



EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE 2018



Secretaría
de Educación

COMUNICACIÓN

PRIMER SEMESTRE

Habilidades Digitales I



ÍNDICE

DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN.....	4
DIRECCIONES QUE PARTICIPAN	5
DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE PRIMER SEMESTRE	6
PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA	7
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 PROGRAMAS DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018.....	9
ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO	10
DATOS GENERALES DEL PRIMER SEMESTRE	12
IMPACTO DEL PROGRAMA HABILIDADES DIGITALES I Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS	13
IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE HABILIDADES DIGITALES I	15
BLOQUE I. LA TECNOLOGÍA Y LA PC	16
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	17
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	17
EVALUACIÓN DEL BLOQUE I.....	22
BLOQUE II: INTERNET Y PRESENTADORES AUDIOVISUALES.....	24
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	25
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	25
EVALUACIÓN DEL BLOQUE II.....	29
BLOQUE III: HOJA DE CÁLCULO Y COMUNIDADES VIRTUALES	31
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	32
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	32
EVALUACIÓN DEL BLOQUE III.....	39
INSTRUMENTO DE VALORACIÓN	41
REFERENCIAS	43
REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS	43
ANEXOS	45



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
SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA

AMÉRICA ROSAS TAPIA
SUBSECRETARIA 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

OSCAR GABRIEL BENÍTEZ GONZÁLEZ
DIRECTOR 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

IX-CHEL HERNÁNDEZ MARTÍNEZ

DIRECCIÓN DE BACHILLERATOS ESTATALES Y PREPARATORIA ABIERTA

ANDRÉS GUTIÉRREZ MENDOZA

DIRECCIÓN DE CENTROS ESCOLARES

JOSÉ ANTONIO ZAMORA VELÁZQUEZ

DIRECCIÓN DE ESCUELAS PARTICULARES

MARTHA ESTHER SÁNCHEZ AGUILAR



DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE PRIMER SEMESTRE

COORDINACIÓN

GINA VANESSA MARTÍNEZ VILLAGÓMEZ
MARIANA PAOLA ESTÉVEZ BARBA
MIRIAM PATRICIA MALDONADO BENÍTEZ
ALFREDO MORALES BÁEZ
ROMÁN SERRANO CLEMENTE

DISEÑADORES DE LA DISCIPLINA DE HABILIDADES DIGITALES I

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

REVISIÓN METODOLÓGICA

RODOLFO PETLA ORTEGA

REVISIÓN DE ESTILO

YAJAIRA TRINIDAD CALVARIO SAN LUIS

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 PROGRAMAS 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 (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 (2003) afirma que el Aprendizaje Situado es un Método que consiste en proporcionarle 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”¹ 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.

¹Secretaría de Educación Pública (2017) Planes de estudio de referencia del componente básico del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. p. 847-851

- 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 PRIMER SEMESTRE

Componente de Formación: **Básico**
Área de Conocimiento: **Comunicación**
Disciplina: **Habilidades Digitales I**
Semestre: **PRIMERO**

Clave: **CFB-CO-HD-01**
Duración: **3 Hr/Sem/Mes**
Créditos: **6 créditos**

Total de horas: **54**

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



IMPACTO DEL PROGRAMA HABILIDADES DIGITALES I Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

Propósito del programa Habilidades Digitales I

Que el estudiante desarrolle competencias genéricas y disciplinares que mejoren su comunicación, llevándolos a construir mensajes estructurados con un objetivo e intención comunicativa para participar en intercambios simples e interactuar con diferentes interlocutores en forma escrita y digital por medio de situaciones contextualizadas, que le exijan poner en juego todos sus conocimientos previos, así como el desarrollo gradual del dominio de las competencias.

Ámbitos

Habilidades Digitales.

Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones, así como para su socialización.

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.

A2. Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.

A3. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.

A5. Maneja las 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. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

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

Competencias Disciplinarias

Comunicación

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.

CD4-CO. Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.

CD8-CO. Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo en su vida cotidiana y académica.

CD10-CO. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral o escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.

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

Conoce T. Autoconocimiento.

Dimensiones del Proyecto de Vida

Intelectual: Educación.

IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE HABILIDADES DIGITALES I

El programa de Habilidades Digitales I es parte del Campo disciplinar de Comunicación, y desarrolla el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC'S) orientado al Aprendizaje y Conocimiento (TAC); las cuales convergen y desarrollan competencias comunicativas necesarias en los distintos contextos: sociales, académicos, digitales y laborales.

Bloque I: La tecnología y la PC.

En el primer bloque los estudiantes conocen las diferentes tecnologías en diversos sectores, se enfrentan a la utilización de software libre en la educación, proponiendo con ello alternativas de uso académico, el respeto al derecho de autoría y la posibilidad de evitar el plagio. Además, produce documentos en procesadores de textos y el manejo adecuado de la PC.

Bloque II: Internet y presentadores audiovisuales.

El estudiante conoce las diferentes tecnologías en diversos sectores, aprende a realizar búsqueda y consulta de información en la WEB con filtros, comodines y diversos buscadores; además elabora organizadores y editores gráficos. Al mismo tiempo, produce presentaciones electrónicas que le permite compartir información ante una audiencia de manera organizada y con un fin específico.

Bloque III: Hoja de cálculo y comunidades virtuales.

En este bloque, el estudiante deberá experimentar un primer acercamiento a la vida laboral, mediante una situación que retoma una problemática actual, enfocada en las redes de información y comunicación.

De igual forma utilizará la hoja de cálculo para trabajar con fórmulas, funciones, tablas y el manejo de gráficos de forma electrónica que permitan organizar la información de manera óptima.

Al ser el bloque que concluye el semestre, permitirá que el alumno muestre las competencias desarrolladas en los bloques anteriores y reconocerá los riesgos del mal uso de la tecnología y las redes sociales, así como la necesidad de un manejo responsable de las mismas. El reto con el estudiante será formar un buen ciudadano digital adquiriendo conocimientos profundos en el uso de las tecnologías, con el objetivo de salvaguardar su seguridad, estar a la vanguardia e integrarse a la sociedad de forma ética.



Bloque I. La tecnología y la PC

Propósito del Bloque

El estudiante utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) de forma ética y responsable para indagar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas; aprovechando estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones, que le permitan comunicarse adecuadamente tanto en español como en inglés.

APRENDIZAJES CLAVE		
EJE	COMPONENTE	CONTENIDO CENTRAL
Tecnología, información, comunicación y aprendizaje.	Tecnología y desarrollo humano. El aprendizaje en red.	El impacto de la tecnología en el desarrollo humano. El manejo responsable de la información.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Organización y manejo de la PC. a) Concepto de computadora. b) Uso y categorías de las computadoras. c) Uso del teclado. d) Administración de archivos y carpetas.	Identifica la función de los dispositivos básicos que forman una computadora. Valora las ventajas del uso del teclado para acceder a las diversas opciones del software. Organiza datos en archivos y carpetas.	Diseñe un cartel científico que incluya puntos relevantes del contenido específico del Bloque I: "Organización y manejo de la PC".
2. Las tecnologías digitales. a) Innovaciones tecnológicas actuales y sus aplicaciones. b) Redes informáticas.	Identifica herramientas e innovaciones tecnológicas actuales, tipos de redes y ventajas y desventajas de su uso.	



<p>c) Tipos de redes. d) Ventajas y desventajas de las redes informáticas. e) Generación de una cuenta en Gmail. f) Administración y uso de aplicaciones de Google Chrome.</p>	<p>Usa y administra cuentas Gmail y aplicaciones de Google Chrome.</p> <p>Reactiva aprendizajes previos adquiridos sobre el uso del procesador de textos.</p> <p>Muestra el proceso de comunicación y crea textos para difundir el resultado de una experiencia o investigación mediante los recursos tecnológicos a su alcance.</p>	
<p>3. Procesador de textos.</p> <p>a) Características de un documento. b) Interfaz del procesador de texto. c) Edición básica de un documento.</p>		

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
<p>Organización y manejo de la PC.</p> <p>1. Observe una computadora y participe por medio de una lluvia de ideas, identifique las funciones básicas y los componentes físicos que la integran.</p> <p>2. Enliste los elementos que identificó y describa las características de una computadora.</p> <p>3. Elabore un mapa conceptual donde exprese la importancia y beneficios que se obtienen al usar correctamente la computadora.</p>	<p>3. Si cuenta con internet, se sugiere revisar con sus estudiantes la siguiente liga: a) https://cmap.ihmc.us/cmaptools/</p>



<p>4. Indague la evolución de las computadoras en fuentes confiables y elabore una línea del tiempo.</p>	<p>4. Si cuenta con internet, se recomienda revisar con sus estudiantes las siguientes ligas:</p> <ul style="list-style-type: none">a) https://concepto.de/computadora/b) https://fundaciontelefonica.com.ec/noticias/la-evolucion-de-la-computadora-en-fotos/
<p>5. Identifique las diferentes partes del teclado y diseñe una maqueta que incluya los componentes principales de un teclado.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Tijeras, pegamento, lápiz, regla.b) Objetos reciclados: como cartón, fomi, velcro o cinta adhesiva. <ul style="list-style-type: none">a) Elabore, en equipo, las teclas por separado con velcro o cinta adhesiva (diurex) para anexarlas al teclado del profesor en el pizarrón.b) Identifique y ordene las teclas principales pegándolas en el pizarrón.	<p>5. Si cuenta con internet, se sugiere revisar con sus estudiantes las siguientes ligas:</p> <ul style="list-style-type: none">a) https://keyboard-explorer.uptodown.com/windowsb) https://mecanet.uptodown.com/windows/descargar/3712941 <p>se indica que dibuje un teclado con sus diferentes componentes teclas de función, teclado numérico, teclado alfanumérico, también incluirá teclas como shift, enter, control, alt, alt gr, retroceso, bloq mayús, tab, windows y teclas especiales.</p>
<p>6. Elabore una carpeta titulada Habilidades Digitales I, con subcarpetas bloque I, bloque II y bloque III, la cual le servirá para organizar toda la información elaborada hasta este momento. Utilice el administrador de archivos de Windows.</p>	<p>6. Si cuenta con internet, se recomienda revisar con sus alumnos las siguientes ligas:</p> <ul style="list-style-type: none">a) https://sites.google.com/site/cursodewindowsxpcomp/leto/busqueda-de-archivosb) https://www.aulaclac.es/windows-10/t_5_2.htm
<p>Las tecnologías digitales</p> <p>7. Indague sobre las diferentes innovaciones de software y hardware que existen actualmente y en equipo de 3 a 6 integrantes, elabore un cartel de una de las innovaciones tecnológicas en relación a las siguientes áreas: medicina, comunicación, robótica, celulares, televisión, ingeniería automotriz, agricultura, domótica y/o avances tecnológicos en la educación, que se encuentran presentes en su entorno y que utilice en su vida diaria.</p>	<p>7. Se sugiere determinar y distribuir a cada equipo la investigación necesaria para la elaboración del cartel.</p>



<p>8. Elabore una tabla comparativa que muestre los tipos de redes, sus componentes, ventajas y desventajas.</p>	<p>8. Si cuenta con internet, se recomienda revisar con sus estudiantes las siguientes ligas:</p> <ul style="list-style-type: none">a) https://www.edrawsoft.com/es/download-edrawmax.htmlb) https://sites.google.com/site/tecnocompu32/home/topologias-de-red
<p>9. Elabore una dinámica al aire libre por equipos para representar las diferentes topologías de red que se han dado a conocer. Se debe tener en cuenta que cada estudiante representa una estación de trabajo y el estambre o hilo figura la conexión entre ellas. En equipos:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Coloquen de manera que representen la topología de red solicitada por el docente.b) Tomen el estambre o hilo de manera que todos los integrantes se unan entre sí y representen la topología solicitada.c) Dibujen en su libreta la topología de red representada.	<p>9. Si cuenta con internet, se sugiere revisar con sus estudiantes la siguiente liga:</p> <ul style="list-style-type: none">a) https://www.sololinux.es/descargar-cisco-packet-tracer-7-3-1/#Descargar_Cisco_Packet_Tracer_731_y_otras_versions <p>Se indica:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Verifique que cada equipo cuente con el material requerido: estambre o hilo.b) Solicite que se distribuyan por equipos.c) Indique qué tipo de red deben representar los estudiantes.d) Verifique si la representación es correcta.
<p>10. Utilice Gmail y genere una cuenta de correo electrónico.</p> <p>Paso 1: Elija un tipo de Cuenta de Google.</p> <p>Vaya a la página de acceso a la Cuenta de Google.</p> <ul style="list-style-type: none">a) Haga clic en Crear cuenta.b) Ingrese tu nombre.c) En el campo "Nombre de usuario", ingrese un nombre de usuario (Ejem:Jimenez.hernandez.CesarAdrian@gmail.com).d) Ingrese y confirme su contraseña.e) Haga clic en Siguiente. <p>Opcional: Agregue y verifique un número de teléfono para la cuenta.</p>	<p>10. Si la cuenta es creada para uso exclusivo de su institución contemple que el alumnado utilice esta cuenta para classroom, si es el caso, es necesario: Ingresar su nombre por apellido paterno, materno y nombre.</p>



f) Haga clic en Siguiente.

Procesador de textos

11. Elabore un documento en cada una de las aplicaciones de google (drive, documents, hoja electrónica, presentaciones, meet, classroom), y las comparta por medio de la liga a su classroom y guarde en su carpeta que fue creada en la actividad 4 denominada Habilidades Digitales I, dentro de la subcarpeta, bloque I.

11. Se sugiere indique a los estudiantes que el guardado de los documentos elaborados se guardan on-line(drive) y si requieren guardar sus documentos en la carpeta, deben descargarlos como documentos de tipo texto.

Nota: cada documento contará con portada (nombre de la institución, nombre del alumno, semestre, grupo, nombre del docente y fecha de elaboración).

12. Indague los diferentes tipos de procesadores de texto que existen y reunidos en binas diseñe una tabla de doble entrada utilizando la siguiente estructura:

12. Se recomienda usar el editor de textos de Windows, puede emplear cualquier otro que le permita realizar la tabla.

Para realizar la tabla solicite la investigación con antelación.

Nombre del procesador	Ventajas	Desventajas
OpenWord		
AbiWord		
Microsoft Word		
Pages		

13. Utilice un procesador de textos y realice un tríptico informativo de la oferta académica de su institución, o bien de las tradiciones y costumbres de su comunidad, considere las siguientes características para su texto electrónico:

13. De acuerdo al nivel de conocimientos que presenten los estudiantes, determine el grado de complejidad sobre la actividad, así como el procesador de textos a emplear.

- a) Imágenes.
- b) Hipervínculos.
- c) Encabezado y pie de página.
- d) Letra capital.

Establezca el tipo de letra, márgenes, espacio entre párrafo, formato de tabla de contenido y demás características descritas previamente.



<p>e) Tablas y formato de tablas, columnas del tríptico. f) Márgenes, interlineado, espacio entre párrafos, sangría. g) Títulos. h) Portada. i) Saltos de página. j) Formato de letra. k) Contenido.</p> <p>14. Revise ortografía y gramática con la herramienta que proporciona el programa.</p> <p>15. Convierta a formato PDF y guarde en su carpeta que fue creada en la actividad 4 denominada Habilidades Digitales I, dentro de la subcarpeta, bloque I.</p>	
<p>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO: Diseñe un cartel científico donde incluya puntos relevantes del contenido específico del Bloque I: “Organización y manejo de la PC”.</p> <p>Descripción: Formen equipos de 3 a 5 integrantes y diseñen un cartel científico que contenga la información más importante del Bloque I, con la utilización de un procesador de texto. El cartel deberá incluir los siguientes apartados:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Encabezado o título.b) Resumen.c) Introducción.d) Diseño y desarrollo.e) Conclusiones.f) Referencias. <p>Compartan en plenaria y reflexionen las áreas de oportunidad de sus producciones.</p>	<p>Se recomienda observar el video titulado “Las claves para hacer un buen póster científico”.</p> <p>Como complemento, examine el texto “La elaboración de poster para congresos” en la liga: https://neoscientia.com/como-hacer-un-poster-cientific/</p> <p>La liga contiene un ejemplo de cartel, con los elementos necesarios para su elaboración.</p> <p>Los estudiantes puede usar las siguientes plantillas para que elabore su póster científico en la siguiente liga: https://es.postermywall.com/index.php/art/template/9a61c_ba70f01bf141aa3936a60957fa6/science-poster-template#.YI7QoJBKjIV</p>



EVALUACIÓN DEL BLOQUE I

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	<p>Identifica la función de los dispositivos básicos que forman una computadora.</p> <p>Reactiva aprendizajes previos adquiridos sobre el uso del procesador de textos.</p>	<p>Mapa conceptual: características de una computadora.</p> <p>Cartel: Innovaciones tecnológicas.</p> <p>Tabla comparativa: tipos de redes.</p> <p>Tríptico Informativo.</p>	Listas de cotejo.	30 %
HACER	<p>Organiza datos en archivos y carpetas.</p> <p>Usa y administra cuentas Gmail y aplicaciones de Google Chrome.</p> <p>Valora las ventajas del uso del teclado para acceder a las diversas opciones del software.</p>	<p>Línea del tiempo: Evolución de las computadoras.</p> <p>Maqueta: componentes del teclado.</p> <p>Carpeta digital habilidades digitales I.</p> <p>Correo electrónico en gmail.</p> <p>Documento de google.</p>	Escalas. (Rúbrica o lista de cotejo).	30%
SER Y CONVIVIR	<p>Identifica herramientas e innovaciones tecnológicas actuales, tipos de redes y ventajas y desventajas de su uso.</p>	<p>Topología de red.</p> <p>Tabla de doble entrada: procesadores de texto.</p>	Guías estructuradas de observación y/o cuestionarios y/o escalas. (Rúbricas o listas de cotejo).	10%



	Muestra el proceso de comunicación y crea textos para difundir el resultado de una experiencia o investigación mediante los recursos tecnológicos a su alcance.			
PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
Aprendizaje mediado por las TIC	Diseñe un cartel científico que incluya puntos relevantes del contenido específico del Bloque I: "Organización y manejo de la PC".	Heteroevaluación. En equipos.	Guía de evaluación de proyecto. (Ver Anexo 1).	30%
TOTAL				100%



Bloque II: Internet y presentadores audiovisuales

Propósito del Bloque

El estudiante utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para indagar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas; aprovechando estas tecnologías para desarrollar innovaciones.

APRENDIZAJES CLAVE

EJE	COMPONENTE	CONTENIDO CENTRAL
Tecnología, información, comunicación y aprendizaje.	La generación, uso y aprovechamiento responsable de la información para el aprendizaje. El aprendizaje en red. La creación de contenidos para el aprendizaje.	El manejo responsable de la información. En y desde la red.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE

CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Internet. a) ¿Qué es Internet? b) Servicios de Internet. c) World Wide Web. d) Navegadores y usos.	Identifica conceptos, elementos, ventajas y desventajas del internet y utiliza de manera responsable los servicios que ofrece. Examina de manera fácil y rápida información a través de los motores de búsqueda de la red y propone con sus compañeros métodos de búsqueda más óptimos para obtener información relevante.	Desarrolle una presentación interactiva, (PowerPoint, Prezi, Presentaciones de Google o Google Slides) que simule una rockola, incluyendo la historia musical y la discográfica del artista favorito del estudiante.
2. Búsqueda de información en la red. a) Tipos y formas de búsqueda. b) Consulta y uso de la información.	Presenta información pertinente con coherencia y cohesión, a través de diversos organizadores y editores gráficos.	



<p>c) Tips para realizar búsquedas eficientes.</p> <p>3. Organizadores y editores gráficos.</p> <ul style="list-style-type: none">a) Mapa conceptual.b) Mapa mental.c) Esquemas.d) Carteles.e) Infografías.f) Folletos y trípticos. <p>4. Presentadores electrónicos.</p> <ul style="list-style-type: none">a) Conceptos básicos.b) Primeros pasos.c) Creación de presentaciones audiovisuales.d) Animaciones y transiciones.e) Presentaciones interactivas.	<p>Valora las normas éticas y legales en relación con la reutilización de materiales ajenos en la producción de recursos propios.</p> <p>Reafirma los aprendizajes previos adquiridos sobre: presentadores electrónicos, búsqueda y consulta de información.</p>	
---	--	--

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
<p>Internet</p> <ol style="list-style-type: none">1. Indague el concepto sobre el tema <i>Internet</i> y <i>www</i>, sus ventajas y desventajas tomando en cuenta aspectos tecnológicos.2. Con la información recabada, elaboren una tabla de tres columnas, puede apoyarse con el uso de una aplicación o bien, elaborarla en la libreta.3. Indague 5 diferentes navegadores y diseñe una tabla comparativa incluyendo su nombre, logotipo, ventajas y desventajas.	<ol style="list-style-type: none">3. Se recomienda mencionar los navegadores más comunes que son: Mozilla FireFox, Google Chrome, Safari, Opera y Microsoft Edge.
<p>Búsqueda de información en la red</p> <ol style="list-style-type: none">4. Identifique las diferentes tecnologías o motores de búsqueda, consulte información en la WEB con filtros,	<ol style="list-style-type: none">4. Se sugiere consulte el enlace siguiente del portal oficial de Microsoft donde se explica cómo trabajar con tablas:



<p>comodines y diversos navegadores para realizar una tabla comparativa entre buscadores y navegadores.</p>	<p>a) https://support.microsoft.com/es-es/office/insertar-una-tabla-a138f745-73ef-4879-b99a-2f3d38be612a</p> <p>Nota: En caso de no contar con internet podrá realizarla en su libreta.</p>
<p>Organizadores y editores gráficos</p> <p>5. Indagar en fuentes confiables la definición de “Organizador y presentador gráfico”, así como los programas y aplicaciones donde puede realizarlos.</p> <p>6. Con la investigación realizada enliste los programas y aplicaciones que le permiten crear organizadores y presentadores gráficos, clasifique la información considerando cuáles representan un costo para utilizarlos y cuáles son gratuitos.</p> <p>7. Registre las ventajas y desventajas de los diferentes organizadores de información con apoyo de una tabla comparativa.</p>	<p>5. Se sugiere recomendar al estudiante sitios, páginas o enlaces, o en su defecto, socialice los rasgos de una fuente confiable. Se recomienda visitar la página oficial de CmapTools:</p> <p>a) https://cmap.ihmc.us/cmaptools/</p>
<p>8. Diseñe un mapa conceptual sobre “Informática” utilizando el freeware CmapTools.</p> <p>9. Elabore un mapa mental sobre “Computación” utilizando el freeware FreeMind.</p> <p>10. Realice un cartel con el software de Canva del tema “Uso del internet en Mexico”.</p> <p>11. Con base en la indagación, ¿cuál considera que es el mejor organizador y presentador gráfico? Argumente su respuesta.</p>	<p>9. Se recomienda consultar la página oficial de freemind:</p> <p>a) http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Download</p> <p>10. Se recomienda consultar la página oficial de canva:</p> <p>a) https://www.canva.com/es_419/</p>



<p>Presentadores electrónicos</p> <p>12. Construya presentaciones electrónicas que le permitan compartir información ante una audiencia de manera organizada y con un fin específico.</p>	<p>12. Se sugiere utilice google presentaciones y acceda con su cuenta de gmail.</p> <p>a) https://docs.google.com/presentation/u/0/</p>
<p>13. Invente una historieta y utilice un presentador con licencia, por ejemplo: Power point, en donde aplique:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Animación.b) Transición.c) Vínculos.	<p>13. Si el estudiante no posee algún presentador con licencia para que realice su historieta, utilice secuencias de imágenes en la libreta.</p>
<p>14. Genere una presentación audiovisual sobre presentadores con licencia, para ello utilice un presentador libre (Prezi, Libre Office Impress, Google Slides, etc.)</p>	<p>14. Si el estudiante no cuenta con internet, emplee la herramienta de Power point.</p>
<p>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO:</p> <p>Desarrolle una presentación interactiva, (PowerPoint, Prezi, Presentaciones de Google o Google Slides) que simule una rockola, incluyendo la historia musical y la discográfica del artista favorito del alumno.</p> <p>Descripción:</p> <p>Con apoyo de la herramienta que considere más adecuada diseñe una presentación audiovisual (PowerPoint, Prezi, Presentaciones de Google o Google Slides), con apoyo de hipervínculos, tomando en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Inserte una diapositiva (portada: con datos personales y el nombre del artista de su preferencia).b) Realice un menú contemplando una diapositiva por cada uno de los puntos siguientes:<ul style="list-style-type: none">- Historia musical del artista, año en que inició su vida musical.- Discografía- 20 canciones en mp3.- 4 videos de youtube	<p>Enlace de presentación de ejemplo elaborada por estudiante:</p> <p>a) https://docs.google.com/presentation/d/17zVxzMRP_cJoBVCvpb37mH3sN21dDsVowTHSPMurDqs/edit?usp=sharing</p>



Nota: Coloque en cada una de las diapositivas flechas de atrás, siguiente y regreso al menú, las cuales permiten desplazarse por medio de la presentación.



EVALUACIÓN DEL BLOQUE II

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	<p>Identifica conceptos, elementos, ventajas y desventajas del internet y utiliza de manera responsable los servicios que ofrece.</p> <p>Examina de manera fácil y rápida información a través de los motores de búsqueda de la red y propone con sus compañeros métodos de búsqueda más óptimos para obtener información relevante.</p>	<p>Tabla de tres columnas: navegadores.</p> <p>Tabla comparativa: tipos de navegadores.</p> <p>Tabla comparativa: buscadores y navegadores.</p> <p>Tabla comparativa: organizadores de información.</p>	Listas de cotejo.	30 %
HACER	<p>Presenta información pertinente con coherencia y cohesión, a través de diversos organizadores y editores gráficos.</p>	<p>Mapa conceptual de informática.</p> <p>Mapa mental de computación.</p> <p>Cartel del uso del internet.</p>	Escalas. (Rúbricas o listas de cotejo).	30%
SER Y CONVIVIR	<p>Reafirma los aprendizajes previos adquiridos sobre: presentadores electrónicos,</p>	<p>Presentación Audiovisual.</p> <p>Presentación electrónica en google.</p>	Guías estructuradas de observación y/o cuestionarios y/o escalas. (Rúbricas, listas de cotejo).	10%



	búsqueda y consulta de información. Valora las normas éticas y legales en relación con la reutilización de materiales ajenos en la producción de recursos propios.	Presentación: Historieta.		
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	Desarrolle una presentación interactiva, (PowerPoint, Prezi, Presentaciones de Google o Google Slides) que simule una rockola, incluyendo la historia musical y la discográfica del artista favorito del alumno.	Heteroevaluación. Individual.	Guía de evaluación de proyecto (Ver Anexo 2).	30%
TOTAL				100%



Bloque III: Hoja de cálculo y comunidades virtuales

Propósito del Bloque

El estudiante utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para indagar, resolver problemas, producir materiales, expresar ideas y manejar la información en una hoja de cálculo, así mismo escribirá los riesgos que existen en el manejo de las redes sociales y el civismo digital. Aprovechará estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.

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
<p>1. Hoja de cálculo.</p> <ul style="list-style-type: none">a) Conceptos básicos.b) Entorno de trabajo.c) Tipos de datos.d) Herramientas de edición.e) Formato de datos.f) Fórmulas y funciones.g) Formatos de gráficos.	<p>Identifica los tipos de documentos que se producen en una hoja de cálculo.</p> <p>Distingue y explica el correcto uso de operadores, fórmulas y funciones en una hoja de cálculo.</p> <p>Usa la representación gráfica en información que incluye el manejo adecuado de herramientas de edición y formato en una hoja de cálculo.</p>	Genere un formato de boleta de calificaciones incluyendo fórmulas y/o funciones que permitan calcular el promedio e incluir gráfico con el comparativo de 3 estudiantes.
<p>2. Comunidad virtual.</p> <ul style="list-style-type: none">a) Ciudadanía digital.		



<p>b) Correo electrónico. c) Redes sociales. d) Google Drive.</p>	<p>Emplea hojas de cálculo para recopilar y representar información, datos en su vida personal y académica.</p>	
<p>3. Foros digitales y mensajería instantánea.</p> <p>a) Foros. b) Mensajería instantánea. c) Formularios.</p>	<p>Emplea temas de ciudadanía digital.</p> <p>Identifica riesgos y consecuencias de compartir información en las redes sociales, foros y mensajería instantánea.</p> <p>Examina ventajas y desventajas del uso de las redes sociales, foros, formularios y mensajería instantánea.</p> <p>Planea una estrategia para establecer en su comunidad una cultura de prevención ante los delitos cibernéticos.</p> <p>Valora la importancia de adquirir un civismo digital.</p>	

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
<p>Hoja de cálculo</p> <p>1. Conoce y aprende el uso de la hoja de cálculo, guiado por su docente. Realice una pequeña investigación de las diferentes aplicaciones de hojas de cálculo de forma libre y de software comercial, y realice una tabla comparativa de las principales diferencias entre ellos.</p>	<p>a) Se recomienda explicar brevemente el área de trabajo y la definición de excel o de la hoja de google, así como las principales herramientas de una hoja de cálculo.</p> <p>b) Se recomienda explicar la inserción de datos en filas, columnas y cómo dar formato a los datos en una hoja de cálculo.</p>
<p>2. Realice una serie de ejercicios sobre el tema "uso de fórmulas en la hoja de cálculo", mismos que le sirven para que</p>	<p>2. Se sugiere presentar el tema y apoyarse de algunos ejercicios prácticos en los siguientes recursos:</p>



<p>explique el uso de fórmulas. Posteriormente, realicen la inserción de un gráfico en algunos de los ejercicios realizados.</p> <p>3. Introduzca en un documento de hoja de cálculo, el nombre de las disciplinas que cursa y sus calificaciones obtenidas en el 1er y 2do momento; de las cuales obtenga con apoyo de fórmulas la suma total de puntos por cada corte de evaluación, el promedio obtenido por disciplina, y el promedio por corte de evaluación. Toda vez que esté completa la información de la práctica, inserte un gráfico de líneas para que observe un comparativo entre sus calificaciones del 1er y 2do corte de evaluación.</p>	<p>a) Conceptos básicos de excel: https://www.tierravirtual.cl/manuales/Manual%20Excel%20basico%20y%20practicass.pdf</p> <p>b) Manual de ejercicios en Excel: https://mestreacasa.gva.es/c/document_library/get_file?fname=PR%C3%81CTICAS%20EXCEL.pdf&uuid=1c7c572f-27d6-461b-a81b-622236e1ef8e&groupId=4700812035</p> <p>c) Manual de ejercicios prácticos de Microsoft Excel 2007, de Pere Manuel Verdugo Zamora: http://www.peremanelv.com/pere3/Sitio_web_2/Tutoriales_Ofimatica_files/Ejercicios%20practicoss%20Excel.pdf</p>
<p>4. Retome la práctica "Uso de fórmulas", y forme equipos con 2 compañeros más y compartir sus calificaciones, de manera que generen una tabla con las calificaciones de sus dos compañeros(as) y las propias, en este caso se pide a los estudiantes obtengan el promedio de cada compañero y el promedio general obtenido por los 3 estudiantes, además de que muestren el nombre del estudiante con mayor promedio, con menor promedio y la moda de todas las calificaciones.</p>	<p>4. Se recomienda explicar el tema y para profundizar en los temas se sugiere que consulte los siguientes materiales:</p> <p>a) Las funciones de Excel que más se usan: https://excelyvba.com/funciones-de-excel/</p> <p>b) Funciones de Excel (por orden alfabético): https://support.microsoft.com/es-es/office/funciones-de-excel-por-orden-alfab%C3%A9tico-b3944572-255d-4efb-bb96-c6d90033e188</p> <p>Nota: Se puede pedir al estudiante compartir una carpeta en su cuenta de Drive, donde publique sus prácticas realizadas. En caso de no contar con servicio de Internet, se sugiere al docente que reúna los trabajos por medio de una unidad de almacenamiento (memoria flash), o bien, puede llevar su propio control, según crea conveniente.</p>
<p>Comunidad virtual</p> <p>5. En binas, respondan, a través de una entrevista grabada en audio, las siguientes interrogantes:</p> <p>a) ¿Qué redes sociales, aplicaciones de mensajería instantánea y/o comunidades virtuales utilizan más?</p>	<p>5. La entrevista grabada en audio puede ser hecha en el celular, grabadora, computadora, etc., de no contar con los elementos tecnológicos necesarios, el docente puede utilizar la herramienta que le resulte más conveniente.</p> <p>Las preguntas tienen como objetivo realizar un diagnóstico.</p>



10. Muestre los conceptos y definiciones mencionados en la siguiente lista:

Redes sociales.

- Snapchat.
- Tinder.
- Instagram.
- YouTube.
- Weibo.
- Twitter.
- Tumblr.
- Qzone.
- Google+.
- Facebook.

Comunidades virtuales.

- Xbox.
- Playstation.
- Educar.
- Moodle social blog.
- Busuu.
- SENA.
- YouTube for schools.

Seguridad informática.

- Antimalware.
- Virus residentes.
- Virus de acción directa.
- Virus de sobreescritura.
- Virus de boot.
- Virus de macro.

- Virus de enlace.
- Virus encriptados.
- Virus polimórficos.
- Virus multipartes.
- Virus de fichero.
- Virus de FAT.

Riesgos e ilícitos digitales.

- Hacking.
- Cracking.
- Cyberbullying.
- Sexting.
- Phishing.
- Spam.
- Adware.
- Hijacking.
- Scam.
- Pharming.

Aplicaciones de mensajería instantánea.

- WhatsApp.
- Telegram.
- Line.
- Skype.
- Google talk.
- Messenger.
- Pidgin.
- AOL Instant Messenger.

11. Lea el texto sobre “mensajería instantánea” entregado por el docente. En su libreta anote el concepto de mensajería instantánea e identifique cuáles redes sociales brindan este servicio.

11. Se recomienda tomar el artículo del sitio:

- a) <https://www.hellopal.com/la-evolucion-de-la-mensajeria-instantanea/?lang=es>



<p>12. En binas, intercambien sus anotaciones, atiendan a la instrucción del docente y coevalúen el texto de su compañero.</p> <p>13. Con base en las redes sociales identificadas, contesten:</p> <ul style="list-style-type: none">a) ¿Qué servicio de mensajería instantánea utilizan?b) ¿Consideran que el que utilizan es el mejor servicio de mensajería? Argumenten su respuesta.c) ¿Consideran que los servicios de mensajería instantánea en redes sociales son importantes? ¿Por qué?	
<p>14. Indague en fuentes fidedignas el concepto de red social y cuáles son las más utilizadas. Elabore una tabla comparativa que contenga la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Nombre de la red social.b) Ranking.c) Principales usuarios.d) Servicios que ofrece.e) Política de privacidad <p>15. En binas, apoyados del video sugerido, identifiquen las problemáticas y elaboren un cuadro con la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none">a) ¿Qué tan seguido etiquetan a sus amigos en redes sociales?b) ¿Qué criterios se toman en cuenta para subir fotos y videos personales?c) ¿Qué tan frecuente actualizan su perfil?d) ¿Qué aspectos toman en consideración para dar "me gusta" a las publicaciones de sus amigos?	<p>14. El video que se propone puede ser consultado en el siguiente vínculo:</p> <ul style="list-style-type: none">a) https://www.youtube.com/watch?v=Dy4XmEh4k0k <p>De no contar con internet, descargue previamente o muestre uno que exhiba alguna problemática que suceda al utilizar las redes sociales.</p>
<p>16. Con lo que haya aprendido hasta el momento en el Bloque III, elabore un listado de las redes sociales donde puede compartir:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Videos.b) Audio.c) Mapas de localización.	



d) Realizar videoconferencias.

17. Retomando la actividad, identifique las características que deben ser consideradas en los archivos audiovisuales para poder ser compartidos en las redes. (Políticas de las redes sociales, formato digital, duración, etcétera.) y elabore una tabla donde registre la información.

17. Se recomienda plasmar la información de las redes sociales en una tabla como la del siguiente ejemplo:

Red Social	Video		Audio		Videoconferencia	Políticas	Mapas de localización
	Duración	Formato	Duración	Formato			
Facebook	Mínimo 30 segundos máximo 20 min		No	No	Sí	Violencia	No

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO:

Genere un formato de boleta de calificaciones incluyendo fórmulas y/o funciones que permitan calcular el promedio e incluir gráfico con el comparativo de 3 estudiantes.

Descripción:

Con apoyo de una herramienta para el diseño de hojas de cálculo, el estudiante genere un formato de boleta de calificaciones, en el cual incluya los siguientes datos:

- a) Nombre del estudiante.
- b) Número de control.
- c) Fotografía.
- d) Grado.
- e) Grupo.
- f) Nombre de las disciplinas.
- g) Calificaciones de 1er y 2do momento.

Genere un libro de Excel que contenga tres hojas de cálculo: en la primera colocar el formato de boleta, en la segunda registrar las calificaciones de 3 estudiantes correspondientes al 1er. y 2do. corte de evaluación (cuando se ingrese el número de control en la celda correspondiente de la primera hoja, deberán mostrarse los datos del registro en la boleta) y

Presente el formato de boleta frente al grupo, con el apoyo de un videoprojector, o facilite en imagen a cada estudiante con una copia, a modo de que el alumnado pueda generar el formato en la hoja de cálculo, considerando las celdas correspondientes.



en la tercera agregar un gráfico que muestre un comparativo entre las calificaciones de los dos momentos de evaluación.

Posteriormente, utilicen fórmulas y/o funciones necesarias para que muestren la información requerida y obtengan el promedio por cada corte de evaluación y promedio general. Concluida la actividad inserten un gráfico en una hoja nueva que muestre un comparativo entre las calificaciones de los dos primeros cortes de evaluación.



EVALUACIÓN DEL BLOQUE III

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	<p>Identifica los tipos de documentos que se producen en una hoja de cálculo.</p> <p>Usa la representación gráfica en información que incluye el manejo adecuado de herramientas de edición y formato en una hoja de cálculo.</p> <p>Identifica riesgos y consecuencias de compartir información en las redes sociales, foros y mensajería instantánea.</p> <p>Examina ventajas y desventajas del uso de las redes sociales, foros, formularios y mensajería instantánea.</p>	<p>Tabla comparativa: Aplicaciones para hojas de cálculo.</p> <p>Tabla comparativa: Redes Sociales.</p> <p>Cuadro: Problemáticas de redes sociales.</p> <p>Tabla: Características de archivos audiovisuales.</p>	Rúbricas.	30 %
HACER	<p>Distinga y explica el correcto uso de operadores, fórmulas y funciones en una hoja de cálculo.</p> <p>Elabora hojas de cálculo para recopilar y representar</p>	<p>Prácticas: Uso de fórmulas en hoja de cálculo.</p> <p>Prácticas: Uso de funciones en hoja de cálculo.</p> <p>Prácticas: Inserción de gráficos en hoja de cálculo.</p>	Escalas (Rúbrica o lista de cotejo).	30%



	información, datos en su vida personal y académica.	Diseño de hoja de cálculo en Google. Cuenta en red social: Facebook o MySpace. Carpeta digital: Portafolio de evidencias bloque III.		
SER Y CONVIVIR	Emplea temas de ciudadanía digital. Planea una estrategia para establecer en su comunidad una cultura de prevención ante los delitos cibernéticos. Valora la importancia de adquirir un civismo digital.	Cuestionario: Mensajería instantánea. Podcast: Entrevista sobre redes sociales. Tarjetas: Comunidades virtuales.	Guías estructuradas de observación y/o cuestionarios y/o escalas. (Rúbricas, lista de cotejo).	10%
PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
Aprendizaje basado en Proyecto	Genere un formato de boleta de calificaciones incluyendo fórmulas y/o funciones que permitan calcular el promedio e incluir gráfico con el comparativo de 3 estudiantes.	Heteroevaluación.	Guía de evaluación de proyecto. (Ver Anexo 3).	30%
TOTAL				100%



INSTRUMENTO DE VALORACIÓN

INSTRUMENTO DE VALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)

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

Nombre del alumno:				Grado y grupo:
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.				
TOTAL:				



GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL ALUMNO (AUTOEVALUACIÓN) ACERCA DE SUS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)

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

Nombre del alumno:				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	TOTAL
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.				
TOTAL:				



REFERENCIAS

- Anguiano, E., & Chávez de los Santos, J.A. (2018). *Informática 1*. GAFRA.
- Cuautle, O. (2015). *Informática*. Book Mart.
- Enrique, A. (2015). *Informática 1*. Umbral.
- González H.A., Sánchez C. (2018). *Habilidades Digitales*. Book Mart.
- Martínez, G. (2019). *Habilidades Digitales 1*. didacteca.
- Ramírez, A. (2018). *Informática 1*. Pearson.
- Sánchez, J.P., & Pérez C.J. (2018). *Aplicaciones informáticas*. Book Mart.

REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

- Cuautle, O. (2010). *Aplicaciones informáticas*. México: Book Mart.
- Ocampo, M. (2017). *Informática 1*. México: Alfaomega.
- Picazo-Vela, S. (2015). *Aplicaciones informáticas*. México: Mx.

REFERENCIA PÁGINAS WEB

- Ares-MecaNet. (2021). MecaNet. Obtenido de <https://mecanet.uptodown.com/windows/descargar/3712941>
- AulaClic, S.L. (s.f.). Aula Clic. Obtenido de https://www.aulaclit.es/windows-10/t_5_2.htm
- Canva. (2021). Canva . Obtenido de Crea increíbles diseños en equipo: https://www.canva.com/es_419/
- Digital Marketing. (2016). RodrigoHM. Obtenido de Qué son las Redes Sociales y Para Qué se Utilizan: <https://www.youtube.com/watch?v=Dy4XmEh4k0k>
- Excel&VBA. (2021). Excel y VBA. Obtenido de Principales funciones de Excel: <https://excelyvba.com/funciones-de-excel/>
- Fundación Telefónica Movistar. (2017). *Fundación Telefónica*. Obtenido de La evolución de la computadora en fotos: <https://fundaciontelefonica.com.ec/noticias/la-evolucion-de-la-computadora-en-fotos/>
- G.B., S. (2021). Cisco Packet Tracer. Obtenido de Sololinux: https://www.sololinux.es/descargar-cisco-packet-tracer-7-3-1/#Descargar_Cisco_Packet_Tracer_731_y_otras_versiones
- Generalitat Valenciana. (2021). Maestreacasa. Obtenido de Prácticas Excel: https://mestreacasa.gva.es/c/document_library/get_file?fname=PR%C3%81CTICAS%20EXCEL.pdf&uuid=1c7c572f-27d6-461b-a81b-622236e1ef8e&groupId=4700812035
- Google. (s.f.). Presentaciones de Google. Obtenido de Presentaciones: <https://docs.google.com/presentation/u/0/>
- hello Pal. (2017). *hello Pal*. Obtenido de La evolución de la Mensajería Instantánea: <https://www.hellopal.com/la-evolucion-de-la-mensajeria-instantanea/?lang=es>
- ihmc. (2021). Cmap. Obtenido de CmapTools: <https://cmap.ihmc.us/cmaptools/>



- Leopoldo Perez de Isla, A. E. (2017). *Las claves para hacer un buen póster científico*. Obtenido de Sociedad Española de Cardiología: <https://www.youtube.com/watch?v=J6n8VFs9WYE>
- Margolles, P. (2014). *Neo Scientia*. Obtenido de Cómo diseñe mi póster científico de la A a la Z: <https://neoscientia.com/como-hacer-un-poster-cientific/>
- Media Wiki. (2014). *Free Mind*. Obtenido de Download FreeMind: <http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Download>
- Microsoft. (2021). *Soporte*. Obtenido de Insertar una Tabla- Word: <https://support.microsoft.com/es-es/office/insertar-una-tabla-a138f745-73ef-4879-b99a-2f3d38be612a>
- Microsoft. (2021). *Soporte*. Obtenido de Funciones de Excel: <https://support.microsoft.com/es-es/office/funciones-de-excel-por-orden-alfab%C3%A9tico-b3944572-255d-4efb-bb96-c6d90033e188>
- Microsoft Windows. (s.f.). *sites google*. Obtenido de Búsqueda de Archivos: <https://sites.google.com/site/cursodewindowsxpcompleto/busqueda-de-archivos>
- Mils LLC. (2021). *Poster MyWall*. Obtenido de Plantilla de Póster Científico completamente Editable: <https://es.postermywall.com/index.php/art/template/9a61cba70f01bf141aa3936a60957fa6/science-poster-template#.Y17QoJBKjIV>
- Paola Orellana, A. O. (s.f.). *Topologías de Red*. Obtenido de Redes Informática: <https://sites.google.com/site/tecnocompu32/home/topologias-de-red>
- Raffino, M. (2020). *Concepto.de*. Obtenido de Concepto de computadora: <https://concepto.de/computadora>
- Rekenwonder Software. (2008). *Keyboard Explorer*. Obtenido de <https://keyboard-explorer.uptodown.com/windows>
- Reyes, R. R. (s.f.). *ROCOLA DIGITAL*. Obtenido de https://docs.google.com/presentation/d/17zVxzMRP_cJoBVCvpb37mH3sN21dDsVowTHSPMurDqs/edit?usp=sharing
- TIERRAVIRTUAL. (s.f.). *TierraVirtual*. Obtenido de Manual y practicas de Excel: <https://www.tierravirtual.cl/manuales/Manual%20Excel%20basico%20y%20practicass.pdf>
- wondershare. (2021). *EdrawMax*. Obtenido de edraw: <https://www.edrawsoft.com/es/download-edrawmax.html>
- Zamora, P. M. (s.f.). *peremanelv.com*. Obtenido de Ejercicios Prácticos para Excel: http://www.peremanelv.com/pere3/Sitio_web_2/Tutoriales_Ofimatica_files/Ejercicios%20practicoss%20Excel.pdf



ANEXOS

ANEXO 1: GUÍA DE EVALUACIÓN DEL CARTEL CIENTÍFICO

DATOS DE LA INSTITUCIÓN				
GUÍA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO: "Cartel Científico: La Tecnología y la PC"				
DATOS DEL ALUMNO: TÍTULO DEL CARTEL: FECHA DE ENTREGA:				
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje ideal obtenido puede ser de 1 hasta 3, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 30 puntos, al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque I. Consulta: Ejemplo de cartel científico				
INDICADORES	Muy bien (3 puntos)	Bien (2 puntos)	Suficiente (1 punto)	Insuficiente (0 puntos)
1. La estructura y formato del cartel científico incluye datos de la institución, título del cartel, resumen, introducción, diseño y desarrollo, conclusiones y referencias.				



2. El formato del texto agregado se alinea de manera justificada, con los títulos resaltados en negrita y con un estilo de fuente ligeramente más grande que el contenido del documento.				
3. El diseño del cartel es atractivo a simple vista, lo cual permite que llame la atención del lector.				
4. En el encabezado se incluye logotipo del Bachillerato al lado izquierdo, y del lado derecho título del cartel y nombre de los integrantes del equipo.				
5. El resumen incluye una descripción breve sobre el contenido del Bloque I, incluyendo aspectos generales del mismo; además la introducción da una apertura perfecta al contenido.				
6. El apartado de diseño y desarrollo describe de manera gráfica y con palabras clave, el contenido más importante del bloque.				
7. En las conclusiones se menciona la importancia de la				



tecnología y la PC en la vida diaria.				
8. En la parte final se incluyen al menos tres referencias, en formato APA, del material consultado para el desarrollo del cartel.				
9. Utiliza la coherencia, lógica y secuencia de ideas en la organización del proyecto.				
10. Es adecuado el uso de los signos de puntuación y la ortografía.				
Puntaje total:				

PONDERACIÓN				
6	7	8	9	10
De 5 a 10 Puntos	De 11 a 15 Puntos	De 16 a 20 Puntos	De 21 a 25 Puntos	De 26 a 30 puntos
Comentarios u observaciones:				
Nombre del docente (evaluador):				



ANEXO 2: GUÍA DE EVALUACIÓN DE PRESENTACIÓN ELECTRÓNICA

DATOS DE LA INSTITUCIÓN				
GUÍA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO: "Presentación Electrónica: Rockola"				
DATOS DEL ALUMNO: TÍTULO DE PRESENTACIÓN: FECHA DE ENTREGA:				
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje ideal obtenido puede ser de 1 hasta 3, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 30 puntos, al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque II.				
INDICADORES	Muy bien (3 puntos)	Bien (2 puntos)	Suficiente (1 punto)	Insuficiente (0 puntos)
1. Planea la estructura y disposición de la presentación electrónica.				
2. Selecciona la información que incorpora en la presentación electrónica.				
3. Utiliza los comandos para el manejo de archivos de presentaciones audiovisuales (abrir, guardar, cerrar, imprimir, salir, etc.).				



4. Utiliza las funciones de edición seleccionar, copiar, cortar, pegar, buscar, reemplazar, etc.				
5. Aplica diseño, fondo y estilo a las diapositivas de la presentación electrónica.				
6. Inserta textos, imágenes, tablas, hipervínculos, sonidos y vídeos en la presentación.				
7. Ocupa la ayuda del programa para presentaciones audiovisuales.				
8. Aplica transiciones para mejorar la presentación.				
9. Incorpora con moderación animaciones que apoyen y optimicen la presentación electrónica.				
10. Ejecuta y explica la presentación frente al grupo.				
Puntaje total:				



PONDERACIÓN				
6	7	8	9	10
De 5 a 10 Puntos	De 11 a 15 Puntos	De 16 a 20 Puntos	De 21 a 25 Puntos	De 26 a 30 puntos
Comentarios u observaciones:				
Nombre del docente (evaluador):				



ANEXO 3: GUÍA DE EVALUACIÓN DE PRÁCTICA DE BOLETA DE CALIFICACIONES

DATOS DE LA INSTITUCIÓN				
GUÍA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO: "Organizando Boleta de calificaciones"				
DATOS DEL ALUMNO: FECHA DE ENTREGA:				
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje ideal obtenido puede ser de 1 hasta 3, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 30 puntos, al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque III.				
INDICADORES	Muy bien (3 puntos)	Bien (2 puntos)	Suficiente (1 punto)	Insuficiente (0 puntos)
1. La estructura y formato de la boleta de calificaciones solicitada cumple con el diseño mostrado.				
2. En la parte superior se incluye logotipo y datos de la institución.				
3. El diseño del formato de boleta de calificaciones es atractivo a simple vista, y se encuentra debidamente organizado.				



4. El archivo generado contiene un total de 3 hojas, en la primera se incluye el formato de boleta, en la segunda, el listado de alumnos y en la 3era el gráfico solicitado.				
5. Al escribir el número de control de un estudiante, se muestra su nombre y las calificaciones correspondientes.				
6. Las fórmulas y funciones que se utilizan son las adecuadas para que se muestre la información requerida.				
7. El resultado de los promedios se calcula correctamente.				
8. El gráfico se actualiza conforme se elige el registro de cada estudiante.				
9. Es adecuado el uso de puntuación y ortografía.				
10. La práctica es entregada por medio de la carpeta de Drive solicitada por el docente, o bien por medio de un dispositivo de almacenamiento (memoria flash).				
Puntaje total:				



PONDERACIÓN				
6	7	8	9	10
De 5 a 10 Puntos	De 11 a 15 Puntos	De 16 a 20 Puntos	De 21 a 25 Puntos	De 26 a 30 puntos
Comentarios u observaciones:				
Nombre del docente (evaluador):				



ANEXO 4. Estrategia de aprendizaje ejemplo. Situaciones de aprendizaje

SITUACIÓN EN CONTEXTO 1: “LA ENTREGA DE LAS OSTRAS”

Hoy asistí a una reunión de la academia de la escuela y los profesores me platicaron que como proyecto integrador, vamos a organizar una entrega de premios a unos videos que crearemos en el salón.

¡Como si eso fuera algo fácil o como si tuviéramos todo el dinero del mundo para hacer ese gran evento! También pretenden que sigamos esta logística:

1. Definición de las categorías en las que se agruparán los videos.
2. Construcción de los parámetros a considerar para la elección de ganadores en cada categoría.
3. Estatuillas o trofeos.
4. Heraldos.
5. Escenario.
6. Alfombra roja.
7. Ambientación.
8. Cortinillas musicales.
9. Vestuario.
10. Performance (presentación artística) en el intermedio.
11. Jurado.

Pero lo que te conté no es lo peor, como jefa de grupo seré la encargada de distribuir estas comisiones a otros compañeros. Me asusta un poco el no hacerlo en forma correcta. Me acerqué a algunos maestros en los que confío y me hablaron de redactar agradecimientos, conseguir patrocinadores... ¡no por Dios!

Después, llegué a casa y observé algunos videos en Internet, de entregas en años pasados, donde escuché música y agradecimientos muy padres que pensé colocar en el evento. Pero, ¿sabes?, una amiga me comentó que utilizar algo sin el permiso de quien lo hizo es plagio... la verdad es que ni siquiera tengo muy claro el significado de esa palabra. Creo que lo mejor es esperar a que mis compañeros me ayuden.

- ¿Qué elementos debes conocer para organizar cualquier evento?
- ¿De qué disciplinas puedes apoyarte para organizar el evento propuesto en la situación? ¿Por qué?
- ¿Cuál sería el plan de acción a ejecutar?
- ¿Qué recursos humanos, materiales y económicos, necesitas para llevar a cabo el evento?
- ¿Qué otro tipo de eventos podrías organizar mediante un plan de acción?

SITUACIÓN EN CONTEXTO 2: “¡ALTO, EN NOMBRE DE LA RED!”

Mi primo Juancho acaba de abrir una cuenta de Facebook.

Según él, llenar el formulario de registro fue todo un show, el aviso de privacidad se le hizo tan extenso y aburrido que le dio flojera leerlo y se lo saltó. Ahora tiene entre sus contactos gente conocida, compañeros de escuela, familiares, vecinos, etc.

Un día hablé con él por Messenger y me platicó que recibió una invitación de amistad de una joven llamada "Chiquibaby". Me dijo que la aceptó porque, según la foto de perfil que tiene, le pareció una chica muy sexy. También me contó, que llevan tiempo hablando por las noches, ¡en inglés! (dijo que ella vive en un país donde se habla ese idioma) y que ya hasta es su cibernovia. Me confesó algo que me ha dejado un poco preocupado: ella le prometió enviar el "pack" (conjunto de videos y/o fotografías con contenido sexual) a cambio de que él le diga dónde vive, a qué escuela va, cómo se llaman sus hermanos, cómo sus papás, a qué hora entra y sale de la escuela... no sé.

¿Consideras que Juancho se encuentra frente a alguna situación de peligro? ¿Por qué?

¿Qué problemáticas puedes identificar dentro de la situación en la que se encuentra Juancho?

¿Qué recomendación le darías a Juancho?

Si tú fueras Juancho ¿qué acciones realizarías para no comprometer tu integridad, la de tu familia y la de tus contactos?

¿Qué importancia tiene leer los avisos de privacidad y el requisitado de formularios?

* El contenido de este programa fue recuperado de las ediciones 2018 y 2109.