

# Curso de Selección

## ASPIRANTES

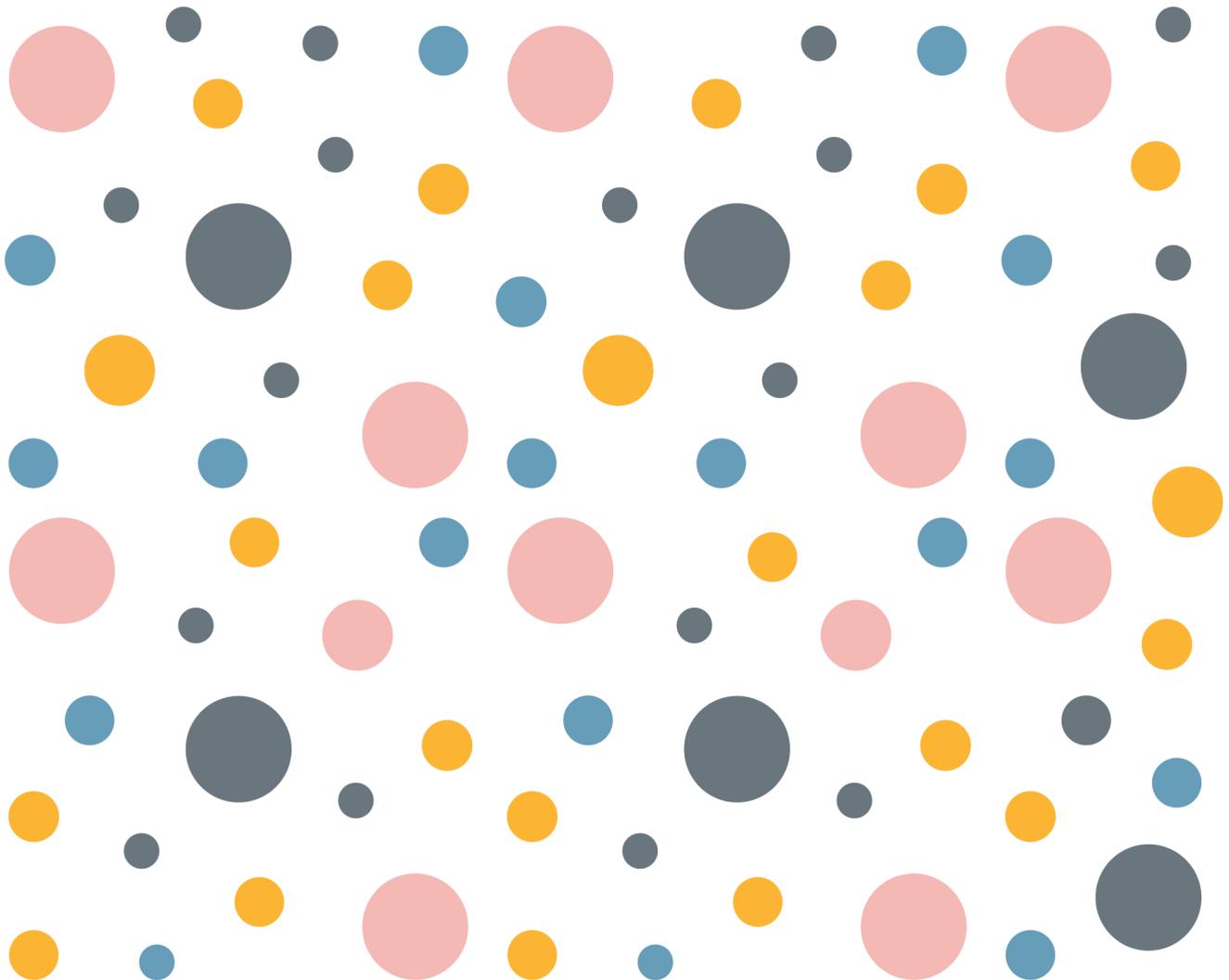
### LIBRO PARA EL ASESOR

#### AUTORES:

MELISA AURORA BRIONES BAUTISTA

OSCAR EDUARDO VARGAS ALCÁZAR

SARA VÁZQUEZ OCHOA



## **DIRECTORIO**

Itzcóatl Tonatiuh Bravo Padilla

**Rectoría General**

Miguel Ángel Navarro Navarro

**Vicerrectoría Ejecutiva**

José Alfredo Peña Ramos

**Secretaría General**

Sistema de Educación Media Superior

Javier Espinoza de los Monteros Cárdenas

**Dirección General del Sistema de Educación Media Superior**

Ernesto Herrera Cárdenas

**Secretaría Académica del Sistema de Educación Media Superior**

Adriana Lorena Fierros Lara

**Secretaría Administrativa del Sistema de Educación Media Superior**

Francia Carmen Martínez Favela

**Dirección de Educación Continua, Abierta y a Distancia**

Segunda edición, 2018

**Autores**

© 2018, Melisa Aurora Briones Bautista

© 2018, Oscar Eduardo Vargas Alcázar

© 2018, Sara Vázquez Ochoa

**Coordinador de la Obra**

Francia Carmen Martínez Favela

D.R. © 2018, Universidad de Guadalajara

Sistema de Educación Media Superior

Liceo 496. Colonia Centro

44100 Guadalajara, Jalisco

Febrero 2018

## Índice

Bienvenida al asesor	5
Introducción	6
Aprendizaje Esperado	6
Rasgos del perfil de ingreso	7
Evaluación	7
Evaluación global	8
Organizador gráfico	9
<b>Nivel 1. Leer para aprender</b>	<b>10</b>
Reto 1. ¿Qué es el BGAI?	11
Cuestionario de Autoevaluación	13
Reto 2. ¿Realmente sabemos leer instrucciones?	14
Lectura. Desafío 1. ¿Sabemos leer instrucciones?	16
Reto 3. Automatrícula	20
Reto 4. Navegando en mi curso	21
Reto 5. Estrategias de lectura	23
Lectura. Estrategias de lectura	25
Reto 6. Ideas principales	28
Lectura. Historia de los videojuegos	30
Reto 7. La comprensión lectora en pruebas estandarizadas	36
Reto 8. Editando mi perfil	37
<b>Nivel 2 . Colaborar en los proyectos</b>	<b>39</b>
Reto 9. Reviso las retroalimentaciones de mi asesor	40
Reto 10. Trabajo colaborativo	41
Lectura. ¿Qué es el trabajo colaborativo?	42
Reto 11. Organizándonos en equipo	45
Lectura. ¿Qué es ciudadanía digital?	49
Reto 12. Desmenuzando un problema	52
Reto 13. Confiabilidad de fuentes en línea	56
Reto 14. Consulta de fuentes impresas	59

Reto 15. Organización de la información	61
Lectura. Estrategias para organizar la información	64
Formato. Coevaluación	69
<b>Nivel 3 . Presentar y compartir</b>	<b>71</b>
Reto 16. Preparando mi exposición	72
Lectura. Cómo preparar una exposición	73
Reto 17. El rol del estudiante y el del asesor en el BGAJ.	75
Lectura. ¿Y qué hacemos? Roles del estudiante y del asesor	77
Formato. Distinguiendo los roles del estudiante y del asesor/profesor	79
Reto 18. Analogías	80
Lectura. Analogías	82
Ejercicios. Identificando Analogías	84
Reto 19. Expongamos ante el grupo	88
Formato. Autoevaluación	91
<b>Reto 20. Examen Final</b>	<b>93</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>95</b>

## Bienvenida al asesor

Éste es el nuevo Curso de selección para aspirantes al BGAI. En él, encontrará retos que ayudarán a identificar a aquellos aspirantes que cuenten con las habilidades indispensables para cumplir con las exigencias del programa, evitando así el abandono escolar. Es por ello que se consideró un perfil de ingreso, el cual se compone de los siguientes rasgos:

1. Habilidades y actitudes para el aprendizaje autogestivo, autorregulación y autoevaluación.
2. Apertura para el trabajo colaborativo.
3. Habilidades en el uso de herramientas informáticas básicas, procesador de textos y navegación en internet.
4. Aprendizajes esperados básicos en la comprensión de textos y pensamiento lógico-matemático.
5. Iniciativa en la búsqueda de información y de soluciones.
6. Habilidades comunicativas.

Cada uno de los diversos retos de aprendizaje evalúa el nivel de dominio que los aspirantes poseen de uno o varios rasgos. Su labor como asesor consistirá en guiar y acompañar a las personas que pretenden incorporarse al Bachillerato General por Áreas Interdisciplinarias (BGAI). Para ello, es necesario que se brinde una evaluación y retroalimentación oportuna y pertinente por medio de la plataforma a fin de dejar evidencia de su labor al igual que en las sesiones presenciales.

## Introducción

El curso de Selección para aspirantes busca identificar a aquellas personas con habilidades suficientes para cursar el Bachillerato General por Áreas Interdisciplinarias (BGAI). Lo anterior no implica que deban ser expertos en el uso de las tecnologías o que conozcan de antemano en qué consiste la modalidad mixta, sino que se pretende ubicar a aquéllos que demuestran la disposición y el uso adecuado de herramientas para aprender en nuestro bachillerato.

Este curso se estructura en tres niveles y tiene una duración de cuatro semanas, distribuyéndose de la siguiente manera: cada nivel se abordará durante una semana, tanto de forma presencial como virtual (con excepción del reto 16 –perteneciente al nivel 3– que se realizará de forma virtual durante la segunda semana). En la cuarta y última semana, el aspirante contestará un examen de Español, Habilidades cognitivas, Matemáticas e Inglés. Tanto los retos como la prueba cuentan con un valor para determinar si la persona es apta o no para cursar el BGAI.

El nivel 1, Leer para aprender, permite al estudiante desarrollar estrategias de lectura. En el nivel 2, Colaborar en los proyectos, los alumnos trabajarán en equipo mientras aprenden a buscar información en fuentes impresas y electrónicas y a estructurar los datos consultados a través de organizadores gráficos. Finalmente, el nivel 3, Presentar y compartir, resultará de utilidad a los estudiantes en la planeación e implementación de presentaciones escritas y orales.

El presente libro concluye con un anexo en el cual se explican los pormenores del examen en línea que se llevará a cabo durante la última semana, señalando las secciones que lo componen y los contenidos que evalúa cada sección.

Te invitamos a descubrir qué es el BGAI y cómo se trabaja en él.

¡Comencemos!

## Aprendizaje Esperado

Implementar herramientas a partir del uso de habilidades cognitivas y técnicas de estudio para cursar de manera satisfactoria el Bachillerato General por Áreas Interdisciplinarias.

## Rasgos del perfil de ingreso

-  1. Habilidades y actitudes para el aprendizaje autogestivo, autorregulación y autoevaluación.
-  2. Apertura para el trabajo colaborativo.
-  3. Habilidades en el uso de herramientas informáticas básicas, procesador de textos y navegación en internet.
-  4. Aprendizajes esperados básicos en la comprensión de textos y pensamiento lógico-matemático.
-  5. Iniciativa en la búsqueda de información y de soluciones.
-  6. Habilidades comunicativas.

## Evaluación

Una de las participaciones más importantes que tienes en el proceso de enseñanza-aprendizaje es el momento de evaluación. En este curso, el proceso de evaluación comprende los siguientes aspectos:

- Retos
- Trabajo colaborativo
- Autoevaluación.
- Coevaluación.
- Heteroevaluación (Examen en línea).

En el trabajo colaborativo se tomarán en cuenta las interacciones que ayudan a enriquecer el estudio en el aula, tanto virtual como física. Para cuestiones de evaluación, existen dos retos que evidencian el adecuado trabajo en equipo: el establecimiento de normas de convivencia y la participación en foro.

### GLOSARIO

**Autoevaluación:** es la que realiza el alumno acerca de su propio desempeño. Hace una valoración y reflexión acerca de su actuación en el proceso de aprendizaje.

**Coevaluación:** se basa en la valoración y retroalimentación que realizan otros miembros del grupo de alumnos.

**Heteroevaluación:** es la valoración que el docente o agentes externos realizan de los desempeños de los alumnos, aportando elementos para la retroalimentación del proceso.

Durante la autoevaluación y coevaluación, harás entrega de los formatos correspondientes. Esto te permitirá conocer cuál es la perspectiva que tienes sobre tu aprendizaje, a fin de desarrollar la metacognición.

Para ser dictaminado como estudiante del BGAI se requiere acreditar tanto los retos que se llevarán a cabo durante las tres primeras semanas como el examen final (Reto 20).

La evaluación global del curso considera los siguientes criterios:

## Evaluación global

Retos	Valor final de los retos	Estatus
1-4, 8-10	Sin valor, pero indispensable para acreditar	Acreditado
5-7, 11-19	50%	Acreditado
20	50%	Acreditado

### Retos que deberás acreditar:

**Reto 5**

Estrategias de lectura

**Reto 6**

Ideas principales

**Reto 7**

La comprensión lectora en pruebas estandarizadas

**Reto 11**

Organizándonos en equipo

**Reto 12**

Desmenuzando un problema

**Reto 13**

Confiabilidad de fuentes en línea

**Reto 14**

Consulta de fuentes impresas

**Reto 15**

Organización de la información

**Reto 16**

Preparando mi exposición

**Reto 17**

El rol del estudiante y del asesor en el BGAI

**Reto 18**

Analogías

**Reto 19**

Expongamos ante el grupo

**Reto 20**

Examen final

## Organizador gráfico



## Nivel 1

### Leer para aprender

Ahora que has decidido incorporarte al bachillerato es probable que tengas muchas preguntas acerca del programa al cual aspiras a ser parte: ¿Qué es el Bachillerato General por Áreas Interdisciplinarias (BGAI)? ¿Cuánto dura? ¿Cómo se cursa? ¿Qué tanto vas a aprender? ¿Te servirá de algo lo aprendido durante tu paso por el BGAI o lo único que importa es el certificado?

Este nivel está diseñado para resolver esas y otras dudas a la vez que desarrollas estrategias en uno de los aspectos más importantes de tu proceso de aprendizaje: la lectocomprensión. Tal vez te preguntes por qué destacamos la relevancia de esta actividad. La respuesta es muy sencilla: a lo largo del bachillerato –y de la vida– vas a leer muchos y variados tipos de textos y una de las primeras habilidades que deberás fortalecer es la referente a la comprensión lectora.

Resulta importante destacar que, cuando nos referimos a textos, no pensamos exclusivamente en escritos conformados únicamente por palabras: las imágenes también son textos, así como los videos y todo aquello que busque transmitir un mensaje. Si bien es cierto que durante el nivel trabajarás principalmente con escritos, también tendrás contacto con videos, infografías y tutoriales.

¿Estás listo para iniciar esta etapa? Adelante...

#### Aprendizaje esperado

Aplica estrategias de lectura de forma pertinente en diversos tipos de texto para un adecuado procesamiento de la información.

#### Contenidos temáticos

1. Estrategias de lectocomprensión
2. Ideas principales y secundarias

## Reto 1. ¿Qué es el BGAI?



### Propósito

Identifica los conceptos clave del BGAI.

### Modalidad

Presencial e individual

### Instrucciones

1. Observa el video “Conociendo el BGAI”.
2. Responde el cuestionario de autoevaluación que será proyectado por tu asesor.
3. En plenaria, comparte tus respuestas con el grupo.
4. Espera la retroalimentación de conceptos clave por parte del asesor.
5. Construye un glosario con los conceptos que se aprendieron durante la sesión.

**Nota:** este reto es útil como inducción al bachillerato a pesar de no ser acreditable, pues será indispensable para adquirir las destrezas que posteriormente necesitarás.

### Producto de aprendizaje

Cuestionario de autoevaluación resuelto.

### Recursos

- Video “Conociendo el BGAI”.
- Cuestionario de autoevaluación.

## Recomendaciones para el asesor

1. Se sugiere corroborar que los estudiantes contesten la autoevaluación de acuerdo a la información presentada en el video, ya que este cuestionario servirá como guía para su participación en plenaria.
2. Se recomienda utilizar las preguntas del cuestionario como guía para la plenaria, con el objetivo de abordar la información esencial del BGAI y fomentar una participación activa. Resulta importante mencionar a los estudiantes que corrijan sus respuestas de acuerdo a las preguntas revisadas y comentadas.
3. Se sugiere revisar previamente la lectura “Introducción al BGAI” que se encuentra en la *Guía del curso de inducción para asesores*. De esta forma, contará con dos fuentes que le permitirán resolver dudas y retroalimentar de forma pertinente a los estudiantes.

## Cuestionario de Autoevaluación

### Reto 1: ¿Qué es el BGAI?

**Instrucciones:** Contesta las preguntas que se presentan a continuación.

1. Escribe el significado de las siglas: BGAI

**B** \_\_\_\_\_

**G** \_\_\_\_\_

**A** \_\_\_\_\_

**I** \_\_\_\_\_

2. Escribe la palabra que hace falta en los espacios del siguiente párrafo:

La metodología de aprendizaje del BGAI es \_\_\_\_\_, por ello es que su programa académico se caracteriza por tener horarios \_\_\_\_\_ y una duración de \_\_\_\_\_ meses. Durante la trayectoria se cursan \_\_\_\_\_ Unidades de Aprendizaje o materias, las cuales se dividen en \_\_\_\_\_ áreas interdisciplinarias. Debido a ello, se requiere una participación activa del estudiante, es decir, que esté acompañado de un \_\_\_\_\_.

**Subraya la respuesta correcta:**

3. Es la principal herramienta de aprendizaje en el BGAI:  
a) El asesor    b) La plataforma    c) El aula    d) Actitud
4. El asesor, a través de \_\_\_\_\_ entregados a lo largo del curso, evaluará al estudiante, siguiendo algunos criterios de evaluación.  
a) Productos de aprendizaje    b) Exámenes    c) Certificados  
d) Créditos
5. Se requiere que el estudiante participe de forma:  
a) Virtual    b) Participativa    c) Presencial y virtual  
d) Presencial

## Reto 2. ¿Realmente sabemos leer instrucciones?



### Propósito

Reconoce la importancia de atender y seleccionar información relevante.



### Modalidad

Presencial e individual

### Instrucciones

1. Lee el texto “¿Sabemos leer instrucciones?” que tu asesor te entregará.
2. Haz lo que el texto te pide.
3. Una vez que hayas terminado de realizar las actividades que te solicita el texto, entrega el documento al asesor.
4. En plenaria, comparte tus respuestas con el grupo.
5. Espera la retroalimentación de puntos clave por parte del asesor.

**Nota:** este reto resulta útil como inducción al bachillerato; aunque no sea acreditable, es necesario realizarlo para adquirir las destrezas que posteriormente necesitarás.

### Producto de aprendizaje

Texto “¿Sabemos leer instrucciones?” resuelto.

### Recurso

Lectura “¿Sabemos leer instrucciones?”.

## Recomendaciones para el asesor

1. Se requiere llevar impresa para cada alumno la Lectura “¿Sabemos leer indicaciones?”.
2. La siguiente información servirá como guía para brindar retroalimentación al estudiante una vez concluido el ejercicio.

*El realizar una actividad en clase, responder un examen, entre otras tareas de aprendizaje desempeñadas de forma correcta, demuestra en el alumno habilidades de atención, lo que le permite seleccionar datos relevantes así como llevar a cabo tareas evitando la distracción. Lo anterior evidencia también habilidades de automonitoreo y autorregulación, las cuales son necesarias en su tránsito por el bachillerato. Este ejercicio invita al alumno a identificar sus dificultades en la comprensión de instrucciones y a tomar conciencia de la existencia de distractores que obstaculicen su buen desempeño (un ejemplo de ello, puede ser el deseo de avanzar de inmediato sin revisar). Al identificar estos factores será capaz de utilizar nuevas estrategias que le permitan llevar a cabo una tarea de manera eficaz.*

3. La importancia del ejercicio radica en aportar elementos que permitan al alumno monitorear la comprensión de instrucciones.
4. La plenaria resulta de gran relevancia pues permite identificar similitudes en las fallas y así aportar estrategias que ayuden a los alumnos en la realización de tareas de manera adecuada.
5. La evaluación está orientada a la búsqueda de estrategias que puedan beneficiar su tránsito por el bachillerato. Aborde esto en plenaria.



## Lectura

### Desafío 1. ¿Sabemos leer instrucciones?

#### Datos generales.

Escuela preparatoria: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_

- I. Antes de responder, lee todas las instrucciones que aparecen en este desafío.

#### Cuestionario

1. ¿Cuáles son las consecuencias de no comprender las lecturas? Justifica tu respuesta.
2. ¿Cómo podemos iniciar a los más pequeños en el gusto por la lectura?
3. ¿Cuál es la importancia de la lectura en el bachillerato?
4. Si no comprendo lo que leo, ¿podría llamarlo analfabetismo? ¿Por qué?

5. ¿Alrededor de cuántas palabras utilizan los estudiantes de bachillerato en su lenguaje?
6. ¿Hay una diferencia en el poco interés para la lectura entre los adultos, jóvenes y niños?

### ***Pobre vocabulario en adolescentes: UNAM***

Nuestro país padece no sólo un déficit de lectura, sino una carencia acen- tuada en el nivel de comprensión.

El bajo índice de estas habilidades se presenta por igual en niños, jóvenes y adultos, señaló Aurelia Vargas Valencia, directora del Instituto de Investi- gaciones Filológicas (IIFL) de la UNAM.

*“Según cifras de la SEP, se habla de seis millones de analfabetas, pero creo que el número se incrementa si consideramos que hay una cantidad mayor de fun- cionales; me refiero a aquellas personas que, aunque saben leer, no compren- den adecuadamente los contenidos”,* precisó.

La también docente de la Facultad de Derecho (FD), atribuyó **la responsa- bilidad de esta problemática a las técnicas de enseñanza de la lengua.** *“Los métodos actuales nos conducen a una forma mecánica de aprendizaje y conocimiento de la lengua española, porque pretendemos que el estudiante lea rápido y de manera irreflexiva”.*

### ***Al pie de la letra***

Para la investigadora y docente en letras clásicas, es importante no impo- ner la lectura a los niños. *“Hay que comenzar por leerles en voz alta y acom- pañarlos con afecto en el proceso de adquirir el gusto por ella. La enseñanza clásica siempre ha sido predicar con el ejemplo”,* dijo.

Asimismo, propuso que **la lectura inicie con lo ejemplar,** lo clásico, el ca- non de los autores reconocidos universalmente.

*“Me permito mencionar autores en los que han mostrado interés: comenzar por Homero y Virgilio, o los escritores de tragedia como Esquilo, Sófocles y Eurípides, o de comedia como Aristófanes. Lo mismo pasa con autores de poesía amorosa como Ovidio, o de epigramas como Marcial, de fábulas como Esopo y Fedro”, enumeró.*

*“En Europa, aunque también de forma disminuida, aún prevalece el cultivo de las humanidades clásicas, fundamento de las actuales, pero aquí la perdimos a lo largo del siglo XX. Así es que no es leer por leer, sino lo que se debe. No es sólo lo cuantitativo y lo mecánico, sino lo cualitativo”, expresó.*

### ***Sin lectura no hay vocabulario***

**Una de las consecuencias manifiestas es la pobre inclusión de palabras en el vocabulario de los jóvenes.** La académica lamentó la siguiente cifra al contrastarla con las más de 80 mil palabras del idioma español.

*“Aunque es difícil hacer un cálculo preciso sobre la cantidad de un estudiante de nivel medio, contamos con datos que fluctúan entre 300 y mil 500 palabras, aunque hay que distinguir entre el número de voces que se emplean y el conocimiento pasivo de las mismas. En el caso de hablantes cultos, por ejemplo, los trabajos tradicionales de léxico señalan que suelen emplear alrededor de cinco mil vocablos, aunque su conocimiento pasivo. ”*

**Recuperado de:** <http://noticias.universia.net.mx/en-portada/noticia/2011/11/11/887878/pobre-vocabulario-adolescentes-unam.html>

II. Subraya las ideas más importantes del texto.

III. Responde las preguntas con la información que se te presentó anteriormente.



## Reto 3. Automatrícula



### Propósito

Matricularse al curso de selección.

### Modalidad

Presencial e individual.

### Instrucciones

1. Ingresa a la página de <http://campusvirtual.sems.udg.mx/>, este link te llevará al sitio principal del BGAI.
2. Coloca el cursor sobre el botón **Alumnos**; aparecerá un menú desplegable. Elige la opción **Aspirantes** y haz clic en **Automatrícula**.
3. Se te solicitará que ingreses una clave, la cual te proporcionará tu asesor. Una vez que la escribas correctamente, darás clic en el botón **Enviar**.
4. Arrojará un formulario, el cual tendrás que llenar con tus datos.
5. Una vez que hagas clic en **Enviar registro**, el sistema realiza tu matrícula al curso de selección, generándote un código y Nip. Recuerda no olvidar tu NIP ni tampoco compartirlo con nadie, ya que éste es indispensable para ingresar al curso.

**Nota:** este reto resulta útil como inducción al bachillerato; aunque no sea acreditable, es necesario realizarlo para adquirir las destrezas que posteriormente necesitarás.

### Producto de aprendizaje

Automatización al Curso de selección para estudiantes.

### Recomendaciones para el asesor

1. A fin de optimizar la comprensión y el tiempo en el proceso de automatización, se sugieren dos opciones: proyectar los pasos a seguir o llevarlos impresos para cada estudiante.
2. Tome en cuenta que algunos estudiantes podrán automatizarse de forma inmediata, mientras que otros invertirán mayor tiempo para hacerlo; incluso existe la posibilidad de que estos últimos requieran de su apoyo para poder concluir el procedimiento.

## Reto 4. Navegando en mi curso



### Propósito

Identifica los elementos que conforma un curso en plataforma Moodle.

### Modalidad

Presencial e individual.

### Instrucciones

1. Ingresa a <http://campusvirtual.sems.udg.mx/>
2. Haz clic en "Iniciar sesión" (se encuentra en la parte superior derecha de la página principal). Se te solicitará Usuario (Código) y Nip, estos datos los obtuviste al automatricularte.
3. Una vez que inicies sesión, el sistema reconocerá tus datos, así que encontrarás tu nombre y apellidos escritos en la parte superior derecha de la página. Confirma que el nombre sea el tuyo y que esté escrito correctamente. El sistema no admite acentos, así que no hay problema si no aparecen\*.
4. Haz clic en la pestaña "Mis cursos". Aparecerá el "Curso de Selección para aspirantes" que es en el cual estás inscrito. Haz clic en él para acceder a Moodle.
5. Una vez que iniciaste sesión y tienes acceso al curso de selección, explora la plataforma identificando las herramientas que la componen, así como la localización, íconos, leyendas, rutas y funciones de cada una de ellas.
6. Realiza una lista de los elementos de Moodle cuya función desconoces.
7. En plenaria, junto con tu asesor y compañeros, comparte tu experiencia en la navegación y, apoyándote de la lista que realizaste, expresa tus dudas.
8. Toma nota de los elementos que desconoces y escribe su definición y función.

\*Si detectas algún error en tus datos, no te preocupes: más adelante aprenderás a editar el perfil.

### Producto de aprendizaje

Lista de herramientas de plataforma.

## Recomendaciones para el asesor

1. Resulta conveniente fijar un tiempo límite para navegar en plataforma, a fin de que los estudiantes completen su listado de herramientas con su definición/ función y así realizar la plenaria correspondiente.
2. Es importante señalar que este reto representará el primer contacto de los estudiantes con la plataforma, por lo que se recomienda al asesor hacer uso del proyector durante la plenaria para señalar de forma más clara cada una de las herramientas.
3. Es necesario recalcar que el tutorial no cuenta con imágenes porque se espera que tenga una lectura de comprensión más compleja para poder llevar a cabo la tarea.

## Reto 5. Estrategias de lectura



### Propósito

Clasifica las distintas estrategias de lectura.

### Modalidad

Presencial e individual.

### Instrucciones

1. Ingresa a plataforma y revisa el tutorial “Cómo consultar recursos”.
2. Haz clic en la pestaña Nivel 1 y consulta el texto “Estrategias de lectura” que viene en el apartado de Recursos del Nivel 1.
3. Basándote en el texto consultado, realiza un cuadro como el que se te presenta a continuación:

	Estrategia 1	Estrategia 2	Estrategia 3	Estrategia 4
Definición				
Características				

4. En plenaria, comparte tu cuadro con el resto del grupo y atiende las retroalimentaciones de tu asesor y tus compañeros.
5. Haz las modificaciones que creas convenientes en tu cuadro.
6. Consulta el tutorial “Cómo enviar actividades” y haz la entrega correspondiente en plataforma.

### Producto de aprendizaje

Cuadro de clasificación.

### Recursos

- Tutorial “Cómo consultar recursos”.
- Lectura “Estrategias de lectura”.
- Tutorial “Cómo enviar actividades”.

## Criterios de evaluación

- El estudiante define con sus propias palabras las cuatro estrategias de lectura mencionadas en el recurso.
- Cada definición es clara y precisa.
- Se mencionan las características principales de cada una de las cuatro estrategias de lectura mencionadas en el recurso.
- Comete un máximo de cinco errores gramaticales o faltas de ortografía.

## Recomendaciones para el asesor

1. La realización de la plenaria resulta fundamental para que los estudiantes compartan sus hallazgos y corrijan errores por lo tanto, es necesario recalcar qué tipo de estrategia debe usar de acuerdo a la complejidad de las lecturas que se le presenten.

## Lectura

### Estrategias de lectura

Contrario a lo que se piensa, los seres humanos leemos la mayor parte del tiempo: lo hacemos al ver los letreros en la calle, las publicaciones en redes sociales, los subtítulos de las películas, los resultados que arrojan los buscadores (Google, Yahoo, Bing), etc.

Claro que las situaciones antes mencionadas forman parte de nuestra cotidianeidad y no nos representan un gran esfuerzo. Sabemos lo que quiere decir “Se renta departamento” o “Me siento triste” y no requerimos de consultar un diccionario ni de releer el texto para saber lo que significa. Por lo contrario, hay otro tipo de escritos (los escolares, los literarios, los artículos especializados) que requieren de cierto esfuerzo para que logremos su correcta interpretación.

Para este tipo de textos, se recomienda utilizar estrategias de lectura. ¿Y qué son éstas? Son actividades que los lectores llevamos a cabo para poder comprender mejor un texto. Según la dificultad del escrito a leer, es el grado de complejidad de la estrategia a emplear.

Existe una gran diversidad de estrategias de lectura, sin embargo, en este texto nos enfocaremos en cuatro, las cuales son básicas y que se constituyen como la base necesaria para desarrollar otras estrategias de lectura de mayor complejidad.

### *Muestreo*

Consiste en tomar partes de la información (palabras, imágenes o ideas) que funcionan para lograr la comprensión de las demás partes. Se encuentra relacionada con la predicción e inferencia sin limitarse a una o a la otra.

Un ejemplo de muestreo lo encontramos en la revisión de títulos y subtítulos de un libro. El identificar cada uno de los componentes del texto a leer nos permite identificar con mayor rapidez la información importante. Digamos que necesitas buscar datos acerca de artistas del Renacimiento; llegas a la biblioteca escolar y te encuentras con una gran cantidad de volúmenes de historia del arte. No vas a leer todos, sino que recurrirás al índice (el cual se encuentra al final o al principio del libro) para localizar la información que requieres.

Ahora bien, el muestreo no es exclusivo de libros completos, pues podemos usarlo en la lectura de textos breves (sin índice), tales como artículos, notas periodísticas, etc. Para ello, solo debemos fijarnos en el título del escrito, en las imágenes o gráficos (si los tiene) o en palabras específicas. Estos elementos sirven igual que un índice.

### ***Predicción***

Consiste en suponer lo que ocurrirá después, es anticiparnos a los hechos que describe el texto con base en nuestros conocimientos previos y el uso de la lógica.

¿Alguna vez, al ver una película supiste lo que iba a pasar antes de que se mostrara en pantalla? Lo más seguro es que sí. Todo está escrito y hay ciertos temas, situaciones y personajes que se han repetido a lo largo de la Historia tanto en la literatura como en el teatro, el cine y la televisión.

Las historias de ficción nos permiten deducir el final, pues los mundos que construyen –a diferencia de la realidad– siguen una lógica y frecuentemente aparecen pistas a lo largo del escrito que nos invitan a adivinar lo que pasará. Este tipo de situaciones se multiplican e cuando hablamos de historias de corte policiaco en las cuales el objetivo reside en saber quién es el asesino, pues el autor ha colocado múltiples pistas a lo largo de su obra esperando que el lector las ubique y llegue a una conclusión que le permita identificar al autor del crimen antes de acabar el libro.

Finalmente, la predicción no es exclusiva del texto literario pues, así como podemos predecir el final de una historia, esta estrategia nos permite comprender la lógica de una explicación.

### ***Anticipación***

Es muy similar a la predicción pero no aborda necesariamente el sentido global de un texto, por lo que se puede aplicar a diversos tipos de escritos (informativos, literarios, argumentativos).

En esta estrategia no resulta necesario justificar nuestras deducciones, pues lo hacemos de forma casi automática. Mientras leemos, podemos saber cómo va a terminar una oración ya que existen frases hechas, marcadores textuales y conectores que conocemos porque son habituales

en nuestro idioma (por tanto, asimismo, con base en). Lo mismo ocurre cuando un personaje en una novela utiliza un refrán ampliamente conocido como “Vale más pájaro en mano...”; en este caso, el lector sabe que la frase con la que el personaje cerrará es “...que un ciento volando”.

### ***Monitoreo***

Conocida también como metacompreensión, es la más compleja de todas las estrategias aquí propuestas. Implica que la persona evalúe su propio proceso lector; para ello, deberá ser consciente del momento en que algunas partes del texto que está leyendo no le resulten claras y debe detenerse para volver a leer o para establecer relaciones entre todos los conceptos que aparecen en el texto y que son necesarios para la comprensión global del mismo.

## Reto 6. Ideas principales



### Propósito

Organiza la información de un texto.

### Modalidad

Presencial e individual.

### Instrucciones

1. Recupera el cuadro que realizaste en el Reto 5.
2. Revisa la infografía “Ideas principales: cómo encontrarlas y qué hacer con ellas” que viene en el apartado de Recursos del Nivel 1.
3. Selecciona la estrategia que consideres pertinente al momento de leer un texto.
4. Consulta la lectura “Historia de los videojuegos” que viene en el apartado de Recursos del Nivel 1.
5. Haz un resumen con las ideas principales del texto.

### Producto de aprendizaje

Resumen

### Recursos

- Infografía “Ideas principales: cómo encontrarlas y qué hacer con ellas”
- Lectura “Historia de los videojuegos”.

### Criterios de evaluación

- Describe las ideas principales del texto, destacando en su totalidad los siguientes aspectos: fechas clave, actores involucrados (industrias y personajes) y eventos más importantes.
- El producto se desarrolla en una cuartilla, la letra está a 12 puntos, utiliza fuente Calibri o Arial a espacio sencillo.
- Comete menos de cinco errores gramaticales o faltas de ortografía.

## Recomendaciones para el asesor

1. Este reto se realizará en el laboratorio de cómputo para que los estudiantes cuenten con acceso a los recursos (infografía y lecturas).
2. El reto debe desarrollarse de manera individual a fin de detectar las necesidades educativas de cada estudiante en aspectos de lectocomprensión.
3. Asimismo, se sugiere que el asesor retroalimente de forma pertinente a los alumnos con dificultades para seguir instrucciones, enlazando este reto con lo trabajado en el reto 2.
4. También resulta necesario dar seguimiento al manejo de plataforma que los estudiantes llevan a cabo, pues apenas se están familiarizando con ella.
5. Antes de finalizar la sesión, el asesor deberá repasar junto a los estudiantes las instrucciones de los retos 5 y 6, ya que éstas se realizarán de forma virtual. No olvide mencionar la importancia de subir una foto suya en la Reto 6 y señale los requisitos que la imagen debe reunir.

## Lectura

### Historia de los videojuegos

#### *Los inicios*

Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones de este que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computerizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.

En 1958 William Higginbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, *Tennis for Two* (tenis para dos): un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory.

Este videojuego fue el primero en permitir el juego entre dos jugadores humanos. Cuatro años más tarde Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets, dedicó seis meses a crear un juego para computadora usando gráficos vectoriales: *Spacewar*.

En este juego, dos jugadores controlaban la dirección y la velocidad de dos naves espaciales que luchaban entre ellas. El videojuego funcionaba sobre un PDP-1 y fue el primero en tener un cierto éxito, aunque apenas fue conocido fuera del ámbito universitario.

En 1966 Ralph Baer empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney, un proyecto de videojuego llamado *Fox and Hounds* dando inicio al videojuego doméstico. Este proyecto evolucionaría hasta convertirse en la Magnavox Odyssey, el primer sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972 que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios juegos pregrabados.

#### *1970-1979: La eclosión de los videojuegos*

Un hito importante en el inicio de los videojuegos tuvo lugar en 1971 cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar *Computer Space*, una versión de Space War, aunque otra versión recreativa de Space War como fue *Galaxy War* puede que se le adelantara a principios de los 70 en el campus de la universidad de Standford.

La ascensión de los videojuegos llegó con la máquina recreativa *Pong* que es considerada la versión comercial del juego *Tennis for Two* de Higginbotham. El sistema fue diseñado por Al Alcom para Nolan Bushnell en la recién fundada Atari.

El juego se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria. Durante los años siguientes se implantaron numerosos avances técnicos en los videojuegos (destacando los microprocesadores y los chips de memoria). Aparecieron en los salones recreativos juegos como *Space Invaders* (Taito) o *Asteroids* (Atari).

### **1980-1989: La década de los 8 bits**

Los años 80 comenzaron con un fuerte crecimiento en el sector del videojuego alentado por la popularidad de los salones de máquinas recreativas y de las primeras videoconsolas aparecidas durante la década de los 70.

Durante estos años destacan sistemas como *Odyssey 2* (Phillips), *Intellivision* (Mattel), *Colecovision* (Coleco), *Atari 5200*, *Commodore 64*, *Turbografx* (NEC). Por otro lado en las máquinas recreativas triunfaron juegos como el famoso *Pacman* (Namco), *Battle Zone* (Atari), *Pole Position* (Namco), *Tron* (Midway) o *Zaxxon* (Sega).

El negocio asociado a esta nueva industria alcanzó grandes cosas en estos primeros años de los 80, pero sin embargo, en 1983 comenzó la llamada crisis del videojuego, afectando principalmente a Estados Unidos y Canadá, y que no llegaría a su fin hasta 1985.

Japón apostó por el mundo de las consolas con el éxito de la *Famicom* (llamada en occidente como *Nintendo Entertainment System*), lanzada por Nintendo en 1983 mientras en Europa se decantaba por los microordenadores como el *Commodore 64* o el *Spectrum*.

A la salida de su particular crisis los norteamericanos continuaron la senda abierta por los japoneses y adoptaron la NES como principal sistema de videojuegos. A lo largo de la década fueron apareciendo nuevos sistemas domésticos como la *Master System* (Sega),



el Amiga (Commodore) y el 7800 (Atari) con juegos hoy en día considerados clásicos como el *Tetris*.

A finales de los 80 comenzaron a aparecer las consolas de 16 bits como la Mega Drive de Sega y los microordenadores fueron lentamente sustituidos por las computadoras personales basadas en arquitecturas de IBM.

En 1985 apareció *Super Mario Bros*, que supuso un punto de inflexión en el desarrollo de los juegos electrónicos, ya que la mayoría de los juegos anteriores sólo contenían unas pocas pantallas que se repetían en un bucle y el objetivo simplemente era hacer una alta puntuación.

El juego desarrollado por Nintendo supuso un estallido de creatividad. Por primera vez teníamos un objetivo y un final en un videojuego. En los años posteriores otras compañías emularon su estilo de juego.

En el campo de las recreativas, destacaron videojuegos como *Defender*, *Rally-X*, *Dig Dug*, *Bubble Bobble*, *Gauntlet*, *Out Run* o *Shinobi* además de producirse un cambio en cuanto a la nacionalidad de los juegos pasando a ser Japón la mayor productora.

Otra rama de los videojuegos que creció con fuerza fue la de los videojuegos portátiles. Estos comenzaron a principios de los 70 con los primeros juegos completamente electrónicos lanzados por Mattel, los cuales difícilmente podían considerarse como videojuegos, y fueron creciendo en popularidad gracias a conversiones de recreativas como las realizadas por Coleco o adictivos microjuegos como las Game & Watch de Nintendo. La evolución definitiva de los portátiles como plataformas de videojuego llegó en 1989 con el lanzamiento de la Game Boy (Nintendo).

### ***1990-1999: La revolución de las 3D***

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega Drive, la Super Nintendo Entertainment de Nintendo, la PC Engine de NEC, conocida como TurboGrafx en occidente y la CPS Changer de (Capcom).

Junto a ellas también apareció la Neo Geo (SNK) una consola que igualaba las prestaciones técnicas de un arcade pero demasiado cara para llegar de forma masiva a los hogares.

Esta generación supuso un importante aumento en la cantidad de jugadores y la introducción de tecnologías como el CD-ROM, una importante evolución dentro de los diferentes géneros de videojuegos, principalmente gracias a las nuevas capacidades técnicas.

Mientras tanto diversas compañías habían comenzado a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, principalmente en el campo de los PC, obteniendo diferentes resultados desde las “2D y media” de *Doom*, 3D completas de 4D *Boxing* a las 3D sobre entornos pre-renderizados de *Alone in Dark*. Referente a las ya antiguas consolas de 16 bits, su mayor y último logro se produciría por el SNES mediante la tecnología 3-D de pre-renderizados de SGI, siendo su máxima expresión juegos como *Donkey Kong Country* y *Killer Instinct*. También surgió el primero juego poligonal en consola, la competencia de la SNES, Mega-Drive, lanzó el *Virtual Racing*, que tuvo un gran éxito ya que marcó un antes y un después en los juegos 3D en consola.

Rápidamente los videojuegos en 3D fueron ocupando un importante lugar en el mercado, principalmente gracias a la llamada "generación de 32 bits" en las videoconsolas: Sony PlayStation y Sega Saturn (principalmente en Japón); y la “generación de 64 bits” en las videoconsolas: Nintendo 64 y Atari jaguar. En cuanto a los ordenadores, se crearon las aceleradoras 3D.

La consola de Sony apareció tras un proyecto iniciado con Nintendo (denominado SNES PlayStation), que consistía en un periférico para SNES con lector de CD. Al final Nintendo rechazó la propuesta de Sony, puesto que Sega había desarrollado algo parecido sin tener éxito, y Sony lanzó independientemente PlayStation.

Por su parte los arcades comenzaron un lento pero imparable declive según aumentaba el acceso a consolas y ordenadores más potentes.

Por su parte los videojuegos portátiles, producto de las nuevas tecnologías más poderosas, comenzaron su verdadero auge, uniéndose a la Game Boy máquinas como la Game Gear (Sega), Linx (Atari) o la Neo Geo Pocket (SNK), aunque ninguna pudo hacerle frente a la popularidad de la Game Boy, siendo esta y sus descendientes (Game Boy Pocket, Game Boy Color, Game Boy Advance, Game Boy Advance SP) las dominadoras del mercado.

Hacia finales de la década la consola más popular era la PlayStation con juegos como *Final Fantasy VII* (Square), *Resident Evil* (Capcom), *Winning Eleven 4* (Konami), *Gran Turismo* (Polyphony Digital) y *Metal Gear Solid* (Konami).

En PC eran muy populares los FPS (juegos de acción en primera persona) como *Quake* (id Software), *Unreal* (Epic Megagames) o *Half-Life* (Valve), y los RTS (juegos de estrategia en tiempo real) como *Command & Conquer* (Westwood) o *Starcraft* (Blizzard). Además, conexiones entre ordenadores mediante internet facilitaron el juego multijugador, convirtiéndolo en la opción predilecta de muchos jugadores, y fueron las responsables del nacimiento de los MMORPG (juegos de rol multijugador *online*) como *Ultima Online* (Origin). Finalmente en 1998 apareció en Japón la Dreamcast (Sega) y daría comienzo a la “generación de los 128 bits”.

### ***Desde el 2000: El comienzo del nuevo siglo***

En el 2000 Sony lanzó la anticipada PlayStation 2 y Sega lanzó otra consola con las mismas características técnicas de la Dreamcast, nada más que venía con un monitor de 14 pulgadas, un teclado, altavoces y los mismos mandos llamados Dreamcast Drivers 2000 Series CX-1.



Microsoft entra en la industria de las consolas creando la Xbox en 2001.

Nintendo lanzó el sucesor de la Nintendo 64, la Gamecube, y la primera Game Boy completamente nueva desde la creación de la compañía, la Game Boy Advance. Sega viendo que no podría competir, especialmente con una nueva máquina como la de Sony, anunció que ya no produciría hardware, convirtiéndose sólo en desarrolladora de software en 2002.

El ordenador personal PC es la plataforma más cara de juegos pero también la que permite mayor flexibilidad. Esta flexibilidad proviene del hecho de poder añadir al ordenador componentes que se pueden mejorar constantemente, como son tarjetas gráficas o de sonido y accesorios como volantes, pedales y mandos, etc. Además es posible actualizar los juegos con parches oficiales o con nuevos añadidos realizados por la compañía que creó el juego o por otros usuarios.

**Recuperado de:** <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

## Reto 7. La comprensión lectora en pruebas estandarizadas



### Propósito

Aplica estrategias de comprensión lectora en una prueba estandarizada.

### Modalidad

Virtual e individual.

### Instrucciones

1. Recupera el cuadro de clasificación que realizaste en el reto 4.
2. Revisa la infografía “Reactivos de comprensión lectora” que viene en el apartado Recursos del Nivel 1.
3. Con base en la lectura de ambos recursos, selecciona la estrategia que consideres pertinente al momento de aplicar un examen de lectocomprensión.
4. Ingresa al examen rápido “Lectocomprensión de textos” y contéstalo.

### Producto de aprendizaje

Examen resuelto.

### Recursos

- Cuadro de clasificación del reto 1.
- Infografía “Reactivos de comprensión lectora”.

### Criterios de evaluación

- El cuestionario fue llenado en su totalidad.
- Las respuestas son las correctas. Para la valoración de este aspecto se considera la siguiente tabla:

Nivel	Número de aciertos
Óptimo	11-12
Suficiente	8-10
Insuficiente	0-7

## Reto 8. Editando mi perfil



### Propósito

Personaliza su perfil en Moodle.

### Modalidad

Virtual.

### Instrucciones

1. Ingresa a Moodle y revisa el tutorial “¿Cómo editar mi perfil?”, el cual se encuentra en el apartado Recursos del Nivel 1.
2. Edita tu perfil siguiendo las instrucciones del tutorial. La plataforma te solicitará nuevos datos personales, por ejemplo: correo electrónico y ciudad.
3. Corroboras que tus datos sean correctos y, de no ser así, modifícalos.
4. Sube una foto tuya a tu perfil. Considera que sea actual y visible.
5. Revisa el tutorial “¿Cómo mandar un mensaje privado?” que se encuentra en el apartado Recursos del Nivel 1.
6. Envía un mensaje privado a tu asesor mencionando que has subido la foto y agregando un comentario acerca de tu experiencia al realizar este reto (si te pareció sencilla, complicada o tuviste dudas).

### Producto de aprendizaje

Perfil editado y mensaje enviado al asesor.

### Recurso

- Tutorial “¿Cómo editar mi perfil?”
- Tutorial “¿Cómo mandar un mensaje privado?”

## Recomendaciones para el asesor

1. Para que los estudiantes puedan efectuar el envío del mensaje privado a su cuenta, proporciónese su nombre completo.
2. Se sugiere responder los mensajes privados que los estudiantes envíen en este reto. Así, cada alumno podrá verificar si llevó a cabo de forma correcta el procedimiento que aparece en el tutorial.
3. Recuerde revisar este reto antes de la primera sesión presencial correspondiente a la segunda semana. De esta forma, podrá retomar el reto en caso de existir dudas.

## Colaborar en los proyectos

## Nivel 2

El trabajo en equipo es uno de los más importantes, pues como seres sociales estamos en contacto continuo con otras personas: familiares, amigos, compañeros de escuela y trabajo... Dependemos de los otros para realizar ciertas labores y los demás dependen de nosotros para alcanzar sus objetivos.

Lo anterior representa también un aspecto de gran complejidad, pues ello implica tener un grado de compromiso similar y demostrar respeto hacia las actitudes, acciones y palabras de los demás. Es en estos aspectos donde el trabajo colaborativo a veces flaquea: ya sea por falta de interés o responsabilidad, en muchas ocasiones no todos los integrantes de un equipo asumen su parte de la labor y no siempre mostramos respeto hacia los otros.

Por ello, en este Nivel aprenderás acerca de trabajo colaborativo, a la vez que estableces normas para convivir con el resto del grupo. Además, trabajarás en estrategias de búsqueda y organización de la información.

¿Listo para comenzar?

### Aprendizaje esperado

Aplica, de manera colaborativa, técnicas de búsqueda y organización de la información.

### Contenidos temáticos

1. Ciudadanía digital.
2. Trabajo colaborativo.
3. Búsqueda de información.
4. Estrategias de organización de la información.

## Reto 9. Reviso las retroalimentaciones de mi asesor



### Propósito

Identifica la retroalimentación en plataforma.

### Modalidad

Presencial e individual.

### Instrucciones

1. Revisa el tutorial “Revisión de retroalimentación”, que se encuentra en el apartado de Recursos del Nivel 2. Sigue los pasos para poder observar la calificación y retroalimentación de los retos que subiste.

**Nota:** este reto resulta útil como inducción al bachillerato; es necesario realizarlo para adquirir las destrezas que posteriormente necesitarás.

### Recursos

Tutorial “Revisión de retroalimentación”.

## Reto 10. Trabajo colaborativo



### Propósito

Identifica las características del trabajo colaborativo y las aplica en el aula.

### Modalidad

Presencial e individual.

### Instrucciones

1. De forma individual, revisa la lectura “¿Qué es el trabajo colaborativo?” que se encuentra en el apartado de Recursos del Nivel 2.
2. Identifica las ideas centrales de la lectura y compártelas con el grupo en una lluvia de ideas.
3. En compañía del asesor y tu grupo, construye un organizador gráfico rescatando los conceptos claves de la lectura.

**Nota:** Esta reto no requiere acreditación, pero resulta indispensable para la realización del resto.

### Producto de aprendizaje

Organizador gráfico construido de forma grupal.

### Recurso

Lectura “¿Qué es el trabajo colaborativo?”.

### Recomendaciones para el asesor

1. Se deja a consideración del asesor el tipo de organizador gráfico a utilizar.
2. Se sugiere utilizar la técnica “lluvia de ideas” para compartir la información, sin embargo, el asesor puede modificarla por alguna otra técnica grupal que facilite el intercambio de ideas.
3. Resalte la importancia de la participación activa de todo el grupo en la construcción del organizador gráfico.

## Lectura

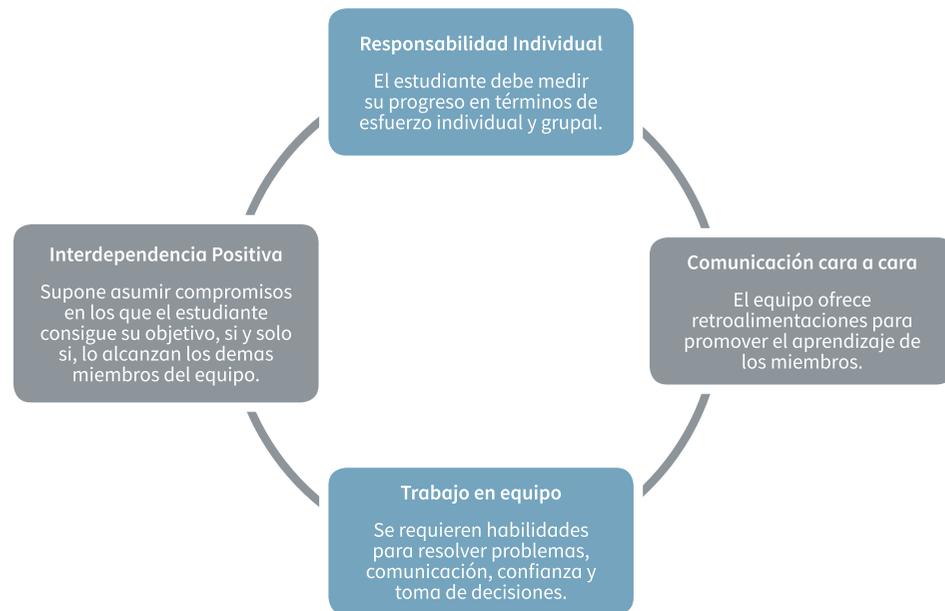
### ¿Qué es el trabajo colaborativo?

#### *Definiendo el trabajo colaborativo.*

Cuando hablamos de trabajo colaborativo nos referimos al empleo didáctico de pequeños grupos de trabajo en el que cada uno de los miembros procura obtener resultados beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás, permitiendo maximizar así su propio aprendizaje y el de los otros.

#### *¿Cuáles son los elementos del trabajo colaborativo?*

Este tipo de trabajo está constituido por cuatro elementos esenciales, al cumplirse cada uno de ellos se asegura el éxito del aprendizaje de los participantes del grupo:



#### *¿Cuál es mi rol en el trabajo colaborativo?*

Para asegurar una participación adecuada, activa y equitativa en tu grupo de trabajo, a continuación se sugieren algunos de los roles que puedes llevar a cabo. Éstos dependerán del tamaño de grupo y de la actividad a realizar:

1. *Supervisor.* Es el encargado de monitorear la comprensión de los temas de discusión y detiene el trabajo en caso de que existan dudas.
2. *Administrador de materiales.* Es quien provee y organiza el material para tareas y proyectos.
3. *Secretario.* Es quien toma notas durante las juntas del grupo, asegurándose de que la información sea clara para todos.
4. *Controlador de tiempo.* Es quien monitorea el progreso del grupo y controla que trabajen en los tiempos establecidos a fin de que puedan concluir a tiempo sus actividades.

La distribución de roles del equipo debe tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- a) Los cargos son rotativos, es decir, todos deben ejercer todos los roles.
- b) Se debe explicar de forma clara las tareas propias de cada cargo, revisando periódicamente su utilidad para las actividades a realizar, a fin de decidir si hacen falta o si resulta viable quitar algunas.
- c) Ningún rol es superior a los demás, todos los cargos son valorados por igual.

### ***¿Cómo saber si pertenezco a un grupo de trabajo colaborativo?***

1. Existe una relación de cooperación, interés y exigencia recíproca, evitando la competencia entre sí.
2. Los miembros perciben la repercusión favorable de ayudarse mutuamente.
3. El grupo de trabajo promueve de forma positiva el buen rendimiento de los demás, compartiendo, explicando y alentándose unos a otros.
4. Los alumnos asumen su compromiso y hacen responsables a sí mismo y a los demás, para de esta forma alcanzar los objetivos en común.
5. Todos los miembros del grupo deben tener claro que los esfuerzos de cada integrante no solo lo benefician a él, sino al equipo en su totalidad.

### ***Evaluación del trabajo colaborativo***

La retroalimentación puede ocurrir tanto de forma propia (a nivel individual) como entre pares (dentro del grupo, coevaluación).

- *Evaluación Individual o autoevaluación:* este tipo de valoración te permite reflexionar acerca del cumplimiento de tus responsabilidades, las contribuciones al proceso de aprendizaje grupal y a los avances conseguidos en el conocimiento del tema.
- *Evaluación de pares o coevaluación:* te permite retroalimentar de manera positiva el cumplimiento de las responsabilidades de cada uno de los miembros frente al grupo.

Recuerda que el objetivo PRIMORDIAL del trabajo colaborativo es COMPARTIR metas, recursos, logros y cumplimiento de los roles. Eres RESPONSABLE de tu desempeño y de la consumación de la tarea en común, así como de monitorear cuáles son las acciones que te han resultado útiles y cuáles no, lo que te permitirá mejorar tu desempeño en el futuro.

## Reto 11. Organizándonos en equipo



### Propósito

Realizar de forma colaborativa un código deontológico.

### Modalidad

Presencial y colaborativo.

### Instrucciones

1. Reúnete en equipos de tres integrantes y pongan nombre a su equipo. Recuerda que trabajarán juntos el resto del curso.
2. Observen el video “Ciudadanía digital” que su asesor proyectará y escriban, usando sus propias palabras, una definición de ciudadanía digital.
3. Lean el texto “¿Qué es ciudadanía digital?” que se encuentra en el apartado Recursos del módulo 2.
4. Compartan opiniones acerca de la información del video y de la lectura, rescatando los conceptos de *comunidad virtual*, *ciudadano digital*, *acciones responsables y no responsables de un ciudadano digital* y *normas de convivencia en la red*.
5. Cuando el asesor lo señale, a través de una lluvia de ideas, comuniquen sus conclusiones al grupo.
6. En equipo, elaboren un documento en el que establezcan las normas de convivencia que seguirán en la red.
7. Hagan la entrega correspondiente siguiendo las indicaciones de tu asesor. Cada estudiante subirá el archivo de forma individual.

### Producto de aprendizaje

Documento con las normas de convivencia en la red que el equipo cumplirá.

## Recurso

- Video “Ciudadanía digital”.
- Lectura “¿Qué es ciudadanía digital?”

## Criterios de evaluación

- Menciona mínimo 7 normas de convivencia dentro de la red.
- Las normas van de acuerdo al contexto educativo
- Reflexiona acerca de los conceptos observados en el video y lectura.
- Entregan en tiempo y forma, cuidando redacción y ortografía.

## Recomendaciones para el asesor

1. Podrá descargar el video “Ciudadanía digital” en el apartado de recursos en campus virtual.
2. Para fomentar la reflexión de los estudiantes, deberá llevar a cabo un acompañamiento puntual durante la discusión por equipos. Se sugiere asignar un máximo de 10 minutos para este reto, evitando así los distractores y fomentando que los equipos elaboren sus normas de convivencia.
3. Una vez terminada la lluvia de ideas (paso 3), construya junto a los alumnos las definiciones de los conceptos básicos del tema Ciudadanía Digital. A continuación, se muestran algunos ejemplos de estos conceptos y sus respectivos significados. Si lo considera pertinente, úselos.

*Comunidad virtual:* Grupo de usuarios unidos voluntariamente por un fin común en la red.

*Ciudadano digital:* Persona que ejerce derechos políticos o sociales a través de Internet, de forma independiente o en una comunidad virtual.

*Ciudadanía digital:* Pautas de comportamiento relacionadas al uso de la tecnología, englobando el seguimiento de deberes y derechos.

*Derechos y deberes de un ciudadano digital:*

Derechos	Ejemplos de deberes o normas
<p><b>Derecho a ser respetados y no ser discriminados</b></p>	<p>Pedir permiso antes de etiquetar a personas en fotografías en las redes sociales.</p>
	<p>Utilizar las etiquetas de manera positiva, nunca para insultar, humillar o dañar a otras personas.</p>
	<p>Medir las críticas que publicamos, es decir, no burlarnos otras personas al momento de señalar errores o fallas.</p>
	<p>Libertad de rechazar o aceptar las solicitudes de amistad, invitaciones a eventos, grupos, etc.</p>
<p><b>Derecho a la privacidad</b></p>	<p>Preguntar qué información de otras personas se puede exponer y asegurarse de que dichas personas están de acuerdo.</p>
	<p>Para etiquetar a otras personas hay que asegurarse de que están de acuerdo con ello.</p>
	<p>No publicar fotos o videos en los que salgan otras personas sin tener su permiso</p>
	<p>Antes de publicar o compartir teléfono, ubicación, dirección o datos personales que otros nos han remitido de manera privada, hay que pedir autorización a esa persona.</p>
<p><b>Derecho a navegar seguro y en un buen ambiente.</b></p>	<p>Comunicar, a nuevos miembros del equipo, cómo manejar las normas.</p>
	<p>Ser claro en los mensajes enviados, usando los recursos al alcance (dibujos, símbolos, emoticones, entre otros) para expresarlos mejor y evitar malentendidos.</p>
	<p>Estipular las 10:00 pm como hora límite para enviar mensajes.</p>
	<p>Leer y respetar las normas de uso de la red social que se vaya a utilizar.</p>



4. Establezca un número mínimo de normas de convivencia en la red que debe elaborar cada equipo y comente la importancia de que todos los miembros participen en su construcción, pues éstas deben ser aprobadas por todo el equipo. Resulta conveniente recordarles la importancia de elaborar un código deontológico: fomentar una comunicación más efectiva, clara y respetuosa durante el curso.
5. Se sugiere asignar un tiempo para la entrega y revisión del documento de normas de convivencia de cada equipo.
6. La razón por la cual se solicita que los grupos no sean mayores a tres integrantes obedece al hecho de que la actividad es de una complejidad inferior. Si los grupos fueran más grandes habría estudiantes que no participarían en la construcción del producto.
7. Es importante señalar a los estudiantes que permanecerán en el mismo equipo de trabajo hasta finalizado el curso de selección.
8. Se sugiere brindar un acompañamiento oportuno a cada equipo de trabajo para revisar la construcción de los productos.

## Lectura

### ¿Qué es ciudadanía digital?

Actualmente, vivimos en una sociedad donde el uso de las tecnologías y espacios virtuales de interacción va en aumento. Gracias a esto, las distancias ahora ya no representan una barrera a la hora de comunicarnos: simplemente escribimos un mensaje y lo ponemos en la red, haciéndolo visible para una o más personas que se encuentren o no en un mismo espacio físico.

El INEGI menciona que el 80% de los mexicanos que navegaron en la red durante 2016, la utilizaron para comunicarse. Probablemente tú formas parte de este porcentaje, pero ¿alguna vez te has preguntado si realmente eres un ciudadano digital? ¿Has escuchado ese concepto? Si no es así, no te preocupes. Ahora profundizaremos en él.

El término “ciudadano” se refiere a un individuo que pertenece a una comunidad. Al ser miembro de ésta, cuenta con una serie de derechos y respetar determinadas normas.

En una comunidad virtual pasa exactamente lo mismo. Si tienes una cuenta de WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter o algún otro grupo en la red, entonces tienes derechos y obligaciones que quizá no conoces o que no has establecido. Lo anterior resulta común y, por tanto, uno de los grandes desafíos de un ciudadano digital radica en conocer las normas de convivencia y, sobre todo, llevarlas a cabo; esto es ciudadanía digital.

Dichas normas de convivencia, también conocidas como netiqueta, en muchas ocasiones se desconocen, se dan por entendidas o simplemente no se establecieron en tiempo y forma, causando eventualmente conflictos entre los usuarios o miembros de un grupo en Internet. Por ejemplo: ¿pides permiso a un amigo para etiquetarlo en alguna foto que subes a la red? ¿Has emitido una crítica pública en Internet, sin cuidar la reputación de la otra persona? ¿Estableces horario para enviar y responder mensajes? Éstas son algunas de las situaciones que pueden resultar conflictivas por no establecer las normas de convivencia; seguro ya se te han ocurrido más ejemplos, ¿verdad?

Ahora que conoces que el fin de la netiqueta es fomentar una comunicación más efectiva, clara y respetuosa, es momento de que reflexiones acerca de cuáles normas puedes construir en tus comunidades virtuales, pues jamás es tarde para ello. Considera que, así como se ha incrementado el uso de la tecnología, también han aumentado los riesgos que ésta conlleva y aún más cuando no se tienen normas establecidas.

Ten en cuenta que estarás inmerso en una nueva comunidad virtual, como lo es el curso de selección para aspirantes, por lo que es de gran relevancia que generes las normas de convivencia que te gustaría establecer en tu equipo de trabajo. Para poder establecer nuestras normas de convivencia, conviene revisar los tres derechos que tenemos los ciudadanos digitales. Eso sí, no olvidemos que, para poder gozar de ellos, es necesario respetar las normas o deberes que cada grupo establece.

A continuación se presentan algunos ejemplos:

Derechos	Ejemplo del deber
Derecho a ser respetados y no ser discriminados	Antes de publicar una información que te han remitido de manera privada, pregunta a esa persona si lo puedes hacer.
Derecho a la privacidad	No hay problema en ignorar solicitudes de amistad, invitaciones a eventos o grupos.
Derecho a navegar en un buen ambiente de la red.	Usar los recursos necesarios (dibujos, símbolos, emoticones, etc.) para expresarte mejor y evitar malentendidos.

\*Puedes generar todas las normas que desees y creas necesarias por cada derecho.

Uno de los riesgos que se presentan con mayor frecuencia en el ámbito educativo es el plagio intelectual, el cual consiste en presentar ideas o trabajo (texto, figuras, fotografías, imágenes, videos, etc.) de alguien más como si fueran tuyos. Resulta lamentable ver la frecuencia en la que incurrir algunos estudiantes en este tipo de actividad. A continuación, se presentan los diez tipos de plagio más comunes en la web:

**1. Clonar:** Presentar el trabajo idéntico de alguien más.

**2. Copiar:** Cuando copias una cantidad significativa de texto de un trabajo elaborado por otra persona y no la citas.

**3. Encontrar-Reemplazar:** Cambiar palabras y frases clave pero conservando la esencia del trabajo original.

**4. Resumir:** Realizar paráfrasis de diversos textos.

**5. Reciclar:** Apropiarse del trabajo de un autor al no citar el texto.

**6. Híbrido:** Combinar citas realizadas correctamente y texto copiado sin citar.

**7. Mezclar:** Copiar material de diversas fuentes.

**8. Error en la cita:** Las citas se realizan de manera inadecuada, al presentar información inexacta de las fuentes.

**9. Agregar:** Se cita como propio el trabajo a pesar de no contar con la mayoría de información.

**10. Re-twittear:** Se cita como propio el trabajo, pero la redacción se basa en otro texto.

Seguramente más de una forma de plagio te resultó familiar. Puede que incluso, en el pasado, hayas recurrido a alguna en determinada ocasión sin saber que estabas plagiando. No te preocupes, a muchas personas les ha pasado; sin embargo, ya no tendrás excusa para ser un ciudadano digital responsable, pues ya conoces lo que no debes hacer al momento de crear algún producto y subirlo a la web. Además, en este Nivel aprenderás a referenciar de forma correcta.

Si el contenido revisado te llevó a cuestionarte sobre algunas acciones que hacías antes de reconocer lo que implica ser un ciudadano digital, es decir, alguien que actúa de manera responsable en el mundo digital, que sabe sacar el máximo provecho de la experiencia en línea y que influye de manera positiva en los demás ciudadanos digitales, entonces bienvenido a nuestra comunidad virtual del curso de selección para aspirantes del BGAJ.

## Reto 12. Desmenuzando un problema



### Propósito

Aplica habilidades lógico-matemáticas en la resolución de problemas.

### Modalidad

Presencial y colaborativa.

### Instrucciones

1. Reúnete en equipo.
2. Por equipo, seleccionen uno de los siguientes acertijos:
  - a) Hay tres niñas llamadas Blanca, Rosa y Violeta. Cada una tiene camisa de distinto color: blanco, rosa y violeta. Ninguna niña tiene el nombre del color de su camisa. Violeta dice que su camisa no es blanca. ¿De qué color es la camisa de cada niña?
  - b) Raúl, Antonio y Daniel tienen, entre los tres, 26 animales: perros, gatos, loros y peces. Entre los tres, tienen 3 perros: dos los tiene Antonio y uno Daniel. Raúl tiene sólo una pecera con dieciséis pececitos. Además del perro, Daniel tiene un gato y una jaula con tres loros. Los demás animales son los gatos que tiene Antonio ¿Cuántos gatos tienen entre los tres?, ¿cuántos gatos tiene Antonio?, ¿cuántos loros tienen entre los tres?
  - c) Mario tiene menos años que Carlos y más que Ilse. Ilse es de la misma edad de Paola y mayor que Fernando. Fernando es mayor que Perla. ¿Quién es el mayor?, ¿Quién es el menor?
  - d) En la biblioteca tenemos más Novelas que libros de Historia y Geografía, pero menos que Matemáticas. Hay más libros de Historia y Geografía que de Ciencias Naturales, hay más Cuentos que libros de Matemáticas y menos Revistas que libros de Ciencia Naturales. ¿De qué hay más libros? ¿De qué hay menos libros?

3. En un documento, anoten el proceso para la resolución del problema y los resultados obtenidos.
4. En plenaria, compartan los pasos que siguieron para obtener la solución.
5. Esperen retroalimentación por parte del asesor.

**Nota:** Es importante resaltar la necesidad de una continua participación por parte de todos los integrantes del equipo.

## Producto de aprendizaje

Secuencia de pasos para obtener el resultado.

## Recurso

Desafíos.

## Criterios de evaluación

- Colabora y participa en el trabajo de equipo.
- Relaciona el conocimiento previo y la información proporcionada con el contexto global y específico del problema.
- Argumenta de forma lógica la solución del problema.
- Identifica sus áreas de oportunidad y aporta estrategias de solución.
- Comete menos de cinco errores gramaticales o faltas de ortografía.
- El producto es limpio.

## Recomendaciones para el asesor

- Se sugiere que la retroalimentación brindada haga hincapié en la descripción del proceso mediante el cual el alumno llegó al resultado.
- Brinde información acerca de la importancia de representar la información de un problema en diagramas o cuadros, puesto que estas estrategias facilitarán el tránsito del estudiante por el bachillerato.

- Invite al alumno a identificar los errores que frecuentemente comente al resolver un problema matemático: ¿cuáles son? ¿Qué podría hacer para mejorar su desempeño?, etc.
- Solución de los problemas:
  - a) Blanca lleva **camisa violeta**, Rosa **camisa blanca**, Violeta **camisa rosa**.

Se marca con una X el cruce de dos variables (nombre de la niña (color de la camisa) cuando la respuesta es negativa. Por ejemplo, Blanca no puede tener la camisa de color blanco.

	Blanca	Rosa	Violeta
Camisa blanca	X	O	X
Camisa rosa	X	X	O
Camisa violeta	O	X	X

- b) ¿Cuántos gatos tienen entre los tres? **4**, ¿Cuántos gatos tiene Antonio? **3**, ¿Cuántos loros tienen entre los tres? **3**

	Raúl	Antonio	Daniel	Total de animales
Perros	0	2	1	3
Gatos	0	3	1	4
Loros	0	0	3	3
Peces	16	0	0	16
Total por niño	16	5	5	26

- c) El mayor es: **Carlos**, El menor es: **Perla**.



Simbología:

**P:** Perla

**F:** Fernando

**I-P:** Ilse y Paola

**M:** Mario

**C:** Carlos

d) Hay menos: **cuentos**, Hay más: **revistas**



Simbología:

**R:** Revistas

**CN:** Ciencias Naturales

**G:** Geografía

**H:** Historia

**M:** Matemáticas

**C:** Cuentos

*\*Nota:* la estrategia del proceso es una sugerencia. En caso que se requiera, el alumno desarrolla su propia representación a partir de los conocimientos previos.

## Reto 13. Confiabilidad de fuentes en línea



### Propósito

Selecciona fuentes de consulta en línea a partir de criterios de confiabilidad.

### Modalidad

Presencial y colaborativa.

### Instrucciones

1. Por equipo, seleccionen uno de los siguientes temas a investigar:
  - Cómo administrar el tiempo.
  - Un estilo de aprendizaje (auditivo, visual, kinestésico, etc.).
  - Un método de estudio (reglas de asociación, subrayado, toma de notas).
  - Un tipo de lectura (de comprensión, analítica, crítica).
2. De forma individual, revisa la infografía “Criterios de confiabilidad en fuentes electrónicas” que se encuentra en el apartado de Recursos del Nivel 2.
3. Basándote en la infografía, busca información referente a tu tema en una fuente de Internet. Recuerda que la página consultada deben seguir criterios de confiabilidad.
4. Reúnete con tu equipo y comparen hallazgos. Reflexionen acerca de la confiabilidad de las fuentes consultadas y decidan si utilizarán esas tres o sustituirán una o varias de ellas por otras que sí cumplan con criterios de confiabilidad.
5. En un documento de Word expliquen cuáles son los criterios de confiabilidad que reúnen cada una de sus fuentes. Justifiquen su respuesta.
6. En la parte final del documento, escriban la referencia bibliográfica correspondiente; para ello, consulta la Guía para referenciar en APA que se encuentra en el apartado de Recursos del Nivel 2.
7. Haz la entrega correspondiente siguiendo las indicaciones de tu asesor.

## Producto de aprendizaje

Justificación de criterios de confiabilidad de tres fuentes consultadas en línea y referenciadas en APA.

## Recursos

- Infografía “Criterios de confiabilidad en fuentes electrónicas”.
- Fuentes en línea.
- Guía para referenciar en APA.

## Criterios de evaluación

- Las tres fuentes de consulta cumplen con la totalidad de los criterios de confiabilidad.
- El texto de justificación explica de manera clara cuáles son los criterios de confiabilidad que contienen las fuentes consultadas. Argumenta con precisión el porqué de cada criterio.
- Las tres fuentes se encuentran referenciadas de forma correcta en APA.
- El producto se desarrolla en al menos una cuartilla y media, la letra está a 12 puntos, utiliza fuente Calibri o Arial a espacio sencillo.
- Comete menos de cinco errores gramaticales o faltas de ortografía.

## Recomendaciones para el asesor

1. Para el desarrollo correcto de este reto, se recomienda trabajar en el aula de cómputo del plantel.
2. Asimismo, resulta conveniente plantear límite de tiempo para la búsqueda en línea e instar a los estudiantes a que compartan sus hallazgos con sus compañeros de equipo de forma previa al paso 4 a través de mensajes privados. De esta manera, además de ejercitar el trabajo en Moodle, se evitará que dos miembros de un equipo presenten la misma bibliografía.



3. También se recomienda dar seguimiento al trabajo de los equipos, acercándose a ellos en el momento en que analizan la bibliografía propuesta por cada integrante del equipo y haciéndoles preguntas para que reflexionen acerca de la pertinencia de cada lectura. Algunas de estas preguntas pueden ser: ¿Cada texto aporta información distinta o complementaria al de los demás? ¿Hay datos que se contradicen entre una fuente y otra? ¿Cómo consideraron que esas fuentes resultaban confiables?
4. Antes de llevar al grupo a la biblioteca del plantel (Reto 14), se recomienda pedirles que tomen nota de cómo se referencia un libro en APA. Para ello, solicíteles que revisen los apartados de referencia en obras con un autor y con dos o más autores.

## Reto 14. Consulta de fuentes impresas



### Propósito

Selecciona fuentes de consulta impresas para la realización de investigaciones.

### Modalidad

Presencial y colaborativa.

### Instrucciones

1. Reúnete con tu equipo en la biblioteca del plantel.
2. De forma individual, busca bibliografía que ayude a ampliar la información obtenida en el reto anterior. Cada integrante del equipo consultará al menos un libro.
3. Toma notas de la información nueva que encuentres y escribe la referencia bibliográfica correspondiente.
4. Reúnanse para discutir hallazgos.
5. En un documento de Word, vacía la información nueva que obtuvieron y acompáñala de su respectiva referencia bibliográfica.
6. Haz la entrega correspondiente siguiendo las indicaciones de tu asesor.

### Producto de aprendizaje

Resumen de información consultada en fuentes impresas referenciadas en APA.

### Recursos

- Fuentes de consulta impresas.
- Guía para referenciar en APA.

## Criterios de evaluación

- La totalidad de la información consultada en fuentes impresas amplía o complementa la obtenida en el reto 13.
- La o las fuentes consultadas se encuentran referenciadas de forma correcta en APA.
- El producto se desarrolla en al menos una cuartilla, la letra está a 12 puntos, utiliza fuente Calibri o Arial a espacio sencillo.
- Comete menos de cinco errores gramaticales o faltas de ortografía.

## Recomendaciones para el asesor

1. Este reto requiere llevarse a cabo en la biblioteca del plantel. En caso de que esto resulte imposible, se puede solicitar a los estudiantes que cada integrante del equipo lleve a la sesión presencial al menos dos libros en los cuales se aborde el tema elegido.
2. Establezca tiempos para la búsqueda de información en fuentes impresas.
3. Tome notas de cómo buscan los estudiantes en una fuente impresa. Puede realizar una actividad previa en la cual se demuestre la importancia de consultar el índice de los libros (así como las posibles localizaciones de dicho índice), además de los diferentes tipos de índices que existen (temáticos, onomásticos, etc.). Esto favorecerá la búsqueda de información por parte de los estudiantes.
4. También se recomienda dar seguimiento al trabajo de los equipos, acercándose a ellos en el momento en que socializan la bibliografía propuesta por cada integrante del equipo y haciéndoles preguntas para que reflexionen acerca de la pertinencia de cada lectura. Algunas de estas preguntas pueden ser: ¿Qué información nueva arroja la bibliografía consultada? ¿Cuál es su relevancia? ¿Ninguno de los otros libros revisados contiene la misma información pero desarrollada con mayor profundidad?
5. Se sugiere revisar con los alumnos las instrucciones de los retos 15 y 16, pues éstas se llevarán a cabo en plataforma. Se recomienda al asesor que lea las recomendaciones del reto 15 antes de efectuar dicha revisión.

## Reto 15. Organización de la información



### Propósito

Organiza la información de manera colaborativa a través de una estrategia.

### Modalidad

Virtual y colaborativa.

### Instrucciones

1. Revisa el tutorial “Uso de foros” y la lectura “Estrategias para organizar la información” que se encuentra en el apartado de Recursos del Nivel 2.
2. Ingresa al foro “Organicemos la información”.
3. Busca el tema con el nombre de tu equipo e ingresa a él.
4. Organízate con tu equipo para construir un organizador gráfico con la información que obtuvieron durante la sesión presencial. Para ello deberán decidir:
  - ¿Qué organizador gráfico utilizarán?
  - ¿Qué conceptos clave emplearán?
  - ¿Cómo estará organizada la información?
  - ¿Cómo será el formato de su organizador? ¿Impreso o electrónico?
  - ¿Cómo lo construirán? ¿Qué es lo que le corresponde hacer a cada miembro del equipo para construirlo?
5. Construyan un primer borrador de su organizador gráfico. Pueden hacerlo de forma digital o a mano y tomar una fotografía que subirán al foro. Cada miembro del equipo deberá subir su foto o elaborar su cuadro y, al final, entre todos decidirán cuál es la mejor propuesta y argumentarán por qué.
6. Una vez que hayan decidido cómo construir su organizador gráfico, deberán repartirse la información a exponer para la siguiente sesión presencial, considerando que en dicha exposición cada miembro del equipo deberá hablar por lo menos tres minutos explicando una parte del tema.

7. Descarga el formato “Coevaluación” que se encuentra en el apartado de Recursos del Nivel 2 y llénalo. Recuerda que debes poner los nombres de los integrantes de tu equipo y comentarios acerca de cómo se dio la colaboración.
8. Haz la entrega correspondiente siguiendo las indicaciones de tu asesor.

**Nota:** es importante resaltar la necesidad de una continua participación por parte de todos los integrantes del equipo.

### Producto de aprendizaje

- Participación en foro y coevaluación.
- Organizador gráfico

### Recursos

- Tutorial “Uso de foros”.
- Lectura “Estrategias para organizar la información”.
- Formato “Coevaluación”.

### Criterios de evaluación

- El estudiante participa de forma activa en el foro durante los tiempos establecidos, proponiendo ideas y retroalimentando las de sus compañeros en más de una ocasión.
- La organización de la información (organizador gráfico) por parte del equipo evidencia todos los siguientes aspectos: una estrategia clara, conceptos clave, el manejo de frases cortas, la estructura pertinente según la estrategia seleccionada.
- El formato de Coevaluación fue llenado en su totalidad. El estudiante incluyó comentarios pertinentes al trabajo realizado por sus compañeros y describió cómo se dio la colaboración.

## Recomendaciones para el asesor

1. El asesor deberá añadir temas en el foro “Organicemos la información”, de tal forma que exista un tema por cada equipo.
2. Se debe establecer un límite de tiempo para la participación en foro (Reto 15) a fin de que el estudiante cuente con tiempo suficiente para realizar la primera actividad del Nivel 3 (Reto 16). Se recomienda trabajar en foro un máximo de tres días.
3. Como es la primera ocasión en que los estudiantes trabajarán en un foro, se sugiere una continua participación del asesor en el mismo, orientándolos e invitándolos a participar. Para ello, también puede recurrir a los mensajes privados en plataforma.

## Lectura

### Estrategias para organizar la información

Es probable que en muchas ocasiones has tenido que realizar lecturas largas o difíciles para terminar sin comprender lo que acabas de leer. Por ello, siempre resulta útil subrayar las ideas más importantes de cualquier texto que consultes. Te recomendamos que siempre cargues con un marcatextos para llevar a cabo esta estrategia.

Sin embargo, resulta que a veces subrayamos mucho y cuando tenemos que organizar la información no sabemos por dónde comenzar. A continuación, conocerás cinco estrategias de aprendizaje que te permitirán organizar las ideas más importantes de todo texto.

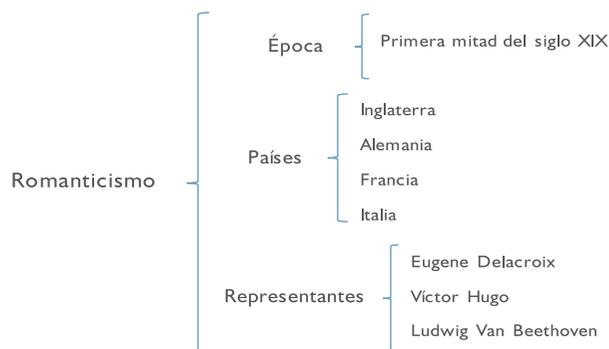
#### *ESTRATEGIA 1: Cuadro sinóptico*

Se trata de un organizador gráfico que permite acomodar los conceptos de lo general a lo particular y de izquierda a derecha mediante el uso de llaves.

¿Cuándo se utiliza? Cuando deseas establecer relaciones entre conceptos, desarrollar la habilidad para clasificar y establecer jerarquías, organizar el pensamiento y facilitar la comprensión de un tema.

Para llevarlo a cabo, sólo debes seguir estos pasos:

1. Identifica el tema general y escríbelo.
2. Abre una llave después del tema y localiza conceptos más importantes y las ideas principales.
3. Deriva los conceptos secundarios relacionados con una de las ideas principales, abriendo otra llave al lado derecho y redactándolas.
4. No olvides que debes presentar la información por jerarquías: de mayor a menor importancia.



### **ESTRATEGIA 2: Cuadro comparativo**

Es una estrategia que permite identificar semejanzas y diferencias entre dos o más objetos, conceptos, lecturas.

¿Para qué te sirve? Para desarrollar la habilidad de comparar, lo que constituye la base para la emitir juicios de valor.

Para realizarlo, sigue estos pasos:

1. Identifica los elementos a comparar: lecturas, objetos, conceptos.
2. Identifica los parámetros a comparar entre esos elementos; por ejemplo, si se tratase de objetos: tamaño, material, peso, función a desempeñar, entre otros.
3. Partiendo de los parámetros seleccionados, detecta las características que contraste en los elementos a comparar.
4. Escribe las semejanzas y diferencias más importantes de los elementos a comparar.

	<b>EDUCACIÓN TRADICIONALISTA</b>	<b>EDUCACIÓN POR COMPETENCIAS</b>
<b>Función del docente</b>	Transmitir los conocimientos a los estudiantes	Acompañar al estudiante en la construcción de su aprendizaje
<b>Función del alumno</b>	Escuchar los conocimientos del profesor, a fin de aprender	Hacerse cargo de su propio aprendizaje, mediante el logro de competencias
<b>Propósito</b>	Adquirir conocimientos	Lograr competencias (conocimientos, habilidades, valores y actitudes).
<b>Forma de trabajo</b>	Expositiva: el docente habla y los estudiantes escuchan y toman nota	Participativa: el estudiante está en continua interacción.

### **ESTRATEGIA 3: Mapa mental**

Es una forma gráfica de expresar los pensamientos en función de los conocimientos que se han almacenado en el cerebro y sus relaciones.

Su función es la de organización de la información, mediante la visualización y clasificación de las ideas.

¿Cómo puedes llevar a cabo un mapa mental? Siguiendo estos pasos:

1. Localiza la idea principal. Colócala en el centro de la hoja y enciérrala en un círculo
2. De esta idea central se desprenderán todas las ideas principales. Colócalas alrededor de la idea principal. Para darles mayor importancia a unas sobre otras, usa el sentido de las manecillas del reloj.
3. Relaciona la idea principal con las demás mediante líneas.

**NOTA:** Se pueden utilizar imágenes en lugar de algunos de los conceptos.



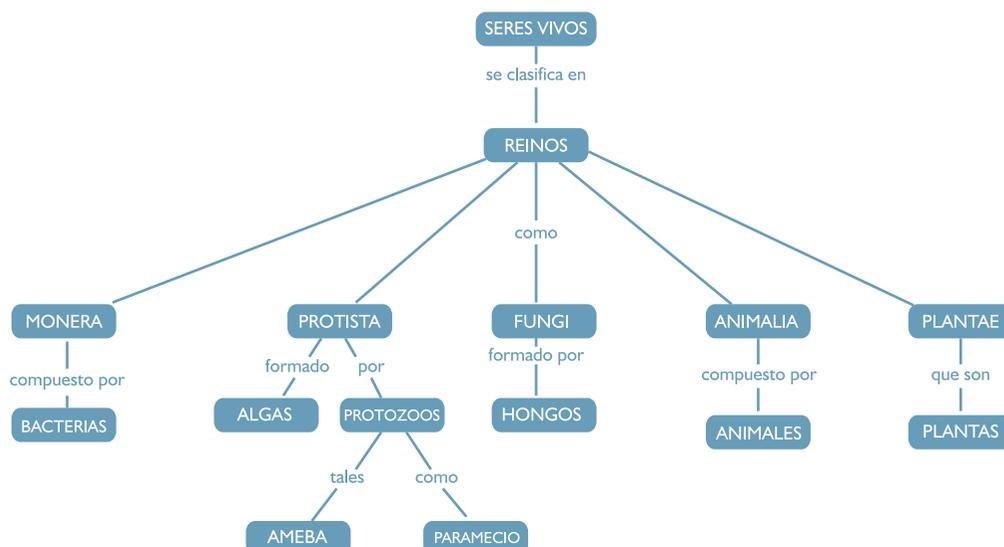
#### ***ESTRATEGIA 4: Mapa conceptual***

Es una representación gráfica de conceptos y la manera en la que éstos se relacionan. Al igual que en el cuadro sinóptico, se organiza de forma jerárquica: de mayor a menor importancia. Además, los conceptos van unidos por líneas en las cuales se colocan palabras enlace que facilitan el entendimiento de dichas relaciones.

Los mapas conceptuales se usan para ideas, conceptos o ideas claves en un texto y establecer relaciones entre ellos; comprender la lectura realizada; organizar el pensamiento; llevar a cabo un estudio eficaz, entre otros.

Para realizar tu mapa conceptual:

1. Identifica el tema o idea principal.
2. Localiza palabras claves. Ojo: no puedes emplear muchas palabras y asegúrate de que sean conceptos (felicidad, rapidez, comportamiento, inteligencia, por ejemplo), no acciones (verbos).
3. Organiza las palabras de forma jerárquica: de mayor a menor importancia y enciérralas en un círculo. Notarás que algunos conceptos vienen de otros más amplios.
4. Une los conceptos mediante líneas y escribe palabras que unan a un concepto con otro. Aquí sí está permitido utilizar verbos u otro tipo de palabras. Es importante que las palabras de enlace no sean conceptos.



### ESTRATEGIA 5: Línea de tiempo

Esta estrategia permite ordenar eventos históricos sobre un tema, de tal forma que se observe con claridad la relación temporal entre ellos. Se pueden elaborar líneas del tiempo que abarquen períodos específicos: Prehistoria, Renacimiento, Revolución Industrial, Primera Guerra Mundial; o por temáticas: historia del calzado, La música a través del tiempo, Historia de las computadoras. Incluso se puede especificar más, por ejemplo: La literatura en la Edad Media.

¿Para qué sirven las líneas de tiempo? Para clasificar, ordenar eventos de forma cronológica y para establecer relaciones de causa y efecto.

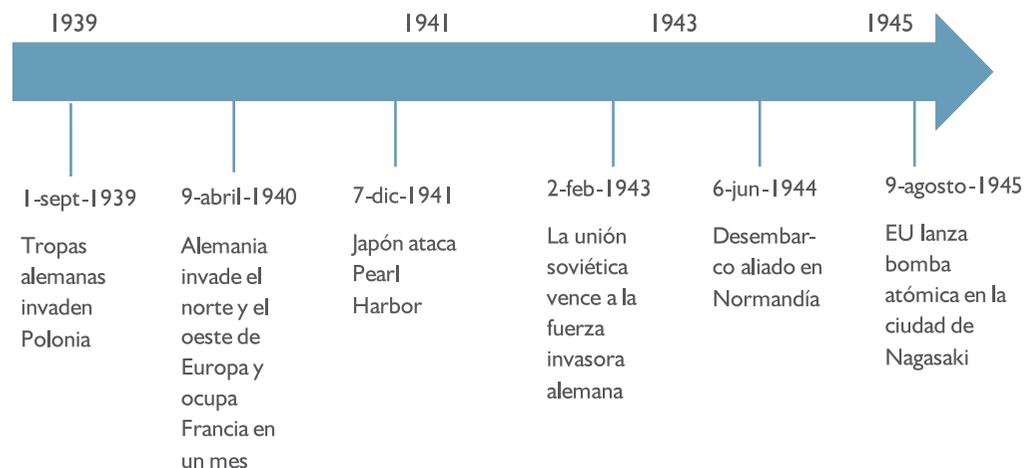
Los pasos a seguir para hacer una línea de tiempo, son los siguientes:

1. Establece el tema específico a tratar en tu línea de tiempo.
2. Determina la primera y la última fecha a representar.
3. Decide la escala de medición que utilizarás (meses, años, lustros, décadas, siglos)
4. Traza una flecha que vaya de izquierda a derecha de la hoja.
5. Arriba de la flecha, señala las marcas temporales que utilizarás de acuerdo a tu escala de medición. Por ejemplo:

1300      1400      1500      1600      1700

6. Identifica los hechos más importantes que ocurrieron durante el lapso determinado en relación con el tema específico y escribe debajo de la flecha palabras clave que hagan referencia a dicho evento, así como la fecha exacta en el que ocurrió. Ojo: debe existir una relación en la posición que colocas los eventos y la marca temporal correspondiente.

#### SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



## Formato

### Coevaluación

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

Escuela preparatoria: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_

#### Instrucciones:

Evalúa el desempeño de los compañeros con los que trabajaste en equipo a lo largo del curso. Escribe el nombre de cada uno de ellos, considera lo que cada uno de ellos realizó y evalúalos. Agrega los comentarios que creas pertinentes, siempre y cuando se den en un marco de respeto.

CRITERIOS	Nombre del integrante		Nombre del integrante	
	Sí	No	Sí	No
Mostró disposición al momento de organizar la información				
Puso atención a las ideas de los compañeros de equipo, considerando sus puntos de vista y retroalimentándolos de forma pertinente.				
Aportó ideas para la elaboración del organizador gráfico				
Aplicó ideas propias y de sus compañeros en la elaboración del organizador gráfico.				
Invirtió el tiempo necesario para la elaboración del organizador gráfico.				
Realizó las tareas que se le asignaron dentro del equipo.				



**Comentarios:**

## Presentar y compartir

No basta con buscar y obtener información, hay que compartirla con los demás. Debemos llevar nuestros conocimientos a la práctica, desarrollando habilidades y mostrando actitudes y valores al momento de trasladarlos a situaciones de nuestra vida cotidiana. En ocasiones, eso implica el demostrar nuestro dominio acerca de un tema o nuestra capacidad de síntesis o análisis. Sin importar qué es lo que se demuestre, esto se hace a través de una presentación, ya sea escrita u oral.

A lo largo de este curso, has trabajado administrando tu tiempo para poder cumplir con todas tus actividades, compromisos y aficiones; asimismo, has aprendido a procesar la información contenida en los textos mediante estrategias de lectura y a organizar dicha información de manera clara. No olvidemos que esto lo has realizado de forma colaborativa en un marco de respeto, constituyéndote como un ciudadano digital.

Todo lo anterior ha quedado evidenciado en productos de aprendizaje; esos productos han sido escritos u orales y han contribuido a que te familiarices con un tema en particular, el cual expondrás frente al grupo durante la sesión presencial.

¡Muy bien! Ya es hora... ¡Comencemos!

### Aprendizaje esperado

Emite mensajes de forma oral y escrita con claridad y coherencia ante un público determinado.

### Contenidos temáticos

1. Roles del estudiante y del asesor.
2. Presentación de la información.

## Reto 16. Preparando mi exposición



### Propósito

Elabora un guión de exposición.

### Modalidad

Virtual y colaborativa.

### Instrucciones

1. Lee el texto “Cómo preparar una exposición” que se encuentra en el apartado de Recursos del Nivel 3.
2. Elabora un texto de al menos una cuartilla en el que organices la información que te corresponde exponer. Piensa que vas a hablar ante un público que no sabe nada del tema: ¿Cómo lo explicarías? Esto se llama guión de exposición. Incorpora al texto tus opiniones sobre el tema pero cuida de demostrarlas con información específica.
3. Haz la entrega correspondiente siguiendo las indicaciones de tu asesor.

**Nota:** El estudiante podrá realizar este reto una vez que se haya cerrado el período de participación en foro (Reto 15).

### Producto de aprendizaje

Guion de exposición.

### Recurso

Lectura “Cómo preparar una exposición”.

### Criterios de evaluación

- El guión de exposición presenta la información de forma clara y con lenguaje formal pero comprensible, siguiendo un orden secuencial.
- El producto se desarrolla en una cuartilla, la letra está a 12 puntos, utiliza fuente Calibri o Arial a espacio sencillo.
- Comete cinco o menos errores gramaticales o faltas de ortografía.

## Lectura

### Cómo preparar una exposición

Imagina que trabajas en una de las compañías más importantes del país y tu jefe te pide que escribas un discurso para que él lo lea en público. Buscas la información necesaria, identificas ideas principales, organizas todo y al momento de sentarte a redactar tu presentación... te quedas en blanco.

Presentar la información es muy importante, no importa si es por escrito o mediante la exposición oral. ¿Cuántas veces hemos dominado un tema pero no pudimos explicarlo a los demás? Y es que no sabemos cómo empezar; eso se conoce como el miedo a la “página en blanco”.

Existen muchas formas de presentar la información: oral o escrita; a mano o a computadora; en Word, PowerPoint u otro programa. Esta lectura te ayudará a realizar presentaciones sin importar de qué tipo o en qué formato.

Lo primero que debes hacer para preparar una presentación es decidir qué vas a decir: para ello deberás buscar la información, identificar las ideas principales y organizarlas de tal forma que vayas de principio a fin.

Una vez que sepas qué dirás, deberás preguntarte para qué y por qué decirlo: asegúrate siempre de saber las respuestas de estas preguntas. Si conoces el porqué, podrás defender lo que dices. Convéncete para convencer a los demás.

Después, ubica a quién se lo vas a decir: no hablas de la misma manera ante tus amigos que con tus papás o tu patrón. Si la persona que va a leer tu texto o escuchar tu presentación es un experto en el tema, emplea los términos más precisos y adecuados posibles; si, por el contrario, se trata de alguien que desconoce la temática, deberás utilizar las palabras más sencillas posibles para que le resulte comprensible tu presentación.

Partiendo del quién, piensa en el cómo lo vas a decir: ¿Darás ejemplos? ¿Explicarás muchos conceptos o es completamente innecesario puesto que va dirigido a expertos? ¿Qué palabras vas a emplear? ¿Qué tanto te extenderás en la presentación de la información? ¿Darás tus opiniones acerca del tema? ¿En qué información te basarás para reforzar dichas opiniones?



Siguiendo estos sencillos pasos, podrás presentar la información ante tu asesor y tus compañeros, de forma oral o por escrito, durante la sesión presencial o en línea. Como ves, te resultará de mucha utilidad a lo largo de tu paso por el Bachillerato General por Áreas Interdisciplinarias. Y si te permites emplearlo en tu vida diaria, descubrirás que también allí te será de ayuda.

## Reto 17. El rol del estudiante y el del asesor en el BGAI.



### Propósito

Distingue los roles del estudiante y del asesor en BGAI.

### Modalidad

Presencial e individual.

### Instrucciones

1. Ten a la mano el formato “Distinguiendo los roles del estudiante y del asesor/profesor”, ubicado en el apartado Recursos del Nivel 3; necesitarás también la lectura “¿Y qué hacemos? Roles del estudiante y del asesor en el BGAI”.
2. Recuerda tu época de estudiante en secundaria. ¿Qué es lo que hacía tu profesor? Con base en ello, llena la primera columna “Rol asesor/profesor” en el apartado “Opción presencial”, describe cuál es la actividad que este actor realiza en dicha opción educativa.
3. Ahora llena la segunda columna “Rol de estudiante” en el apartado “Opción presencial” y describe cual es la función que cumplías en esta opción educativa.
4. Lee el texto “¿Y qué hacemos? Roles del estudiante y del asesor en el BGAI” que se encuentra en el apartado Recursos del nivel 3.
5. Identifica las actividades que realizan el asesor y el estudiante en BGAI.
6. Llena la segunda columna “Rol asesor/profesor” en el apartado “Opción mixta”; describe cual es la actividad que este actor realiza en dicha opción educativa.
7. Ahora, llena la segunda columna “Rol de estudiante” en el apartado “Opción mixta”; describe cual es la función que cumples en esta opción educativa.
8. Espera retroalimentación por parte del asesor.

### Producto de aprendizaje

Cuadro comparativo de roles del asesor y el estudiantes en opción mixta/ del profesor y el estudiante en opción presencial.

## Recursos

- Formato “Distinguiendo los roles del estudiante y del asesor/profesor”.
- Lectura “¿Y qué hacemos? Roles del estudiante y del asesor en el BGAI”.

## Criterios de evaluación

- Las dos columnas describen la información solicitada. Se evidencian conocimientos previos acerca del trabajo del asesor y estudiante en opción presencial; maneja conceptos directos de la lectura “¿Y qué hacemos? Roles del estudiante y del asesor”.
- Utiliza el formato y lo llena según las instrucciones del reto.
- Comete menos de cinco faltas de ortografía o errores gramaticales. Utiliza el vocabulario de la lectura “¿Y qué hacemos? Roles del estudiante y del asesor”. El producto es limpio.

## Recomendaciones para el asesor

1. Se sugiere que el asesor realice una breve plenaria al finalizar el reto para que los alumnos logren consolidar el papel del asesor y del estudiante en una modalidad mixta.

## Lectura

### ¿Y qué hacemos? Roles del estudiante y del asesor

El Bachillerato que estás a punto de iniciar es una opción educativa que ofrece una metodología de aprendizaje mixta, lo que quiere decir que trabajarás, tanto de manera presencial como a distancia, a través una plataforma de aprendizaje virtual. En ambos casos, contarás con la participación de tu asesor.

Al formar parte de esta modalidad aceptas el compromiso que implica tu participación activa en ambos momentos. Pero, ¿en qué consiste dicho compromiso? Principalmente, en ser disciplinado: en asistir a las sesiones presenciales; en realizar las actividades de aprendizaje en tiempo y forma; en escuchar las observaciones que hagan tanto el asesor como tus compañeros y modificar tus productos en aras de mejorarlos; en utilizar el libro de texto y la plataforma para lograr tu perfil de egreso.

Quizá algunos de tus compañeros manifiesten algún temor ante la necesidad de interactuar en una plataforma. Otros más podrían argumentar que dejaron los estudios formales hace “mucho tiempo”. Lo cierto es que ambas cuestiones han sido contempladas en las actividades de aprendizaje a realizar a lo largo de las diversas UAI.

Es un hecho que la utilización de la plataforma de aprendizaje (el sitio en Internet donde consultarás tus libros de texto y recursos y en la que subirás tus actividades) es obligatoria. Sin embargo, no te demanda mayores habilidades que las necesarias para interactuar en las redes sociales, tales como Facebook o Twitter, o a través de los Smartphones. Por su parte, alegar “demasiado tiempo” sin estudiar es limitar tus posibilidades. Como individuo pensante tienes la posibilidad de continuar aprendiendo siempre.

Para ello, contarás con el apoyo de tu asesor. ¿Quién es él? Un profesional relacionado con la UAI a cursar, que tiene como función principal acompañarte en la construcción de saberes. Para ello, te aclarará dudas durante las sesiones presenciales pero también en la plataforma, a través de foros.

Asimismo, en cada actividad de aprendizaje que presentes en las UAI, tu asesor te retroalimentará tras la realización de cada uno de tus productos de aprendizaje. Probablemente te estés preguntando en qué consiste la retroalimentación. Es simple: se trata de los comentarios que él realiza acerca de tu producto, haciendo hincapié en virtudes y aspectos a mejorar.



La retroalimentación puede realizarse de forma presencial, pero es muy importante que también se haga de manera virtual, a través de la plataforma y que te brinde la oportunidad de atender sus observaciones para realizar los cambios convenientes en tu producto y mejorar tu calificación.

Así pues, las actividades que realizarás contando con la mediación de tu asesor, contribuirán al logro de tu perfil de egreso, el cual –como ya sabes– es el mismo del Bachillerato General por Competencias (BGC).

## Formato

Distinguiendo los roles del estudiante y del asesor/profesor

	Opción presencial	Opción mixta
Asesor/Profesor		
Estudiante		

## Reto 18. Analogías



### Propósito

Aplica habilidad de razonamiento verbal en la resolución de problemas.

### Modalidad

Presencial e individual.

### Instrucciones

1. De forma individual, revisa la lectura “Analogías” que se encuentra en el apartado de Recursos del nivel 3.
2. Identifica las ideas centrales de la lectura.
3. Con la información de la lectura, responde el ejercicio “Identificando analogías” que se encuentra en el apartado de Recursos del nivel 3.
4. Haz la entrega correspondiente siguiendo las indicaciones del asesor.

### Producto de aprendizaje

Ejercicios de analogías resueltos.

### Recursos

- Lectura “Analogías”.
- Ejercicio “Identificando analogías”.

### Criterios de evaluación

- Comprende el significado de las palabras, lo que le permiten interpretar la relación.
- Demuestra la correspondencia coherente entre los dos vocablos.
- Traslada de manera adecuada la información de la lectura al reto.
- Argumenta de forma lógica el proceso mediante el cual obtuvo la relación entre ambas palabras.

## Recomendaciones para el asesor

1. Durante el ejercicio monitoree el desempeño de los alumnos para identificar si han encontrado la relación entre los términos a partir de la lectura.
2. Incentive a los estudiantes a que expliquen la forma en la que infirieron la relación entre los dos términos.
3. Algunas respuestas parecen tener similitud en la relación de semejanza, por lo que es necesario que primero se asimile correctamente la relación entre los pares iniciales para identificar la respuesta sin caer en confusión.
4. Al concluir el ejercicio, se recomienda precisar la importancia de incrementar el número de palabras conocidas por los estudiantes (léxico) para favorecer la comprensión de los textos.
5. A modo de retroalimentación, enfatice el papel de la lectura en el conocimiento de nuevas palabras.

## Lectura

### Analogías

Las analogías son relaciones de semejanzas entre dos pares de palabras. Hay diferentes clases de analogías, entre ellas encontramos:

- *Sinonimia*: cuando dos palabras diferentes tienen el mismo significado o se refieren a la misma condición. Ejemplo:

Apretar: Oprimir.

Construir: Edificar.

- *Antonimia*: Es la relación que existe entre dos palabras, pero con sentido opuesto. Ejemplo:

Entero: incompleto

Inteligente: Tonto

- *Causa-Efecto*: Nos hablan de uno de los términos que analiza, que hace efecto en otro y lo desencadena.

Sol: calor

Golpe: dolor

- *Parte-Todo*: Uno de los términos respecto al otro representa el todo constituido (todo-parte) o bien una parte constitutiva (parte-todo).

Silla: Respaldo

Uña: dedo

- *Agente-características*: Alguno de los términos señalan algún rasgo distintivo del otro.

Miel: dulce

Ají: picante

- *Materia- Producto*: Pone énfasis entre el agente que produce y el producto final.

Algodón: tejido

Cuero: zapatos

- *Inclusiva*: Parte de la noción de totalidad, la cual es aplicable a conjuntos e individuos.

Género: especie

Todo: parte

Para resolver una analogía identifica la relación principal del par base (las dos primeras palabras que aparecen), formula una oración con las palabras de la base de forma coherente y aplica la misma oración a las demás alternativas.

## Ejercicios

### Identificando Analogías

#### Instrucciones:

- Las palabras que forman la pareja en MAYÚSCULAS están relacionadas entre sí. Descubre cual es la reacción que existe entre ellas. Después encontraras cinco parejas de palabras. Elige la pareja que tenga la misma relación que la que está en MAYÚSCULAS.
- Anota la respuesta correcta en el apartado correspondiente.

1. Plástico es a Polietileno como:

- a) Miel a panal
- b) Viñedo a uva
- c) **Llanta a caucho**
- d) Vaca a queso

#### RESPUESTA:

¿Qué tipo de analogía es?

Sinonimia

Antonimia

Causa- Efecto

Género-Especie

Parte-Todo

Agente-Característica

**Materia-producto**

2. MONO es a SELVA como:

- a) Oso a rio
- b) Pulpo a playa
- c) **Venado a bosque**
- d) Águila a roca
- e) Pingüino a mar

**RESPUESTA:**

¿Qué tipo de analogía es?

Sinonimia                      Antonimia                      Causa- Efecto                      Género-Especie  
  
Parte-**Todo**                      Agente-**Característica**                      Materia-**producto**

**RESPUESTA:**

3. DESATAR es a SUJETAR como:
- a) Tomar es a acaparar
  - b) Arrojar es a expulsar
  - c) Derrochar es a guardar**
  - d) Incrementar es a sustituir
  - e) Superior es a peor

**RESPUESTA:**

¿Qué tipo de analogía es?

Sinonimia                      **Antonimia**                      Causa- Efecto                      Género-Especie  
  
Parte-**Todo**                      Agente-**Característica**                      Materia-**producto**

**RESPUESTA:**

4. ENGAÑO es a TRAICIÓN como:
- a) Crueldad a tranquilidad
  - b) Pedir es a exigir
  - c) Alevosía a deslealtad**
  - d) Actitud a proceder
  - e) Gula es a vicio

**RESPUESTA:**

¿Qué tipo de analogía es?

Sinonimia	Antonimia	Causa- Efecto	Género-Especie
Parte-Todo	Agente-Característica	Materia-producto	

5. CALOR es a TRANSPIRACIÓN como:
- a) Termómetro a temperatura
  - b) Carretera a conducir
  - c) Garganta a Cantar
  - d) Polvo a estornudar

**RESPUESTA:**

¿Qué tipo de analogía es?

Sinonimia	Antonimia	Causa- Efecto	Género-Especie
Parte-Todo	Agente-Característica	Materia-producto	

6. TIJERA es a AFILADO como:
- a) Aguja a puntiaguda
  - b) Cuchillo a mango
  - c) Pegamento a adhesivo
  - d) Tenedor a plástico

**RESPUESTA:**

¿Qué tipo de analogía es?

Sinonimia	Antonimia	Causa- Efecto	Género-Especie
Parte-Todo	Agente-Característica	Materia-producto	

7. GATO es a FELINO como:
- h) Medicina a Doctor
  - i) Mujer a Femenino
  - j) Vaca a Bovino
  - k) Ballena a Pez

**RESPUESTA:**

¿Qué tipo de analogía es?

Sinonimia

Antonimia

Causa- Efecto

Género-Especie

Parte-Todo

Agente-Característica

Materia-producto

## Reto 19. Expongamos ante el grupo



### Propósito

Explica un tema de forma oral.

### Modalidad

Presencial y colaborativa.

### Instrucciones

1. Reúnete con tu equipo para afinar detalles previos a la exposición. Tu asesor les dará 15 minutos como máximo antes de que el primer equipo comience; después de ese lapso, no podrán continuar con la preparación.
2. Por equipos, presenten la información de su tema. Cada integrante tendrá su turno para hablar, considerando un mínimo de tres minutos y un máximo de tres minutos y medio por cada miembro del equipo.
3. Presta atención a lo que el resto de los equipos expondrán y asegúrate de tomar nota, ya que la información te será de suma relevancia para un futuro.
4. De forma grupal, con la guía del asesor, construyan un organizador gráfico con todo lo expuesto por los equipos.
5. Descarga el formato “Autoevaluación” que se encuentra en el apartado de Recursos del nivel 3 y llénalo. Recuerda ser autocrítico y llenar la columna de observaciones.
6. Haz la entrega correspondiente siguiendo las indicaciones de tu asesor.

### Producto de aprendizaje

Exposición y Autoevaluación.

### Recurso

Formato “Autoevaluación”.

## Evaluación

<b>Checklist Exposición y Autoevaluación</b>			
<b>Criterio</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Exposición</b>			
El estudiante demuestra dominio del tema a exponer.			
Presenta de forma organizada la información.			
Se expresa con claridad al explicar conceptos, elementos y características.			
Utiliza ejemplos durante su exposición.			
Emplea un tono de voz, lenguaje corporal y gestual apropiados.			
Se apoya en el organizador gráfico elaborado por el equipo.			
<b>Autoevaluación</b>			
El formato “Autoevaluación” fue llenado en su totalidad.			
El estudiante incluyó observaciones en la mayoría de los criterios, poniendo especial énfasis en aquellos que considera que no cumplió o que solo a veces lo hizo.			
Las observaciones del alumno evidencian un proceso metacognitivo producto de una reflexión basada en la autocrítica y el análisis de sus aportaciones o logros.			



## Recomendaciones para el asesor

1. Resulta importante establecer tiempos para observar la totalidad de las exposiciones, así como dar indicaciones precisas acerca del comportamiento esperado por parte del resto del grupo durante la participación de los equipos.
2. Se sugiere retroalimentar a cada equipo, ya sea de forma oral o escrita (puede ser parte de la retroalimentación en plataforma).

## Formato

### Autoevaluación

#### Instrucciones:

Has llegado al final del Curso de selección para estudiantes del BGAI. Es importante que reflexiones acerca de cómo ha sido tu desempeño.

Responde al siguiente instrumento y espera la retroalimentación de tu asesor.

- Marca con una (X) la frecuencia con la realizaste las acciones que se describen en los criterios.
- Escribe, en el espacio de observaciones de cada criterio, la razón por la cual consideras que te desempeñaste con esa frecuencia.

Criterio	Sí	No	Observaciones
Durante el curso, dediqué el tiempo necesario para la elaboración de los productos de aprendizaje.			
Consulté todos los recursos que requería (tutoriales, lecturas, videos, infografías) para realizar los retos.			
Asistí a las sesiones presenciales.			
Subí los productos a plataforma.			
Identifiqué la totalidad de las ideas principales			
Consulté de forma exhaustiva información en fuentes impresas y digitales, considerando criterios de calidad.			
Referencíé de forma correcta en APA las fuentes impresas y digitales que consulté			



Manejé de forma pertinente la plataforma Moodle.			
Actué como un ciudadano digital, cumpliendo con mis obligaciones, a lo largo del curso.			
Colaboré con mi equipo, aportando ideas y escuchando las de los demás.			
Tuve una participación activa en el foro.			
Me acerqué a mi asesor (ya sea de forma presencial o virtual) para aclarar dudas.			
Preparé de la mejor forma mi exposición frente a grupo.			
Me desempeñé de forma satisfactoria al exponer, hablando de forma clara, demostrando seguridad y transmitiendo de manera ordenada y coherente la información que investigué.			

## Reto 20. Examen Final

### Propósito

Detecta el nivel de dominio que los estudiantes de primer ingreso al BGAJ presentan en los campos de Español, Matemáticas, Habilidades Cognitivas e Inglés.

### Modalidad

Presencial e individual.

### Contenidos

Español	Matemáticas	Habilidades Cognitivas	Inglés
<b>Ortografía</b> -Acentuación -Uso de mayúsculas -División silábica -Signos de puntuación  <b>Gramática</b> -Categorías gramaticales -Partes de la oración  <b>Comprensión</b>	<b>Sentido numérico y pensamiento algebraico</b> -Números y sistemas de numeración. -Problemas aditivos -Problemas multiplicativos -Patrones y ecuaciones  <b>Forma, espacio y medida</b> -Figuras y cuerpos -Medida  <b>Organización y análisis de la información</b> -Proporcionalidad y funciones -Nociones de probabilidad -Análisis y representación de datos	<b>Analogías</b> -Verbales  <b>Transformaciones lógicas</b> -Organización verbal  <b>Secuencias</b> -Numéricas  <b>Razonamiento deductivo</b> -Razonamiento verbal	<b>Vocabulario</b> -Objetos -Colores -Lugares -Transportes -Tiempo -Animales -Adjetivos -Verbos  <b>Gramática</b> -Pronombres personales -Conjugación de verbos -Pronombres posesivos -Uso de vocabulario -Orden gramatical  <b>Comprensión</b>

## Instrucciones

1. El examen final se compone de cuatro secciones. Cada una de ellas evalúa las siguientes disciplinas: Español, Habilidades Cognitivas, Matemáticas e Inglés.
2. Dependiendo de los días y el horario en el cual acudes al curso de selección, te corresponderá una de las dos opciones para responderlo: ya sea en una sola aplicación (en el caso de que asistas un solo día a la semana) o en dos (si asistes dos días a la semana).
3. Los reactivos abordan contenidos temáticos revisados durante la educación básica, por lo cual solo necesitas recordar para contestar. Responde la prueba sin recibir la ayuda de otros.
4. El asesor te indicará el tiempo asignado para contestar las secciones, ya que cada una se conforma por diferentes números de reactivos.
5. Debido a que contestarás el examen en línea, es necesario que revises el Tutorial para ingresar al examen final, el cual se encuentra en Campus virtual.
6. Una vez que hayas concluido, espera la indicación de tu asesor.

## Recomendaciones para el asesor

1. Al ser un examen en línea, los estudiantes requerirán una clave diferente para contestar cada sección. Estas claves les serán proporcionadas por el responsable del BGAI.
2. Revise tutorial para ingresar al examen final, el cual se encuentra en Campus virtual.
3. De acuerdo al número de reactivos de cada sección, se recomienda aplicar el siguiente orden: Español, Habilidades Cognitivas, Matemáticas e Inglés.
4. Se sugiere brindar un breve descanso después de haberse realizado dos secciones.
5. A pesar que los alumnos tienen un límite de minutos para responderlo, todas las secciones estarán habilitadas por más tiempo del asignado. Cada sección estará activa un tiempo máximo de 2 hrs.

## Bibliografía

- Díaz, F. y Hernández, G. (2002) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Una interpretación constructivista. México, D.F.: McGraw-Hill.
- Dirección de Investigación e Innovación Educativa. (S/A) *Aprendizaje colaborativo Técnicas Didácticas*. Recuperado de [http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo\\_academico/metodo\\_aprendizaje\\_colaborativo.pdf](http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/metodo_aprendizaje_colaborativo.pdf)
- Fundación Recapacita. (S/A) *El aprendizaje Cooperativo como Metodología para la Escuela Inclusiva*. Recuperado de [https://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es\\_es/images/trabajo-cooperativo\\_tcm1069-220995.pdf](https://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es_es/images/trabajo-cooperativo_tcm1069-220995.pdf)
- Galindo, J.A. (2009). Ciudadanía Digital. *Signo y Pensamiento*. Número 54, pp. 164-173.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2017). Aumentan uso de internet, teléfonos inteligentes y TV digital: Encuesta Nacional sobre disponibilidad y uso de tecnologías de la información en los hogares, 2016. Comunicado de prensa núm. 122/17. Aguascalientes. Recuperado de [http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/boletines/2017/especiales/especiales2017\\_03\\_02.pdf](http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/boletines/2017/especiales/especiales2017_03_02.pdf)
- Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E. (2009) *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Pimienta, J. (2008). *Constructivismo. Estrategias para aprender a aprender*. México, D.F.: Pearson.
- Solé, I. (1998). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Graó.
- Uso seguro de internet para Docentes. (S/A) *Responsabilidades como ciudadano digital*. Recuperado de: [http://ww2.educarchile.cl/Userfiles/P0001/File/3ro\\_4to\\_medio.pdf](http://ww2.educarchile.cl/Userfiles/P0001/File/3ro_4to_medio.pdf)
- Zanotto, M. y González, G. (2012). *Estrategias de lectura y escritura para el bachillerato*. México, D.F.: Trillas.

Universidad de Guadalajara

Sistema de Educación Media Superior

Secretaría Académica

Dirección de Educación Continua, Abierta  
y a Distancia

Guadalajara, Jalisco. México

Esta obra se terminó de editar en febrero  
de 2018



Curso de  
Selección  
ASPIRANTES

BGAI