

¿CÓMO LEER LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO?



MATERIAL DE APOYO

DGB

EL PROGRAMA ESTÁ CONFORMADO POR LOS SIGUIENTES ELEMENTOS :

La **portada**, los **datos de cada asignatura** donde se describen el número de horas, créditos de la misma y un **índice** para poder ubicar de manera rápida cada componente que lo conforma.

ADEMÁS CONTIENE:

- Fundamentación
- Competencias genéricas
- Competencias disciplinares básicas,
- Relación de bloques del Programa con los contenidos del Nuevo Modelo Educativo de cada asignatura
- Desarrollo de bloques
- Evaluación por competencias
- Fuentes de consulta
- Créditos
- Directorio

1.-Cuenta con una cultura básica general que le permita adquirir elementos esenciales para la construcción de nuevos conocimientos.

2.-Se desarrolle de forma personal y social, además promover su acceso a la Educación Superior.

3.- Se prepare para su posible incorporación a la vida laboral.



EL PROGRAMA:

Debe ser visto como una herramienta que guía la práctica docente y busca favorecer el aprendizaje del estudiantado para que:



OBSERVA EL PROGRAMA

en la

FUNDAMENTACIÓN

Encontrarás el **marco normativo** y el **enfoque teórico-metodológico** que sustenta su actualización; también podrás mirar el **enfoque de la disciplina**, mismo que contiene el **propósito general** del programa, las asignaturas con las que se interrelaciona y su intencionalidad.

Asimismo se encuentra la **ubicación de la asignatura** que refleja la relación de ésta con las demás materias del mapa curricular, el **nombre y número de bloques** que lo conforman.

COMPETENCIAS

Se dividen en **competencias genéricas** y **competencias disciplinares básicas**, localizándose dentro de cuadros grises y azules, después de los bloques de aprendizaje.

COMPETENCIAS GENÉRICAS

Son el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y aprendizajes esperados que coadyuvan a que el estudiantado alcance a comprender su mundo y lo capacitan para confrontar de forma asertiva situaciones cotidianas. Se presentan con una Clave determinada. Ej. CG2.1 (Competencia Genérica 2, atributo 1)

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS

Son aquellas que se favorecen de acuerdo a cada asignatura y también favorecen al estudiantado a desarrollar capacidades que le permitan confrontar problemáticas en su contexto. Son representadas con Clave. Ej. CDBE1 (Competencia Disciplinar Básica de Experimentales número 1)

RELACIÓN DE BLOQUES DEL PROGRAMA CON LOS CONTENIDOS DEL NUEVO MODELO EDUCATIVO DE CADA ASIGNATURA

Muestra el cruce de los contenidos de los planes de estudio de referencia del Nuevo Modelo Educativo del Nivel Medio Superior con cada uno de los bloques que conforman el programa emitido por la Dirección General del Bachillerato.

DESARROLLO DE BLOQUES

PROPÓSITO DE BLOQUE

Es una explicación de la aspiración que orienta el quehacer educativo y que expresa los aspectos deseables o que se quieren conseguir. Dirige dónde, para qué y cómo del proceso pedagógico de cada bloque.

Ten presente que:

Interdisciplinariedad

Promueve que diferentes disciplinas se conjunen y trabajen de forma colaborativa para obtener resultados en los aprendizajes esperados de manera integral y a su vez le permitan al estudiantado confrontar situaciones cotidianas aplicando estos saberes de forma vinculada.

Transversalidad

Tiene un fin formativo, es decir, al conectar todos los elementos (conocimientos, habilidades, actitudes), el estudiantado podrá darle sentido a los aprendizajes esperados; se busca expandir sus saberes no sólo a un contexto escolar, sino que sus acciones las asocie con el impacto social, ambiental, en la salud, ético o cultural para visualizarse como un ser social y agente de cambio.

Columna 2 Clave CDB

Se encuentran las competencias disciplinares básicas que se promoverán a lo largo del bloque.

Se representan con una Clave.
Ej. CDBE1 (Competencia Disciplinar Básica de Experimentales número 1)

Columna 1 Clave CG

Aquí encontrarás el conjunto de competencias genéricas que se favorecerán durante el desarrollo del bloque, están representadas con la Clave asignada ej. CG2.1 (Competencia Genérica 2, atributo 1)

Columna 3 Conocimientos

Esta columna te ayudará a identificar todos los contenidos disciplinares; cada tema tiene una secuencia lógica y se busca que puedas abordarlo y asociarlo con temas actuales que estén relacionados.

Columna 4 Habilidades

Son procesos que refieren al saber conocer, aquí se reflejan las diferentes destrezas y los conocimientos que el estudiantado debe estar en condiciones de aplicar en su vida cotidiana.

Columna 5 Actitudes

Atienden al saber ser y saber convivir, remarcan disposiciones específicas a la acción orientada por los valores, es el componente afectivo y reflexivo que se busca alcanzar en el estudiantado, para generar consciencia sobre su persona y su entorno.

Columna 6 Aprendizajes esperados

Son los resultados que el estudiantado debe demostrar en situaciones reales de la vida individual, social y profesional, muestran el saber hacer, por lo tanto, son la suma de todos los elementos:

Interdisciplinariedad + transversalidad + competencias genéricas + competencias disciplinares básicas + conocimientos + habilidades + actitudes = APRENDIZAJES ESPERADOS.

Éstos dan respuesta al propósito del bloque, que a su vez contribuyen al cumplimiento del propósito general del programa.

Evaluación por competencias

Hace referencia al sustento conceptual, procedimental y actitudinal por medio del cual se evaluarán tanto los aprendizajes esperados como las competencias adquiridas a lo largo del desarrollo de la asignatura.

Fuentes de consulta

Constituyen un apoyo para el logro del propósito del programa, están divididas en básica, complementaria y electrónica.

Recuerda que este material es descriptivo, pretende apoyar el trabajo colegiado para que se desarrollen estrategias que coadyuven a la planeación de clases efectivas, contextuales e integrales.