



PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL DE LA ASIGNATURA:
COMPUTACIÓN APLICADA

ACADEMIA:	Informática		
SEMESTRE:	Sexto	HORAS TEÓRICAS	2
CRÉDITOS	5	HORAS PRÁCTICAS	1
TIPO DE CURSO	Optativa	TOTAL DE HORAS:	3
ELABORÓ	Erick Rodolfo Sánchez Cortés Rebeca Pérez Villegas Erick Elkjaer Díaz Sánchez María Del Carmen Sánchez Alva Carlos Alberto Corro Rogel Esperanza Mendoza Navas Ana Laura García Romero Gabriela Patricia González Navarro Isaura Rivera Jiménez José Manuel Garduño González María De Jesús Álvarez Tostado Uribe		

PLANTEL:
Vo.Bo.

VIGENCIA SEMESTRE 2018-A



PROPÓSITO DE LA ASIGNATURA

Emplea las Tecnologías de la Información y Comunicación para analizar problema, procesar la información y proponer soluciones en el desarrollo proyectos utilizando un lenguaje de programación y su habilidad al implementar sitios Web.



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO I	Metodología de programación	Sesiones previstas	6
Propósito:	Utiliza una metodología de programación para desarrollar alternativas de solución de problemas cuantitativos de su entorno utilizando las tecnologías de la información y comunicación.		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
1.1 Resolución de Problemas. 1.1.1. Pasos para la solución de problemas. 1.1.2.1. Análisis del problema. 1.1.2.2. Selección de la mejor alternativa. 1.1.2.3. Diagrama de flujo. 1.1.2.4. Prueba de escritorio.	Define el concepto de problema y los pasos para solucionarlo. Conoce las representaciones del diagrama de flujo.	Analiza un problema de su entorno y propone soluciones con ayuda de herramientas informáticas.	Actúa de manera responsable en la solución de problemas.	Comunicación Básicas 5. Analiza las relaciones entre dos o más variables de un proceso social o natural para determinar o estimar su comportamiento. 10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural. 11. Se comunica en una lengua extranjera mediante	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue. 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Expositiva • Aprendizaje orientado a proyectos • Trabajo colaborativo • Algoritmo • Resumen • Investigación documental • Practicas computacionales • Cuadro comparativo • Diagrama de flujo • Uso de Tics
1.2. Diseño de algoritmos. 1.2.1. Concepto de algoritmo. 1.2.2. Características de los algoritmos. 1.2.3. Tipos datos. 1.2.3.1. Numérico.	Conoce e identifica un algoritmo y sus características. Conoce e identifica los tipos de datos y operadores.	Elabora un algoritmo respecto a un problema real analizando sus características.	Asume una actitud reflexiva comprobando su funcionalidad hacia el análisis y creación de un programa.			



<p>1.2.3.2. Literal. 1.2.3.3. Constante. 1.2.4. Operadores aritméticos y su prioridad; relacionales y lógicos. 1.2.5. Instrucciones y sentencias.</p>				<p>el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa. Extendida 8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.</p>	<p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. 5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones. 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e</p>	
<p>1.3. Herramientas para el diseño de algoritmos. 1.3.1. Pseudocódigo. 1.3.2. Transcripción. 1.3.3. Pruebas de computador. 1.3.4. Documentación externa.</p>	<p>Analiza la estructura de un pseudocódigo.</p>	<p>Genera el pseudocódigo correspondiente y lo prueba en el computador, también realiza la documentación que sustenta su trabajo.</p>	<p>Utiliza pseudocódigo como modelo para simplificar, codificar y sistematizar el problema.</p>	<p>10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.</p>	<p>5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p>	
<p>Desarrollo de proyecto</p>	<p>Fase 1. Indagación referencial</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar problema o situación relacionada con: Esta se aborda desde los referentes de varias asignaturas simultáneas, de acuerdo con la afinidad con la temática y los desempeños disciplinares, promoviendo que no existan dos proyectos iguales, al enfatizar aspectos o productos distintos. Búsqueda de información. Se centra en la obtención de información utilizando los diversos recursos (libros, periódicos, revistas, Internet, bases de datos, entre otros) para delimitar el alcance del proyecto y la intervención de las asignaturas, así como el producto a realizar. 					



COMPETENCIAS GENÉRICAS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES
<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados</p> <p>4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p> <p>5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p>	<p>Comunicación</p> <p>Básicas</p> <p>5. Analiza las relaciones entre dos o más variables de un proceso social o natural para determinar o estimar su comportamiento.</p> <p>10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.</p> <p>11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.</p> <p>Extendida</p> <p>8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.</p> <p>10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.</p>
TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
1.1 Resolución de Problemas.	2
PROPÓSITO:	
Aplica una metodología para la resolución de problemas relacionados a su entorno	

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
1.1.1. Pasos para la solución de problemas. 1.1.2.1. Análisis del problema. 1.1.2.2. Selección de la mejor alternativa. 1.1.2.3. Diagrama de flujo.	Presentación del módulo 1, el propósito general, las competencias genéricas y disciplinares que se utilizarán, los criterios de evaluación y las fases del proyecto integrador.					
	Solicita contestar el cuestionario diagnóstico de manera individual con relación al concepto de problema y los pasos para solucionarlo					
		Contesta el cuestionario	Cuestionario diagnóstico	X		
	Explica que es un problema, los tipos, diagramas de flujo y prueba de escritorio.					



1.1.2.4. Prueba de escritorio.	Plantea y resuelve a través de la metodología de solución de problemas un ejemplo de un problema cotidiano incluyendo el tipo de problema, diagrama de flujo y prueba de escritorio en un cuadro de triple entrada.				
		Elabora un cuadro de triple entrada con lo solicitado por el profesor (tipo del problema, diagrama de flujo y prueba de escritorio).	Cuadro de triple entrada (tipo del problema, diagrama de flujo y prueba de escritorio).		x
	Presentación del Proyecto: Introduce el desarrollo del proyecto integrador <i>Se hace mención de las características del proyecto integrador y la contribución de esta materia.</i>				
		Propone ideas de solución mediante la metodología explicada por su profesor y enlista los pasos para resolver la problemática de su proyecto integrador.			
	Concluye con la importancia de la metodología para solucionar problemas en la vida cotidiana.				
		Participa activamente en las conclusiones finales.			

RECURSOS:	Proyector, pizarrón, libro de texto, Biblioteca Digital, editor de textos, Internet, sistema de cómputo
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Microsoft Windows y PSeInt
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Aula, sala de cómputo con acceso a Internet.



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:
<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados</p> <p>4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p> <p>5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p>	<p>Comunicación Básicas</p> <p>5. Analiza las relaciones entre dos o más variables de un proceso social o natural para determinar o estimar su comportamiento.</p> <p>10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.</p> <p>11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.</p> <p>Extendida</p> <p>8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.</p> <p>10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.</p>
TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
1.2 Diseño de algoritmos.	2
PROPÓSITO: Diseña algoritmos para proponer soluciones a diversos problemas de su entorno.	

7

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
1.2.1. Concepto de algoritmo.	Preguntas detonadoras ¿Que es un algoritmo?					
1.2.2. Características de los algoritmos.		Participación oral sobre los algoritmos.				
1.2.3. Tipos datos.	Explica la terminología, elementos para desarrollar algoritmos, características, tipos de datos, operadores aritméticos y su prioridad e Instrucciones y sentencias.					
1.2.3.1. Numérico.						
1.2.3.2. Literal.	Solicita al alumno diseñar y estructurar un algoritmo, con relación a un problema o situación de su entorno.					
1.2.3.3. Constante.						



1.2.4. Operadores aritméticos y su prioridad; relacionales y lógicos. 1.2.5. Instrucciones y sentencias.		Diseña y estructura un algoritmo de acuerdo a las especificaciones señaladas por el profesor.	Algoritmo		X	
		Concluye la actividad haciendo referencia a que los algoritmos fortalecen el análisis y solución de problemas.				
		De manera grupal comparten su reflexión acerca de las ventajas de la creación de algoritmos.				

RECURSOS:	Proyector, pizarrón, libro de texto, Internet, editor de textos, sistema de cómputo.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Microsoft Windows, Microsoft Word.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Aula, sala de cómputo con acceso a internet.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:
<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados</p> <p>4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p> <p>5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p>	<p>Comunicación</p> <p>Básicas</p> <p>5. Analiza las relaciones entre dos o más variables de un proceso social o natural para determinar o estimar su comportamiento.</p> <p>10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.</p> <p>11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.</p> <p>Extendida</p> <p>8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.</p> <p>10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.</p>



TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
1.3. Herramientas para el diseño de algoritmos.	2

PROPÓSITO:
Utiliza las herramientas para diseño de algoritmos para solucionar un problema

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
1.3.1. Pseudocódigo. 1.3.2. Transcripción. 1.3.3. Pruebas de computador. 1.3.4. Documentación externa.	Explica la terminología para realizar un Pseudocódigo y como se estructura, mostrando ejemplos, pidiendo la participación de los alumnos para analizarlos					
		Participa en la contrición de los pseudocódigos y los analiza.				
	Solicita al estudiante retomar uno de los problemas planteados anteriormente, para que diseñe y estructure el pseudocódigo en un software intérprete de pseudocódigos y lo ejecute para obtener la solución al problema planteado.					
		Diseñan y estructuran el pseudocódigo en el software intérprete de pseudocódigos y lo ejecuta para obtener la solución al problema planteado.	Prácticas computacionales (pseudocódigo sin errores y mostrando la solución)		X	
	Fase 1. Indagación referencial. Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Identifica un problema de su entorno y enlista los pasos para su solución utilizando un pseudocódigo y un diagrama de flujo.</i>					
		Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual	Avance de la elaboración del proyecto	X	X	X



		<i>Del problema analizado anteriormente plantea la solución utilizando un pseudocódigo y un diagrama de flujo.</i>	Trabajo individual <i>Pseudocódigo y diagrama de flujo. Programa codificado y archivo ejecutable.</i>			
	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Socializar con los integrantes del equipo todos los planteamientos de problemas y las propuestas de solución.</i>					
		Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Proponen el análisis de la empresa relacionada con la materia de cultura emprendedora en la que pueda automatizar un procedimiento que mejore su publicidad y las ventas por medio de un sitio web.</i>	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Propuesta del entorno de análisis con nota de conclusiones.</i>	X	X	X
	Se revisa el trabajo integrador, considerando una semana para ajustes.					

RECURSOS:	Proyector, pizarrón, libro de texto, Internet, editor de textos, sistema de cómputo.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Microsoft Windows, Microsoft Word.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Aula, sala de cómputo con acceso a internet.

PRODUCTOS PORTAFOLIO	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Cuestionario diagnóstico	CDB C 5, 10, 11 CDE C 8, 10	4.2, 5.1, 5.2, 5.6	X					X	Guía de observación
Cuadro de triple entrada con lo solicitado por el profesor (tipo del problema, diagrama de flujo y prueba de escritorio).	CDB C 5, 10, 11 CDE C 8, 10	4.2, 5.1, 5.2, 5.6		X			X		Lista de cotejo
Algoritmo	CDB C 5, 10, 11 CDE C 8, 10	4.2, 5.1, 5.2, 5.6			X	X			Lista de cotejo
Prácticas computacionales (pseudocódigo sin errores y mostrando la solución)	CDB C 5, 10, 11 CDE C 8, 10	4.2, 5.1, 5.2, 5.6		X		X			Lista de cotejo



AVANCES EN LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Portafolio de evidencias									
Algoritmo	CDB C 5, 10, 11 CDE C 8, 10	1	4.2, 5.1, 5.2, 5.6	1	2	X			Lista de cotejo
Prácticas computacionales (programa ejecutado correctamente)	CDB C 5, 10, 11 CDE C 8, 10	1	4.2, 5.1, 5.2, 5.6	2	3	X			Lista de cotejo
Avance de elaboración de proyecto:									
Trabajo Individual. <i>Pseudocódigo, diagrama de flujo, programa codificado y archivo ejecutable</i> Criterios <i>Diseñan y estructuran un algoritmo y el pseudocódigo del problema planteado anteriormente</i>	CDB C 5, 10, 11 CDE C 8, 10	5	4.2, 5.1, 5.2, 5.6	5	10				Lista de cotejo
Trabajo colaborativo. <i>Propuesta del entorno de análisis con nota de conclusiones</i> Criterios <i>Analiza una situación de su contexto para plantar algunas problemáticas establecer una propuesta de análisis</i>	CDB C 5, 10, 11 CDE C 8, 10	5	4.2, 5.1, 5.2, 5.6	5	10				Lista de cotejo
Total					25				



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO II	Programación y aplicaciones	Sesiones previstas	12
Propósito:	Implementa aplicaciones informáticas, para solucionar problemas mediante el uso de la computadora en diversos contextos utilizando un lenguaje de programación.		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
2.1. Lenguaje de programación y proyecto. 2.2. Editor del lenguaje de programación. 2.2.1. Entorno.	Define el concepto de lenguaje de programación y proyecto.	Identifica los componentes del entorno de trabajo de Visual Basic y realiza algunas pruebas respecto a la aplicación de sus herramientas. Crea, abre, guarda un proyecto.	Asume una actitud propositiva para crear aplicaciones útiles en la solución de problemas.	Comunicación Básicas 9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación. 10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural. 11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito,	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue. 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Expositiva • Aprendizaje orientado a proyectos • Trabajo colaborativo • Algoritmo • Resumen • Investigación documental • Prácticas de computación • Cuadro comparativo • Diagrama de flujo • Uso de Tics
2.3. Codificación de instrucciones básicas. Sintaxis de sentencias: lectura y escritura de datos. 2.3.1. Estructuras de Control. 2.3.1.1. Estructuras secuenciales, selectivas y repetitivas.	Conoce la estructura y codificación de las instrucciones de lenguaje de programación.	Estructura un proyecto mediante la elaboración de un programa.				



<p>2.4. Compilación. 2.5. Depuración. 2.6. Ejecución.</p>	<p>Analiza el procedimiento de compilación y ejecución de un programa.</p>	<p>Aprende y practica el procedimiento de ejecución de un proyecto</p>		<p>congruente con la situación comunicativa. Extendida 8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes. 10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.</p>	<p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. 5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones. 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p>	
<p>Desarrollo de proyecto</p>	<p>Fase 2. Organización y planeación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación. Consiste en la organización del trabajo colegiado, donde se estipulan tiempos, actividades, medios, recursos a utilizar y desempeños disciplinares esperados en función a las competencias. • Diseño. Se realiza el diseño documental, de campo o experimental de acuerdo con la naturaleza del proyecto y la intervención de cada asignatura. 					



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:
<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados</p> <p>4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p> <p>5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p>	<p>Comunicación</p> <p>Básicas</p> <p>9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.</p> <p>10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.</p> <p>11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.</p> <p>Extendida</p> <p>8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.</p> <p>10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.</p>
TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
2.1. Lenguaje de programación y proyecto.	2
PROPÓSITO:	
Implementa aplicaciones informáticas, para solucionar problemas mediante el uso de la computadora en diversos contextos utilizando un lenguaje de programación.	

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
	Presentación del Módulo II, el propósito general y las competencias genéricas y disciplinares que se utilizan.					
2.1. Lenguaje de programación y proyecto.	Se plantea la pregunta detonadora sobre ¿Qué es un lenguaje? ¿Qué es un lenguaje de programación? Y ¿Cuáles lenguajes de programación conoce?; se solicita al alumno hacer una nota de conclusión.					



	Participa contestado los cuestionamientos y elabora una nota de conclusión.	Evaluación diagnóstica	X		
	El profesor explica con ejemplos como se estructura un programa codificado en un lenguaje de programación y busquen un ejemplo e identifiquen la estructura general; le solicita indague otros ejemplos y efectúe un resumen de comandos con su estructura y aplicación.				
	Indaga otros ejemplos y efectúa el resumen de comandos con su estructura y aplicación.	Resumen de comandos		X	

RECURSOS: Proyector, pizarrón, libro de texto, Internet, editor de textos, sistema de cómputo.

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA: Microsoft Windows, Microsoft Word.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Aula, sala de cómputo con acceso a internet.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados
- 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
- 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.
- 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- 5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- Comunicación**
Básicas
- 9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.
 - 10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.
 - 11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.
- Extendida**
- 8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.
 - 10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.

TEMA:

SESIONES PREVISTAS:



2.2. Editor del lenguaje de programación.

4

PROPÓSITO:

Utiliza un lenguaje de programación para solucionar problemas de su entorno

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
2.2.1. Entorno.	Explica las partes del entorno de desarrollo del software para utilizar un lenguaje de programación.					
		Realizan una impresión de pantalla del entorno de desarrollo e identifican sus partes.				
	Indica que programas ejecutará el alumno en el software elegido para editar y ejecutar el programa realizado.					
		Realizan la codificación de los programas solicitados y los ejecuta para obtener la solución de los problemas planteados.	Prácticas computacionales con programas implementados		X	
	Se solicita que en parejas comenten su experiencia con la codificación del programa.					
		Expone sus conclusiones y dificultades para ejecutar los programas y cómo les dio solución.				

16

RECURSOS: Proyector, pizarrón, libro de texto, Internet, editor de textos, sistema de cómputo.

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA: Microsoft Windows, Microsoft Word.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Aula, sala de cómputo con acceso a internet.



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados
4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.
5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

Comunicación Básicas
9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.
10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.
11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.
Extendida
8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.
10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.

TEMA:

SESIONES PREVISTAS:

2.3. Codificación de instrucciones básicas. Sintaxis de sentencias: lectura y escritura de datos.

2

PROPÓSITO:

Utiliza las instrucciones básicas respetando la sintaxis adecuada para leer datos y escribir datos.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
2.3.1. Estructuras de Control. 2.3.1.1. Estructuras secuenciales, selectivas y repetitivas.	Explica las estructuras de control, su codificación y su funcionamiento.					
		Toman nota sobre la explicación de las estructuras de control.	Notas de clase	X		
	Retomando algunos de los algoritmos implementados en el módulo I, para aplicar las estructuras de control y se solicita al estudiante efectuar el programa correspondiente.					



		Codifica algunos de los ejemplos propuesto utilizando las estructuras de control				
		Revisa la codificación de los ejercicios propuestos efectuando pruebas de escritorio para detectar errores				
		Realiza pruebas de escritorio a sus programas para asegurar su funcionamiento	Prácticas de computación (programas con estructuras de control)		X	
RECURSOS:		Proyector, pizarrón, libro de texto, Internet, editor de textos, sistema de cómputo.				
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA		Microsoft Windows, Microsoft Word.				
AMBIENTES/ESCENARIOS:		Aula, sala de cómputo con acceso a internet.				

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados
- 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
- 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.
- 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- 5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- Comunicación**
Básicas
- 9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.
 - 10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.
 - 11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.
- Extendida**
- 8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.
 - 10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.



TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
2.4. Compilación 2.5. Depuración.	2
PROPÓSITO:	
Implementa algunos programas en el software de programación para compilarlos y ejecutarlos, a la vez de corregir errores ejecutarlos de ejecución	

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
2.4. Compilación 2.5. Depuración.	Se solicita que efectúe la compilación de los programas y analice posibles errores de sintaxis y estructurales.					
		Compila su programa e identifica errores de sintaxis o estructurales				
	Fase 2. Organización y planeación Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Investiga ejemplos de problemas resueltos en algún lenguaje de programación y lo analiza para identificar algunos procedimientos, instrucciones, variables y condiciones.</i>					
		Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Codifica en un lenguaje de programación el problema planteado en el módulo 1 y lo compila para corregir posibles errores.</i>	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Programa codificado</i>	X	X	X
	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Se solicita una investigación sobre los elementos necesarios para desarrollar un sitio web y establecer diferencias entre un código de un lenguaje de programación y</i>					



las etiquetas HTML para realizar un sitio WEB.					
	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo Efectúa una nota con las conclusiones de la investigación, identificando elementos notables de un lenguaje de programación y las etiquetas para efectuar un sitio WEB.	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo Nota con las conclusiones (investigación con elementos notables de un lenguaje de programación y las etiquetas para efectuar un sitio WEB)	X	X	X
Se solicita corregir errores hasta que el compilador no marque errores					
	Compila el programa hasta dejarlo ejecutable	Prácticas computacionales (programa compilado sin errores)		X	

RECURSOS: Proyector, pizarrón, libro de texto, Internet, editor de textos, sistema de cómputo.

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA: Microsoft Windows, Microsoft Word.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Aula, sala de cómputo con acceso a internet.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados
- 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
- 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.
- 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- 5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- Comunicación**
- Básicas**
- 9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.
 - 10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.
 - 11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.
- Extendida**
- 8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.
 - 10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.



TEMA:

SESIONES PREVISTAS:

2.6. Ejecución.

2

PROPÓSITO:

Compila los programas identificando posibles errores de sintaxis y estructurales para corregirlos

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
2.6. Ejecución.	Se solicita que ejecute los programas (utilizando las diversas herramientas para visualizar el contenidos de las variables)					
		Ejecuta los programas				
	Fase 2. Organización y planeación Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Ejecuta el programa que anteriormente fue depurado</i>					
		Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Guarda el archivo ejecutable y lo almacena en la nube</i>	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Archivo ejecutable</i>	X	X	X
	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>La información de la investigación la aplican en su proyecto integrador.</i>					
		Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Identifica las necesidades del sitio web de la empresa en análisis y realización un primer bosquejo.</i>	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Bosquejo del diseño del sitio web</i>	X	X	X
	Motiva a experimentar de varias formas la ejecución de sus programas y que analice los resultados para que sean congruentes con la solución propuesta de los problemas					



		Ejecuta de varias formas los programas y analiza los resultados, sino son congruentes tendrá que efectuar pruebas de escritorio otra vez	Prácticas computacionales (programa ejecutado correctamente)		X	
--	--	--	--	--	---	--

RECURSOS:	Proyector, pizarrón, libro de texto, Internet, editor de textos, sistema de cómputo.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA:	Microsoft Windows, Microsoft Word.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Aula, sala de cómputo con acceso a internet.

PRODUCTOS PORTAFOLIO	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	Proceso de Evaluación						MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			
			DX	F	S	H	C	A	
Nota de conclusión	CDB C 9, 10, 11 CDE C 8, 10	4.2, 5.1, 5.2, 5.6	X				X		Guía de observación
Resumen de comandos	CDB C 9, 10, 11 CDE C 8, 10	4.2, 5.1, 5.2, 5.6		X			X		Lista de cotejo
Prácticas computacionales con programas implementados	CDB C 9, 10, 11 CDE C 8, 10	4.2, 5.1, 5.2, 5.6		X			X		Lista de cotejo
Notas de clase	CDB C 9, 10, 11 CDE C 8, 10	4.2, 5.1, 5.2, 5.6		X			X		Lista de cotejo
Prácticas de computación (programas con estructuras de control)	CDB C 9, 10, 11 CDE C 8, 10	4.2, 5.1, 5.2, 5.6		X			X		Lista de cotejo
Prácticas computacionales (programa compilado sin errores)	CDB C 9, 10, 11 CDE C 8, 10	4.2, 5.1, 5.2, 5.6		X			X		Lista de cotejo
Prácticas computacionales (programa ejecutado correctamente)	CDB C 9, 10, 11 CDE C 8, 10	4.2, 5.1, 5.2, 5.6			X	X			Lista de cotejo



AVANCES EN LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Portafolio de evidencias									
Prácticas computacionales (programa ejecutado correctamente)	CDB C 9, 10, 11 CDE C 8, 10	2	4.2, 5.1, 5.2, 5.6	3	5	X			Lista de cotejo
Avance de elaboración de proyecto:									
Trabajo Individual. <i>Programa codificado y archivo ejecutable</i>	CDB C 9, 10, 11 CDE C 8, 10	5	4.2, 5.1, 5.2, 5.6	5	10	X			Lista de cotejo
Trabajo colaborativo. <i>Nota de conclusiones (investigación con elementos notables de un lenguaje de programación y las etiquetas para efectuar un sitio WEB) y Bosquejo del diseño del sitio web</i> Criterios <i>Realiza un código en un lenguaje de programación.</i>	CDB C 9, 10, 11 CDE C 8, 10	5	4.2, 5.1, 5.2, 5.6	5	10	X			Lista de cotejo
Total					25				

ELEMENTOS PARA EL PRIMER EXAMEN PARCIAL	DECLARATIVO	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	TOTAL
Tipo de examen: Escrito	30	10	10	50

EVALUACIÓN DE:	PORCENTAJE
PROYECTO	40%
PORTAFOLIO	10%
EXAMEN	50%
Total	100%



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO III	Proyecto Web	Sesiones previstas	5
Propósito:	Diseña un proyecto de sitio web con la utilización de las tecnologías de la información y comunicación, para difundir las actividades culturales y productos académicos a la comunidad en general.		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
3.1. Proyecto Web. 3.1.1. Concepto de un proyecto Web.	Define el concepto de proyecto	Diseña un proyecto Web.	Propone la elaboración de un proyecto Web, como solución a diversos problemas	Comunicación Básicas 9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación. 10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural. 11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue. 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos. 5.2 Ordena información de	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Expositiva • Aprendizaje orientado a proyectos • Trabajo colaborativo • Algoritmo • Resumen • Investigación documental • Prácticas de computación • Cuadro comparativo • Diagrama de flujo • Uso de Tics • Cronograma
3.2. Componentes básicos. 3.2.1. Introducción 3.2.2. Objetivo del proyecto Web. 3.2.3. Recursos disponibles y restricciones. 3.2.4. Beneficio esperado. 3.2.5. Diseño estructurado. 3.2.6. Cronograma de actividades.	Analiza componentes básicos de un proyecto y lo estructura.	Elabora un proyecto Web con todos sus componentes.	Asume una actitud responsable en la elaboración de un proyecto.			



				<p>situación comunicativa.</p> <p>Extendida</p> <p>8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.</p> <p>10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.</p> <p>11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p>	<p>acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p> <p>5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.</p> <p>8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.</p>	
--	--	--	--	---	--	--



Desarrollo de proyecto	<p>Fase 3. Integración de información y elaboración del producto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización del proyecto. Se lleva a cabo la implementación de lo establecido en el diseño y de acuerdo con los criterios de logro establecidos. • Entrega de producto. Se integran los subproductos de las asignaturas para integrar el proyecto integrador.
-------------------------------	--

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados**
- 4.2** Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.
- 5.2** Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- 5.6** Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
- 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.**
- 8.1** Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2** Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.
- 8.3** Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- Comunicación**
- Básicas**
- 9.** Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.
- 10.** Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.
- 11.** Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.
- Extendida**
- 8.** Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.
- 10.** Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.
- 11.** Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.



TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
3.1. Proyecto Web.	2
PROPÓSITO:	

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
3.1.1. Concepto de un proyecto Web.	Presentación y propósito del Módulo III, las competencias genéricas y disciplinares que se utilizan, los criterios de evaluación.					
	Pregunta detonadora ¿Qué es un proyecto web?					
		Participación de forma oral	Evaluación diagnóstica			
	Expone los conceptos básicos relacionados a un proyecto web y solicita la observación de varios sitios WEB para efectuar la descripción de sus elementos, identificando lo positivo, lo negativo y lo novedoso de dichos sitios en un cuadro de doble entrada					
		Toman nota sobre los conceptos básicos y elabora la descripción en un cuadro de triple entrada.	Cuadro de triple entrada (lo positivo, lo negativo y lo novedosos)			
		En plenaria comenta los elementos principales de un proyecto WEB.				

27

RECURSOS:	Proyector, sistema de cómputo, pizarrón, libro de texto, editor de textos, Internet
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Microsoft Windows
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Aula y sala de cómputo con acceso Internet



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:
<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados</p> <p>4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p> <p>5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.</p> <p>8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.</p>	<p>Comunicación Básicas</p> <p>9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.</p> <p>10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.</p> <p>11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.</p> <p>Extendida</p> <p>8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.</p> <p>10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.</p> <p>11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p>
TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
3.2. Componentes básicos.	3
PROPÓSITO:	
Conocer los principios básicos en la construcción de sitios web	

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
3.2.1. Introducción	Pregunta detonadora ¿Sabes cómo crear un proyecto web y que elementos son necesarios?					
3.2.2. Objetivo del proyecto Web.						
3.2.3. Recursos disponibles y restricciones.		Participación oral				
3.2.4. Beneficio esperado.	Se explica el objetivo principal de un proyecto web, recursos disponibles, restricciones, beneficios esperados, diseño y cronograma de actividades.					



<p>3.2.5. Diseño estructurado. 3.2.6. Cronograma de actividades</p>	<p>Solicita que elijan un proyecto útil, innovador y creativo para elaborar un documento con el diseño general del proyecto WEB mencionando los elementos necesarios como: objetivo principal de un proyecto web, recursos disponibles, restricciones, beneficios esperados, diseño y cronograma de actividades.</p>					
		<p>Elije y elabora en un documento la descripción y diseño general del proyecto web con elementos necesarios como: objetivo principal de un proyecto web, recursos disponibles, restricciones, beneficios esperados, diseño y cronograma de actividades.</p>	<p>Documento con la descripción y diseño general del proyecto web</p>		<p>X</p>	
	<p>Fase 3. Integración de información y elaboración del producto Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Integración de la información acorde al diseño propuesto del proyecto Web:</i> ❖ <i>Texto descriptivo sobre el tema del proyecto</i> <i>Imágenes, videos, música, elementos interactivos, promocional del proyecto (logotipo y slogan)</i></p>					
		<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Selecciona los elementos para integrar la información acorde al diseño propuesto del proyecto Web.</i></p>	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Diseño del proyecto</i></p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>X</p>
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Integra equipo de 5 alumnos para estructura un sitio con temas novedosos</i></p>					



	que enlace los proyectos de cada participante.				
		Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo Elaboran el diseño de la portada base para integrar los 7 proyectos. Presentan ante el grupo su propuesta sobre el diseño del sitio WEB.	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo Diseño de sitio web con portada	X	X
RECURSOS:		Proyector, sistema de cómputo, pizarrón, libro de texto, editor de textos, Internet			
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA		Microsoft Windows			
AMBIENTES/ESCENARIOS:		Aula y sala de cómputo con acceso Internet			

PRODUCTOS PORTAFOLIO	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
			Evaluación diagnóstica	CDE C 8, 10, 11	4.2. 5.2, 5.6, 8.1, 8.2, 8.3	X			
Cuadro de triple entrada (lo positivo, lo negativo y lo novedosos)	CDE C 8, 10, 11	4.2. 5.2, 5.6, 8.1, 8.2, 8.3		X			X		Lista de cotejo
Documento con la descripción y diseño general del proyecto web	CDE C 8, 10, 11	4.2. 5.2, 5.6, 8.1, 8.2, 8.3			X	X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Portafolio de evidencias									
Documento con la descripción y diseño general del proyecto web	CDB C 9. 10, 11	1	4.2. 5.2, 5.6, 8.1, 8.2, 8.3	1	2				Guía de observación
Sitio Web publicado con elementos solicitados	CDB C 9. 10, 11	2	4.2. 5.2, 5.6, 8.1, 8.2, 8.3	1	3				Lista de cotejo
Avance de elaboración de proyecto:									



<p>Trabajo Individual. <i>Diseño del proyecto: incluyendo los elementos para integrar la información acorde al diseño propuesto del proyecto Web.</i></p> <p>Criterios <i>Elije y elabora en un documento la descripción y diseño general del proyecto web con elementos necesarios como: objetivo principal de un proyecto web, recursos disponibles, restricciones, beneficios esperados, diseño y cronograma de actividades</i></p>	CDB C 9, 10, 11 CDE C 8, 10, 11	5	4.2. 5.2, 5.6, 8.1, 8.2, 8.3	5	10		Guía de observación
<p>Trabajo colaborativo. <i>Diseño de un sitio web con una portada que integre los 7 proyectos propuestos por los alumnos para presentarlo ante el grupo.</i></p> <p>Criterios <i>Integra los 7 proyectos propuestos por los alumnos, siendo coherente y funcional.</i></p>	CDB C 9, 10, 11 CDE C 8, 10, 11	5	4.2. 5.2, 5.6, 8.1, 8.2, 8.3	5	10		Lista de cotejo
Total					25		



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO IV	Implementación del sitio Web	Sesiones previstas	12
Propósito:	Elabora e implementa un sitio web con un proyecto útil, veraz e innovador para difundir información		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
<p>4.1. Software desarrollador de sitios Web</p> <p>4.1.1. Entorno de trabajo para desarrollar un sitio web.</p> <p>4.1.2. Elementos de una página web (tablas, texto, botones, imágenes, vínculos, hipervínculos, video, sonido, animaciones, marcos, etc.)</p> <p>4.1.3. Publicación del sitio.</p> <p>4.1.4. Mantenimiento.</p>	<p>Conoce los tipos de software para desarrollar sitios Web.</p> <p>Analiza el contexto de un sitio Web, así como la interacción de sus elementos en el entorno de diferentes páginas Web.</p>	<p>Implementa el diseño estructurado del proyecto Web utilizando todos sus elementos.</p>	<p>Asume una actitud positiva hacia el análisis, creación e innovación para difundir información de un sitio Web.</p>	<p>Comunicación Básicas</p> <p>9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.</p> <p>10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.</p> <p>11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.</p>	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados</p> <p>4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.2 Ordena información de acuerdo a categorías,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Expositiva • Aprendizaje orientado a proyectos • Trabajo colaborativo • Algoritmo • Resumen • Investigación documental • Practicas computacionales • Organizador de información • Diagrama de flujo • Uso de sitio web



				<p>Extendida</p> <p>8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.</p> <p>10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.</p> <p>11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p>	<p>jerarquías y relaciones.</p> <p>5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.</p> <p>8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.</p>	
--	--	--	--	--	--	--



Desarrollo de proyecto	<p>Fase 4. Entrega y Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluación. Formativa: Constante evaluación durante su desarrollo y elaboración. Sumativa: como proceso y producto terminado, de acuerdo con los criterios de cada disciplina determinando el nivel de logro de la competencia. Difusión del resultado. Compartir el producto obtenido con la comunidad escolar.
-------------------------------	--

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados**
- 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
- 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.**
- 5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
- 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.**
- 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.
- 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- Comunicación Básicas**
- 9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.
- 10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.
- 11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.
- Extendida**
- 8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.
- 10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.
- 11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.



TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
4.1. Software desarrollador de sitios Web	12
PROPÓSITO:	
Aplicar un software de desarrollo web para implementarlo en su proyecto	

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
4.1.1. Entorno de trabajo para desarrollar un sitio web. 4.1.2. Elementos de una página web (tablas, texto, botones, imágenes, vínculos, hipervínculos, video, sonido, animaciones, marcos, etc.) 4.1.3. Publicación del sitio. 4.1.4. Mantenimiento.	Evaluación diagnóstica sobre la elaboración de sitios web					
		Contestan la evaluación diagnóstica e identifican sus conocimientos previos.	Evaluación diagnóstica sobre sitios WEB	X		
	Explicación sobre los principales programas para la creación de sitios web y sus herramientas					
		Realiza un cuadro comparativo de 3 programas para la creación de sitios web	Cuadro comparativo de programas		X	
	Explica el uso de las herramientas de un editor gráfico para elaborar y publicar su sitio web.					
		Prácticas de uso herramientas para elaborar y publicar sitios WEB	Prácticas computacionales (elaboración y publicación de un sitio WEB)		X	
	Fase 4. Entrega y evaluación. Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual Analiza 3 sitios web e identifica sus elementos y estructura.					
		Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual Compara los tres sitios web y elige la que más le agrade para realizar un diseño funcional del sitio. El diseño funciona adecuadamente y cumple con los objetivos del diseño establecido	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual Diseño funcional del sitio web	X	X	X



	<i>para promover su proyecto de cultura emprendedora</i>				
Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Desarrolla su sitio web del proyecto de cultura emprendedora y lo expone ante el grupo.</i>					
	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>En el blog agrega el vínculo del sitio web y realizan una reflexión sobre la importancia del desarrollo de sitio web en la actualidad para las empresas y lo cuelga como una entrada en el blog de su proyecto integrador.</i>	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Sitio web terminado con enlace al blog</i>	X	X	X
Se solicita a los estudiantes la presentación de su sitio WEB publicado, utilizando todos los elementos de diseño permitidos por el programa seleccionado para diseñar, elaborar y publicar sitios web.					
	Presenta su sitio WEB publicado y del sitio web con relación a la propuesta de diseño del módulo anterior,	Sitio Web publicado con elementos solicitados		X	
se solicita dar respuesta a los siguientes cuestionamientos de manera reflexiva ¿Qué aprendió y cómo lo aprendió?					
	Menciona las ventajas de la creación de su sitio web para su proyecto.				

RECURSOS:	Proyector, sistema de cómputo, pizarrón, libro de texto, editor de textos, Internet
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Microsoft Windows, editor de páginas WEB
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Aula y sala de cómputo con acceso Internet



PRODUCTOS PORTAFOLIO	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	Proceso de Evaluación							MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN		
		ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS			PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			
		DX	F	S	H	C	A	H		C	A
Evaluación diagnóstica sobre sitios WEB	CDE C 8, 10, 11	4.2. 5.2, 5.6, 8.1, 8.2, 8.3	X					X			Guía de observación
Cuadro comparativo de programas	CDE C 8, 10, 11	4.2. 5.2, 5.6, 8.1, 8.2, 8.3		X				X			Lista de cotejo
Prácticas computacionales (elaboración y publicación de un sitio WEB)	CDE C 8, 10, 11	4.2. 5.2, 5.6, 8.1, 8.2, 8.3		X				X			Lista de cotejo
Sitio Web publicado con elementos solicitados	CDE C 8, 10, 11	4.2. 5.2, 5.6, 8.1, 8.2, 8.3			X	X					Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
						Portafolio de evidencias			
Sitio Web publicado con elementos solicitados	CDB C 9. 10, 11	3	4.2. 5.2, 5.6, 8.1, 8.2, 8.3	2	5				Lista de cotejo
Avance de elaboración de proyecto:									
Trabajo Individual. <i>Diseño funcional del sitio WEB</i> Criterios <i>El diseño funciona adecuadamente y cumple con los objetivos del diseño establecido para promover su proyecto de cultura emprendedora</i>	CDB C 9. 10, 11 CDE C 8, 10, 11	5	4.2. 5.2, 5.6, 8.1, 8.2, 8.3	5	10				Guía de observación
Trabajo colaborativo. <i>Sitio web terminado con enlace al blog</i> Criterios <i>Demuestra el buen funcionamiento del sitio WEB y explica las instrucciones para publicar y darle mantenimiento a su sitio web.</i> <i>En el blog agrega el vínculo del sitio web y realizan una reflexión sobre la importancia del desarrollo de sitio web en la actualidad para las empresas y lo cuelga como una entrada en el blog de su proyecto integrador.</i>	CDB C 9. 10, 11 CDE C 8, 10, 11	5	4.2. 5.2, 5.6, 8.1, 8.2, 8.3	5	10				Lista de cotejo
					Total	25			



ELEMENTOS PARA EL PRIMER EXAMEN PARCIAL	DECLARATIVO	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	TOTAL
Tipo de examen: Escrito	30	10	10	50

EVALUACIÓN DE:	PORCENTAJE
PROYECTO	40%
PORTAFOLIO	10%
EXAMEN	50%
Total	100%

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

EVALUACIÓN DE:	PORCENTAJE
PROYECTO: Desarrolla dos desempeños adicionales determinados por la academia, comunicados al estudiante durante la evaluación ordinaria.	40%
EXAMEN	60%
Total	100%

EVALUACIÓN A TÍTULO DE SUFICIENCIA

EVALUACIÓN DE:	PORCENTAJE
PROYECTO: Desarrolla tres desempeños adicionales determinados por la academia, comunicados al estudiante durante la evaluación ordinaria.	40%
EXAMEN	60%
Total	100%



Fuentes
BÁSICA
<ul style="list-style-type: none">Corro, C. et al. (2018). Libro de texto de Computación Aplicada. Editado por UAEM: México. ISBN 9786074229011
COMPLEMENTARIA
<ul style="list-style-type: none">Pérez, C. (2016). Informática 1. Pearson, México. ISBN 9786073237772Secretariado de Tecnologías de Apoyo a la Docencia. (2004) Manual de Dreamwaver MX 2004.
MESOGRAFÍA
<ul style="list-style-type: none">Uso de bases de datos disponibles para la asignatura. Consultado en: http://bibliotecadigital.uaemex.mx/contador/basesdedatos1.php <p>Nota: Las páginas se revisarán periódicamente para validar la vigencia de las ligas.</p>
BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA PARA EL DOCENTE
<ul style="list-style-type: none">Crowder, D. (2001). Dreamweaver 4 y Fireworks 4. Ed ANAYA Multimedia, Madrid España.García, J. et.al. (1999). Aprenda Visual Basic 6.0 como si estuviera en primero. Universidad deNavarra –Nafarroako Univertsitatea.Gurewich, N. (1998). Aprendiendo Visual Basic 5 en 21días. Prentice Hall. México.Issi, L. (2001) Dreamweaver Ultra Dev 4. Ed ANAYA Multimedia, Madrid España.Jeeke, N. (1999). ¿Cómo se hace con visual basic cliente? Inforbooks.Nathan G. et.al. Aprendiendo Visual Basic v5.0Pascual, F. (2001) Macromedia Dreamweaver 4.Ed. AlfaomegaRadMa, México.Pérez, C. (2002). Dreamweaver Ultra Dev 4 Bases de Datos en la Web. Ed. Alfaomega Rad Ma, México.Ross, N. (1996) Guía Completa de Visual Basic para Windows. Mcgraw Hill. México.Vázquez, A., et.al. (2012). Fundamentos de algoritmos computacionales. Instituto Tecnológico de Toluca. Toluca, México.Wang, W. (1994) Visual Basic 3 for Dummies.Limusa. Estados Unidos.436.West, R.et d. (2001). The Complete Reference Dream Weaver Ultra Dev 4. Ed Osborne/McGraw Hill, USA.



PROCESO DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA DEL PROYECTO INTEGRADOR DE 6º. SEMESTRE. CBU 2015
COMPUTACIÓN APLICADA

Eje: Consumo responsable, sustentabilidad y ambiente.

<p>Proyecto: Sitio Web para jóvenes emprendedores</p> <p>Texto</p>	
<p>Fase 1. Investigación referencial. Definición tema</p>	
<p>COMPETENCIAS GENÉRICAS</p> <p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados</p> <p>4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p> <p>5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p>	<p>COMPETENCIAS DISCIPLINARES</p> <p>Comunicación</p> <p>Básicas</p> <p>5. Analiza las relaciones entre dos o más variables de un proceso social o natural para determinar o estimar su comportamiento.</p> <p>10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.</p> <p>11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.</p> <p>Extendida</p> <p>8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.</p> <p>10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.</p>
<p>Módulo 1</p> <p>Metodología de programación</p>	<p>1.1 Resolución de Problemas.</p> <p>1.1.1. Pasos para la solución de problemas.</p> <p>1.1.2.1. Análisis del problema.</p> <p>1.1.2.2. Selección de la mejor alternativa.</p> <p>1.1.2.3. Diagrama de flujo.</p> <p>1.1.2.4. Prueba de escritorio</p> <p>1.2. Diseño de algoritmos.</p> <p>1.2.1. Concepto de algoritmo.</p> <p>1.2.2. Características de los algoritmos.</p> <p>1.2.3. Tipos datos.</p> <p>1.2.3.1. Numérico.</p> <p>1.2.3.2. Literal.</p> <p>1.2.3.3. Constante.</p> <p>1.2.4. Operadores aritméticos y su prioridad; relacionales y lógicos.</p>
	<p>Trabajo individual</p> <p><i>Pseudocódigo y diagrama de flujo, programa codificado y archivo ejecutable</i></p> <p>Criterios</p> <p><i>Diseñan y estructuran un algoritmo y el pseudocódigo del problema planteado anteriormente</i></p> <p>Trabajo colaborativo</p> <p><i>Propuesta del entorno de análisis con nota de conclusiones</i></p> <p>Criterios</p> <p><i>Analiza una situación de su contexto para plantar algunas problemáticas establecer una propuesta de análisis</i></p>



	<p>1.2.5. Instrucciones y sentencias.</p> <p>1.3. Herramientas para el diseño de algoritmos. 1.3.1. Pseudocódigo. 1.3.2. Transcripción. 1.3.3. Pruebas de computador. 1.3.4. Documentación externa.</p>	
<p>Fase 2. Organización y planeación</p>		
<p>COMPETENCIAS GENÉRICAS</p> <p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados</p> <p>4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p> <p>5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p>		<p>COMPETENCIAS DISCIPLINARES</p> <p>Comunicación</p> <p>Básicas</p> <p>9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.</p> <p>10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.</p> <p>11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.</p> <p>Extendida</p> <p>8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.</p> <p>10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.</p>
<p>Módulo 2</p> <p>Programación y aplicaciones</p>	<p>2.1. Lenguaje de programación y proyecto.</p> <p>2.2. Editor del lenguaje de programación. 2.2.1. Entorno.</p> <p>2.3. Codificación de instrucciones básicas. Sintaxis de sentencias: lectura y escritura de datos. 2.3.1. Estructuras de Control. 2.3.1.1. Estructuras secuenciales, selectivas y repetitivas.</p> <p>2.4. Compilación. 2.5. Depuración. 2.6. Ejecución.</p>	<p>Trabajo individual <i>Programa codificado y archivo ejecutable</i></p> <p>Trabajo colaborativo <i>Propuesta del entorno de análisis y nota con las conclusiones de la investigación, identificando elementos notables de un lenguaje de programación y las etiquetas para efectuar un sitio WEB. Bosquejo del diseño del sitio web</i></p> <p>Criterios <i>Realiza un código en un lenguaje de programación.</i></p>



Fase 3. Integración de información y elaboración del producto

<p>COMPETENCIAS GENÉRICAS</p> <p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados</p> <p>4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p> <p>5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.</p> <p>8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.</p>		<p>COMPETENCIAS DISCIPLINARES</p> <p>Comunicación</p> <p>Básicas</p> <p>9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.</p> <p>10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.</p> <p>11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.</p> <p>Extendida</p> <p>8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.</p> <p>10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.</p> <p>11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p>
<p>Módulo 3</p> <p>Proyecto Web</p>	<p>3.1. Proyecto Web.</p> <p>3.1.1. Concepto de un proyecto Web.</p> <p>3.2. Componentes básicos.</p> <p>3.2.1. Introducción</p> <p>3.2.2. Objetivo del proyecto Web.</p> <p>3.2.3. Recursos disponibles y restricciones.</p> <p>3.2.4. Beneficio esperado.</p> <p>3.2.5. Diseño estructurado.</p> <p>3.2.6. Cronograma de actividades</p>	
<p>Trabajo individual</p> <p><i>Diseño del proyecto: incluyendo los elementos para integrar la información acorde al diseño propuesto del proyecto Web.</i></p> <p>Criterios</p> <p><i>Elige y elabora en un documento la descripción y diseño general del proyecto web con elementos necesarios como: objetivo principal de un proyecto web, recursos disponibles, restricciones, beneficios esperados, diseño y cronograma de actividades</i></p> <p>Trabajo colaborativo</p> <p><i>Diseño de un sitio web con una portada que integre los 7 proyectos propuestos por los alumnos para presentarlo ante el grupo.</i></p> <p>Criterios</p>		



		<i>Integra los 7 proyectos propuestos por los alumnos, siendo coherente y funcional.</i>
Fase 4. Entrega y evaluación		
COMPETENCIAS GENÉRICAS 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue. 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos. 5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones. 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información. 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. 8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva. 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.		COMPETENCIAS DISCIPLINARES Comunicación Básicas 9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación. 10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural. 11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa. Extendida 8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes. 10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas. 11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.
Módulo 4	4.1. Software desarrollador de sitios Web 4.1.1. Entorno de trabajo para desarrollar un sitio web. 4.1.2. Elementos de una página web (tablas, texto, botones, imágenes, vínculos, hipervínculos, video, sonido, animaciones, marcos, etc.) 4.1.3. Publicación del sitio. 4.1.4. Mantenimiento.	Trabajo individual <i>Diseño funcional del sitio web</i> Criterios <i>El diseño funciona adecuadamente y cumple con los objetivos del diseño establecido para promover su proyecto de cultura emprendedora</i> Trabajo colaborativo <i>Sitio web terminado con enlace al blog</i> Criterios <i>Demuestra el buen funcionamiento del sitio WEB y explica las instrucciones para publicar y darle mantenimiento a su sitio web.</i>
Implementación del sitio Web		



		<i>En el blog agrega el vínculo del sitio web y realizan una reflexión sobre la importancia del desarrollo de sitio web en la actualidad para las empresas y lo cuelga como una entrada en el blog de su proyecto integrador.</i>
--	--	---

Rúbricas de competencias

Indicadores de desempeño	de	Emplea las Tecnologías de la Información y Comunicación para analizar problema, procesar la información y proponer soluciones en el desarrollo proyectos utilizando un lenguaje de programación y su habilidad al implementar sitios Web.
--------------------------	----	---

Nivel de logro de competencia		Nivel 3: Toma de decisiones de primer orden e inicio del desempeño autónomo. En este nivel el alumno ha alcanzado la madurez que le permite visualizarse como miembro de una comunidad y captar la importancia del bien común, al mismo tiempo que afirma sus valores y convicciones personales que sirven de base para sus elecciones. El énfasis de lo cognoscitivo se encuentra en la reflexión como actividad racional crítica. En este nivel, el alumno vuelve sobre los datos, sopesa o evalúa las evidencias, discierne pros y contras, se cuestiona sobre la verdad de sus afirmaciones anteriores; pronuncia juicios reconociendo los contextos, criterios y límites de los mismos; pronostica posibles consecuencias. Su pensamiento denota un grado de autonomía y creatividad mucho mayor que en los niveles anteriores, pues es capaz de proponer soluciones alternativas, explicaciones nuevas, así como aquellos cuestionamientos que permitan el ulterior avance del conocimiento.
-------------------------------	--	---

Insatisfactorio	Desempeño que presenta claras debilidades en el que los atributos de la competencia genérica evaluados y éstas afectan significativamente el dominio de las competencias evaluadas.
Básico	Desempeño que cumple con lo esperado en el atributo evaluado, pero con cierta irregularidad (ocasionalmente). Esta categoría también se debe usar cuando existen algunas debilidades que afectan el desempeño. Su efecto no es severo ni permanente
Competente	Desempeño adecuado en la competencia evaluada. Cumple con lo requerido para ejercer lo estipulado en el atributo de la competencia y la competencia misma según sea el caso. Aun cuando no es excepcional, se trata de un buen desempeño.
Destacado	Desempeño que clara y consistentemente sobresale respecto a lo que se espera en la competencia genérica evaluada. Se manifiesta por un amplio repertorio respecto a la competencia que se está evaluando, o bien, por la riqueza que se agrega al cumplimiento del indicador. Lo realiza de manera independiente.



COMPETENCIAS DISCIPLINARES

Módulos I

Competencias Disciplinarias	Insatisfactorio	Básico	Competente	Destacado
Básicas				
5. Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.				
10. 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.				
11. Se comunica en una lengua extranjera mediante un discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.				
Extendidas				
8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su comunidad, analizando y comparando sus efectos positivos y negativos.				
10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas.				

Módulos II

Competencias Disciplinarias	Insatisfactorio	Básico	Competente	Destacado
Básicas				
9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.				
10. 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.				
11. Se comunica en una lengua extranjera mediante un discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.				
Extendidas				
8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su comunidad, analizando y comparando sus efectos positivos y negativos.				
10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas.				



Módulos III y IV

Competencias Disciplinarias	Insatisfactorio	Básico	Competente	Destacado
Básicas				
9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.				
10. 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.				
11. Se comunica en una lengua extranjera mediante un discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.				
Extendidas				
8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su comunidad, analizando y comparando sus efectos positivos y negativos.				
10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas.				
11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.				

COMPETENCIAS GENÉRICAS

Módulos I y II

	ATRIBUTO DE LA COMPETENCIAS	INSATISFACTORIO	BÁSICO	COMPETENTE	DESTACADO
4.2	4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.	Explica las distintas estrategias comunicativas y algunos contextos donde se pueden aplicar.	Utiliza algunas estrategias comunicativas y explica los contextos donde se pueden aplicar.	Emplea varias estrategias comunicativas en los contextos donde se aplican e identifica los objetivos.	Se comunica con la ayuda de distintas estrategias comunicativas de acuerdo al contexto y los objetivos a cumplir.
5.1	5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.	Identifica los pasos a seguir en una instrucción y los aplica en el orden correcto con apoyo del docente.	Describe los pasos a seguir en una instrucción y los sigue de manera puntual.	Describe y reflexiona los pasos a seguir en una instrucción para aplicarlos de manera correcta y puntual.	Comprende y sigue instrucciones y procedimientos para alcanzar el logro de un objetivo.



5.2	5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Organiza la información de las asignaturas en jerarquías y categorías con apoyo del docente.	Organiza la información de las asignaturas en jerarquías y categorías.	Organiza información escolar por jerarquías y categorías.	Organiza y jerarquiza cualquier tipo de información.
5.6	5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza las funciones básicas de las TIC para procesar información en la asignatura, con apoyo del docente.	Emplea las funciones de las TIC para procesar la información necesaria en la asignatura.	Emplea las TICS para procesar y dar a conocer información de la asignatura.	Utiliza las TICS para procesar información de cualquier asignatura y en cualquier contexto.

Módulos III y IV

	ATRIBUTO DE LA COMPETENCIAS	INSATISFACTORIO	BÁSICO	COMPETENTE	DESTACADO
4.2	4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.	Explica las distintas estrategias comunicativas y algunos contextos donde se pueden aplicar.	Utiliza algunas estrategias comunicativas y explica los contextos donde se pueden aplicar.	Emplea varias estrategias comunicativas en los contextos donde se aplican e identifica los objetivos.	Se comunica con la ayuda de distintas estrategias comunicativas de acuerdo al contexto y los objetivos a cumplir.
5.2	5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Organiza la información de las asignaturas en jerarquías y categorías con apoyo del docente.	Organiza la información de las asignaturas en jerarquías y categorías.	Organiza información escolar por jerarquías y categorías.	Organiza y jerarquiza cualquier tipo de información.
5.6	5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza las funciones básicas de las TIC para procesar información en la asignatura, con apoyo del docente.	Emplea las funciones de las TIC para procesar la información necesaria en la asignatura.	Emplea las TICS para procesar y dar a conocer información de la asignatura.	Utiliza las TICS para procesar información de cualquier asignatura y en cualquier contexto.
8.1	8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.	Se integra en equipos de manera adecuada y participa activa cumpliendo con las tareas que se le asignan.	Participa activamente en equipos de trabajo, aportando ideas y sugerencias para alcanzar los objetivos de trabajo.	Propone un proyecto para trabajarlo en equipo y aporta ideas para alcanzar los objetivos de trabajo.	Trabaja un proyecto en equipo con pasos específicos y da solución al problema que se presenta.
8.2	8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.	Aporta algunos puntos de vista en los equipos de trabajo.	Participa en equipos de trabajo, haciendo aportaciones y escuchando las aportaciones de los demás.	Aporta su punto de vista en equipos de trabajo, con apertura y considerando la de los otros.	Logra una participación con apertura en trabajo en equipo y considera la de otros de manera reflexiva.
8.3	8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	Mantiene una actitud positiva que favorece el trabajo en los equipos de trabajo en los que participa.	Utiliza sus habilidades para favorecer el trabajo en equipos.	Su participación al trabajar en equipo demuestra una actitud congruente con los conocimientos con los que cuenta.	Logra trabajar en equipo con una actitud constructiva y congruente con los conocimientos y habilidades que cuenta.



ANEXOS

MÓDULO I: Metodología de programación
LISTA DE COTEJO (Trabajo individual)
Producto: Prácticas de Diseño, algoritmo y estructura del Pseudocódigo
Criterios: Diseñan y estructuran un algoritmo y el pseudocódigo del problema planteado anteriormente.
Competencia (s) Disciplinar (es):
<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados</p> <p style="padding-left: 20px;">4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.</p> <p style="padding-left: 20px;">5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p style="padding-left: 20px;">5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p> <p style="padding-left: 20px;">5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p>
Competencia Genérica:
Comunicación
Básicas
<p>5. Analiza las relaciones entre dos o más variables de un proceso social o natural para determinar o estimar su comportamiento.</p> <p>10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.</p> <p>11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.</p>
Extendida
<p>8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.</p> <p>10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.</p>
Datos de identificación
Nombre: _____
Grupo: _____
Fecha de entrega: _____
Fecha de revisión: _____



No.	Indicadores	Valor	Si	No	Observaciones
1	Analizó los problemas adecuadamente identificando la metodología de solución de problemas. -Datos de entrada. -Proceso de solución: variables, constantes y operaciones. -Datos de salida.				
2	Diseña y estructura los algoritmos de acuerdo a las especificaciones señaladas por el profesor.				
3	Utilizó las estructuras de control indicadas correctamente.				
4	Efectuó los algoritmos apegados al proceso de análisis y efectuó la prueba de escritorio (del algoritmo).				
5	El algoritmo funciona adecuadamente y se genera el pseudocódigo (sin errores en el "Pseint").				
6	El programa se ejecuta correctamente: muestra los resultados solicitados.				
Presentación					
7	Datos de identificación.				
8	Entregó un documento del sustento del trabajo.				

MÓDULO II: Programación y aplicaciones					
LISTA DE COTEJO (Trabajo individual)					
Producto: Prácticas computacionales (programa ejecutado correctamente)					
Criterios: Realizan su programa en el lenguaje de programación.					
Competencia (s) Disciplinar (es):					
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados					
4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.					
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.					
5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.					



- 5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

Competencia Genérica:

Comunicación

Básicas

- 5. Analiza las relaciones entre dos o más variables de un proceso social o natural para determinar o estimar su comportamiento.
- 10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral y escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.
- 11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.

Extendida

- 8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.
- 10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.

Datos de identificación

Nombre: _____

Grupo: _____

Fecha de entrega: _____

Fecha de revisión: _____

No.	Indicadores	Valor	Si	No	Observaciones
1	Define el problema.				
2	Expresa la serie de pasos ordenadamente respecto a la problemática identificada.				
3	Efectuó el algoritmo apegado al proceso de análisis y efectuó la prueba de escritorio (del algoritmo).				
4	Diagrama de flujo para identificar el proceso de solución, utilizando la simbología adecuada y de forma ordenada.				
5	Utilizó las estructuras de control indicadas correctamente.				
6	El algoritmo funciona adecuadamente y se genera el pseudocódigo (sin errores en el "Pseint").				



7	El programa se ejecuta correctamente: muestra los resultados solicitados.				
Presentación					
8	Datos de identificación				
9	Efectuó el algoritmo apegado al proceso de análisis y efectuó la prueba de escritorio (del algoritmo).				
10	Utilizó las estructuras de control indicadas correctamente.				



MÓDULO III: Proyecto Web

Producto: Investigación documental con la descripción y diseño general del proyecto web

Criterios: Elije y elabora en un documento la descripción y diseño general del proyecto web con elementos necesarios como: objetivo principal de un proyecto web, recursos disponibles, restricciones, beneficios esperados, diseño y cronograma de actividades.

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

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

5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.

5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.

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

8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

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

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

8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

Comunicación

Básicas

9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.

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

11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.

Extendida

8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.

10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.

11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.

Datos de identificación

Nombre: _____



Grupo: _____
Fecha de entrega: _____
Fecha de revisión: _____

No.	Indicadores	Valor	Si	No	Observaciones
1	Creación del documento con la información significativa de lo investigado				
2	3-5 cuartillas (no incluye portada)				
3	Utilizó las estructuras de control indicadas correctamente.				
4	El algoritmo funciona adecuadamente y se genera el pseudocódigo (sin errores en el "Pseint").				
5	El programa se ejecuta correctamente: muestra los resultados solicitados.				
6	Arial 12, Interlineado 1.5 y Justificado				
7	Márgenes predeterminados (3 cm cada lado), Tamaño carta				
8	Bibliografía (listado de referencias estilo APA) citadas como mínimo 10 referencias electrónicas diferentes				
Presentación					
9	Datos de identificación. Portada (datos de identificación obligatorios: nombre de la escuela, título del proyecto, nombre completo (en el orden apellido paterno, apellido materno y nombre (s)) y número de cuenta), grado y grupo.				
10	Entregó un documento del sustento del trabajo.				



MÓDULO IV: Implementación del sitio Web

Nombre: _____ número de cuenta _____ grupo _____

Producto: Sitio web con portada y terminado con enlace al blog

Criterios: Demuestra el buen funcionamiento del sitio WEB y explica las instrucciones para publicar y darle mantenimiento a su sitio web.

Competencia (s) Disciplinar (es):

Básicas

9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.

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

11. Se comunica en una lengua extranjera mediante el discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.

Extendida

8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su contexto socioculturales diferentes.

10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para optimización de las actividades cotidianas.

11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.

Competencia Genérica:

Competencias genéricas y atributos

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

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

5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.

5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.

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

8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

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

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

8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.



No.	Indicadores	Valor	Si	No	Observaciones
1.	Portada (institución que respalda la información, datos personales de los responsables del sitio, logotipo y slogan)				
2.	Tablas				
3.	Texto				
4.	Acceso de comunicación con los responsables				
5.	Imágenes				
6.	Vínculos (funcionando)				
7.	Videos				
8.	Sonido				
9.	Animaciones				
10.	Botones de acceso (parte de un menú de acceso a las paginas correspondientes)				
11.	Mínimo 4 páginas				
Presentación					
12.	Creatividad				
13.	Limpieza y organización de los elementos				
14.	Claridad en el tema				
15.	Tema innovador				