



# EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

# PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE 2018



Secretaría  
de Educación



# COMUNICACIÓN

## SEGUNDO SEMESTRE

# Habilidades Digitales II



## ÍNDICE

<b>DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN.....</b>	<b>4</b>
<b>DIRECCIONES QUE PARTICIPAN .....</b>	<b>5</b>
<b>DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE SEGUNDO SEMESTRE .....</b>	<b>6</b>
<b>PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA .....</b>	<b>7</b>
<b>LAS 4A PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018 .....</b>	<b>9</b>
<b>ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO .....</b>	<b>10</b>
<b>DATOS GENERALES DEL SEGUNDO SEMESTRE .....</b>	<b>12</b>
<b>IMPACTO DEL CAMPO DISCIPLINAR DE HABILIDADES DIGITALES II Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS.....</b>	<b>13</b>
<b>IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE HABILIDADES DIGITALES II .....</b>	<b>16</b>
<b>BLOQUE I. PLATAFORMAS DIGITALES ON-LINE.....</b>	<b>17</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	19
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS .....	19
EVALUACIÓN DEL BLOQUE I .....	24
<b>BLOQUE II. CREACIÓN DE APLICACIONES ONLINE: APPS.....</b>	<b>27</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	30
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS .....	30
EVALUACIÓN DEL BLOQUE II .....	35
<b>BLOQUE III. DISEÑO DE PÁGINAS WEB .....</b>	<b>39</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	41
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS .....	41
EVALUACIÓN DEL BLOQUE III.....	44
<b>INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN .....</b>	<b>46</b>
<b>REFERENCIA .....</b>	<b>48</b>
<b>REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS.....</b>	<b>48</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>50</b>

## **DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**

MIGUEL BARBOSA HUERTA  
**GOBERNADOR CONSTITUCIONAL DEL ESTADO DE PUEBLA**

MELITÓN LOZANO PÉREZ  
**SECRETARIO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO**

MARÍA DEL CORAL MORALES ESPINOSA  
**SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA**

AMÉRICA ROSAS TAPIA  
**SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**

MARÍA CECILIA SÁNCHEZ BRINGAS  
**TITULAR DE LA UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS**

DEISY NOHEMÍ ANDÉRICA OCHOA  
**DIRECTORA GENERAL DE PROMOCIÓN AL DERECHO EDUCATIVO**

IX-CHEL HERNÁNDEZ MARTÍNEZ  
**DIRECTORA GENERAL DE PLANEACIÓN Y DEL SISTEMA PARA LA CARRERA DE LAS MAESTRAS Y DE LOS MAESTROS**



## **DIRECCIONES QUE PARTICIPAN**

### **DIRECCIÓN ACADÉMICA DE LA SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA**

MARIBEL FILIGRANA LÓPEZ

### **DIRECCIÓN DE APOYO TÉCNICO PEDAGÓGICO, ASESORÍA A LA ESCUELA Y FORMACIÓN CONTINUA**

### **DIRECCIÓN DE BACHILLERATOS ESTATALES Y PREPARATORIA ABIERTA**

ANDRÉS GUTIÉRREZ MENDOZA

### **DIRECCIÓN DE CENTROS ESCOLARES**

JOSÉ ANTONIO ZAMORA VELÁZQUEZ

### **DIRECCIÓN DE ESCUELAS PARTICULARES**



## **DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE SEGUNDO SEMESTRE**

### **COORDINACIÓN**

ALFREDO MORALES BÁEZ  
DINORA EDITH CRUZ TORAL  
MARÍA CRISTINA HERNÁNDEZ RAMOS  
MARÍA DEL PILAR GUZMÁN TENORIO  
MARIANA PAOLA ESTÉVEZ BARBA  
MIRIAM PATRICIA MALDONADO BENÍTEZ  
VÍCTOR HUGO ESCAMILLA MIRANDA

### **DISEÑADORES DE LA DISCIPLINA DE HABILIDADES DIGITALES II**

CÉSAR ADRIÁN JIMÉNEZ HERNÁNDEZ  
JOSÉ RAYMUNDO CEJA VÁZQUEZ  
JUDITH HERNÁNDEZ QUIROZ  
LETICIA MENDOZA ALONSO

### **REVISIÓN METODOLÓGICA Y DE ESTILO**

DINORA EDITH CRUZ TORAL

## PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) tiene como centro la formación integral de niñas, niños, adolescentes y jóvenes, y su objetivo es promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, intercultural y equitativo a lo largo del trayecto de su formación. Esta garantiza el derecho a la educación llevando a cabo cuatro condiciones necesarias: asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad. Es por ello que los planes y programas de estudio retoman desde su planteamiento cada uno de los principios en que se fundamenta y con base en las orientaciones de la NEM, se adecuan los contenidos y se plantean las actividades en el aula para alcanzar la premisa de aprender a aprender para la vida.

Los elementos de los Programas de Estudio se han vinculado con estos principios, los cuales son perceptibles desde el enfoque del aprendizaje situado a partir de la implementación de diversas estrategias de aprendizaje que buscan ajustarse a los diferentes contextos de cada región del Estado; lo anterior ayuda al estudiantado en el desarrollo de competencias genéricas, disciplinares, profesionales, habilidades socioemocionales y proyecto de vida, para lograr el perfil de egreso del Nivel Medio Superior.

**Fomento de la identidad con México.** La NEM fomenta el amor a la Patria, el aprecio por su cultura, el conocimiento de su historia y el compromiso con los valores plasmados en la Constitución Política.

**Responsabilidad ciudadana.** Implica la aceptación de derechos y deberes, personales y comunes.

**La honestidad.** Es el comportamiento fundamental para el cumplimiento de la responsabilidad social, permite que la sociedad se desarrolle con base en la confianza y en el sustento de la verdad de todas las acciones para lograr una sana relación entre los ciudadanos.

**Participación en la transformación de la sociedad.** En la NEM la superación de uno mismo es base de la transformación de la sociedad.

**Respeto de la dignidad humana.** Contribuye al desarrollo integral del individuo, para que ejerza plena y responsablemente sus capacidades.

**Promoción de la interculturalidad.** La NEM fomenta la comprensión y el aprecio por la diversidad cultural y lingüística, así como el diálogo y el intercambio intercultural sobre una base de equidad y respeto mutuo.



**Promoción de la cultura de la paz.** La NEM forma a los educandos en una cultura de paz que favorece el diálogo constructivo, la solidaridad y la búsqueda de acuerdos que permitan la solución no violenta de conflictos y la convivencia en un marco de respeto a las diferencias.

**Respeto por la naturaleza y cuidado del medio ambiente.** Una sólida conciencia ambiental que favorece la protección y conservación del entorno, la prevención del cambio climático y el desarrollo sostenible.

## LAS 4A PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018

El fin de la Educación en el Estado de Puebla es formar ciudadanía para la transformación; que se traduce en formar a las y los estudiantes para que a lo largo de su vida sean capaces de ser buenos ciudadanos, conscientes de ejercer sus derechos respetando tanto los valores y normas que la democracia adopta para hacerlos efectivos, como los derechos del resto de sus conciudadanos. Esta noción tiene que ver en palabras de Maturana, F. (2014), con llegar a ser un humano responsable, social y ecológicamente consciente, que se respeta así mismo y una persona técnicamente competente y socialmente responsable.

Desde la Secretaría de Educación del Estado de Puebla se pretende formar a sujetos crítico-éticos, solidarios frente al sufrimiento; personas que cambien el mundo desde los entornos más cercanos. ¡Las grandes causas desde casa!

Para concretar los principios pedagógicos de la Nueva Escuela Mexicana y las finalidades educativas en el Estado de Puebla, el Bachillerato General Estatal, a través de sus programas de estudio, promueve las 4A para garantizar el Derecho a la Educación, a través de sus dimensiones (asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad).

ASEQUIBILIDAD	ACCESIBILIDAD	ADAPTABILIDAD	ACEPTABILIDAD
Garantizar una educación para todos, gratuita y de calidad, donde la cobertura sea posible para cualquier persona involucrada en el proceso educativo; entendiendo a este último como la suma, no solo infraestructura escolar, sino de planes y programas de estudio, materiales didácticos alternativos, herramientas como las TAC'S o cualquier elemento retomado del contexto que permitan abordar y/o reforzar un conocimiento, sin depender de un libro de texto.	Los contenidos de los planes y programas de estudio se enfocan en promover una educación inclusiva, sin distinción de género, etnia, idioma, diversidad funcional, condición social o económica.	Las situaciones de aprendizaje que se presentan en los programas de estudio, deben ser consideradas como una guía y no como la única vía de enseñanza, es menester que el docente diseñe las propias a partir de su contexto inmediato, atendiendo a las necesidades de cada estudiante y dando prioridad a aquellos más vulnerables.	Lograr una educación que sea compatible con los intereses y cualidades de las y los estudiantes, donde sean considerados en la construcción del ambiente escolar, participando libremente en los procesos formativos, desarrollando al mismo tiempo sus Habilidades Socioemocionales.

## ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO

La metodología de Aprendizaje Situado de los planes y programas de estudio de Bachillerato General Estatal es una oportunidad para las y los docentes, estudiantes y la innovación en la enseñanza, al promover la toma de decisiones, incentivar el trabajo en equipo, la resolución de problemas y vinculación con el contexto real.

Díaz Barriga, F (2006) afirma que el Aprendizaje Situado es un Método que consiste en proporcionar al estudiante una serie de casos que representen situaciones problemáticas diversas de la vida real para que se analicen, estudien y los resuelvan. La práctica situada se define como la práctica de cualquier habilidad o competencia que se procura adquirir, en un contexto situado, auténtico y real, y en donde se despliega la interacción con otros participantes.

En este sentido se promueve que “los docentes de la EMS sean mediadores entre los saberes y los estudiantes, el mundo social y escolar, las Habilidades Socioemocionales y el proyecto de vida de los jóvenes. En el Currículo de la EMS, los principios pedagógicos alineados con el Modelo Educativo Nacional vigente, que guían la tarea de los docentes y orientan sus actividades escolares dentro y fuera de las aulas, para favorecer el logro de aprendizajes profundos y el desarrollo de competencias en sus estudiantes son:

### ***Tener en cuenta los saberes previos del estudiante***

- El docente reconoce que el estudiante no llega al aula “en blanco” y que para aprender requiere “conectar” los nuevos aprendizajes con lo que ya sabe, adquirido a través de su experiencia.
- Las actividades de enseñanza–aprendizaje aprovechan nuevas formas de aprender para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, descubriendo y dominando el conocimiento existente y luego creando y utilizando nuevos conocimientos.

### ***Mostrar interés por los intereses de sus estudiantes***

- Es fundamental que el docente establezca una relación cercana con el estudiante, a partir de sus intereses y sus circunstancias particulares. Esta cercanía le permitirá planear mejor la enseñanza y buscar contextualizaciones que los inviten a involucrarse más en su aprendizaje.

### ***Diseñar situaciones didácticas que propicien el aprendizaje situado***

- El docente busca que el estudiante aprenda en circunstancias que lo acerquen a la realidad, simulando distintas maneras de aprendizaje que se originan en la vida cotidiana, en el contexto en el que él está inmerso, en el marco de su propia cultura.
- Además, esta flexibilidad, contextualización curricular y estructuración de conocimientos situados, dan cabida a la diversidad de conocimientos, intereses y habilidades de los estudiantes.
- El reto pedagógico reside en hacer de la escuela un lugar social de conocimiento, donde los alumnos se enfrenten a circunstancias “auténticas”.



### ***Promover la relación interdisciplinaria***

- La enseñanza promueve la relación entre disciplinas, áreas del conocimiento y asignaturas.
- La información que hoy se tiene sobre cómo se crea el conocimiento, a partir de "piezas" básicas de aprendizajes que se organizan de cierta manera, permite trabajar para crear estructuras de conocimiento que se transfieren a campos disciplinarios y situaciones nuevas.

### ***Reconocer la diversidad en el aula como fuente de riqueza para el aprendizaje y la enseñanza***

- Las y los docentes han de fundar su práctica en la equidad mediante el reconocimiento y aprecio a la diversidad individual, cultural y social como características intrínsecas y positivas del proceso de aprendizaje en el aula.
- También deben identificar y transformar sus propios prejuicios con ánimo de impulsar el aprendizaje de todos sus estudiantes, estableciendo metas de aprendizaje retadoras para cada uno.

### ***Superar la visión de la disciplina como un mero cumplimiento de normas***

- La escuela da cabida a la autorregulación cognitiva y moral para promover el desarrollo de conocimientos y la convivencia.
- Las y los docentes y directivos propician un ambiente de aprendizaje seguro, cordial, acogedor, colaborativo y estimulante, en el que cada niño o joven sea valorado, se sienta seguro y libre.

## DATOS GENERALES DEL SEGUNDO SEMESTRE

Componente de Formación: **Básico**  
Área de Conocimiento: **Comunicación**  
Disciplina: **Habilidades Digitales II**  
Semestre: **Segundo**

Clave Disciplina: **CFB-CO-HD-02**  
Duración: **3 Hr/Sem/Mes**  
Créditos: **6**

Total de horas: **54**

Opción educativa: **Presencial**  
Mínimo de mediación docente **80%**  
**Modalidad Escolarizada**

## IMPACTO DEL CAMPO DISCIPLINAR DE HABILIDADES DIGITALES II Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

### Propósito del Programa de Habilidades Digitales II

Que el estudiante desarrolle competencias genéricas y disciplinares así como habilidades socioemocionales (HSE), mediante actividades creativas, encaminadas a la elaboración de productos parciales e integradores, enfocado a diversas dimensiones de su proyecto de vida, utilizando las tecnologías de la información como herramientas de investigación, producción y difusión, conformando redes de aprendizaje, aprovechando los servicios en línea que ofrece la web, prevaleciendo en todas ellas, ambientes éticos, respetuosos y armónicos.

### Ámbitos

#### Lenguaje y comunicación

Se expresa con claridad en español de forma oral y escrita. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas, obtiene e interpreta información y argumenta con eficacia. Se comunica en inglés con fluidez y naturalidad.

#### Habilidades Digitales

Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos futuros.

#### Colaboración y trabajo en equipo

Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.

#### Habilidades Socioemocionales y Proyecto de Vida.

Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos.



### Competencias Genéricas

**CG1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.**

**A4.** Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.

**CG4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.**

**A1.** Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.

**CG1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.**

**A3.** Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados y en el marco de un proyecto de vida.

**A4.** Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.

**CG4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.**

**A1.** Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.

**A4.** Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.

**A5.** Maneja tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

**CG5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.**

**A6.** Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

**CG8. Trabaja en forma colaborativa.**

**A1.** Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.

**A2.** Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.

### Competencias Disciplinarias

**CD1-CO** Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.

**CD2-CO** Evalúa un texto mediante la comparación de sus contenidos con el de otros, en función de sus conocimientos previos y nuevos.

**CD5-CO** Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.

**CD11-CO** Se comunica en una lengua extranjera mediante un discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.



**CD12-CO** Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

**Habilidades Socioemocionales**

Dimensión: Conoce - T. Autorregulación

**Dimensiones del Proyecto de Vida**

Intelectual: Educación

## IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE HABILIDADES DIGITALES II

Dado que la disciplina de Habilidades Digitales es el medio para la elaboración, conformación y difusión de producciones de diversos campos disciplinares, se fortalecen los conocimientos adquiridos en el primer semestre de procesador de textos, presentadores electrónicos, hoja de cálculo, ciudadanía digital, uso seguro de internet y publicaciones. Su importancia radica en concretar la competencia disciplinar correspondiente y el ámbito "Habilidades Digitales" conformando redes de aprendizaje colaborativo aprovechando las tecnologías y los servicios en línea que ofrece la WEB para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas basados en la creatividad, innovación, respeto y socialización propiciando ambientes éticos para el aprendizaje convirtiéndose en habilitante en todos los ámbitos de su vida. De la misma manera contribuye al desarrollo de competencias genéricas, disciplinares, ámbitos, dimensiones del proyecto de vida y habilidades socioemocionales transversales.

### **Bloque I. Plataformas Digitales On-line**

Al finalizar este primer bloque, los estudiantes utilizan los servicios en la nube para almacenar los productos elaborados en diferentes campos disciplinares, con el propósito de conformar un portafolio de evidencias digital en otros semestres; de igual forma diseñarán, emplearán los blogs y las Wikis para compartir sus productos en redes de aprendizaje.

### **Bloque II. Creación de Aplicaciones On-line: apps**

En este bloque, los estudiantes diseñarán una app (aplicación) para conformar un portafolio de evidencias, respaldando el proyecto de vida y permitiendo la transversalidad, habilitando secciones en las que pueda anexar información de otros campos disciplinares contribuyendo a la multidisciplinariedad.

### **Bloque III. Diseño de Páginas WEB en la Red**

Para este bloque, los estudiantes utilizarán plataformas y software educativo para reforzar los aprendizajes; de igual forma desarrollará una página web que le permita crear una historieta que dé respuesta al producto integrador correspondiente apropiándose de los conocimientos necesarios para su uso posterior tanto en su vida académica como personal.



## Bloque I. Plataformas Digitales On-line

### Propósito del Bloque

Diseña un blog utilizando las plataformas digitales on-line, que le permitan resolver problemas, producir materiales, expresar ideas, de forma ética y responsable.

APRENDIZAJES CLAVE		
EJE	COMPONENTE	CONTENIDO CENTRAL
Tecnología, información, comunicación y aprendizaje.	El aprendizaje en red.	El aprendizaje e innovación

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<b>1. Cloud: almacenamiento en la nube</b> a. La nube para compartir conocimiento.	<b>Recuerda</b> aprendizajes previos de presentadores electrónicos, búsqueda y consulta de información. <b>Explica</b> en un video tutorial los pasos para elaborar una cuenta de cloud. <b>Elabora</b> una cuenta de cloud (cuenta en la nube) para ir guardando todos tus archivos del semestre por carpetas (materias) como evidencia en la red. <b>Examina</b> la nube de Google drive, y anota en una tabla de doble entrada, sus elementos y características más importantes. <b>Utiliza</b> Google drive y aloja la hoja electrónica que contenga los siguientes elementos: nombre, apellido paterno, apellido materno, correo y teléfono, comparte el link.	Diseña por equipo un blog con apoyo de la plataforma Blogger, la cual incluya información relacionada con las tradiciones y costumbres de su comunidad, para conocerlas y promover su rescate.
<b>2. Drive</b> a. Elementos y características		



b. Manejo de Google drive

c. Creación de una red de trabajo colaborativo.

### 3. Wiki

a. Características, tipos y usos

b. Diseño de una wiki colaborativa

### 4. Blogs

a. Características, tipos y usos

b. Diseño de un blog mediante plantillas (Blogger)

**Usa** la hoja de cálculo compartida de su grupo y edita su información.

**Elabora** una tabla de triple entrada en formato digital con los siguientes aspectos: concepto, definición y ejemplo.

**Reafirma** como crear una wiki en un video tutorial.

**Selecciona** por equipo un tema que le gustaría compartir en una wiki de Google educativa.

**Construye** su propia wiki que incluya las definiciones de almacenamiento digital (servicios Cloud) y comparta la liga.

**Ordena** en una infografía los siguientes elementos: a) Definición. b) Características. c) Tipos. d) Usos.

**Construya** un blog educativo mediante plantillas (Blogger) que contenga los siguientes elementos: a) Nombre del blog, b) Portada con sus datos generales, c) Publique una entrada con el tema de su interés, d) Comparte el enlace de tu blog.

**Elabora** en la plataforma GENIALLY una presentación acerca del calentamiento global.

**Valora** la importancia de las herramientas de interacción en línea para el aprendizaje colaborativo.



## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

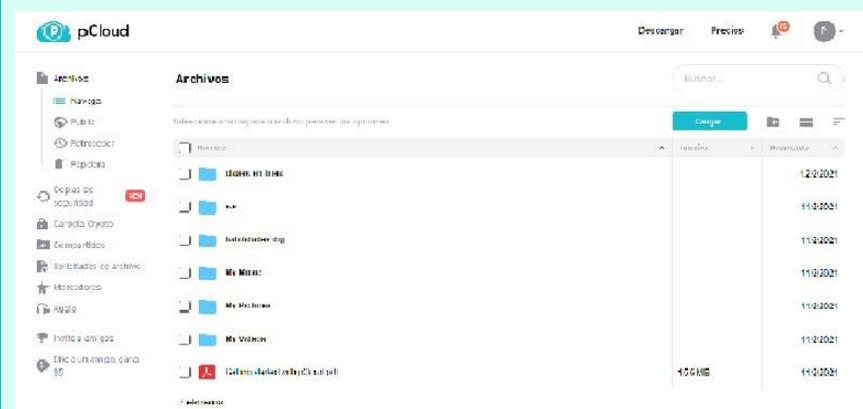
## ORIENTACIONES O SUGERENCIAS

### Cloud (Almacenamiento en la nube)

1. De forma individual recuerde la información de lo que es una cloud, características, usos y la plasme en un mapa conceptual.

1. Se sugiere revise la página [u.pcloud.com](https://u.pcloud.com/#page=register&invite=jUeR7ZRrKLPy) y cree una cuenta de cloud:

<https://u.pcloud.com/#page=register&invite=jUeR7ZRrKLPy>



2. En equipo colaborativo explique en un video tutorial los pasos para elaborar una cuenta de cloud.

2. Se sugiere en caso de no contar con internet que se consulte un video tutorial sobre la Nube (Cloud), también se pueden utilizar fuentes confiables escritas.

3. Elabore una cuenta de cloud (cuenta en la nube) para ir guardando todos tus archivos del semestre por carpetas (materias) como evidencia en la red.

3. Video sugerido:

Pcloud almacenamiento en la nube

[https://www.youtube.com/watch?v=vH2\\_2c1dtKU](https://www.youtube.com/watch?v=vH2_2c1dtKU)

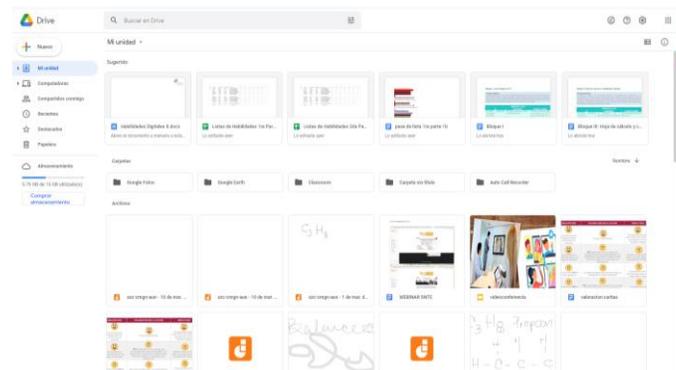


### Drive (Google)

4. De forma individual examine la nube de Google (drive), anote en una tabla de doble entrada, sus elementos y características más importantes.

4. Se sugiere en caso de no contar con internet revisar el tutorial descargando cualquier URL a Google Drive

<https://youtu.be/HYMKj6hAGO4>



5. De manera grupal utilice Google drive y aloje la hoja electrónica que contenga los siguientes elementos: nombre, apellido paterno, apellido materno, correo y teléfono, comparte el link.

5. Se sugiere en caso de no contar con internet edite un documento físico, de igual forma puede utilizar un procesador de texto en donde almacene esta actividad como página web, en su memoria USB.

6. De forma individual use la hoja de cálculo compartida de su grupo y edite su información de este documento compartido.

6. Se sugiere en caso de no contar con internet edite un documento físico en colaboración, o bien puede utilizar un procesador de texto un texto compartido, después almacene esta actividad como página web, en su memoria USB.



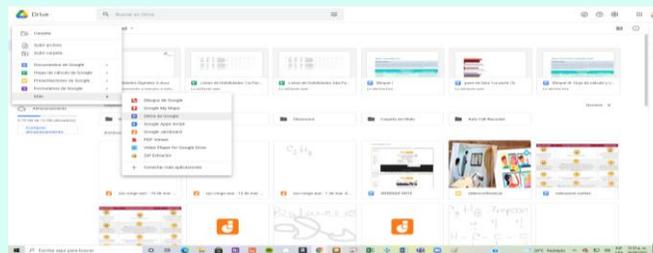
### Wikis

7. De forma individual a partir del video de la wiki como herramienta, elabore una tabla de triple entrada en formato digital con los siguientes aspectos:

- a) Concepto
- b) Definición
- c) Ejemplo

7. Se sugiere revisar la página Evirtualplus.com, la wiki como herramienta

<https://www.evvirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/>



8. Por equipo colaborativo reafirme como crear una wiki en un video tutorial.

8. Se sugiere revisar la siguiente página Google drive

[https://sites.google.com/site/?usp=sites\\_home&ths=true](https://sites.google.com/site/?usp=sites_home&ths=true)  
<https://sites.google.com/new>



Se sugiere en caso de no contar con internet edite un documento en un procesador de texto en donde almacene esta actividad como página web, en su memoria USB.

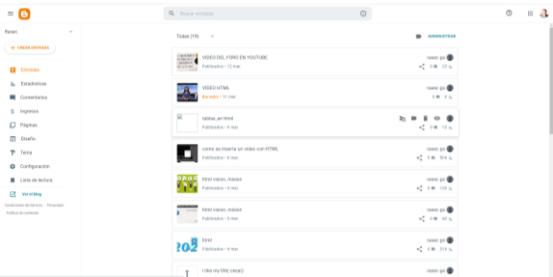
9. Seleccione por equipo un tema que te gustaría compartir en una wiki de Google educativa.

9. Se sugiere en caso de no contar con internet edite un documento en un procesador de texto en donde almacene esta actividad en una wiki de Google, en su memoria USB.



<p>10. Construye tu propia wiki que incluya las definiciones de almacenamiento digital (servicios Cloud) y comparte la liga.</p>	<p>10. Se sugiere en caso de no contar con internet elabore un documento en un procesador de texto del tema almacenamiento digital en donde almacene esta actividad en una wiki de Google, en su memoria USB.</p>
<p><b>Blogs</b></p> <p>11. En binas a partir del Blog Pingüino digital.com ordene en una infografía los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Definición</li><li>b) Características.</li><li>c) Tipos</li><li>d) Usos.</li></ul>	<p>11. Se recomienda revisar en el blog Pingüinodigital.com el tema que es un Blogger.</p> <p><a href="https://pinguinodigital.com/blog/que-es-un-blogger/">https://pinguinodigital.com/blog/que-es-un-blogger/</a></p> <p>Además, se sugiere en caso de no contar con internet que el alumno almacene en su memoria USB, la presentación y el video.</p>
<p>12. Individualmente construye un blog educativo mediante plantillas (Blogger) que contenga los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Nombre del blog</li><li>b) Portada con sus datos generales</li><li>c) Publique una entrada con el tema de su interés.</li><li>d) Comparte el enlace de tu blog.</li></ul>	<p>12. Se recomienda revisar el video Cómo crear un blog con Blogger.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=QX0WCGHuu_U">https://www.youtube.com/watch?v=QX0WCGHuu_U</a></p> <p>Blogger.com</p> <p>Ahora crea un blog: <a href="https://www.blogger.com/about/">https://www.blogger.com/about/</a></p> <p>El Docente tendrá la opción de asignar una plataforma o dejar a elección del estudiantado, según su contexto.</p>



	 <p>Se sugiere en caso de no contar con internet, almacenar en memoria USB, la presentación.</p>
<p>13. Elabore en la plataforma GENIALLY una presentación acerca del calentamiento global.</p>	<p>13. Se sugiere revisar la siguiente página ¿Qué es Genially y cómo se utiliza? Tutorial y primeros pasos para principiantes.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=j3WX6-abkV8">https://www.youtube.com/watch?v=j3WX6-abkV8</a></p> <p>Se sugiere en caso de no contar con internet, crear un video sobre calentamiento global y almacenarlo en memoria USB.</p>
<p><b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</b></p> <p>Utilizando herramientas de interacción en línea, diseñe un blog en equipo, con apoyo de la plataforma Blogger, el cual incluya información relacionada con las tradiciones y costumbres de la comunidad en la que vive, así como una reseña de la población, gastronomía, economía y ubicación; con el fin de practicar sus conocimientos en el uso de las Tics y Tacs para armar un blog y al mismo tiempo promover el rescate de tradiciones y costumbres.</p>	<p>Se recomienda, consultar el portal de Blogger para el diseño de su blog:</p> <p><a href="https://www.blogger.com/about/">https://www.blogger.com/about/</a></p> <p>También se puede recomendar la página el uso de Wix: Wix la guía definitiva.</p> <p><a href="https://es.wix.com/blog">https://es.wix.com/blog</a></p>



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE I

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	<b>Recuerda</b> aprendizajes previos de presentadores electrónicos, búsqueda y consulta de información.	Mapa conceptual	Lista de cotejo	30 %
	<b>Examina</b> la nube de Google (drive), y anota en una tabla de doble entrada, sus elementos y características más importantes.	Tabla de doble entrada		
	<b>Explica</b> en un video tutorial los pasos para elaborar una cuenta de cloud.	Video		
HACER	<b>Reafirma</b> como crear una wiki en un video tutorial.	Video tutorial	Lista de Observación Escalas. (Rúbrica o lista de cotejo).	30%
	<b>Elabora</b> una cuenta de cloud (cuenta en la nube) para ir guardando todos tus archivos del semestre por carpetas (materias) como evidencia en la red.	Cuenta cloud		
	<b>Utiliza</b> Google drive y aloja la hoja electrónica que contenga los siguientes elementos: nombre, apellido paterno, apellido	Enlace		



<p>materno, correo y teléfono, comparte el link.</p> <p><b>Usa</b> la hoja de cálculo compartida de su grupo y edita su información.</p> <p><b>Elabora</b> una tabla de triple entrada en formato digital con los siguientes aspectos: a) Concepto, b) Definición, c) Ejemplo</p> <p><b>Selecciona</b> por equipo un tema que te gustaría compartir en una wiki de Google educativa.</p> <p><b>Construya</b> su propia wiki que incluya las definiciones de almacenamiento digital (servicios Cloud) y comparta la liga.</p> <p><b>Ordena</b> en una infografía los siguientes elementos: a) Definición. b) Características. c) Tipos. d) Usos.</p> <p><b>Construya</b> un blog educativo mediante plantillas (Blogger) que contenga los siguientes</p>	<p>Documento compartido</p> <p>Documento digital</p> <p>Tema</p> <p>Link</p> <p>Infografía</p>		
---	--	--	--



	<p>elementos: a) Nombre del blog, b) Portada con sus datos generales, c) Publique una entrada con el tema de su interés, d) Comparte el enlace de tu blog.</p> <p><b>Elabora</b> en la plataforma GENIALLY una presentación acerca del calentamiento global.</p>	<p>Blog Presentación Genially.</p>		
<b>SER Y CONVIVIR</b>	<p><b>Valora</b> la importancia de las herramientas de interacción en línea para el aprendizaje colaborativo.</p>		<p>Guías estructuradas de observación y/o cuestionarios y/o escalas. (Rúbricas o listas de cotejo).</p>	<b>10%</b>

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	<p>Diseña un blog con apoyo de la plataforma Blogger, utilizando herramientas de interacción en línea, la cual incluya información relacionada con las tradiciones y costumbres de tu comunidad, para conocerlas y promover su rescate.</p>	<p>Heteroevaluación. Individual.</p>	<p>Escala valorativa. (Ver Anexo 1).</p>	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>



## Bloque II. Creación de aplicaciones online: apps

### Propósito del Bloque

Diseñe diversas aplicaciones móviles (Apps) que le ayudarán en el proceso de aprendizaje y desarrollo de las habilidades Digitales, utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para resolver problemas, producir materiales y expresar ideas innovadoras, trabajando colaborativamente.

### APRENDIZAJES CLAVE

EJE	COMPONENTE	CONTENIDO CENTRAL
Tecnología, información, comunicación y aprendizaje.	La generación, uso y aprovechamiento responsable de la información para el aprendizaje.	El manejo responsable de la información.

### DESARROLLO DEL APRENDIZAJE

CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<b>1. Plataformas y software educativo.</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Software educativo.</li> <li>Software libre.</li> <li>Creación de software educativo.</li> </ol>	<p><b>Identifica</b> los elementos de un software educativo en un mapa conceptual donde contenga su definición, características, tipos y ejemplos.</p> <p><b>Revisa</b> el video ¿Qué es un software educativo?" y anota en una infografía los pasos a seguir.</p> <p><b>Ilustra</b> la información del video previo en una presentación digital.</p>	<p>Diseña por equipo una App en Mobincube; creando una playlist de 10 canciones de su preferencia, incluyendo: Logotipo, video de introducción, portada y tablas (insertar la música). Con lo cual le permitirá compartir sus playlist de una forma muy versátil, respetando la diversidad de géneros musicales.</p>



**Analiza** el tema Software Libre y realiza una presentación online.

**Utiliza** una cuenta de drive para compartir su presentación on-line, comparte el link.

**Muestra** la presentación on-line por medio de una nueva entrada de su blog.

**Diseña** una wiki como ejemplo de software educativo, con los siguientes elementos: a) Marca de tu software, b) Logotipo (logo Maker o Canva), c) Nombre de wiki (herramientas Google, d) Mensaje de bienvenida, e) Video de introducción para su marca (Intro Maker o Canva), f) Comparte el enlace de tu wiki.

**Destaca** en un diagrama de flujo como elaborar una App móvil. a partir de Mobincube o App inventor.

## 2. Diseño de Apps.

- Crea tu propia App
- Diseño de una App mediante plantillas.
- Diseño de una App educativa.

**Programa** en Mobincube y App inventor el mensaje "hola mundo" y comparte la liga de tus programas.

**Crea** su propio Software Educativo en forma colaborativa utilizando una app (Mobincube o MIT app inventor), puede elegir alguno de los siguientes casos: resuelva una ecuación de segundo grado utilizando la fórmula general, la conjugación del verbo to be en presente, pasado y futuro, o alguna actividad de las disciplinas que estás cursando actualmente, con los siguientes



elementos: Marca, logo de la App, video de introducción, imágenes y videos (YouTube), Cada alumno guardará una copia de la actividad y la compartirá a través del código QR.

**Valora** la importancia de las plataformas y software educativo como herramientas digitales para el aprendizaje en línea, que le puedan apoyar para desarrollar tareas o producciones propias de su contexto.



## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

### Plataformas y software educativo.

1. En equipo identifique los elementos de un software educativo en un mapa conceptual donde contenga su definición, características, tipos y ejemplos.

2. En equipo revise el video ¿Qué es un Software Educativo y cuáles son sus características? y anote en una infografía los pasos a seguir para elaborar un software.

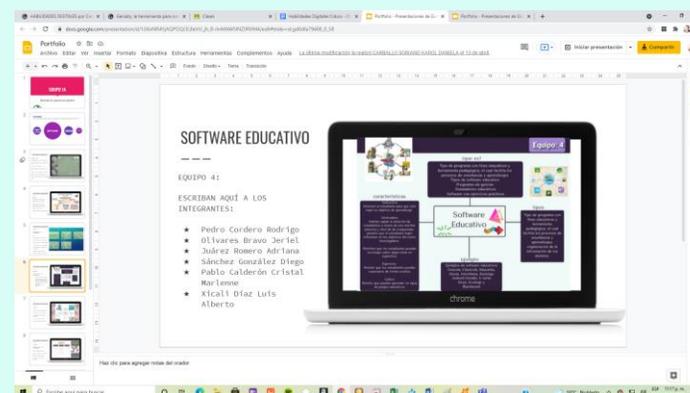
3. Con la información del video previo de software educativo, ilustre lo anterior en una presentación digital.

## ORIENTACIONES O SUGERENCIAS

1. Se sugiere revisar el siguiente video:

¿Qué es un Software Educativo y cuáles son sus características?

<https://www.youtube.com/watch?v=RBCoVVIR1gs>



2. Si no cuenta con los recursos digitales puede consultar fuentes de información escritas y confiables.

3. Si no cuenta con los recursos puede hacer una representación con los medios con los que cuente en su comunidad.



<p>4. En equipo analice el tema "Software Libre" y realice una presentación online.</p>	<p>4. Se recomienda revisar la página Software Libre, para la explicación del trabajo on-line. <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1o1dSg9rIVrSF5UI59WX4rU6DICtjffF89YY6PI6E8Qc/edit?usp=drive_web&amp;authuser=0">https://docs.google.com/presentation/d/1o1dSg9rIVrSF5UI59WX4rU6DICtjffF89YY6PI6E8Qc/edit?usp=drive_web&amp;authuser=0</a> Si no cuenta con los recursos digitales puede consultar fuentes de información confiables.</p>
<p>5. En forma individual utilice una cuenta de drive para compartir su presentación on-line, comparte el link.</p>	<p>5. Se recomienda revisar el Drive de Google para la explicación de la presentación On-line  Además, se sugiere en caso de no contar con internet crear una presentación del tema software libre y lo almacene en su memoria USB.</p>
<p>6. Individualmente muestre la presentación on-line incluyéndolo como una nueva entrada de su blog.</p>	<p>6. Se recomienda en caso de no contar con internet simular una nueva entrada de su blog de forma gráfica con los materiales que se cuenten.</p>



7. En equipo, diseñe una wiki como ejemplo de software educativo, con los siguientes elementos:

- a) Marca de tu software
- b) Logotipo (logo Maker o Canva)
- c) Nombre de wiki (herramientas Google)
- d) Mensaje de bienvenida
- e) Video de introducción para su marca (intro Maker o Canva)
- f) Comparte el enlace de tu wiki.

7. Se recomienda revisar los ejemplos de un logo y una intro digital en las páginas logo e intro en el drive.

[https://drive.google.com/file/d/1go52Ak0IXdu8VtCImfzpyNbZFFCI7DBT/view?usp=drive\\_web&authuser=0](https://drive.google.com/file/d/1go52Ak0IXdu8VtCImfzpyNbZFFCI7DBT/view?usp=drive_web&authuser=0)



[https://drive.google.com/file/d/1snNexUQ0jw16TBu2PCJL6ApQHxJOn9Kw/view?usp=drive\\_web&authuser=0](https://drive.google.com/file/d/1snNexUQ0jw16TBu2PCJL6ApQHxJOn9Kw/view?usp=drive_web&authuser=0)

Si no se cuenta con los recursos, se recomienda hacer un logo utilizando materiales físicos o reciclados.

### Diseño de Apps Mobile.

8. Individualmente destaque en un diagrama de flujo como elaborar una App móvil a partir de las siguientes ligas:

- a) Mobincube (<https://mobincube.com/es/>)
- b) Appinventor (<https://appinventor.mit.edu/explore/ai2/windows>)

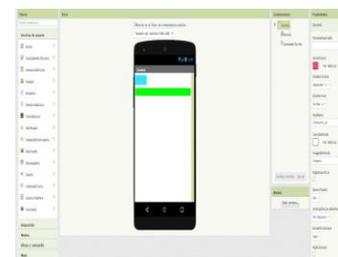
8. Se sugiere revisar las siguiente páginas [mobincube.com](http://mobincube.com) y [appinventor.mit.edu](http://appinventor.mit.edu), como herramientas para la creación de app-on line.

<https://mobincube.com/es/>





<http://appinventor.mit.edu/>



Si no se cuenta con los recursos, se recomienda hacer una representación gráfica de una aplicación móvil, utilizando materiales físicos o reciclados.

9. individualmente Programe en mobincube y App inventor el mensaje "hola mundo" y comparte la liga de tus programas.

9. Si no cuenta con los recursos digitales, haga una representación gráfica del mensaje "hola mundo" y de su liga escrita.

10. Cree su propio Software Educativo en forma colaborativa utilizando una app (Mobincube o MIT app inventor), puede elegir alguno de los siguientes casos: resuelva una ecuación de segundo grado utilizando la fórmula general, la conjugación del verbo to be en presente, pasado y futuro, o alguna actividad de las disciplinas que estás cursando actualmente, con los siguientes elementos:

- a) Marca
- b) Logo de la App
- c) Video de introducción
- d) Imágenes
- e) Videos (YouTube)
- f) Cada alumno guardará una copia de la actividad y la compartirá a través del código QR.

10. Se recomienda utilizar para la creación de una app hasta obtener código y poder compartirlo en las redes sociales, utilizando la página edu soft.

<https://mobincube.mobi/E7E9M8>





### PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

Diseñe en equipo una App en Mobincube; creando una playlist de 10 canciones de su preferencia, incluyendo: Logotipo, video de introducción, portada y tablas (insertar la música) con lo cual le permitirá compartir sus playlist de una forma muy versátil, respetando la diversidad de géneros musicales.

Se sugiere revisar las siguientes ligas webinars, crea tus aplicaciones con Mobincube y Atube catcher.

<https://www.youtube.com/watch?v=GyZS1Ms1MfM>

<https://www.atube.me/es/>

Si no se cuenta con los recursos, se recomienda consultar fuentes confiables de información, y hacer una carpeta de evidencias con lo trabajado en el bloque. utilizando



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE II

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
<b>CONOCER</b>	<p><b>Identifica</b> los elementos de un software educativo en un mapa conceptual donde contenga su definición, características, tipos y ejemplos.</p> <p><b>Revisa</b> el video “¿Qué es un software educativo?” y anota en una infografía los pasos a seguir.</p> <p><b>Destaca</b> en un diagrama de flujo como elaborar una App móvil. a partir de Mobincube o App inventor.</p> <p><b>Ilustra</b> la información del video previo en una presentación digital.</p> <p><b>Analiza</b> el tema “software Libre” y realiza una presentación online.</p>	<p>Mapa conceptual</p> <p>Infografía</p> <p>Diagrama de Flujo</p>	<p>Lista de cotejo.</p>	<b>30 %</b>



<b>HACER</b>	<p><b>Utiliza</b> una cuenta de drive para compartir su presentación on-line, comparte el enlace.</p> <p><b>Muestra</b> la presentación on-line por medio de una nueva entrada de su blog.</p>	Presentación digital		
		Presentación On-line		
		Presentación en Drive		
	<p><b>Diseña</b> una wiki como ejemplo de software educativo, con los siguientes elementos: a) Marca de tu software, b) Logotipo (logo Maker o Canva), c) Nombre de wiki (herramientas Google, d) Mensaje de bienvenida, e) Video de introducción para su marca (intro Maker o Canva), f) Comparte el enlace de tu wiki.</p> <p><b>Programa</b> en mobincube y App inventor el mensaje "hola mundo" y comparte la liga de tus programas.</p>	Enlace de Blog	Escalas. (Rúbrica o listas de cotejo).	<b>30%</b>
	<p><b>Crea</b> su propio Software Educativo en forma colaborativa utilizando una</p>	Wiki		
		Programas		



	<p>app (Mobincube o Mit app inventor), puede elegir alguno de los siguientes casos: resuelva una ecuación de segundo grado utilizando la fórmula general, la conjugación del verbo to be en presente, pasado y futuro, o alguna actividad de las disciplinas que estás cursando actualmente, con los siguientes elementos: a) Marca, b) Logo de la App, c) Video de introducción, d) Imágenes, e) Videos (YouTube), f) Cada alumno guardará una copia de la actividad y la compartirá a través del código QR.</p>	Software educativo		
<b>SER Y CONVIVIR</b>	<p><b>Valora</b> la importancia de las plataformas y software educativo como herramientas digitales para el aprendizaje en línea, que le puedan apoyar para desarrollar tareas o producciones propias de su contexto.</p>		Guía estructurada de Observación y/o Cuestionario (Rúbrica o listas de cotejo).	<b>10%</b>



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	Diseña una aplicación en Mobincube; incluyendo: Logotipo, video de introducción, portada, tablas, manejo de código Qr y manejo de archivos MP3 y MP4 con lo cual le permitirá compartir sus playlist de una forma muy versátil, respetando la diversidad de géneros musicales	Individual. Heteroevaluación.	Escala valorativa (Ver Anexo 2).	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>



## Bloque III. Diseño de páginas web

### Propósito del Bloque

Diseña diferentes páginas web, utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética, responsable y colaborativa, recopilando información para difundir sus actividades trabajadas en el bloque.

### APRENDIZAJES CLAVE

EJE	COMPONENTE	CONTENIDO CENTRAL
Tecnología, información, comunicación y aprendizaje.	La creación de contenidos para el aprendizaje.	En y desde la red.

### DESARROLLO DEL APRENDIZAJE

CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<p><b>1. Fundamentos de Páginas Web en la Red.</b></p> <p>a) Páginas web</p> <p>b) Sitios Web.</p> <p>c) Dominios Web.</p> <p><b>2. Diseño de página WEB con HTML.</b></p> <p>a) HTML</p>	<p><b>Revisa</b> el video que es y para qué sirve una Página Web y plasma en un organizador gráfico lo observado.</p> <p><b>Explica</b> los elementos fundamentales de una página web.</p> <p><b>Produce</b> una nueva entrada a su blog con las fichas de trabajo.</p> <p><b>Identifica</b> a partir del video HTML el uso de etiquetas.</p> <p><b>Clasifica</b> en un video las principales etiquetas HTML.</p>	<p>Diseña un sitio web utilizando alguna de las herramientas siguientes: Wix, Site123, Webnode o GoDaddy, para mejorar sus habilidades digitales, en equipo para construir comunidades.</p>



### 3. Diseño de sitios WEB mediante uso de plantillas.

a) Diseño Diferentes plataformas para uso de plantillas

**Programa** una Página Web con etiquetas HTML, utilizando el bloc de notas.

**Diseña** una página web utilizando la plataforma de Wix, con el siguiente tema: Grandes programadores de la historia

**Diseña** una página web utilizando la plataforma Site123, con el tema Redes sociales y sus peligros.

**Diseña** una página web utilizando la plataforma Webnode con el tema La ética en los youtubers.

**Diseña** una página web con GoDaddy del tema Recreación y deporte (juegos olímpicos).

**Valora** la utilidad de las páginas WEB como herramienta de difusión.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
<p><b>Fundamentos de Páginas Web en la Red</b></p> <p>1. De forma individual revise el video que es y para qué sirve una Página Web y plasma en un organizador gráfico lo observado.</p>	<p>1. Se sugiere revisar el siguiente video:</p> <p>Qué es y para qué sirve una página web. <a href="https://youtu.be/sNXb_OYfVZQ">https://youtu.be/sNXb_OYfVZQ</a></p>
<p>2. Individualmente en fichas de trabajo explique los elementos fundamentales de una página web.</p> <p>a) Páginas web</p> <p>b) Sitios Web.</p> <p>c) Dominios Web.1. Se sugiere revisar los siguientes videos:</p>	<p>2. Se sugiere revisar los siguientes videos:</p> <p>Tipos de sitios web <a href="https://youtu.be/nYCRkhAaTJU?list=TLPQMTUxMDIwMjGNJD-XXBwK_g">https://youtu.be/nYCRkhAaTJU?list=TLPQMTUxMDIwMjGNJD-XXBwK_g</a></p> <p>Tipos de dominios web. <a href="https://youtu.be/xmMz4d0r9uc">https://youtu.be/xmMz4d0r9uc</a></p>
<p>3. En forma individual produce una nueva entrada a su blog con las fichas de trabajo.</p>	<p>3. Se sugiere en caso de no contar con internet que se consulte un video tutorial de cómo se produce una nueva entrada en su Blog, también se pueden utilizar fuentes confiables escritas.</p>
<p><b>Diseño de Páginas WEB mediante uso de HTML</b></p> <p>4. En forma individual en un documento digital identifica a partir del video HTML el uso de etiquetas.</p>	<p>4. Se sugiere revisar la siguiente página:</p> <p>Desarrolloweb.com . <a href="https://desarrolloweb.com/home/html">https://desarrolloweb.com/home/html</a></p>



<p>5. Por equipo, clasifique en un video las principales etiquetas HTML</p>	<p>5. Se sugiere o se recomienda revisar los siguientes videos:</p> <p>La mejor plataforma para crear una página web.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KKcjUTv2ahQ">https://www.youtube.com/watch?v=KKcjUTv2ahQ</a></p> <p>Como crear una página web  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EETmmN8-hdU">https://www.youtube.com/watch?v=EETmmN8-hdU</a></p> <p>Cómo funciona site 123  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OJhsKLXqbjl">https://www.youtube.com/watch?v=OJhsKLXqbjl</a></p> <p>Cómo crear una página web en wix.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7BNotPXhGys">https://www.youtube.com/watch?v=7BNotPXhGys</a></p>
<p>6. Programe una Página Web con etiquetas HTML, utilizando el bloc de notas.</p>	<p>6. Si no se cuenta con los recursos, se recomienda hacer una representación utilizando materiales físicos o reciclados.</p>
<p><b>Diseño de página WEB. mediante uso de plantillas</b></p> <p>7. Individualmente, diseñe una página web utilizando la plataforma de Wix, con el siguiente tema: Grandes programadores de la historia</p>	<p>7. Si no se cuenta con los recursos, se recomienda hacer una representación utilizando materiales físicos o reciclados.</p> 



<p>8. En binas, diseñe una página web utilizando la plataforma Site123, con el tema Redes sociales y sus peligros.</p>	<p>8. Si no se cuenta con los recursos, se recomienda utilizar fuentes de información confiables para hacer una representación gráfica con los materiales a su alcance.</p>
<p>9. Individualmente, diseñe una página web utilizando la plataforma Webnode con el tema La ética en los youtubers.</p>	<p>9. Si no se cuenta con los recursos se recomienda utilizar fuentes de información confiables para hacer un sociodrama con los materiales a su alcance.</p>
<p>10. En equipos sugeridos, diseñe una página web con GoDaddy del tema Recreación y deporte (juegos olímpicos).</p>	<p>10. Si no se cuenta con los recursos, se recomienda hacer una representación utilizando materiales físicos o reciclados.</p>
<p><b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</b></p> <p>En equipo, diseñe un sitio web utilizando alguna de las herramientas (Wix, Site123, Webnode o GoDaddy) vistas en clase sobre alguno de los temas siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Sitio web de tu institución</li><li>b) Mejores Inventores del siglo XXI, en el ámbito tecnológico y de la salud (medicina).</li><li>c) Música de los 70's, 80' y 90's.</li><li>d) Economía mundial y de México con el gobierno actual y ¿cómo repercute en la economía familiar?</li></ul>	<p>Se sugiere entrar a las siguientes páginas:</p> <p>Wix.com <a href="https://www.wix.com/">https://www.wix.com/</a></p> <p>Webnode.mx <a href="https://www.webnode.mx/">https://www.webnode.mx/</a></p> <p>Godaddy.com <a href="https://www.godaddy.com/es">https://www.godaddy.com/es</a></p> <p>App.site123.com <a href="https://app.site123.com/">https://app.site123.com/</a></p>



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE III

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	<p><b>Revisa</b> el video que es y para qué sirve una Página Web y plasma en un organizador gráfico lo observado</p> <p><b>Identifica</b> a partir del video HTML el uso de etiquetas.</p>	<p>Organizador gráfico</p> <p>Documentos digitales</p>	Lista de cotejo.	30 %
HACER	<p><b>Explica</b> los elementos fundamentales de una Página Web.</p> <p><b>Produce</b> una nueva entrada a su blog con las fichas de trabajo.</p> <p><b>Clasifica</b> en un video las principales etiquetas HTML.</p> <p><b>Programa</b> una Página Web con etiquetas HTML, utilizando el bloc de notas.</p> <p><b>Diseña</b> una página web utilizando la plataforma de</p>	<p>Ficha de trabajo</p> <p>Blog.</p> <p>Video.</p> <p>Página Web con etiquetas HTML.</p> <p>Página web.</p>	Escalas (Rúbrica, Listas de cotejo).	30%



	<p>Wix, con el siguiente tema: Grandes programadores de la historia</p> <p><b>Diseña</b> una página web utilizando la plataforma Site123, con el tema Redes sociales y sus peligros.</p> <p><b>Diseña</b> una página web utilizando la plataforma Webnode con el tema La ética en los youtubers.</p> <p><b>Diseña</b> una página web con GoDaddy del tema Recreación y deporte (juegos olímpicos).</p>	<p>Página web.</p> <p>Página web.</p> <p>Página web.</p>		
<b>SER Y CONVIVIR</b>	<b>Valora</b> la utilidad de las páginas WEB como herramienta de difusión.		Guías estructuradas de observación y/o cuestionarios (Rúbrica, Lista de cotejo).	<b>10%</b>

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
Aprendizajes mediados en TIC	Diseña un sitio web utilizando alguna de las herramientas siguientes: Wix, Site123, Webnode o GoDaddy, para mejorar sus habilidades digitales.	Individual. Heteroevaluación.	Escala valorativa (Ver Anexo 3).	<b>30%</b>
			<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>



## INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN

INSTRUMENTO DE VALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES) <i>(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)</i>				
<b>Nombre del alumno:</b>				<b>Grado y grupo:</b>
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	TOTAL
1. Participa activamente en las diferentes actividades de clase.				
2. Logra mantener un adecuado nivel de concentración en las actividades desarrolladas.				
3. Es capaz de tomar la iniciativa y organizar una tarea o actividad de grupo.				
4. Muestra respeto hacia el docente, así como a sus compañeros.				
5. Muestra capacidad de autonomía y autorregula su aprendizaje.				
<b>TOTAL:</b>				



## INSTRUMENTO DE AUTOVALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)

(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)

Nombre del alumno:				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			TOTAL
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	
1. Valoro la importancia de los conocimientos que desarrollé durante el Bloque.				
2. Controlo mis emociones y actúo de manera propositiva en las actividades desarrolladas.				
3. Considero y analizo diversas alternativas para cumplir tareas individuales o colectivas.				
4. Valoro las consecuencias o repercusiones que pueden tener mis actos o comportamientos individuales o colectivos.				
5. Mido el nivel de motivación que ejercen en mí, las diversas actividades propuestas para desarrollar mi autonomía.				
<b>TOTAL:</b>				

## REFERENCIA

Díaz Barriga, F. (2006), *Enseñanza Situada*, 2da Edición. México, McGraw Hill

Lozada Hernández , A. E., & Cerezo Mata, C. (2019). *Habilidades digitales II*. México: Grupo Editorial Mx.

Maturana F. (2014) *Transformación en la convivencia*. México: Granica

Niño Membrillo, Y. E., & González González, H. A. (2020). *Comunicación Habilidades Digitales Segundo Semestre*. México: Book Mart.

Secretaría de Educación Pública (2017) *Planes de estudio de referencia del componente básico del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior*. <http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12491/4/images/libro.pdf>

## REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

González Gonzáles, H. A., & Sánchez Chin, C. (2019). *Habilidades Digitales*. México: Book Mart.

## REFERENCIAS DE PÁGINAS WEB

Acuña, M. (1 de Abril de 2017). *evirtualplus*. Obtenido de <https://www.evirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/>

Genially. (2020). *YouTube*. Obtenido de ¿Qué es Genially y cómo se utiliza? - Tutorial y primeros pasos para principiantes.[Video].YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=j3WX6-abkV8>

Google. (2021). *Blogger*. Obtenido de <https://www.blogger.com/about/>

Google. (2021). *Sites* . Obtenido de <https://sites.google.com/new>

Google. (2021). *Sites*. Obtenido de [https://sites.google.com/site/?usp=sites\\_home&ths=true](https://sites.google.com/site/?usp=sites_home&ths=true)

Keen, I. (2020, 18 de noviembre ). *You tube*. Obtenido de Descargando cualquier URL a Google Drive desde tu navegador 2020.[Video].YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HYMKj6hAGO4>



Lifeder Education. (2021, 30 de enero). *YouTube*. Obtenido de ¿Qué es un SOFTWARE EDUCATIVO y cuáles son sus características? (Tipos y ejemplos).[Video].*YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=RBCoVVIR1gs>

pCloud AG. (2021). *pCloud*. Obtenido de <https://u.pcloud.com/#page=register&invite=jUeR7ZRrKLPy>

Pinguino Digital C.A. (2020). *pinguinodigital*. Obtenido de <https://pinguinodigital.com/blog/que-es-un-blogger/>

WiX. (2021). *WiX Blog*. Obtenido de <https://es.wix.com/about/us>

Pcluod.com. (2021). Mejores Almacenamientos. [Video]. *YouTube*. [https://www.youtube.com/watch?v=vH2\\_2c1dtKU](https://www.youtube.com/watch?v=vH2_2c1dtKU)

## ANEXOS

### ANEXO 1: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PRODUCTO INTEGRADOR DEL BLOQUE I

El estudiante deberá diseñar un blog en el cual incluya información sobre las tradiciones y costumbres de su comunidad, considerando: Breve reseña sobre la comunidad, Tradiciones y costumbres, Gastronomía, Economía y Ubicación.

<b>DATOS DE LA INSTITUCIÓN:</b>					
<b>ESCALA DE VALORACIÓN: BLOG</b>					
DATOS DEL ALUMNO: _____					
FECHA DE ENTREGA: _____					
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque I, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. Se considera como excelente desempeño a la puntuación de 31 a 40, al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque I.					
CRITERIOS	EXCELENTE 4	BUENO 3	REGULAR 2	INSUFICIENTE 1	TOTAL
1. La estructura del blog incluye título, encabezado con texto del artículo principal, imágenes, etc.					



<p>2. El formato del texto agregado en los artículos del blog se alinea de manera justificada, con títulos resaltados en negrita y un estilo de fuente ligeramente más grande que el contenido incluido en cada apartado.</p>					
<p>3. El diseño del blog es atractivo a simple vista, lo cual permite que llame la atención del lector.</p>					
<p>4. El blog contiene como mínimo los apartados siguientes: Inicio (breve reseña sobre la comunidad), tradiciones y costumbres, gastronomía, economía, ubicación.</p>					



5. Se agrega un menú con los apartados propuestos para el blog solicitado.					
6. Se organiza correctamente la información, la cual es clara y fácil de leer. La información está distribuida en párrafos, conteniendo cada uno una idea.					
7. La distribución de las imágenes se encuentra bien colocada, además de que tienen relación con el contenido del blog.					
8. Se usan elementos como viñetas para realizar u organizar ideas; y está escrito en primera persona del plural.					
9. Se utiliza la coherencia, lógica y secuencia de información que se presenta en la					



organización del blog.					
10. Es adecuado el uso de los signos de puntuación y la ortografía.					
<b>PONDERACIÓN</b>					
Ponderación	0-10	11-20	21-30	31-40	
Total: 40 puntos	Deficiente desempeño	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño	
Comentarios u observaciones:					
Nombre del docente (evaluador):					



## ANEXO 2: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PRODUCTO INTEGRADOR DEL BLOQUE II

<b>DATOS DE LA INSTITUCIÓN:</b>					
<b>ESCALA DE VALORACIÓN: APP EN MOBINCUBE</b>					
DATOS DEL ALUMNO: _____					
FECHA DE ENTREGA: _____					
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque II, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. Se considera como excelente desempeño a la puntuación de 22 a 28, al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque II.					
CRITERIOS	EXCELENTE 4	BUENO 3	REGULAR 2	INSUFICIENTE 1	TOTAL
La aplicación está estrechamente relacionada con el propósito para el cual fue creada y es adecuada para el estudiante.					
Los gráficos y enlaces son muy adecuados y la navegación es muy fácil. El uso de la aplicación es muy intuitivo.					
El diseño de las interfaces se encuentra bien organizado y tiene un formato atractivo; además se utiliza un máximo de cuatro colores					



distintos, los cuales contrastan perfectamente.					
La aplicación brinda al estudiante retroalimentación específica y personalizada.					
La aplicación promueve el desarrollo de habilidades de pensamiento de orden superior, evaluación, análisis y aplicación.					
La aplicación funciona correctamente, no muestra errores en su ejecución; no existen enlaces rotos.					
El trabajo es entregado en la fecha solicitada, cumpliendo con todas las características necesarias.					
<b>PONDERACIÓN</b>					
Ponderación	0-7	8-14	15-21	22-28	
Total: 28 puntos	Deficiente desempeño	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño	
Comentarios u observaciones:			Nombre del docente (evaluador):		

### ANEXO 3: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PRODUCTO INTEGRADOR DEL BLOQUE III

El estudiante deberá diseñar un sitio web, utilizando la herramienta que considere más conveniente: Wix, GoDaddy, Site123 o Webnode, en el cual incluya información entre los siguientes temas:

- Sitio web de tu institución
- Mejores Inventores del siglo XXI, en el ámbito tecnológico y de la salud (medicina).
- Música de los 70's, 80' y 90's.
- Economía mundial y de México con el gobierno actual. Respondiendo: ¿Cómo repercute en la economía familiar?

#### DATOS DE LA INSTITUCIÓN:

#### ESCALA DE VALORACIÓN: SITIO WEB

DATOS DEL ALUMNO: \_\_\_\_\_

FECHA DE ENTREGA: \_\_\_\_\_

INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque III, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. Se considera como excelente desempeño a la puntuación de 22 a 28, al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque III.

CRITERIOS	EXCELENTE 4	BUENO 3	REGULAR 2	INSUFICIENTE 1	TOTAL
El sitio web está estrechamente relacionado con el propósito para el cual fue creado, además el estudiante argumenta porque seleccionó la					



plataforma elegida para su diseño.					
La página principal del sitio web que se diseñó, contiene título, imagen personalizada; además el menú contiene los apartados adecuados para desplegar la información requerida.					
El sitio web contiene como mínimo cinco apartados de acuerdo con el contexto del tema seleccionado.					
El sitio web incluye imágenes y colores tanto en el fondo como en los artículos que se agregan.					
La información incluida en el sitio web, está muy bien organizada, es muy clara y fácil de leer.					



La navegación dentro del sitio web es fácil y sencilla de realizar.					
La URL del sitio web se envía al docente para su evaluación.					
<b>PONDERACIÓN</b>					
Ponderación	0-7	8-14	15-21	22-28	
Total: 28 puntos	Desempeño no suficiente	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño	
Comentarios u observaciones:					
Nombre del docente (evaluador):					

\* El contenido de este programa fue recuperado de las ediciones 2018 y 2019.