</i> Fortalecimiento de la identidad personal.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i> Producción de textos breves utilizando como apoyo imágenes digitales para describir e identificar las características personales y las de otros.</p> <p>Expresión oral de relatos y acontecimientos personales.</p>	<p>Recuperación de información acerca de la dinámica familiar y su empleo en la elaboración de textos.</p> <p>Descripción oral y escrita de las actividades que realizan durante un día.</p> <p>Búsqueda de imágenes para ilustrar la descripción escrita.</p> <p>Reflexión sobre el cuidado y el manejo de la información de datos personales.</p> <p>Revisión de la presentación digital para su corrección.</p> <p>Exposición de presentación digital ante la comunidad escolar y padres de familia.</p>

Bloque 3

CAMPO:

Investigación y manejo de la información

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:

Construir conocimientos a través del empleo de herramientas digitales para obtener, evaluar, organizar y usar información.

Proyecto 3. ¡Así es el lugar donde vivo!

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

En este proyecto se pretende que el alumnado utilice herramientas básicas del procesador de textos y editor de imagen, para elaborar un mapa turístico de su comunidad, utilizando instrumentos de investigación, análisis, experiencias y comunicación, con el propósito de difundir los rasgos culturales de su comunidad o región.

PRODUCTO FINAL

Mapa turístico de la comunidad o región.

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Utiliza herramientas del procesador de textos y editor de imágenes para representar costumbres y tradiciones del espacio cercano, a través de un mapa turístico.</p> <p>Reconoce y recupera costumbres y tradiciones que se transmiten de generación a generación.</p> <p>Conoce y aplica el editor de imágenes para expresar y estimular la creatividad.</p>	<p><i>CONTENIDOS</i></p> <p><i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i></p> <p>Procesador de textos. Inicio: grupo fuente, grupo párrafo. Insertar: grupo ilustraciones, grupo texto. Diseño de página: grupo configurar página, grupo fondo de página, guardar.</p> <p>Editor de imágenes: Acceso al programa, menú de herramientas, editor de imágenes y guardar.</p> <p><i>HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN</i></p> <p>Internet</p> <p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i></p> <p>Uso colaborativo de la tecnología.</p>	<p>Proyección y análisis de imágenes para identificar costumbres y tradiciones del Estado de México.</p> <p>Exploración de saberes previos sobre costumbres y tradiciones de su comunidad o de la región.</p> <p>Invitación a que elaboren un croquis ilustrado con costumbres y tradiciones de su comunidad o región.</p> <p>Investigación de las costumbres y tradiciones de su comunidad o región.</p> <p>Revisión de la información investigada.</p> <p>Elaboración del croquis de su comunidad o región.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p>Empleo responsable de los sistemas de tecnología, de la información y del software.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i> <i>IDENTIDAD ESTATAL</i></p> <p>Costumbres y tradiciones de la comunidad o región donde vive, así como el reconocimiento de la representación gráfica del lugar donde habita.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i> Producción e interpretación de textos gráficos en situaciones comunicativas.</p>	<p>Búsqueda de imágenes que representen referencias básicas de su entorno, costumbres y tradiciones de su comunidad o región.</p> <p>Selección y clasificación de imágenes.</p> <p>Procesamiento de la información utilizando las herramientas del editor de imagen.</p> <p>Elaboración del croquis en el procesador de textos, en el que inserten imágenes y dibujos de referencia, costumbres y tradiciones.</p> <p>Evaluación del croquis.</p> <p>Difusión del croquis en las comunidades aledañas.</p>

Bloque 4

CAMPO:

Comunicación y colaboración

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:

Desarrollar medios y entornos digitales para comunicarse y para apoyar el aprendizaje propio y contribuir al aprendizaje de otros y otras.

Proyecto 4. Los juegos de ayer y hoy

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

En este proyecto se pretende que el alumnado desarrolle habilidades con el manejo de las tecnologías de la información y comunicación para elaborar un álbum fotográfico donde identifique juegos y juguetes del pasado y el presente para su proyección en la comunidad de la escuela.

PRODUCTO FINAL

Álbum fotográfico en un presentador electrónico.

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Diseña un álbum de juegos y juguetes del pasado y del presente en un procesador electrónico.</p> <p>Valora procesos de cambio y permanencia en manifestaciones culturales de su comunidad.</p>	<p><i>CONTENIDOS</i></p> <p><i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i></p> <p>Procesador de textos. Inicio: grupo portapapeles, grupo fuente, grupo párrafo. Insertar: grupo tabla, grupo ilustraciones, grupo texto. Revisar: grupo ortografía y gramática. Guardar.</p> <p>Programa de presentaciones. Inicio: grupo portapapeles, grupo diapositivas, grupo fuente, grupo párrafo. Insertar: grupo imágenes, grupo texto, grupo multimedia. Diseño: grupo temas, grupo fondo. Transiciones: grupo transición a diapositivas. Animaciones: grupo animación. Guardar.</p> <p>Editor de imágenes: definición, acceso al programa,</p>	<p>Lectura de las instrucciones de un juego para realizarlo en el aula o en el patio de la escuela.</p> <p>Comentarios sobre las experiencias del juego.</p> <p>Captura de la descripción de juegos preferidos e ilustración.</p> <p>Investigación de juegos y juguetes que jugaban sus padres, tíos o abuelos.</p> <p>Registro de la información que investigaron en el procesador de texto.</p> <p>Discusión de los resultados obtenidos.</p> <p>Búsqueda de juegos que utilizan tecnología.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p>menú de herramientas, edición de imágenes y guardar.</p> <p><i>HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN</i> Presentador electrónico. Internet.</p> <p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i> Uso colaborativo de la tecnología.</p> <p>Cuidados en la búsqueda de información en la web.</p> <p>Empleo responsable de los sistemas de tecnología, de la información y del software.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i> <i>IDENTIDAD ESTATAL</i> Valora los juegos y juguetes tradicionales como parte del patrimonio cultural de su entorno.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i> Producción de textos gráficos con apoyo de texto escrito.</p>	<p>Selección e ilustración de los juegos virtuales que han jugado.</p> <p>Diseño y programación de un juego virtual</p> <p>Búsqueda de imágenes que representen sus juegos favoritos.</p> <p>Dibujo de juegos de interés con el editor de imágenes.</p> <p>Integración del álbum fotográfico en presentador electrónico.</p> <p>Redacción del pie de foto enunciando el nombre del juego.</p> <p>Revisión y corrección del álbum fotográfico.</p> <p>Difusión del trabajo a través de una presentación y proyección del álbum fotográfico en la comunidad escolar.</p>

Bloque 5

CAMPO:

Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:

Desarrolla pensamiento crítico al planear y conducir investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones.

Proyecto 5. ¡Palomas, alegría, obleas! Dulcería mexiquense

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

Los dulces tradicionales son el eje articulador de las actividades de búsqueda de información, de discusión y de elaboración de propuestas para la preservación de una parte del patrimonio cultural de la entidad y para el cuidado de la salud en la comunidad escolar. La mediación tecnológica juega un papel de primer orden en las producciones sugeridas y en las acciones de mejora que el estudiantado propondrá.

PRODUCTO FINAL

Catálogo digital y solicitudes a la dirección escolar y asociación de padres de familia para proponer el consumo de dulces tradicionales entre la comunidad escolar.

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Diseña de manera colaborativa, con el empleo de recursos electrónicos, un catálogo de dulces tradicionales.</p> <p>Colabora en la preservación del patrimonio cultural de la comunidad estatal.</p> <p>Genera acciones para el cuidado de la salud en la escuela.</p>	<p><i>CONTENIDOS</i></p> <p><i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i></p> <p>Procesador de textos. Escribir texto, insertar imágenes, formato de texto (tamaño, color, fuente, uso de mayúsculas, puntuación, párrafos).</p> <p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i></p> <p>Créditos.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i></p> <p><i>IDENTIDAD ESTATAL</i></p> <p>Fomento de consumo de dulces tradicionales.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i></p> <p>Búsqueda y manejo de información.</p> <p>Argumentación en situaciones comunicativas específicas.</p>	<p>Audición o proyección de video de canciones o bailes alusivos a dulces tradicionales.</p> <p>Planteamiento de preguntas referentes al contenido del audiovisual.</p> <p>Identificación de dulces tradicionales producidos en la comunidad, región o entidad.</p> <p>Participación en foro de discusión para valorar a los dulces tradicionales como parte del patrimonio cultural, para considerar su valor alimenticio y para fomentar su consumo en la escuela.</p> <p>Elaboración de conclusiones.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p>Orden alfabético.</p> <p><i>FORMACIÓN VALORAL</i></p> <p>Toma de decisiones informadas.</p>	<p>Invitación para elaborar un catálogo de dulces tradicionales de la entidad, para proponer su consumo en la escuela.</p> <p>Búsqueda de información de dulces tradicionales producidos en el Estado de México.</p> <p>Análisis y selección de la información conseguida.</p> <p>Argumentación de la información seleccionada.</p> <p>Organización de la información para la elaboración del catálogo.</p> <p>Presentación y revisión del catálogo de dulces tradicionales.</p> <p>Solicitud a la dirección escolar y asociación de padres de familia para promover el consumo de dulces tradicionales en la escuela (venta en la tienda escolar e inclusión en el refrigerio).</p> <p>Divulgación del catálogo en la comunidad escolar.</p>

Bloque 6

CAMPO:

Ciudadanía digital

COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN:

Valora asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC.

Asume conductas legales y éticas al usar TIC.

Proyecto 6. Festival de obras de arte digital. Estado de México

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

Ciudadanía digital y seguridad en Internet son abordadas en este bloque, a partir de un recorrido por tres expresiones estéticas de diferentes artistas e intérpretes mexicanos. A la par que se recurre a obras de maestras y maestros oriundos de la Entidad, se invita al alumnado a reflexionar en la necesidad de tener presente ciertos cuidados al momento de navegar en la web. El trayecto de este recorrido termina con la organización de una muestra para la comunidad escolar en general.

PRODUCTO FINAL

Muestra de expresiones artísticas digitales.

Consideraciones para la planeación del proyecto

32

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Emplea recursos tecnológicos de información y comunicación en la producción de composiciones artísticas.</p> <p>Participa colaborativamente en la divulgación de expresiones artísticas.</p>	<p><i>CONTENIDOS</i> <i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i></p> <p>Procesador de textos: edición, formato, insertar, viñetas.</p> <p>Editor de imágenes: herramientas, formas y colores.</p> <p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i> Créditos.</p> <p><i>SEGURIDAD E INTERNET</i> Navegación. Protección de datos personales. Riesgos y cuidados.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i> <i>IDENTIDAD ESTATAL</i> Patrimonio artístico del</p>	<p>Navegación por Internet para visualizar diferentes usos: consultar información (video, imagen, audio, texto escrito), comunicación, comercio, entretenimiento, etcétera.</p> <p>Participación en juegos en soporte digital con temas de identidad estatal: rompecabezas, juegos de asociación, destreza, entre otros.</p> <p>Preguntas y comentarios de las imágenes de los juegos (obras pictóricas).</p> <p>Invitación a navegar por Internet con la intención de conocer otras obras de la pintura, escultura, música y literatura de artistas de la entidad.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p>Estado de México: pintura, música y literatura.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i></p> <p>Interpretación de textos literarios.</p> <p>Producción de textos.</p>	<p>Planteamiento para reflexionar en torno a los cuidados al hacer uso de Internet.</p> <p>Identificación de riesgos en el empleo de Internet. Exposición de video con esta temática.</p> <p>Revisión en Internet de obras pictóricas de autores mexiquenses: José María Velasco, Luis Nishizahua, José María Martínez, entre otros</p> <p>Identificación de riesgos en la búsqueda y registro de los cuidados.</p> <p>Ejercicio de expresión artística con recursos digitales.</p> <p>Navegación para localizar y escuchar piezas musicales clásicas de compositores o intérpretes mexiquenses: Felipe Villanueva, Orquesta Sinfónica del Estado de México, Orquesta Filarmónica de Texcoco, entre otros.</p> <p>Ejercicio de expresión artística con recursos digitales: pintura y audición.</p> <p>Identificación de riesgos en la búsqueda de videos y registro de los comentarios.</p> <p>Navegación para localizar textos literarios de autores mexiquenses, por ejemplo: Nezahualcóyotl, Josué Mirlo.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
		<p>Ejercicio de expresión artística: ilustración de textos literarios con recursos digitales.</p> <p>Identificación de riesgos en la búsqueda de imágenes: hipervínculos, comentarios, publicidad.</p> <p>Compilación de trabajos de expresión artística elaborados en este bloque.</p> <p>Reunión y organización de las recomendaciones sobre cuidados.</p> <p>Difusión de los trabajos en la comunidad escolar.</p>

Programa dos

Este programa está dirigido al alumnado de tercer y cuarto grados de educación primaria, quienes tienen una edad aproximada de ocho a diez años de edad. Las estadísticas dejan ver que un poco más de la mitad de la población infantil, en este rango de edad, ha tenido algún acercamiento con herramientas digitales informáticas como la computadora, tableta, teléfono celular, etcétera.

Para desarrollar y fortalecer las habilidades digitales del estudiantado, el programa cuenta con actividades que involucran la computadora, así como la alimentación constante de un medio de comunicación virtual (Edmodo).

Propósito

Tecnologías en contexto tiene como propósito que el estudiantado de educación primaria del Estado de México use de manera creativa y pertinente tecnologías de información y comunicación, como medios para aprender a aprender a partir del estudio e intervención en la realidad que le rodea.

Campos

Comunicación y colaboración. Funcionamiento y conceptos de las TIC.	Investigación y manejo de la información.	Ciudadanía digital.	Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones.	Creatividad e innovación.
--	---	---------------------	--	---------------------------

Competencias

Desarrolla medios y entornos digitales con el fin de comunicarse, apoyar el aprendizaje propio y contribuir al aprendizaje de otros y otras. Comprende conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC.	Construye conocimientos a través del empleo de herramientas digitales para obtener, evaluar, organizar y usar información.	Valora asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC. Asume conductas legales y éticas al usar TIC.	Desarrolla pensamiento crítico al planear y conducir investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones.	Demuestra pensamiento creativo, al diseñar productos y procesos innovadores, mediante el empleo de TIC. Transfiere conocimientos para generar nuevas ideas, productos o procesos utilizando TIC.
--	--	--	---	---

Conjuntos temáticos

- I. Identidad estatal
- II. Formación valoral
- III. Lenguaje y comunicación

Bloques

Bloque I	Bloque II	Bloque III	Bloque IV	Bloque V
Proyecto 1 <i>MI AMIGA LA TECNOLOGÍA</i>	Proyecto 2 <i>¡VAMOS A COMER SANO!</i>	Proyecto 3 <i>NIÑOS Y NIÑAS SEGUROS EN LA WEB</i>	Proyecto 4 <i>LOS DERECHOS DE AUTOR</i>	Proyecto 5 <i>MITOS Y LEYENDAS MEXIQUENSES</i>

Productos finales

Recomendaciones sobre el uso adecuado de los equipos de cómputo y dispositivos periféricos	Promoción de hábitos alimenticios a través de una presentación electrónica	Folleto informativo sobre el acoso en la web y recomendaciones de seguridad al navegar en la red	Historietas sobre el tema de plagio	Video sobre un mito o leyenda de su comunidad
--	--	--	-------------------------------------	---

Tiempo

30 horas 3 días a la semana 2 horas diarias	36 horas 3 días a la semana 2 horas diarias	30 horas 3 días a la semana 2 horas diarias	30 horas 3 días a la semana 2 horas diarias	24 horas 3 días a la semana 2 horas diarias
---	---	---	---	---

Actividades permanentes

Alimentación de un Edublog.
Organización de carpetas (fotos, trabajos).
Terminología informática básica.

Bloque 1

CAMPOS:

Funcionamiento y conceptos de las TIC

Comunicación y colaboración

COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN:

Comprende conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC.

Desarrolla medios y entornos digitales para comunicarse y para apoyar el aprendizaje propio y contribuir al aprendizaje de otros.

Proyecto 1. Mi amiga la tecnología

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

En este proyecto se pretende que el alumno desarrolle habilidades digitales, que reconozca la importancia de utilizar adecuadamente los componentes de las computadoras y dispositivos periféricos, así como de la aplicación de la paquetería de Office en sus labores escolares.

PRODUCTO FINAL

Recomendaciones sobre el uso adecuado de los equipos de cómputo y dispositivos periféricos.

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Reconoce los componentes de una computadora mediante la identificación de hardware y software.</p> <p>Conoce los dispositivos periféricos de entrada, salida y de almacenamiento para el uso adecuado de ellos.</p> <p>Utiliza herramientas del procesador de textos para elaborar documentos.</p> <p>Conoce y aplica el editor de imágenes para expresar ideas e interpretar los diferentes códigos del arte, al estimular la creatividad.</p>	<p><i>CONTENIDOS</i> <i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i></p> <p>Procesador de textos: Definición, escribir texto/ grupo fuente, grupo párrafo; insertar/ grupo tabla, grupo ilustraciones; diseño de página/ grupo configurar página, grupo fondo de página, grupo párrafo; herramientas de tabla/ diseño y presentación; revisar/ grupo ortografía y gramática; guardar.</p> <p>Editor de imágenes: Definición, acceso al programa, menú de herramientas, edición de textos y guardar.</p>	<p>Proyección de un video sobre el cuidado de la computadora.</p> <p>Reconocimiento de las partes que componen una computadora.</p> <p>Búsqueda de información para el uso adecuado de los dispositivos de entrada, salida y de almacenamiento.</p> <p>Revisión y selección de la información.</p> <p>Procesamiento de la información utilizando las herramientas del editor de texto.</p> <p>Ilustración del texto.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Crea una red social para el aula.</p>	<p><i>HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN</i> Edublog.</p> <p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i> Uso colaborativo de la tecnología.</p> <p>Empleo responsable de los sistemas de tecnología, de la información y del software.</p> <p>Derechos y libertades en el mundo digital.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i> <i>FORMACIÓN VALORAL</i> Importancia de ejercer su libertad al tomar decisiones con responsabilidad y regular su conducta de manera autónoma para favorecer su actuación apegada a principios éticos, el respeto a los derechos humanos y los valores democráticos.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i> Intercambia ideas para la elaboración de trabajos.</p> <p>Discute para llegar a acuerdos.</p> <p>Gestiona propuestas de trabajo para la aplicación en la escuela.</p>	<p>Representación gráfica de ideas para el uso adecuado de los equipos de cómputo y dispositivos periféricos.</p> <p>Revisión y corrección del documento elaborado.</p> <p>Difusión del documento elaborado.</p> <p>Publicación del producto final en la red social del grupo.</p>

Bloque 2

CAMPO:

Investigación y manejo de la información

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:

Construir conocimientos a través del empleo de herramientas digitales para obtener, evaluar, organizar y usar información.

Proyecto 2. ¡Vamos a comer sano!

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

En este proyecto se pretende que el alumno o la alumna utilice herramientas básicas de programas de aplicación, mediante la elaboración de instrumentos de investigación, análisis, registro de observación de campo, comunicación y promoción de hábitos alimenticios.

PRODUCTO FINAL

Promoción de hábitos alimenticios a través de una presentación electrónica.

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Elabora un medio electrónico para difundir información sobre hábitos alimenticios.</p> <p>Diseña contenidos para promover hábitos saludables en la alimentación.</p>	<p><i>CONTENIDOS</i></p> <p><i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i></p> <p>Procesador de textos. Inicio: grupo portapapeles, grupo fuente, grupo párrafo. Insertar: grupo tabla, grupo ilustraciones, grupo texto. Diseño de página: grupo configurar página, grupo fondo de página, grupo párrafo. Herramientas de tabla: diseño y presentación. Revisar: grupo ortografía y gramática. Guardar.</p> <p>Hoja de cálculo. Inicio: grupo portapapeles, grupo fuente, grupo alineación, grupo número, grupo celdas, grupo modificar. Insertar: grupo gráficos. Herramientas de gráficos: diseño, presentación y formato. Guardar.</p> <p>Programa de presentaciones. Inicio: grupo portapapeles, grupo diapositivas, grupo fuente, grupo párrafo, grupo</p>	<p>Exploración de videos, imágenes y documentos en la red o en dispositivo de almacenamiento.</p> <p>Búsqueda de noticias relacionadas con hábitos alimenticios inadecuados.</p> <p>Planteamiento del problema en torno a los hábitos alimenticios de la comunidad.</p> <p>Lectura sobre el tema de la alimentación.</p> <p>Elaboración de una encuesta en el procesador de textos.</p> <p>Aplicación de la encuesta en la escuela.</p> <p>Procesamiento de resultados de la encuesta en hoja de cálculo.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p>dibujo. Insertar: grupo tablas, grupo imágenes, grupo ilustraciones, grupo texto, grupo multimedia. Diseño: grupo temas, grupo fondo. Transiciones: grupo transición a diapositivas, grupo intervalos. Animaciones: grupo animación. Presentación con diapositivas: grupo inicio, grupo configurar. Revisar: grupo ortografía. Herramientas de dibujo: grupo insertar formas, grupo estilos, grupo organizar, grupo tamaño. Guardar.</p> <p><i>HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN</i> Redes sociales. Compartir archivo.</p> <p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i> Uso colaborativo de la tecnología.</p> <p>Empleo responsable de los sistemas de tecnología, de la información y del software.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i> <i>FORMACIÓN VALORAL</i> Importancia de actuar en beneficio de su salud y practicar medidas para una dieta correcta.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i> Producción e interpretación de textos gráficos en situaciones comunicativas.</p> <p>Presenta información sintetizada.</p>	<p>Elaboración de gráfica en hoja de cálculo, de los resultados de cada pregunta.</p> <p>Análisis de los resultados obtenidos.</p> <p>Elaboración de conclusiones.</p> <p>Elaboración de presentación digital con tablas y gráficas.</p> <p>Evaluación de la presentación.</p> <p>Publicación del producto final en la red social del grupo.</p>

Bloque 3

CAMPO:

Ciudadanía digital

COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN:

Valorar asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC.

Asumir conductas legales y éticas al usar TIC.

Proyecto 3. Niñas y niños seguros en la web

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

En este proyecto se pretende que el alumno detecte los riesgos que se viven al navegar en la red, con el propósito de elaborar un medio de comunicación donde se informe sobre el acoso en la web y recomendaciones de seguridad al navegar en ella.

PRODUCTO FINAL

Folleto informativo sobre el acoso en la web y recomendaciones de seguridad al navegar en la red.

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
42 Detecta situaciones de riesgo en la red. Comparte información para navegar de manera segura en la red.	<i>CONTENIDOS</i> <i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i> Programa de publicaciones. Nuevo: plantillas de publicación. Ficha Inicio: grupo fuente, grupo párrafo, grupo estilos, formato al texto en la publicación. Ficha insertar: grupo ilustraciones (imagen, imágenes prediseñadas, formas, marcador de posición), grupo de bloques de creación (elementos de página, bordes y acentos, anuncios), grupo texto (cuadros de texto). Fichas contextuales según cada elemento. Ficha diseño de la publicación: grupo configurar página, grupo combinaciones. Formas de guardar. <i>HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN</i> Redes sociales.	Proyección y análisis del acoso en la red. Discusión: impacto del acoso en las redes sociales. Búsqueda y análisis de información sobre el acoso en la red y recomendaciones de seguridad al navegar en Internet. Selección de la información. Clasificación de imágenes para identificar situaciones de riesgo y seguridad al navegar en Internet. Elaboración de folleto en un programa de publicaciones. Revisión del folleto. Publicación del producto final en la red social del grupo.

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i> Uso colaborativo de la tecnología.</p> <p>Empleo responsable de los sistemas de tecnología, de la información y del software.</p> <p>Precauciones para garantizar la seguridad.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i></p> <p><i>FORMACIÓN VALORAL</i> Expresa sus emociones sin violencia y con seguridad, respeta las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i> Comunicación de información.</p> <p>Lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</p> <p>Toma de decisiones.</p> <p>Folletos como medio para comunicar.</p>	

Bloque 4

CAMPO:

Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:

Desarrollar pensamiento crítico al planear y conducir investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones.

Proyecto 4. Los derechos de autor

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

En este proyecto se pretende que el alumno desarrolle la capacidad de análisis y juicio crítico de la información proveniente de diferentes fuentes, para tomar decisiones de manera razonada conociendo las repercusiones de plagio.

PRODUCTO FINAL

Historieta sobre el tema de plagio.

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Emplea de manera responsable la información de Internet o de cualquier otra fuente de consulta.</p> <p>Analiza las repercusiones del plagio.</p>	<p><i>CONTENIDOS</i> <i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i></p> <p>Procesador de textos. Inicio: grupo portapapeles, grupo fuente, grupo párrafo. Insertar: grupo tabla, grupo ilustraciones (formas), grupo texto. Diseño de página: grupo configurar página, grupo fondo de página, grupo párrafo. Herramientas de tabla: diseño y presentación. Revisar: grupo ortografía y gramática. Guardar.</p> <p><i>HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN</i> Redes sociales: videos, imágenes e historietas relacionadas con el tema.</p> <p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i> Uso colaborativo de la tecnología.</p>	<p>Exposición de imágenes, videos, audios u otros recursos sobre el tema de plagio. Discusión del contenido.</p> <p>Identificación de las repercusiones del plagio.</p> <p>Búsqueda y análisis de información referente a la importancia de los derechos de autor.</p> <p>Foro de discusión “Tareas escolares y plagio”.</p> <p>Realización y elaboración de los diálogos de la historieta del tema visto.</p> <p>Exploración y recolección de imágenes para ilustrar la historieta.</p> <p>Presentación de la historieta para revisión y corrección.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p>Empleo responsable de los sistemas de tecnología, de la información y del software.</p> <p>Reconoce situaciones de riesgo e implementa medidas de seguridad para el cuidado de su integridad personal.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i> <i>FORMACIÓN VALORAL</i></p> <p>Reconoce que las normas éticas son obligatorias para todas las personas y su incumplimiento puede afectar la convivencia en sociedad.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i></p> <p>Recupera información de diferentes fuentes y las emplea para desarrollar argumentos al redactar un texto.</p>	<p>Publicación del producto final en la red social del grupo.</p>

Bloque 5

CAMPO:

Creatividad e innovación

COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN:

Demostrar pensamiento creativo, al diseñar productos y procesos innovadores, mediante el empleo de TIC.

Transferir conocimientos para generar nuevas ideas, productos o procesos utilizando TIC.

Proyecto 5. Mitos y leyendas mexiquenses

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

En este proyecto se pretende que el alumno desarrolle habilidades con el manejo de las tecnologías de la información y comunicación, mediante la elaboración de un producto audiovisual donde represente mitos o leyendas de la entidad donde vive.

PRODUCTO FINAL

Video sobre un mito o una leyenda de su comunidad.

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Elabora audiovisual para representar un mito o una leyenda de su comunidad.</p>	<p><i>CONTENIDOS</i></p> <p><i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i></p> <p>Procesador de textos. Inicio: grupo portapapeles, grupo fuente, grupo párrafo. Insertar: grupo tabla, grupo ilustraciones, grupo texto. Diseño de página: grupo configurar página, grupo fondo de página, grupo párrafo. Herramientas de tabla: diseño y presentación. Revisar: grupo ortografía y gramática. Guardar.</p> <p>Editor de video. Ejecutar: crear nuevo proyecto, guardar proyecto, importar video, editar video, importar imágenes, créditos, edición del texto de créditos, temas automovie, animación, efectos visuales, agregar música, publicar película, guardar película.</p> <p><i>HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN</i></p> <p>Redes sociales.</p>	<p>Narración de mitos y leyendas de la comunidad donde vive.</p> <p>Búsqueda de un mito o leyenda de su comunidad.</p> <p>Presentación grupal del mito o leyenda de su comunidad.</p> <p>Representación teatral del mito o leyenda.</p> <p>-Elaboración de un guión.</p> <p>-Búsqueda de efectos sonoros.</p> <p>-Asignación de personajes.</p> <p>Grabación de la representación teatral del mito o leyenda.</p> <p>Edición y revisión del video.</p> <p>Publicación del producto final en la red social del grupo.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i> Empleo responsable de los sistemas de tecnología, de la información y del software.</p> <p>Derechos y libertades en el mundo digital.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i></p> <p><i>IDENTIDAD ESTATAL</i> Fortalece su identidad y sentido de pertenencia a un grupo, valorando el patrimonio cultural y las diversas manifestaciones artísticas del entorno.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i> Ideas y pensamientos mediante creaciones personales a partir de producciones, de la experimentación de sus posibilidades de movimiento corporal, de la exploración del fenómeno sonoro y de la participación en juegos teatrales e improvisaciones dramáticas.</p>	

Programa tres

El programa está destinado a niñas y niños cuya edad oscila entre los diez y doce años, quienes cursan quinto o sexto grados. Se trata de estudiantes que han tenido alguna experiencia en el uso de dispositivos digitales, principalmente de tabletas electrónicas. Además, para la implementación del curso, el estudiantado tendrá los recursos electrónicos con los que cuenta la escuela, sin excluir aquellos que pudieran estar a su alcance: computadoras, teléfono celular, cámaras digitales y distintos dispositivos externos de almacenamiento.

Por otra parte, los conjuntos temáticos para contextualizar el desarrollo de destrezas informáticas están vinculados a saberes que han sido trabajados con anterioridad en la educación primaria y serán abordados posteriormente en la educación secundaria.

En este curso las actividades están planteadas en torno a la producción de grabaciones, galerías de imágenes, infográficos, videograbaciones, videojuegos y recetarios digitales lo que implica el uso de programas de aplicación, herramientas de comunicación, ciudadanía digital y seguridad e Internet.

48

El programa para quinto y sexto grados de *Tecnologías en contexto* recupera el proceso de indagación con la intención de responder a preguntas o situaciones como antecedente para participar en el mejoramiento de la realidad, razón por la cual es imprescindible que los productos de cada proyecto sean difundidos; es decir, que realmente cumplan el propósito para el que fueron elaborados. Los seis proyectos de aprendizaje propuestos son: a) De viva voz: de la Atl anchane a La plata, b) El tequio: Uno para todos y todos para uno, c) Cuántas y cuántos somos. Niñez de mi comunidad, d) ¿Para mejorar?: ¡Colaborar! Proyecto de intervención, e) Ante los problemas: ¡Actuemos! Sociodrama y f) De dulce y de chile. Gastronomía mexiquense.

Propósito

Tecnologías en contexto tiene como propósito que el estudiantado de educación primaria del Estado de México use de manera creativa y pertinente tecnologías de información y comunicación, como medios para aprender a aprender a partir del estudio e intervención en la realidad que le rodea.

Campos

Creatividad e innovación	Comunicación y colaboración	Investigación y manejo de la información	Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones	Ciudadanía digital	Funcionamiento y conceptos de las TIC
--------------------------	-----------------------------	--	---	--------------------	---------------------------------------

Competencias

<p>Demuestra pensamiento creativo, al diseñar productos y procesos innovadores, mediante el empleo de TIC.</p> <p>Transfiere conocimientos para generar nuevas ideas, productos o procesos utilizando TIC.</p>	<p>Desarrolla medios y entornos digitales con el fin de comunicarse, apoyar el aprendizaje propio y contribuir al aprendizaje de otros y otras.</p>	<p>Construye conocimientos a través del empleo de herramientas digitales para obtener, evaluar, organizar y usar información.</p>	<p>Desarrolla pensamiento crítico al planear y conducir investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones.</p>	<p>Valora asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC.</p> <p>Asume conductas legales y éticas al usar TIC.</p>	<p>Comprende conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC.</p>
--	---	---	--	---	---

Conjuntos temáticos

- I. Identidad estatal
- II. Formación valoral
- III. Lenguaje y comunicación

Bloques

<p>Bloque I Proyecto 1</p> <p><i>DE VIVA VOZ: DE LA ATL ANCHANA A LA PLATA. LEYENDAS MEXIQUENSES</i></p>	<p>Bloque II Proyecto 2</p> <p><i>EL TEQUIO: UNO PARA TODOS Y TODOS PARA UNO. IMÁGENES LOCALES</i></p>	<p>Bloque III Proyecto 3</p> <p><i>CUÁNTAS Y CUÁNTOS SOMOS. NIÑEZ DE MI COMUNIDAD</i></p>	<p>Bloque IV Proyecto 4</p> <p><i>¿PARA MEJORAR?: ¡COLABORAR! PROYECTO DE INTERVENCIÓN</i></p>	<p>Bloque V Proyecto 5</p> <p><i>ANTE LOS PROBLEMAS: ¡ACTUEMOS! SOCIODRAMA.</i></p>	<p>Bloque VI Proyecto 6</p> <p><i>DE DULCE Y DE CHILE. GASTRONOMÍA MEXIQUENSE</i></p>
--	--	---	--	---	---

Productos finales

Audiograba- ción	Galería de imágenes	Infográfico	Videograba- ción	Socio- grama y videojuegos	Recetario en soporte digital
---------------------	------------------------	-------------	---------------------	----------------------------------	------------------------------------

Tiempo

32 horas (4 días a la semana, 2 horas diarias)	32 horas (4 días a la semana, 2 horas diarias)	32 horas (4 días a la semana, 2 horas diarias)	32 horas (4 días a la semana, 2 horas diarias)	32 horas (4 días a la semana, 2 horas diarias)	32 horas (4 días a la semana, 2 horas diarias)
---	---	---	---	---	---

Actividades permanentes

Medidas de seguridad
Integración de carpetas
Terminología informática básica
Salud y tecnología
Consulta de diccionarios electrónicos
Consulta de tutoriales

CAMPO:

Creatividad e innovación

COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN:

Demuestra pensamiento creativo, al diseñar productos y procesos innovadores, mediante el empleo de TIC.

Transfiere conocimientos para generar nuevas ideas, productos o procesos utilizando TIC.

Proyecto 1. De viva voz: de la Atl anchane a La plata

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

En este proyecto se sugiere que las actividades giren en torno al lugar donde vive el estudiantado, con la intención de que la situación propicie, de manera inherente, aprendizajes relacionados con la producción de textos, para lo cual sea necesario llevar a cabo procesos de investigación y emplear recursos digitales como procesadores de texto y audiograbaciones.

PRODUCTO FINAL

Publicación de leyendas en soportes electrónicos (archivos de audio).

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Elabora guiones de audio y hace grabaciones innovadoras utilizando tecnologías de información y comunicación.</p> <p>Recupera leyendas de su comunidad a partir de la consulta de distintas fuentes y las organiza en archivos de texto y de audio para comunicarlas.</p> <p>Fortalece su sentido de pertenencia a la comunidad local y estatal, mediante la recuperación de tradición oral.</p>	<p><i>CONTENIDOS</i></p> <p><i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i></p> <p>Procesador de textos: edición, formato, estilos, insertar tablas, revisar y corregir ortografía y gramática, buscar y corregir palabras, agregar y omitir palabras del diccionario, buscar y reemplazar palabras, buscar sinónimos.</p> <p>Grabadora de sonido: abrir y guardar archivos de audio, transferir archivos de un dispositivo a otro, emplear dispositivos para generar audios (teléfono móvil, tableta, reproductor de audio digital, audiograbadora, computadora de escritorio, entre otros).</p>	<p>Lectura o audición de leyendas o fragmentos de leyendas locales o regionales.</p> <p>Planteamiento de preguntas o situaciones para detonar la recuperación de leyendas de la comunidad.</p> <p>Búsqueda de leyendas en diferentes fuentes.</p> <p>Análisis y selección grupal de la información encontrada.</p> <p>Argumentación de la selección efectuada. Organización de la información para difundirla. Elaboración de guiones de audio. Grabación.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p><i>HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN</i> Redes sociales: publicar y compartir archivos (documentos y audio).</p> <p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i> Referencias electrónicas.</p> <p>Créditos.</p> <p><i>SEGURIDAD E INTERNET</i> Navegación segura: evitar abrir ventanas emergentes.</p> <p>Acceder a sitios seguros (protocolo https), historial, personas desconocidas en redes sociales, transferencia segura de archivos entre dispositivos.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i></p> <p><i>IDENTIDAD ESTATAL</i> Tradición oral.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i> Producción e interpretación de textos narrativos orales.</p>	<p>Análisis de audiograbaciones.</p> <p>Corrección de audios.</p> <p>Difusión de la compilación.</p>

CAMPO:

Comunicación y colaboración

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:

Desarrolla medios y entornos digitales para comunicarse y para apoyar el aprendizaje propio y contribuir al aprendizaje de otros y otras.

Proyecto 2. El tequio. Uno para todos y todos para uno

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

Con *El tequio. Uno para todos y todos para uno* se pretende recuperar la tradición histórica del trabajo comunitario representado en el tequio y la faena, en este caso, transferido al trabajo colaborativo escolar. Mediante la integración de imágenes temáticas de la comunidad (galería de imágenes) se busca que el estudiantado lleve a cabo actividades que propicien procesos dialógicos y enfatizen la participación individual auténtica, como factor imprescindible para la generación de los aprendizajes propios y los del colectivo estudiantil. Para el logro de los aprendizajes esperados se toma como punto de partida el entorno inmediato del estudiantado; es decir, la comunidad donde está inserta la institución escolar.

PRODUCTO FINAL

Galería de imágenes de la comunidad.

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Diseña colaborativamente, con el empleo de recursos electrónicos, una galería de imágenes de la comunidad donde vive.</p> <p>Valora el sentido de pertenencia a la comunidad donde radica, mediante la apreciación de imágenes de la vida cotidiana presente y pasada.</p> <p>Participa en el aprendizaje propio y en el de los demás con la aportación individual al trabajo común.</p>	<p><i>CONTENIDOS</i> <i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i></p> <p>Cámara: dispositivos móviles para generar imágenes (teléfono móvil, tableta o cámara digital). Características y funcionamiento de una cámara digital, recomendaciones para la toma de fotografías. Manejo de imagen. Edición de imágenes y digitalización de fotografías impresas.</p> <p>Transferencia de archivos de imagen de un dispositivo a otro: teléfono móvil, tableta, cámara digital, computadora de escritorio, entre otros.</p>	<p>Exploración de galerías de fotografías en la red o mediante proyección: identificación de categorías en las que están agrupadas.</p> <p>Proyección de una galería de imágenes y/o fotografías de lugares o situaciones representativas de la comunidad donde está ubicada la escuela.</p> <p>Planteamiento del desafío de colaborar en la recuperación del pasado y del presente de su comunidad a través de una galería fotográfica, con imágenes reunidas y captadas por el grupo.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p>Procesador de textos: imágenes, aplicar estilos de letra, agregar y modificar campos en encabezados.</p> <p><i>HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN</i> Redes sociales: publicar y compartir archivos (imágenes).</p> <p>Trabajo colaborativo: construcción conjunta de la galería de imágenes y alojamiento en presentador electrónico, movie maker o red social (Flickr, Pinterest, Instagram, Facebook, blog o redes sociales infantiles), entre otros.</p> <p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i></p> <p>Uso colaborativo de recursos tecnológicos.</p> <p>Empleo responsable de la información.</p> <p><i>SEGURIDAD E INTERNET</i> Navegación segura: evitar abrir ventanas emergentes. Acceder a sitios seguros (protocolo https), historial, personas desconocidas en redes sociales, transferencia segura de archivos entre dispositivos.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i> <i>IDENTIDAD ESTATAL</i> Recuperación del presente y pasado gráfico de la comunidad, para el fortalecimiento del sentido de pertenencia y para la convivencia.</p>	<p>Planeación de la galería de imágenes de la comunidad.</p> <p>-Definición conjunta del propósito, los destinatarios y difusión.</p> <p>-Discusión y consenso de categorías e imágenes que las integrarán.</p> <p>Toma de imágenes de la comunidad: situaciones (trabajo de la población para la mejora de la comunidad, festejos, oficios, vida cotidiana en general), sitios de la comunidad (edificios históricos, lugares de recreación, lugares de reunión, paisajes naturales, etc.) y de personas.</p> <p>Búsqueda de fotografías del pasado de la comunidad: con familiares, con vecinos; en el ayuntamiento, en el archivo, en la red, en documentos, entre otros. Toma de imágenes de fotografías (reprofotografía).</p> <p>Presentación, comentario, selección y clasificación de las imágenes en categorías.</p> <p>Análisis de galerías de imágenes para consensuar el formato de la propia: título, presentación, categorías y denominación de éstas, subtítulos y pies de imágenes, créditos, tipografía, entre otros.</p> <p>Definición del formato de difusión de la galería: presentador electrónico, movie maker o red social (por ejemplo: Flickr, Pinterest, Instagram, Facebook, blog o redes sociales</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i></p> <p>Producción e interpretación de textos gráficos en situaciones comunicativas.</p> <p>Búsqueda, selección y análisis de imágenes.</p> <p>Discusión para llegar a acuerdos.</p> <p>Argumentación para expresar opiniones.</p> <p>Aportación de ideas al trabajo común.</p>	<p>infantiles).</p> <p>Elaboración de la galería.</p> <p>Presentación de la galería en el grupo para evaluación de la primera versión del trabajo y corrección.</p> <p>Publicación de la galería y difusión en la comunidad escolar y otros espacios.</p> <p>Invitación a la comunidad a enriquecer la galería con aportación de imágenes.</p>

Bloque 3

CAMPO:

Investigación y manejo de la información

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:

Construye conocimientos a través del empleo de herramientas digitales para obtener, evaluar, organizar y usar información.

Proyecto 3. Cuántas y cuántos somos

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto *Cuántas y cuántos somos*. Niñez de mi comunidad tiene el propósito de fomentar el sentido de identidad con el sector de población al que pertenece el estudiantado. A través de la búsqueda, análisis y procesamiento de información, se pretende que el alumnado advierta la dinámica de su grupo poblacional, reconozca las implicaciones de la sobrepoblación y emplee de manera pertinente medios y recursos tecnológicos para compartir con la comunidad en general, los hallazgos y las reflexiones elaboradas a lo largo del desarrollo del proyecto, en este caso, mediante infográficos.

PRODUCTO FINAL

Infográficos con información demográfica.

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Interpreta y difunde hechos demográficos de la población infantil de su comunidad empleando recursos electrónicos.</p> <p>Analiza, mediante el estudio de la dinámica demográfica, problemas de la población infantil de su comunidad.</p>	<p><i>CONTENIDOS</i></p> <p><i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i></p> <p>Hoja de cálculo: crear, abrir o editar libros y hojas. Escritura en hoja de cálculo. Identificar celda, columna y fila. Editar, insertar, ocultar y mover.</p> <p>Elaborar gráficos.</p> <p>Herramientas para diseño de infográficos: plantillas prediseñadas en línea o presentador electrónico.</p> <p><i>HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN</i></p> <p>Redes sociales: publicar y compartir información (infográfico).</p>	<p>Exposición y comentarios de escenas de fenómenos de sobrepoblación (distintos recursos: video, imágenes de publicaciones periódicas, reloj de población, entre otros).</p> <p>Revisión de infográficos con temática de explosión demográfica.</p> <p>Identificación de aspectos de la dinámica poblacional del Estado de México: la entidad más poblada del país, total de habitantes (población absoluta), población infantil.</p> <p>Planteamiento de problemas de la comunidad derivados de la</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i> Referencias electrónicas.</p> <p>Derechos de autor. Postura e iluminación adecuadas en el empleo de dispositivos digitales, salud ocular.</p> <p><i>SEGURIDAD E INTERNET</i> Acceso a sitios especializados de instituciones gubernamentales.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i></p> <p><i>IDENTIDAD ESTATAL</i> Dinámica de la población infantil de la escuela.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i> Producción e interpretación de textos gráficos.</p> <p>Diseño y aplicación de encuestas.</p> <p>Argumentación en situaciones comunicativas específicas.</p> <p>Características y función de los infográficos.</p>	<p>situación demográfica: distribución de la población, servicios, impacto ambiental, etc.</p> <p>Consulta de datos poblacionales de la comunidad: población total, mujeres en la comunidad, hombres, población infantil por género. Búsqueda en fuentes oficiales y sitios electrónicos: INEGI, CONAPO, IGECEM y páginas web de los municipios.</p> <p>Representación gráfica por género de la población infantil de la comunidad. Comentarios.</p> <p>Diseño y aplicación de encuesta destinada a conocer información estadística del estudiantado de la escuela (edad, grado que cursan, actividades recreativas de preferencia, cuántos trabajan, cuántos tienen internet en casa, cuántos tienen computadora, cuántos tienen tableta).</p> <p>Análisis y selección de la información encontrada.</p> <p>Graficación de resultados de la encuesta. Comentarios.</p> <p>Búsqueda de información referente a causas y consecuencias de la sobrepoblación y población escasa.</p> <p>Participación en foro de discusión presencial. “Impacto de la sobrepoblación en la población infantil”.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
		<p>Elaboración de conclusiones.</p> <p>Elaboración de varios infográficos. Definición de destinatarios, diseño y estructura, contenido (conclusiones del foro de discusión) y soporte de difusión.</p> <p>Revisión y corrección de los infográficos.</p> <p>Difusión de los infográficos producidos a través de distintos medios.</p>

CAMPO:

Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:

Desarrolla pensamiento crítico al planear y conducir investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones.

Proyecto 4. ¿Para mejorar? ¡Colaborar!

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

El empleo pertinente de TIC es un medio para colaborar en el desarrollo del pensamiento crítico del estudiantado y para solucionar problemas de la cotidianidad. Con el proyecto *¿Para mejorar? ¡Colaborar!* se propone al alumnado que participe de manera informada y organizada en la mejora de su comunidad, a través de la ejecución de un proyecto de intervención. La complejidad de la realidad ofrece material suficiente para emprender propuestas de solución al cuidado del ambiente (manejo de la basura, conservación de zonas verdes o contaminación); a problemas de salud (alimentos chatarra en la escuela, enfermedades invernales, embarazo adolescente) y problemas relacionados con los servicios de la comunidad (abastecimiento de agua, servicio de limpia, seguridad, entre otros).

PRODUCTO FINAL

Video para difundir propuestas de solución a problemas de su comunidad como parte de un proyecto de intervención.

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Elabora un video para difundir propuestas de solución a problemas de su comunidad.</p> <p>Opina de manera argumentada en torno a problemas inmediatos, a través de foros electrónicos de discusión.</p> <p>Participa en la mejora de su entorno próximo, de manera activa, crítica y responsable, a través de un proyecto de intervención.</p>	<p><i>CONTENIDOS</i></p> <p><i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i></p> <p>Procesador de textos: corrector ortográfico y gramatical. Seleccionar y modificar texto: copiar, cortar, pegar y mover textos. Formato: alinear texto, tabuladores. Autoedición. Ajustar márgenes. Consulta Menú de ayuda.</p> <p>Video digital: abrir, grabar y guardar archivos. Emplear dispositivos para generar y editar videos. Agregar música. Transferir archivos de un dispositivo a otro</p>	<p>Videograbación de hechos y fenómenos de la comunidad que resulten interesantes al estudiantado.</p> <p>Presentación y análisis de los hechos o fenómenos videograbados.</p> <p>Selección de videos en los que sean observados problemas de la comunidad. Exposición de argumentos.</p> <p>Identificación de los problemas compartidos por la población: formulación de preguntas.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p>(teléfono móvil, tableta, cámara digital, computadora de escritorio, entre otros). Alojar videos en sitios especializados.</p> <p><i>HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN</i></p> <p>Redes sociales: publicar y compartir archivos (documentos y audio).</p> <p>Foro de discusión en software libre, en mensajería instantánea, en blog de procesador de textos o en documento compartido.</p> <p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i></p> <p>Participación activa y responsable en foros: respeto a opiniones y turnos. Tipografía adecuada. Autenticación.</p> <p>Internet: cita textual y recursos extraídos.</p> <p>Créditos en producciones propias.</p> <p><i>SEGURIDAD E INTERNET</i></p> <p>Navegación segura: evitar abrir ventanas emergentes. Autenticación.</p> <p>Internet: búsqueda, descarga y almacenamiento de recursos, copiar y pegar URL, sitios institucionales, consulta en bibliotecas digitales. Recursos en diferentes formatos: documento, imagen, video, página web.</p>	<p>Discusión para seleccionar un problema de la comunidad de interés para el grupo. Definición de criterios para elegir el problema a tratar.</p> <p>Formulación de una pregunta que orientará las propuestas de solución (las respuestas pueden constituirse en posibles alternativas de solución).</p> <p>Búsqueda de información en distintas fuentes para encontrar soluciones al problema.</p> <p>Evaluación de la información. Diálogo en torno al origen del problema.</p> <p>Identificación de soluciones a problemas semejantes.</p> <p>Elaboración de posibles soluciones. Foro de discusión y análisis para encontrar soluciones al problema.</p> <p>Acuerdos para la resolución viable del problema.</p> <p>Diseño de proyecto de intervención con base en acuerdos tomados. Definición de destinatarios, acciones y fechas. Selección de herramientas digitales para la difusión.</p> <p>Implementación del proyecto: difusión de las propuestas de solución a través de un video.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p>Guardar páginas web en favoritos.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i> Identidad estatal Colaboración para la resolución de problemas que afectan a la comunidad.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i> Producción e interpretación de textos argumentativos, en distintas situaciones de comunicación.</p> <p>Selección y evaluación de información.</p>	<p>Ejecución de las acciones.</p> <p>Evaluación grupal de resultados.</p>

Bloque 5

CAMPO:

Ciudadanía digital

COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN:

Valora asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC.

Asume conductas legales y éticas al usar TIC.

Proyecto 5. Ante los problemas: ¡Actuemos!

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

El término ciudadanía digital ha cobrado relevancia dentro del ámbito de la comunicación a través de medios digitales; está vinculado a una serie de normas que favorecen la convivencia y la participación social en armonía. La propuesta que se hace en este bloque está enfocada a analizar problemas que se desprenden del empleo de TIC. Se pretende que el estudiantado produzca videojuegos como eje articulador de la reflexión y de la búsqueda de soluciones.

PRODUCTO FINAL

Sociodrama. Videojuegos.

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Reconoce problemas derivados del empleo de TIC para proponer alternativas de solución mediante la producción de videojuegos.</p> <p>Ejerce de manera responsable y crítica el uso de medios y recursos disponibles en TIC.</p> <p>Colabora en la producción de videojuegos para proponer de manera lúdica medidas de seguridad en el empleo de TIC.</p>	<p><i>CONTENIDOS</i> <i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN</i></p> <p>Procesador de textos. Autoedición. Seleccionar modos de vista. Empleo de plantillas para esquemas, mapas conceptuales, cuadros sinópticos.</p> <p>Videojuego: situaciones para decidir, repetición limitada de actividades, instalación de editor de videojuegos, creación de programa, manipulación de vista, cinceles para editar, creación de objetos dentro de un nivel, traducción de instrucciones, creación de un camino, asignación de un camino a un objeto, contadores globales, definición de puntajes y reglas,</p>	<p>Comentarios en torno a juegos tradicionales de la comunidad: identificación, descripción, reglas y en su caso narrativa. Representación de algunos juegos tradicionales.</p> <p>Discusión referente a la importancia de las reglas de los juegos y consecuencias de su incumplimiento.</p> <p>Videojuegos. Comentarios de experiencias (videojuegos conocidos: descripción, reglas, narrativa) y conflictos derivados del uso inapropiado (exposición frecuente).</p> <p>Planteamiento de problemas originados por el empleo inadecuado</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p>interfaz gráfica.</p> <p><i>HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN</i> Redes sociales, infantiles o educativas: publicar y compartir archivos.</p> <p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i> Áreas generales de comportamiento. Netiqueta, comunicación, educación, acceso, comercio, responsabilidad, derechos, ergonomía, riesgo.</p> <p><i>SEGURIDAD E INTERNET</i> Internet: usos, requisitos para conectarse, tipos de conexiones, ancho de banda.</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i> <i>IDENTIDAD ESTATAL</i> Problemas de la comunidad vinculados al empleo de TIC.</p> <p><i>FORMACIÓN VALORAL</i></p> <p>Fomento a la convivencia armónica al utilizar medios electrónicos mediante la práctica de valores éticos.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i> Producción de guiones para construir la narrativa de un videojuego acerca de medidas de seguridad en el empleo de recursos tecnológicos.</p>	<p>cuado de recursos tecnológicos: comportamiento inapropiado en la comunicación electrónica, irresponsabilidad en la participación en redes sociales, compras inseguras por Internet, desconocimiento de derechos y libertades en el mundo digital, problemas de salud inherentes a la utilización de dispositivos digitales, riesgos de seguridad en los medios electrónicos.</p> <p>Exposición y comentarios de casos concretos.</p> <p>Selección de problemas para ser representados mediante un sociodrama.</p> <p>Búsqueda de información relacionada con los problemas seleccionados.</p> <p>Reporte de resultados de la búsqueda.</p> <p>Análisis y selección de la información localizada.</p> <p>Procesamiento de la información: fichas de trabajo, cuadros sinópticos, esquemas o mapas conceptuales, entre otros.</p> <p>Presentación de la información (selección de medios y soportes).</p> <p>Elaboración del guión argumental del sociodrama: trama de la historia, tiempo de la representación (5 a 10 minutos), personajes, recursos multimedia.</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
		<p>Revisión y corrección del guión.</p> <p>Toma de acuerdos para la representación del sociodrama: asignación de personajes, elaboración de recursos multimedia.</p> <p>Ensayos y corrección de la representación.</p> <p>Presentación y videograbación del sociodrama ante la comunidad escolar. Comentarios del público acerca del tema.</p> <p>Evaluación del sociodrama.</p> <p>Difusión de la videograbación del sociodrama a través de distintos medios (redes sociales educativas, mensajería instantánea, correo electrónico, proyecciones en la comunidad).</p> <p>Recuperación de saberes para el diseño de videojuegos.</p> <p>Diseño de videojuegos. Diferentes etapas.</p> <p>Revisión y corrección de videojuegos.</p> <p>Toma de acuerdos para presentación de videojuegos (concurso).</p> <p>Evaluación de videojuegos.</p> <p>Difusión de videojuegos.</p>

CAMPO:

Funcionamiento y conceptos de las TIC

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:

Comprende conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC.

Proyecto 6. De dulce y de chile. Gastronomía mexiquense

PROPUESTA PARA LA PLANEACIÓN DEL PROYECTO

Platillos, bebidas, dulces y panes tradicionales han dado identidad a comunidades localizadas en territorio de la entidad. Con el proyecto *De dulce y de chile. Gastronomía mexiquense* se propone al estudiantado que incursione en la preservación o en la recuperación de parte del legado cultural de la comunidad que habita o de la que es originario. Mediante la elaboración de un recetario, el alumnado pone en práctica saberes para resolver problemas mediante el empleo de la tecnología: selecciona soportes textuales, selecciona recursos tecnológicos y reflexiona acerca de obstáculos que enfrenta en el empleo de dichos recursos y la manera de resolverlos.

PRODUCTO FINAL

Recetario en soporte digital (selección de recursos).

Consideraciones para la planeación del proyecto

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
<p>Analiza y resuelve problemas a partir de la transferencia de conocimientos de tecnología digital.</p> <p>Participa colaborativamente en proyectos mediados con tecnología para proponer soluciones.</p> <p>Emplea recursos tecnológicos de información y comunicación en la producción de contenidos propios.</p> <p>Colabora en la preservación o en la recuperación y difusión del patrimonio cultural de la comunidad, a través del empleo pertinente de tecnología.</p>	<p><i>CONTENIDOS</i></p> <p><i>PROGRAMAS DE APLICACIÓN (SELECCIÓN)</i></p> <p>Procesador de textos. Hoja de cálculo. Presentador electrónico. Plantillas de publicación. Grabadora de audio. Video digital. Imágenes.</p> <p><i>HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN (SELECCIÓN)</i></p> <p>Redes sociales. Webquest. Correo electrónico. Mensajería instantánea.</p>	<p>Presentación de un postre de la comunidad o de la región con la receta correspondiente.</p> <p>Planteamiento para la elaboración del recetario de la comunidad o de la región: dulces, postres, platillos, salsas, pan, bebidas, entre otros.</p> <p>Exploración de recetarios en soporte impreso y digital (documentos, imágenes, video, entre otros).</p> <p>Definición de criterios para la elaboración del recetario: destinatarios, soporte, organización de recetas, formato para las recetas (título, ingredientes, utensilios, procedimiento, valor</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	<p><i>CIUDADANÍA DIGITAL</i></p> <p>Intercambio de información pertinente en medios electrónicos.</p> <p>Aprendizaje colaborativo, participación responsable.</p> <p>Conducta adecuada en el empleo de dispositivos móviles.</p> <p><i>SEGURIDAD E INTERNET</i></p> <p>Exploración en diferentes navegadores.</p> <p>Protección de datos personales.</p> <p>Estrategias de búsqueda de información en la Internet (recomendaciones, boleanos).</p> <p><i>CONJUNTOS TEMÁTICOS</i> <i>IDENTIDAD ESTATAL</i></p> <p>Recuperación del legado gastronómico de la comunidad como parte integrante del patrimonio cultural e inmaterial de la humanidad.</p> <p><i>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</i></p> <p>Localización de información específica.</p> <p>Selección y evaluación de información.</p> <p>Elección de soportes para elaboración de textos.</p>	<p>nutrimental, tiempo de preparación y costo de ingredientes).</p> <p>Búsqueda de recetas en diferentes fuentes.</p> <p>Presentación de recetas para la selección.</p> <p>Elaboración del recetario: plan de texto, distribución de tareas. Selección de recursos tecnológicos a partir de la identificación de sus características, ventajas y desventajas.</p> <p>Elaboración de recetario en el soporte seleccionado por el estudiantado.</p> <p>Revisión del recetario para su corrección.</p> <p>Presentación del recetario a los destinatarios acordados.</p> <p>Invitación para incrementar el recetario con aportaciones de la comunidad.</p> <p>Distribución y/o entrega del recetario de la comunidad a los destinatarios y a las autoridades del lugar.</p> <p>Publicación del recetario. Selección del medio: redes sociales, páginas web municipales, correo electrónico, impreso.</p> <p>Intercambio de recetarios con estudiantes de escuelas de otras</p>

Aprendizajes esperados	Contenidos y conjuntos temáticos	Producciones y actividades sugeridas
	Argumentación para la toma de decisiones.	comunidades. Evaluación de las dificultades enfrentadas en el empleo de los recursos tecnológicos: identificación de problemas, soluciones planteadas, decisiones tomadas, resultados, aprendizajes derivados de problemas enfrentados.

REFERENCIAS

Referencias bibliográficas

Airasian, P. W. (2002). *La evaluación en el salón de clases*. México: Secretaría de Educación Pública.

Barberà, E. (2006). *La educación en la red. Actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje*. México: Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio de la Subsecretaría de Educación Básica-Paidós.

Bustillos, G. Vargas, L. (1999). *Técnicas participativas para la educación popular*. Tomo 2. Guadalajara: Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario, A. C.

Casarini R, M. (2013). *Teoría y diseño curricular*. México: Trillas.

Coll, C. (1992). *Psicología y currículum. Una aproximación psicopedagógica a la elaboración del currículum escolar*. Barcelona: Paidós.

Díaz Barriga, F. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw-Hill Interamericana.

Frade, L. (2012). *Competencias en el aula. Conceptos básicos, planeación y evaluación de acuerdo con los nuevos planes y programas de la SEP 2011*. México: Gobierno del Estado de México.

Hernández, F., Ventura, M. (1998). *La organización del currículum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio*. Barcelona: Ice. Institut de Cincies de l' Educació. Universitat de Barcelona-Editorial Graó.

Kalman, J., Guerrero, I. y Hernández, Ó. (2013). *El profe 2.0. La construcción de actividades de aprendizaje con tecnologías de la información, la comunicación y el diseño*. México: SM de ediciones-CINVESTAV.

Lomas, C., Osoro, A., Tusón, A. (1993), *Ciencias del lenguaje, competencia comunicativa y enseñanza de la lengua*. Barcelona: Paidós.

Majó M, F., Baqueró A, M. (2014). *8 ideas clave. Los proyectos interdisciplinarios*. Barcelona: Editorial Graó.

Parcerisa, A. (1996). *Materiales curriculares. Cómo elaborarlos, seleccionarlos y usarlos*. Barcelona: Editorial Graó.

- Peñalosa C, E. (2013). *Estrategias docentes con tecnologías. Guía práctica*. México: Pearson Educación.
- Pescetti, L. (2011). *Nuestro planeta, Natacha*. México: Alfaguara.
- Secretaría de Educación Pública (2011). *Plan de estudios 2011*. México.
- Secretaría de Educación Pública. (2012). *Manual para incorporar la perspectiva de género en la elaboración de libros de texto gratuitos y otros materiales educativos afines*. México.
- Secretaría de Educación Pública (2012). *Programas de estudio 2011. Guía para el maestro. Educación básica. Primaria. Primer grado*. México.
- Secretaría de Educación Pública (2012). *Programas de estudio 2011. Guía para el maestro. Educación básica. Primaria. Segundo grado*. México.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programas de estudio 2011. Guía para el maestro. Educación básica. Primaria. Tercer grado*. México.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programas de estudio 2011. Guía para el maestro. Educación básica. Primaria. Cuarto grado*. México.
- Secretaría de Educación Pública (2012). *Programas de estudio 2011. Guía para el maestro. Educación básica. Primaria. Sexto grado*. México.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Acuerdo número 592 por el que se establece la articulación de la educación básica*. México.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Lineamientos para el diseño de los programas de estudio correspondientes a la Asignatura Estatal de secundaria*. México.
- Rozenhauz, J., Steinberg, S. (2002). *Llegaron para quedarse. Propuestas de inserción de las nuevas tecnologías en las aulas*. Buenos Aires: Miño y Dávila- Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio de la Subsecretaría de Educación Básica.
- Short, K. G., Schroeder, J., Laird, J., Kauffman, G., Ferguson, M. J., Crawford, K M. (1999). *El aprendizaje a través de la indagación. Docente y alumnos diseñan juntos el currículo*. Barcelona: Gedisa.
- Vargas, L., Bustillos, G. (2003). *Técnicas participativas para la educación popular*. Madrid: Editorial popular.

Wingate, P. (2005). *101 Cosas que hacer con tu ordenador*. México: Urborne. Océano-Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio de la Subsecretaría de Educación Básica.

Wingate, P., Chisholm, J. (2005). *Ordenadores para principiantes*. México: Urborne. Océano. Secretaría de Educación Pública-Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio de la Subsecretaría de Educación Básica.

Zabala, A. y Arnau, L. (2010). *11 ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias*. México: Colofón-Graó.

Zabala V, A. (2003). *Enfoque globalizador y pensamiento complejo: una respuesta para la comprensión e intervención en la realidad*. Barcelona: Editorial Graó.

Referencias electrónicas

Asertum. Centro de Asesoría Educativa. *Planeación y redacción de competencias*. (s.f). Recuperado el 18 de abril de 2016, de s598b181e32461191.jimcontent.com/.../name/manualM2.Redacc.Competencias.pdf

Elder, L., Paul, R. *El arte de formular preguntas esenciales*. (s.f). Recuperado el 28 de abril de 2016, de <https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-AskingQuestions.pdf>

Estándares Nacionales (EEUU) de Tecnologías de Información y Comunicación (Tic) para Estudiantes (2007) (Nets•S) por su siglas en Inglés (2008). Recuperado el 15 de abril de 2016, de <http://www.eduteka.org/pdfdir/EstandaresNETSEstudiantes2007.pdf>

Lucero, M. M. (s.f). *Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo*. Recuperado el 27 de abril de 2016, de Revista Iberoamericana de Educación de rieoei.org/de-loslectores/528Lucero.PDF

Sebastiani E., Y.F. (2004). *Promoviendo el pensamiento crítico y creativo en la escuela*. Recuperado el 26 de abril de 2016, de Revista de Educación, Cultura y Sociedad de http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/umbral/v04_n07/A13.pdf

Universidad Nacional Autónoma de México, Coordinación de Tecnologías para la Educación. (s.f). *Matriz de habilidades digitales*. Recuperado el 19 de abril de 2016, de <http://www.educatic.unam.mx/publicaciones/matriz-de-habilidades/matriz-habilidades-digitales-2014.pdf>

CRÉDITOS

Dr. Eruviel Ávila Villegas
Gobernador del Estado de México

Lic. Ana Lilia Herrera Anzaldo
Secretaria de Educación de Gobierno del Estado de México

Pedro Rojas Chavarría
Jefe de la Unidad de Apoyo a la Educación Básica y Normal

Ing. Iván Flores Benítez
Jefe de la Unidad de Desarrollo Administrativo e Informática de la Subsecretaría de Planeación y Administración

Profr. José Reynaldo González Matías
Responsable del Área Académica del Programa de Inclusión Digital

Profr. Elpidio Pacheco Ojeda
Jefe del Departamento de Computación Electrónica en Educación Elemental de los Servicios Educativos Integrados al Estado de México

Programa uno

Primer bloque: Carmen Cruz Ruiz, Fredi Lozada Córdoba y Carolina Rodríguez Reyes. Segundo bloque: José Javier Camacho Morán. Tercer y cuarto bloques: Elpidio Pacheco Ojeda, Verónica Consuelo Cancino Ramírez, Gustavo Millán Miranda, José Antonio Rivera Moreno, María Covadonga Sánchez Pérez, Arturo Calderón Rosas, Daniel Salinas Fuerte, Karla Erika Vivero Garay y Catalina Martínez Miranda. Quinto y sexto bloques: Yolanda Luna García y Vicente Ortega Fabela.

Programa dos

Elpidio Pacheco Ojeda, Verónica Consuelo Cancino Ramírez, Gustavo Millán Miranda, José Antonio Rivera Moreno, María Covadonga Sánchez Pérez, Arturo Calderón Rosas, Daniel Salinas Fuerte, Karla Erika Vivero Garay y Catalina Martínez Miranda.

Programa tres

Yolanda Luna García y Vicente Ortega Fabela

Corrección de estilo

Lilia Lara Labra

Diseño gráfico

Dalila San Juan Salas

Revisión

Mtra. Elba Edith Velazco Miranda