



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
SISTEMA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
DIRECCIÓN GENERAL
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PROPEDÉUTICA



**SUGERENCIAS DE SECUENCIAS DIDACTICAS
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN I**

NOVIEMBRE DE 2011

1.- DATOS GENERALES			
Escuela:		Nombre del Profesor:	
Departamento: Sociotecnología		Academia: Informática	
Unidad de Aprendizaje: Tecnologías de la Información I		Ciclo: 1ro.	Ciclo escolar: 2012 "A"
Competencia Genérica BGC: Comunicación		Competencias del Perfil de Egreso MCC: Se expresa y comunica: <ul style="list-style-type: none"> Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. Piensa crítica y reflexivamente: <ul style="list-style-type: none"> Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva. Aprende de forma autónoma <i>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</i> Atributos de la competencia: <ul style="list-style-type: none"> Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento. Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana. Trabaja en forma colaborativa <i>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</i> Atributos de la competencia:	

	<ul style="list-style-type: none"> • Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. • Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva. • Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.
<p>Competencia (s) específica (s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza aplicaciones informáticas para clasificar y organizar la información en situaciones escolares, laborales o de su vida personal. • Maneja información a través de las tecnologías de la información y comunicación en la vida cotidiana. 	<p>Competencias Disciplinarias MCC:</p> <p>8. Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo en su vida cotidiana y académica.</p> <p>9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.</p> <p>12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p>
<p>Objetivo de aprendizaje Al término de esta unidad de aprendizaje alumno aplica las tecnologías de la información y la comunicación para generar conocimientos y comunicar nuevas ideas, respondiendo crítica y eficientemente a las demandas laborales y de educación.</p>	
<p>Módulos</p> <p>1 Tecnología y sociedad 2 Ambientes operativos 3 Procesador de palabras (nivel básico) 4 Presentaciones multimedia 5 Introducción a la hoja de cálculo</p>	<p>Fecha 24 de nov. de 2011</p>
<p>2.- ENCUADRE:</p> <p>En la primera sesión el docente dará a conocer a los alumnos por medio de una presentación multimedia su encuadre, en el que describa los datos generales de su unidad de aprendizaje así como las competencias genéricas y disciplinares que deberá desarrollar el estudiante, los módulos que integran la unidad de aprendizaje de Tecnologías de la Información I y los productos a desarrollar, así como los criterios de evaluación y acreditación durante el curso-taller.</p> <p>La presente unidad de aprendizaje es un curso taller se implementarán actividades de aprendizaje que desarrollen las habilidades en la gestión de la información mediante el uso de las tecnologías con aplicación directa a su actividad escolar y/o laboral por lo que se sugiere la implementación de plataformas virtuales como MOODLE, Web CT etc., para fomentar estrategias de interacción entre los alumnos y el docente fomentando la criticidad en los procesos de auto y co-evaluación, así como la transparencia en la evaluación y retroalimentación por parte del docente a sus alumnos.</p> <p>Se aconseja iniciar cada módulo con una breve introducción al tema y una pregunta detonadora para crear un ambiente de interés sobre los contenidos</p>	

que se abordarán y los aprendizajes esperados en el módulo así como proporcionar herramientas y recursos necesarios. El diseño de las actividades deben ser tanto en forma autónoma como colaborativa con el propósito de desarrollar en los estudiantes las competencias genéricas como disciplinares deseadas mediante el uso e implementación de las Tecnologías de la Información, dichas actividades se presentaran tres modalidades: de apertura (crear disposición y diagnostica), de desarrollo (procesos), y de cierre (metacognición) por Módulo. Se recomienda incluir en las actividades previas preguntas guías que reactiven sus saberes, destrezas y habilidades necesarias así en las actividades d cierre incluir preguntas que induzcan al alumno a la reflexión de su aprendizaje y/o dificultades encontrados a lo largo de cada módulo y su percepción sobre el desempeño de su profesor.

El proceso de evaluación considera las modalidades de diagnostica, formativa y sumaria. La evaluación formativa y sumaria, verificará el proceso mismo del aprendizaje, valorando habilidades, conocimientos y actitudes desarrolladas por el estudiante en cada una de las actividades propuestas, en la cual se incluye una rúbrica donde se puntualizan los criterios a cumplir para evidenciar así su proceso de aprendizaje, sin embargo como profesor dentro de su planeación deberá contemplar para la calificación, además de las actividades integradoras, elementos como la autoevaluación, coevaluación, participación individual, trabajos en equipo, actividades en el aula y trabajos extra clase. En caso de que el tiempo no lo permita se sugiere realizar al menos una Coevaluación del proyecto que considere que evidencien las competencias desarrolladas en el módulo.

Propuesta de evaluación sumativa

Módulo 1

- 40% Actividades de aprendizaje y proyectos 1, 2.
- 40% Proyecto final
- 20% Valores (Honestidad, responsabilidad, puntualidad y respeto)

Módulo 2

- 40% Actividades de aprendizaje y proyectos 1, 2 y 3.
- 40% Demostración práctica sobre los comandos de sistemas operativo.
- 20% Valores (Honestidad, responsabilidad, puntualidad y respeto).

Módulo 3, 4 y 5

- 50% Proyectos del módulo.
- 30% Demostración práctica sobre el manejo del software de aplicación.
- 20% Valores (Honestidad, responsabilidad, puntualidad y respeto).

3.-SECUENCIA DIDÁCTICA

Módulo No. 1	Tecnología y sociedad
---------------------	-----------------------

Elemento de competencia (Propósito u objetivo)

- El alumno:
- Analiza los riesgos y ventajas del uso de tecnología en la sociedad, proponiendo soluciones viables para mejorar su vida cotidiana.
 - Describe la funcionalidad de los componentes de una computadora, considerando criterios para seleccionar equipos de acuerdo a sus necesidades y requerimientos.

Contenidos temáticos

Módulo 1. Tecnología y sociedad

- Proyecto 1. ¿Qué es la tecnología?
- Proyecto 2. Componentes de la computadora
- Proyecto 3. Características y funciones
- Proyecto 4. Línea del tiempo
- Proyecto Final

Los proyectos se desarrollarán abordando las siguientes temáticas:

- Conceptualización, identificación de los diferentes tipos de tecnologías.
- Evolución de la tecnología
- Implicaciones de la Tecnología en la sociedad pasada y actual.
- Principales riesgos ergonomicos por el uso de las TICs y consideraciones para su prevención.
- Componentes básicos de una computadora
- Análisis y comparación de equipos de cómputo personales y de su entorno.

Tipos de saberes

Conocimientos (saber) Conceptual

- Construye concepto de tecnología y describe la evolución de las tecnologías.
- Identifica distintos tipos de tecnología empleados por sus antepasados y en su vida cotidiana.
- Describe la funcionalidad de los componentes de una computadora.

Habilidades (saber hacer) Procedimental

- Explica el impacto que produce el uso de la tecnología en su vida cotidiana.
- Aplica soluciones para minimizar el riesgo por el uso de la tecnología.
- Compara las características de los equipos de cómputo.

Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal

-
- Asume una actitud respetuosa ante las opiniones que emiten los adultos y compañeros.
- Criticidad para valorar entornos de trabajo que emplean las TICs.

<p>No. de sesiones</p>	<p>Apertura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del Módulo por parte del profesor indicando los elementos de competencia a lograr y los contenidos correspondientes. • Los alumnos responden Evaluación Diagnóstica del módulo I por medio de un cuestionario o encuesta (impreso o virtual) • El profesor explica una Moraleja para disponer al grupo a la reflexión y motivación para iniciar el módulo. • El docente lanza una Pregunta detonadora ¿La tecnología te hace más libre o esclavo de la misma? u otra que considere pertinente mediante la cual propiciará la discusión entre los alumnos ya sea en el aula o por medio de un foro virtual acerca de la experiencia con la tecnología, justificando su aportación. • El alumno inicia la elaboración un glosario escrito o virtual (actividad complementaria) que podrá ser modificado y 	<p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos desarrollan en forma colaborativa la Actividad 1 y el Proyecto 1 de su guía de aprendizaje, propiciando la investigación y reflexión sobre conceptualización, jerarquización y justificación de tecnologías de uso prioritario en su vida. • Los alumnos realizan en forma colaborativa la Actividad 2 en donde Investigarán y analizarán los problemas ergonómicos más comunes por el uso de las TICs y propuestas de solución. • Los alumnos en forma autónoma realizarán el Proyecto 3 de su guía para describir los tipos y funcionalidad de los elementos básicos de una computadora, la actividad lúdica puede variar según el contexto del grupo: memorama, concurso dígalos con señas, lotería, etc. • Los alumnos realizan en forma colaborativa el Proyecto 4 de su guía de aprendizaje, una línea de tiempo sobre la evolución de la tecnología la cual posteriormente expondrán en una plenaria al grupo. • Los alumnos realizan en forma colaborativa el Proyecto Final de su guía, en donde valora las condiciones de trabajo de un laboratorio de cómputo y propondrá las soluciones pertinentes. 	<p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposición en plenaria de la línea de tiempo de cada equipo. • El alumno reflexiona mediante una Auto evaluación de sus actitudes y valores (responsabilidad, honestidad, puntualidad, respeto, compromiso, etc.) empleando una guía de conducta. • El alumno contesta un Diario o encuesta en donde refleje sus hallazgos en su desempeño (conceptual, procedimental y actitudinal), así como el desempeño del docente, ya sea en formato impresa o virtual en plataforma moodle o incluso en redes sociales.
-------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	consultado a lo largo de toda la Unidad de Aprendizaje (en este módulo: Tecnología, TICs, Ergonomía, etc.).	<ul style="list-style-type: none"> El alumno puede realizar un Proyecto complementario para comparar los elementos básicos de 3 computadoras para elegir la más apropiada de acuerdo a sus necesidades. 	
4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)			
<p>APERTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Planeación didáctica Guía de Aprendizaje Tecnologías de la Información I (<i>SEMS</i>) Moraleja seleccionada Pregunta detonadora del Módulo 1 Plataforma de aprendizaje (MOODLE, opcional) Cuestionario o encuesta diagnóstica elaborada por el docente <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Guía de Aprendizaje Manual o libro (digital , virtual o impreso) Estrategia para realizar la actividad lúdica: memorama, lotería, adivínelo con señas, crucigrama, etc. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionario para auto evaluar las actitudes y valores del estudiante empleando ítems de opción múltiple Preguntas guía para desarrollar el Diario (MOODLE) o encuesta (impresa o en moodle) o en redes sociales (twitter, Facebook) 			
5.-TAREAS QUE REALIZA EL ESTUDIANTE Y EVIDENCIAN EL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS			
<p>ACTIVIDAD / EVIDENCIA</p> <ol style="list-style-type: none"> Socialización de la Moraleja (Relato Nasrudin) / Registro de participación voluntaria Técnica de la pregunta detonadora / Registro oral o digital en medios virtuales Evaluación Diagnóstica / Registro del cuestionario o encuesta Glosario / Registro en el glosario impreso o Virtual Trabajo colaborativo de proyectos1 y 2 / Reporte de Proyecto Actividad lúdica de componentes de computadora/ Reporte de participación en el juego Proyecto 3 / Línea de tiempo y registro de su exposición Proyecto Final: Evaluación de un laboratorio / Tabla de evaluación con propuestas de soluciones. Proyecto complementario / Tabla comparativa con sus conclusiones Desarrollo de indicadores de actitudes grupales (Auto evaluación) / Cuestionario Guía de conducta (impreso o digital) 			

11. Reflexión con alumnos sobre su desempeño y del docente / Registro de diario reflexivo o encuesta (impresa o digital)

6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

1. Conclusiones impreso o digital en medios virtuales (MOODLE o Redes sociales)
2. Reflexión impresa o digital en medios virtuales
3. Respuestas de cuestionario o encuesta diagnóstica
4. Registro en el glosario impreso o Virtual
5. Reporte de los Proyectos
6. Reporte de participación del juego
7. Tabla de evaluación de un laboratorio con propuestas de soluciones a los problemas reportados.
8. Tabla comparativa de 3 equipos
9. Respuestas al cuestionario guía de conducta (impreso o digital) de su autoevaluación
10. Registro de diario reflexivo o encuesta (impresa o digital)

7.-EVALUACIÓN

Diagnóstica

- Cuestionario o encuesta con ítem de opción múltiple para evaluar saberes previos referentes a:
 - a) Concepto de tecnología
 - b) Ventajas y riesgos de las nuevas tecnologías
 - c) Problemas ergonómicos.
 - d) Componentes básicos de una computadora

Formativa

- Participación de foros de discusión
- Glosario
- Reporte de investigaciones con conclusiones y fuentes bibliográficas
- Elaboración de Proyectos
- Diario
- Cuestionario o encuesta
- Registro de asistencia

Sumativa

- 40% Proyectos
40% Actividades de aprendizaje:
- Actividades previas
 - Investigaciones
 - Foros de discusión
 - Participación en juego
 - Diario
- 20% Valores y Actitudes:
- Evalúa el docente: Honestidad, responsabilidad, puntualidad y respeto.
 - Autoevaluación por encuesta de desempeño.

8. BIBLIOGRAFÍA PARA EL ALUMNO

Pérez Chávez, Cecilia (2010) Informática I. México. ST Editorial

Ibáñez, P. & García, G. (2009). *Informática I*. México: Cengage Learning

Ibarra, S., Lozano, K., E., Rodríguez & M., del Vivar, V. (2007). *Introducción a las Tecnologías de la información*. México: Limusa.

9. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO

Edgerton, D. (2007). *Innovación y tradición: Historia De La Tecnología Moderna*. España: Editorial crítica

Menéndez, C. (2006). *Ergonomía Para Docentes: Análisis del Ambiente de trabajo y prevención De Riesgos*. España: Grao

Broida, R. (2010). *Customize the Welcome Screen in Windows 7*. Vol. 28 Issue 9, p108-108. Consultado el 18 de Noviembre de 2010 en la base de datos PROQUEST.

Goldsborough, R. (2010). *Professional Developmt (EBSCO)*. Vol. 70 Issue 2, p14-14. Consultado en 18 de Noviembre de 2010 en la base de datos Professional Developmt (EBSCO).

Módulo No. 2	Módulo 2 Ambientes operativos
Elemento de competencia (Propósito u objetivo)	
<p>El alumno: Describe la funcionalidad de un ambiente operativo y utiliza comandos y herramientas para administrar y respaldar su información. Optimiza el funcionamiento de su equipo de cómputo adaptándolo a sus necesidades escolares y/o laborales.</p>	
Contenidos temáticos	
<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto 1. Entorno de Windows, acceso directo y papelera de reciclaje • Proyecto 2. Explorador de Windows • Proyecto 3. Panel de control <p>Los proyectos se desarrollarán abordando las siguientes temáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistemas y ambientes operativos disponibles en el mercado • Entorno de un ambiente operativo • Comandos y herramientas 	
Tipos de saberes	

<p>Conocimientos (saber)conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Establece diferencias entre un sistema operativo (MSDOS y Unix) y un ambiente operativo (Windows, MacOS y Linux).</i> • <i>Describe las funciones básicas de un ambiente operativo.</i> • <i>Conoce la forma de respaldar en medios físicos o virtuales su información.</i> 	<p>Habilidades (saber hacer) Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Aplica comandos y herramientas para optimizar su equipo de cómputo.</i> • <i>Ordena y respalda la información disponible en su equipo y unidades de almacenamiento.</i> • <i>Implementa medidas de seguridad para proteger su equipo ante amenazas por malware (virus, gusanos, troyanos).</i> 	<p>Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Asume una actitud crítica ante los riesgos del manejo de las tecnologías de la información.</i> • <i>Actúa de manera responsable protegiendo su equipo de cómputo y/o información.</i> • <i>Respeto la autoría de artículos consultados para presentar su información</i>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

No. de sesiones	Apertura	Desarrollo	Cierre
	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del Módulo por parte del profesor indicando los elementos de competencia a lograr y los contenidos correspondientes. • Los alumnos responden Evaluación Diagnóstica del módulo I por medio de un cuestionario o encuesta (impreso o virtual) • El profesor explica una Moraleja para disponer al grupo a la reflexión y motivación para iniciar el módulo. • Moraleja para disponer al grupo a la reflexión. • El profesor lanza la Pregunta detonadora ¿Qué es mejor una PC o una Mac? u otra que considere pertinente propiciando un foro de discusión en el aula o virtual considerando la experiencia propia y de conocidos señalando ventajas y desventajas. • El alumno continua con su glosario escrito o virtual que podrá ser modificado y consultado a lo largo de toda la Unidad de Aprendizaje (en este módulo: Sistemas y ambientes operativos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos desarrollan en forma colaborativa Actividad preliminar de su guía de aprendizaje para diferenciar y caracterizar diversos sistemas operativos (MSDOS y Unix) y ambientes operativos (Windows y MACOS). • El alumno desarrolla en forma autónoma la Actividad 1, Unidades de almacenamiento de su guía. • Exposición magistral del profesor o mediante un vídeo tutorial sobre el entorno y funciones básicas de un ambiente operativo. • El alumno realiza individualmente los Proyecto 1 y 2 de la guía de aprendizaje para administrar información de diversas unidades de almacenamiento. • El alumno investiga o busca un tutorial para personalizar el escritorio y cambiar las configuraciones mediante panel de control en una computadora. • El alumno realiza en forma individual el Proyecto 3 de la guía de aprendizaje para utilizar panel de control para configurar su equipo y personalizar su escritorio. • Los alumnos Investigan en forma colaborativa los riesgos más frecuentes que se exponen las computadoras y diseñar estrategias para su prevención presentándola en un mapa conceptual. • Cada alumno realiza la práctica de respaldo 	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos realizarán una demostración practica de administración de archivos y carpetas y herramientas para optimizar su equipo. • El alumno reflexiona mediante una Auto evaluación de sus actitudes y valores empleando una guía de conducta. • • El alumno contesta un Diario o encuesta en donde refleje sus hallazgos en su desempeño (conceptual, procedimental y actitudinal), así como el desempeño del docente, ya sea en formato impresa o virtual en plataforma Moodle o incluso en redes sociales

		de información en diversos dispositivos, y aplica herramientas para revisar la seguridad de su equipo y se un información.	
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)

APERTURA

- Planeación didáctica
- Guía de Aprendizaje Tecnologías de la Información I (SEMS)
- Moraleja seleccionada
- Pregunta detonadora del Módulo 2
- Plataforma de aprendizaje (MOODLE, opcional)
- Cuestionario o encuesta diagnóstica elaborada por el docente

DESARROLLO

- Guía de Aprendizaje
- Manual o libro (digital , virtual o impreso)
- Vídeo tutorial sobre entornos de un ambiente operativo (7, Vista o XP) (<http://www.aulaclic.es/windows7/index.htm>,

<http://www.aulaclie.es/windowsvista/index.htm>, <http://www.aulaclie.es/winxp/index.htm>)

- Plataforma MOODLE(opcional)
- Computadoras con acceso a Internet
- Unidad de almacenamiento externo (físico y virtual)
- Computadora
- Rúbricas de evaluación

CIERRE

- Cuestionario guía de conducta
- Preguntas guía para desarrollar el Diario (MOODLE) o encuesta (impresa o en moodle) o en redes sociales (twitter, Facebook)

5.-TAREAS QUE REALIZA EL ESTUDIANTE Y EVIDENCIAN EL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS

ACTIVIDAD / EVIDENCIA

1. Socialización de la Moraleja / **Registro de participación voluntaria**
2. Técnica de la pregunta detonadora / **Reflexión oral o digital en medios virtuales**
3. Evaluación Diagnóstica / **Registro de respuestas de cuestionario o encuesta**
4. Glosario / **Registro en el glosario impreso o virtual**
5. Trabajo colaborativo Actividad preliminar del módulo 2 de la guía de aprendizaje comparando MSDOS y Unix y ambientes operativos Windows y MACOS). / **Tabla comparativa**
6. Trabajo colaborativo Actividad 1, relacionada con las unidades de almacenamiento y problemas de aplicación de la vida cotidiana en unidades externas e internas / **Reporte de investigación y tabla comparativa**
7. Proyecto 1, 2 y 3 / **Reporte de experiencias al finalizar el proyecto.**
8. Investigación de los riesgos (hardware y Software) que pueden estar expuestos equipos con Windows y MACOS, así como las estrategias para prevenirlos / **Reporte de investigación y mapa conceptual**
9. Practica de respaldo de información / **Carpetas comprimidas en unidades físicas y virtuales**
10. Practica para verificar seguridad de la computadora / **Reporte de verificación de software especializado y actualizado, y reporte de análisis completo.**
12. Desarrollo de indicadores de actitudes grupales (Auto evaluación) / **Cuestionario Guía de conducta (impreso o digital)**
13. Reflexión con alumnos sobre su desempeño y del docente / **Registro de diario reflexivo o encuesta (impresa o digital)**

6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

1. Reflexión opcional
2. Reflexión impresa o digital en medios virtuales
3. Respuestas de cuestionario o encuesta diagnóstica
4. Registro en su glosario
5. Tabla comparativa
6. Reporte de investigación y Tabla comparativa de los riesgos y estrategias para prevenirlos.
7. Proyectos (1, 2 y 3) con reporte de experiencias.
8. Reporte de investigación y mapa conceptual
9. Carpeta comprimida en unidades físicas y virtuales (Skydrive, Docs, etc.,)
10. Reporte de verificación de software especializado y actualizado, y reporte de análisis completo.
11. Examen o Demostración practica
12. Respuestas al cuestionario guía de conducta (impreso o digital) de su autoevaluación
13. Conclusiones impreso o digital en medios virtuales (MOODLE o Redes sociales)

7.-EVALUACIÓN

Diagnóstica

- Cuestionario o encuesta con ítem de opción múltiple para evaluar saberes previos referentes a:
 - a) Sistemas operativos y ambientes operativos
 - b) Riesgos
 - c) Entorno del ambiente operativo Windows
 - d) Comandos y Herramientas para organizar y respaldar información
 - e) Medidas de seguridad para minimizar riesgos del equipo de cómputo y de la

Formativa

- Participación de foros de discusión
- Reporte de investigaciones con conclusiones y fuentes bibliográficas
- Mapas conceptuales
- Reporte de prácticas de sus proyectos en su computadora
- Diarios
- Cuestionario o Encuesta
- Registro de asistencia

Sumativa

- 40% Proyectos
- 40% Actividades de aprendizaje:
- Actividades previas
 - Investigaciones
 - Mapas conceptuales
 - Foros de discusión
 - Diario
- 20% Valores y Actitudes:
- Evalúa el docente: Honestidad, responsabilidad, puntualidad y respeto.
 - Autoevaluación por encuesta de desempeño.

información.

8. BIBLIOGRAFÍA PARA EL ALUMNO

Pérez Chávez, Cecilia (2010) Informática I. México. ST Editorial

Ibáñez, P. & García, G. (2009). *Informática I*. México: Cengage Learning

Ibarra, S., Lozano, K., E., Rodríguez & M., del Vivar, V. (2007). *Introducción a las Tecnologías de la información*. México: Limusa.

9. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO

Broida, R. (2010). *Customize the Welcome Screen in Windows 7*. Vol. 28 Issue 9, p108-108. Consultado el 18 de Noviembre de 2010 en la base de datos PROQUEST.

Gómez, J. (2011). *Administración de sistemas operativos*. España: Alfaomega- Ra-ma

Norton, P. (2010). *Vs e-Book introducción a la computación para bachillerato*. México: Mac GrawHill

Pérez, M. (2010). *Windows 7 en profundidad*. España: Alfaomega - Rc Libros

3.-SECUENCIA DIDÁCTICA.	
Módulo No. 3	<i>Módulo 4. Procesador de palabras (nivel básico)</i>
Elemento de competencia (Propósito u objetivo)	
<i>El alumno expresa sus ideas o presenta información en forma clara y precisa, aplicando las herramientas de un software de procesador de palabras¹ según lo requiera en su contexto escolar y/o laboral.</i>	
Contenidos temáticos	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Proyecto 1. Mi curriculum</i> • <i>Proyecto 2: Ordenadores gráficos</i> • <i>Proyecto 3: Mi artículo periodístico</i> <p><i>Los proyectos se desarrollarán abordando las siguientes temáticas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Introducción a los procesadores de palabras</i> • <i>Entorno de trabajo de un procesador de palabras</i> • <i>Operaciones básicas de escritura y sobreescritura</i> • <i>Diseño y configuración de páginas</i> • <i>Edición de texto con estilos, formatos y encabezados y pie de página.</i> • <i>Inserción y edición de portadas prediseñadas, texto y objetos (imágenes, tablas, formas, diagramas y gráficos).</i> • <i>Verificación de ortografía y gramática, sinónimos</i> • <i>Búsqueda y reemplazo de texto</i> • <i>Salto de sección, de columna y de página.</i> 	
Tipos de saberes	

¹ Word (Microsoft Office), Writer (Open Office), Pages (iWork de MAC)

Conocimientos (saber)conceptual	Habilidades (saber hacer) Procedimental	Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Define un procesador de textos</i> • <i>Conoce el entorno de trabajo de un procesador de palabras</i> • <i>Identifica y comprende las herramientas disponibles en un programa para procesar textos que expresen sus ideas o información</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Configura las páginas para su presentación e impresión</i> • <i>Elabora documentos portadas y objetos.</i> • <i>Aplica las herramientas necesarias para la elaboración de un documento.</i> • <i>Edita el contenido de documentos con texto y objetos.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Creativo para expresar ideas e información a través de un procesador de palabras.</i> • <i>presentaciones inadecuadas</i> • <i>Evalúa de manera crítica y honesta los proyectos y actividades propias y de sus compañeros</i> • <i>Respeto la autoría de artículos consultados para presentar su información</i>

No. de sesiones	Apertura	Desarrollo	Cierre
	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del Módulo por parte del profesor indicando los elementos de competencia a lograr y los contenidos correspondientes. • Los alumnos responden Evaluación Diagnóstica del módulo I por medio de un cuestionario o encuesta (impreso o virtual) • El profesor explica una Moraleja para disponer al grupo a la reflexión y motivación para iniciar el módulo. • El docente lanza una Pregunta detonadora ¿Cuál es el mejor procesador de palabras? u otra que considere pertinente mediante la cual propiciará la discusión entre los alumnos ya sea en el aula o por medio de un foro virtual acerca de la experiencia con los procesadores de palabras, justificando su aportación. • El alumno inicia la elaboración un glosario escrito o virtual (actividad complementaria) que podrá ser modificado y consultado a lo largo de toda la Unidad de Aprendizaje (en este 	<ul style="list-style-type: none"> • El profesor hace una presentación sobre la panorámica y funcionalidad de un procesador de textos para retroalimentar las aportaciones del foro de discusión. • El profesor presenta los lineamientos del proyecto 1, de tal manera que los alumnos tengan claridad sobre los requerimientos su estrategia para su elaboración. • Los alumnos realizan la lectura de su manual, libro o vídeo tutorial correspondiente al entorno del procesador de textos y herramientas para la elaboración del proyecto 1 (configuración de página, escritura, edición y formato de texto, guardado y portadas prediseñadas). • A continuación, cada alumno elabora la Actividad 1 de su guía para crear un documento básico o bien siguiendo las indicaciones del profesor de acuerdo al dominio previo del grupo. • Los alumnos realizan en forma autónoma el Proyecto 1 Mi curriculum de su guía de aprendizaje, u otro que apoye en forma transversal a otra unidad de aprendizaje. • Los alumnos realizan la lectura de su manual, libro o vídeo tutorial correspondiente las herramientas para insertar objetos (tablas, formas, imágenes, diagramas y gráficos) y realizan las actividades de práctica correspondientes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de las revistas de cada equipo ya sea en formato impreso o digital. • El docente establece los criterios y dinámica para coevaluar el proyecto 3, se sugiere que cada proyecto sea evaluado por la menos 3 compañeros en forma individual según la rubrica proporcionada. • Los alumnos coevalúan al menos a 3 proyectos, en formato impreso o digital. • El alumno reflexiona mediante una Auto evaluación de sus actitudes y valores (responsabilidad, honestidad, puntualidad, respeto, compromiso, etc.) empleando una guía de conducta. • El alumno contesta un Diario o encuesta en donde refleje sus hallazgos en su desempeño (conceptual, procedimental y actitudinal), así como el desempeño del docente, ya sea en formato impresa o virtual en plataforma Moodle o incluso en redes sociales • Se sugiere que el alumno realice una demonstración práctica frente al docente para verificar su aprendizaje para expresar sus ideas o información mediante en el uso de un procesador de textos.

	<p>módulo: Procesador de palabras).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El profesor da los lineamientos para presentar el Proyecto 2 (de su guía) el cual se recomienda sea transversal a otra unidad de aprendizaje, como puede ser un reporte de investigación que incluya mapa conceptual, mapa mental, datos estadísticos en tablas y gráficos, etc. • Cada alumno realiza en forma individual el Proyecto 2 de su guía o la que considere pertinente su profesor de acuerdo al contexto de su grupo o escuela. • El profesor da los lineamientos para presentar el Proyecto 3 (de su guía) el cual se recomienda sea transversal a otra(s) unidad(es) de aprendizaje, en donde considere criterios de forma y de fondo. • Los alumnos en forma autónoma o colaborativa (2 o 3 integrantes) realizarán el Proyecto 3 Mi artículo periodístico como actividad integradora en donde incluyan todos los recursos que han manejado en el módulo 3, así como dar el crédito a las fuentes que consulto empleando el estilo APA. 	
<p>4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)</p>			
<p>APERTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planeación didáctica 			

- Guía de Aprendizaje Tecnologías de la Información I (*SEMS*)
- Moraleja seleccionada
- Pregunta detonadora del Módulo 3
- Plataforma de aprendizaje (MOODLE, opcional)
- Cuestionario o encuesta diagnóstica elaborada por el docente

DESARROLLO

- Guía de Aprendizaje
- Manual o libro (digital , virtual o impreso)
- Tutoriales de Word en Aulaclíc (<http://www.aulaclíc.es/word-2010/index.htm>, <http://www.aulaclíc.es/word2007/index.htm>, <http://www.aulaclíc.es/word2003/index.htm>)
- Computadora con el software del procesador de textos elegido
- Rúbricas de evaluación
- **CIERRE**
- Rúbrica para evaluar proyecto integrador
- Cuestionario guía de conducta
- Preguntas guía para desarrollar el Diario (MOODLE) o encuesta (impresa o en moodle) o en redes sociales (twitter, Facebook)

5.-TAREAS QUE REALIZA EL ESTUDIANTE Y EVIDENCIAN EL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS

1. Socialización de la Moraleja / **Registro oral o digital en medios virtuales (MOODLE o Redes sociales)**
2. Participación para responder a la Pregunta detonadora / **Registro oral o digital en medios virtuales**
3. Evaluación Diagnóstica / **Registro del cuestionario o encuesta**
4. Enriquecer el glosario / **Registro en el glosario**
5. Indaga y realiza las actividades previas / **Reporte de actividades**
6. Crea 3 documentos (Proyecto 1, 2 y 3) / **Proyecto que reúna las características solicitadas.**
7. Coevaluación de proyecto 3 / **Registro de Coevaluación con rubrica y observaciones de al menos 3 proyectos de sus compañeros.**
8. Desarrollo de indicadores de actitudes grupales (Auto evaluación) / **Cuestionario Guía de conducta (impreso o digital)**
9. Reflexión con alumnos sobre su desempeño y del docente / **Registro de diario reflexivo o encuesta (impresa o digital)**

6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

1. Conclusiones impreso o digital en medios virtuales (MOODLE o Redes sociales)
2. Reflexión impresa o digital en medios virtuales
3. Respuestas de cuestionario o encuesta diagnóstica
4. Registro en el glosario impreso o Virtual
5. Reporte de las actividades practicas
6. Proyectos 1, 2 y 3
7. Registro de Coevaluación con rubrica y observaciones de al menos 3 proyectos de sus compañeros.
8. Cuestionario de autoevaluación (impreso o digital)
9. Registro de diario reflexivo o encuesta (impresa o digital) del desempeño de sus habilidades y del docente.

7.-EVALUACIÓN

Diagnóstica

- Cuestionario o encuesta con ítem de opción múltiple para evaluar saberes previos referentes a:
 - a) Ventajas de un procesador de textos
 - b) Entorno y Herramientas del programa Word
 - c) Objetos disponibles para un procesador
 - d) Edición y configuración de documentos

Para exentar el módulo se sugiere:

- Demostración práctica mediante la elaboración de un proyecto que evidencie las competencias a desarrollar.

Formativa

- Participación de foros de discusión
- Proyectos
- Reportes de evaluación
- Reporte de investigaciones
- Reporte de Practicas
- Diario
- Cuestionario
- Encuesta
- Registro de asistencia

Sumativa

- 50% Proyectos
- 30% Actividades de aprendizaje:
- Reporte de prácticas
 - Reporte de Investigaciones
 - Foros de discusión
 - Foros de Coevaluación
 - Diario
- 20% Valores y Actitudes:
- Evalúa el docente: Honestidad, responsabilidad, puntualidad y respeto.
 - Autoevaluación por encuesta de desempeño.

8. BIBLIOGRAFÍA PARA EL ALUMNO

Pérez Chávez, Cecilia (2010) Informática I. México. ST Editorial

Ibáñez, P. & García, G. (2009). *Informática I*. México: Cengage Learning

Ibarra, S., Lozano, K., E., Rodríguez & M., del Vivar, V. (2007). *Introducción a las Tecnologías de la información*. México: Limusa.

9. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO	
<p>Broida, R. (2010). <i>Customize the Welcome Screen in Windows 7</i>. Vol. 28 Issue 9, p108-108. Consultado el 18 de Noviembre de 2010 en la base de datos PROQUEST.</p> <p>Hart-Davis, G. (2008). <i>Word 2007 paso a paso</i>. México: Mc Graw Hill</p> <p>Gómez, J. (2011). <i>Administración de sistemas operativos</i>. España: Alfaomega- Ra-ma</p> <p>Educational Technology Consulting. (2005). <i>Empresarios del futuro. Certification Microsoft Office Specialist en procesador de palabras, nivel básico (Word 2003)</i>. México: s/e.</p> <p>Pascual, F. (2008). <i>Domine Office 2007</i>. México: Alfaomega</p>	
3.-SECUENCIA DIDÁCTICA	
Módulo No. 4	<i>Módulo 4. Presentaciones Multimedia</i>
Elemento de competencia (Propósito u objetivo)	
<i>El alumno presenta sus ideas o información de manera precisa y visualmente dinámica utilizando software de presentaciones multimedia (slideware²) para lograr un mayor impacto en su audiencia.</i>	
Contenidos temáticos	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Proyecto 1: Mis primeras diapositivas</i> • <i>Proyecto 2: Promoviendo mi empresa</i> • <i>Proyecto 3: Mito o realidad</i> • <i>Proyecto 4: Osos solares</i> • <i>Proyecto 5: Publicación e impresión de mi proyecto</i> <p><i>Los proyectos se desarrollarán abordando las siguientes temáticas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Introducción a los programas multimedia</i> 	

² Power point (Microsoft Office), Impress (Open Office) o Keynote (iWork de Mac)

- *Elementos para diseñar presentaciones eficaces*
- *Diseño y edición de presentaciones a partir de plantillas o en blanco.*
- *Creación de presentaciones con texto, elementos visuales y animación*
- *Presentaciones utilizando el asistente de autocontenido*
- *Formatos para publicación e impresión de presentaciones*

Tipos de saberes

Conocimientos (saber) conceptual

- *Analiza los riesgos en el diseño de una presentación inadecuada y sus implicaciones*
- *Conoce el entorno y funcionalidad de un entorno multimedia*
- *Identifica y comprende las herramientas disponibles en el programa de elaboración de presentaciones multimedia*

Habilidades (saber hacer) Procedimental

- *Aplica las herramientas necesarias para la elaboración de presentaciones multimedia*
- *Crea presentaciones creativas y eficaces para comunicar en forma precisa y concisa sus ideas impactando a su audiencia*
- *Emplea el estilo APA para referenciar las fuentes bibliográficas*

Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal

- *Creativo para expresar ideas e información a través de una presentación multimedia*
- *Valora los riesgos de diseñar presentaciones inadecuadas*
- *Asume una actitud respetuosa y crítica ante la presentación de sus compañeros y de los puntos de vista que ellos emitan*
- *Evalúa de manera crítica y honesta los proyectos y actividades propias y de sus compañeros*
- *Respeto la autoría de artículos consultados para presentar su información*

No. de sesiones	Apertura	Desarrollo	Cierre
	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del Módulo por parte del profesor indicando los elementos de competencia a lograr y los contenidos correspondientes. • Los alumnos responden Evaluación Diagnóstica del módulo 4 por medio de un cuestionario o encuesta (impreso o virtual) • El profesor explica la Moraleja para disponer al grupo a la reflexión(Relato Nasrudin) • El docente lanza la pregunta detonadora: Desde tu experiencia: ¿Qué elementos tienen las presentaciones más impactantes?, u otra que considere pertinente, mediante la cual propiciará la discusión entre los alumnos ya sea en el aula o por medio de un foro virtual justificando su aportación. • Elaborar un glosario escrito o virtual que podrá ser modificado y consultado a lo largo de toda la Unidad de Aprendizaje (Presentaciones multimedia). 	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos realizan la actividad 1 del módulo incluida en su guía de aprendizaje empleando una tabla SQA (lo que Sé, lo que Quiero saber y lo que Aprendí) y PNI (Positivo Negativo Interesante). • En equipo los alumnos investigan los elementos esenciales para elaborar presentaciones efectivas y eficaces según los criterios recomendados por expertos, presentándolos en una lista de cotejo y expresando sus conclusiones. • El alumno en forma individual valora el diseño y efectividad considerando una presentación modelo diseñada según a los criterios recomendados por expertos en el área, en contraste con una presentación de bajo impacto. • El profesor da a conocer el entorno de un programa de presentaciones multimedia a través de un video tutorial o una exposición magistral. • El profesor da los lineamientos y número de actividades previas y proyectos a realizar ya sean los propuestos en la guía de aprendizaje, o bien los que considere pertinentes o bien sea transversal para reforzar otra unidad de aprendizaje • Los alumnos indagan y realizan las actividades previas y proyectos según lo acordado con el profesor. Se recomienda trabajo individual (proyecto 1 y 2) y 	<ul style="list-style-type: none"> • Plenaria para presentar por equipos su mejor trabajo y coevaluación del mismo. • El alumno reflexiona mediante una Auto evaluación de sus actitudes y valores (responsabilidad, honestidad, puntualidad, respeto, compromiso, etc.) empleando una guía de conducta. • El alumno contesta un Diario o encuesta en donde refleje sus hallazgos en su desempeño (conceptual, procedimental y actitudinal), así como el desempeño del docente, ya sea en formato impresa o virtual en plataforma Moodle o incluso en redes sociales

		colaborativo (proyectos 3, 4 y 5)	
--	--	-----------------------------------	--

4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)

- APERTURA**
- Planeación didáctica
 - Guía de Aprendizaje Tecnologías de la Información I (SEMS)
 - Moraleja seleccionada (Nasrudin <http://www.personarte.com/sabendeque.htm>)
 - Pregunta detonadora del Módulo 4
 - Plataforma de aprendizaje (MOODLE, opcional)
 - Cuestionario o encuesta diagnóstica elaborada por el docente
- DESARROLLO**
- Guía de Aprendizaje
 - Manual o libro (digital , virtual o impreso)
 - Aulaclíc (<http://www.aulaclíc.es/power2003/index.htm>, <http://www.aulaclíc.es/power2007/index.htm>, <http://www.aulaclíc.es/powerpoint->

2010/index.htm)

- Blog para fomentar mejores presentaciones multimedia <http://elartedepresentar.com/>
- Computadora con software de presentaciones multimedia elegido.

CIERRE

- Instrumentos para evaluar los proyectos multimedia.
- Cuestionario para auto evaluar las actitudes y valores del estudiante empleando ítems de opción múltiple
- Preguntas guía para desarrollar el Diario (MOODLE) o encuesta (impresa o en moodle) o en redes sociales (twitter, Facebook)

5.-TAREAS QUE REALIZA EL ESTUDIANTE Y EVIDENCIAN EL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS

1. Socialización de la Moraleja (Relato Nasrudin) / Registro oral o digital en medios virtuales (MOODLE o Redes sociales)
2. Foro de discusión para responder a la Pregunta detonadora / Registro oral o digital en medios virtuales
3. Evaluación Diagnóstica / Registro del cuestionario o encuesta
4. Análisis colaborativo / Reporte de investigación (SQA y PNI).
5. Investigación colaborativa de presentaciones efectivas / Lista de cotejo
6. Valoración individual del diseño adecuado de diapositivas / Evaluación de presentaciones con observaciones pertinentes.
7. Conocimiento del entorno de un programa multimedia / Tabla de correlación de elementos del programa multimedia
8. Identifica y comprende las herramientas / Crucigrama en Hot-potatoes o Síntesis reflexiva
9. *Indaga y realiza las actividades previas / Reporte de actividades*
10. Crea presentaciones multimedia de sus proyectos / *Proyecto multimedia que reúna las características solicitadas.*
11. Coevaluación de proyectos / Registro de Coevaluación con rubrica y observaciones de al menos 3 proyectos de sus compañeros.
12. Desarrollo de indicadores de actitudes grupales (Auto evaluación) / Cuestionario Guía de conducta (impreso o digital)
13. Reflexión con alumnos sobre su desempeño y del docente / Registro de diario reflexivo o encuesta (impresa o digital)

6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

1. Registro oral o digital en medios virtuales (MOODLE o Redes sociales) de la Moraleja
2. Registro oral o digital en medios virtuales de la pregunta detonadora
3. Registro del cuestionario o encuesta diagnóstica
4. Reporte de investigación con tablas SQA y PNI.
5. Lista de cotejo de presentaciones efectivas con la conclusión de cada participante.

6. Evaluación de presentaciones con observaciones pertinentes
7. Tabla de correlación de elementos de un programa multimedia
8. Crucigrama en Hot-potatoes o Síntesis reflexiva sobre las herramientas de un programa multimedia
9. Reporte de actividades previas
10. Proyectos multimedia acordados y con las características solicitadas.
11. Registro de Coevaluación con rubrica y observaciones de al menos 3 proyectos de sus compañeros.
12. Cuestionario de autoevaluación (impreso o digital)
13. Registro de diario reflexivo o encuesta (impresa o digital) del desempeño de sus habilidades y del docente.

7.-EVALUACIÓN

Diagnóstica

- Cuestionario o encuesta con ítem de opción múltiple para evaluar saberes previos referentes a:
 - a) Elementos de una buena presentación
 - b) Ventajas de una presentación multimedia
 - c) Entorno y Herramientas de un programa multimedia
 - d) Objetos disponibles para una presentación.
 - e) Formatos de presentación y publicación

Para exentar el módulo se sugiere además:

- Demostración practica mediante la elaboración de un proyecto que evidencie las competencias a desarrollar.

Formativa

- Participación de foros de discusión
- Registro de listas de cotejo de Coevaluación de proyectos.
- Lista de cotejo
- Reporte de evaluación de presentaciones modelo.
- Reporte de actividades previas Proyectos multimedia
- Diarios
- Cuestionario
- Encuesta
- Registro de asistencia

Sumativa

- 50% Proyectos
- 30% Actividades de aprendizaje:
- Actividades previas
 - Investigaciones
 - Foros de discusión
 - Foros de Coevaluación
 - Diario
- 20% Valores y Actitudes:
- Evalúa el docente: Honestidad, responsabilidad, puntualidad y respeto.
 - Autoevaluación por encuesta de desempeño.

8. BIBLIOGRAFÍA PARA EL ALUMNO

Pérez Chávez, Cecilia (2010) Informática I. México. ST Editorial

Ibáñez, P. & García, G. (2009). *Informática I*. México: Cengage Learning

Ibarra, S., Lozano, K., E., Rodríguez & M., del Vivar, V. (2007). *Introducción a las Tecnologías de la información*. México: Limusa.

9. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO

Beskeen, D. (2009). *Microsoft Office Power Point 2007*. México: Cengage Learning

Educational Technology Consulting. (2005). *Empresarios del futuro. Certification Microsoft Office Specialist en presentaciones multimedia (Power Point 2003)*. México: s/e.

Pascual, F. (2008). *Domine Office 2007*. México: Alfaomega

3.-SECUENCIA DIDÁCTICA	
Módulo No. 5	<i>Módulo 5. Introducción a la hoja de cálculo</i>
Elemento de competencia (Propósito u objetivo)	
<i>El alumno comunica y ordena información mediante la aplicación de hojas de cálculo³ para facilitar su procesamiento e interpretación.</i>	
Contenidos temáticos	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Proyecto 1: Mi primer inventario</i> • <i>Proyecto 2: Utilizando plantillas</i> • <i>Proyecto 3: Nomina laboral</i> • <i>Proyecto 4: Autoconocimiento</i> <p><i>Los proyectos se desarrollarán abordando las siguientes temáticas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Introducción a las hojas de cálculo</i> • <i>Entorno de una hoja electrónica</i> • <i>Introducción de datos y fórmulas</i> • <i>Formatos y edición de datos</i> • <i>Filtros</i> • <i>Plantillas</i> • <i>Referencias</i> • <i>Creación y edición de Gráficos</i> • <i>Configuración e impresión de hojas</i> 	

³ Excel (Microsoft Office), Calc (Open Office) o Numbers (iWork de Mac)

Tipos de saberes		
<p>Conocimientos (saber)conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoce el entorno y funcionalidad de una hoja de cálculo</i> • <i>Identifica los tipos de datos y fórmulas que puede manejar en una hoja de cálculo.</i> • <i>Identifica y comprende las herramientas y funciones disponibles en una hoja electrónica.</i> 	<p>Habilidades (saber hacer) Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Aplica diferentes formatos a los datos para lograr mayor impacto a su información.</i> • <i>Aplica fórmulas en forma manual y con el asistente para generar resultados.</i> • <i>Ordena datos aplicado filtros simples o personalizados.</i> • <i>Elabora referencias para datos de datos de otros libros diferentes.</i> • <i>Configura las hojas para su impresión y presentación.</i> • <i>Utiliza o edita plantillas para facilitar el procesamiento de la información.</i> • <i>Grafica los datos para facilitar su interpretación.</i> 	<p>Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Creativo para presentar su información a través de una hoja de cálculo.</i> • <i>Respetuosa, ante las opiniones expresadas por sus compañeros de la interpretación de los resultados obtenidos.</i> • <i>Responsable, al dar el crédito a la autoría de artículos consultados para presentar su información.</i>

No. de sesiones	Apertura	Desarrollo	Cierre
	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del Módulo por parte del profesor indicando los elementos de competencia a lograr y los contenidos correspondientes. • Los alumnos responden Evaluación Diagnóstica del módulo I por medio de un cuestionario o encuesta (impreso o virtual) • El profesor explica una Moraleja para disponer al grupo a la reflexión y motivación para iniciar el módulo. • El docente lanza una Pregunta detonadora ¿Para qué me sirve una hoja de cálculo? u otra que considere pertinente mediante la cual propiciará la discusión entre los alumnos ya sea en el aula o por medio de un foro virtual acerca de la experiencia con hojas de cálculo, justificando su aportación. • El alumno inicia la elaboración un glosario escrito o virtual (actividad complementaria) que podrá ser modificado y consultado a lo largo de toda la Unidad de Aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos desarrollan en forma colaborativa la Actividad 1 de su guía de aprendizaje, propiciando la investigación y reflexión sobre el entorno y funcionalidades de la hoja electrónica para la aplicación en sus proyectos escolares y/o laborales. • El profesor da a conocer el entorno de un programa de hojas electrónicas a través de un video tutorial o una exposición magistral y retroalimenta las dudas. • Los alumnos procesan la información aprendida de una hoja de cálculo por medio de un ordenador gráfico (mapa conceptual, mental, de telaraña, etc.) • El profesor da los lineamientos y número de actividades previas y proyectos a realizar ya sean propuestos por la guía de aprendizaje, o bien los que considere pertinentes de preferencia que sean transversales para reforzar otra unidad de aprendizaje. • En equipo los alumnos investigan los elementos básicos para elaborar un inventario y recaban la información necesaria, en forma individual cada alumnos crea su proyecto. • Los alumnos indagan y realizan las actividades previas y proyectos 2 y 3 sugeridos en la guía de aprendizaje u otros según el contexto del grupo, como boleta de calificaciones, Tablas de puntajes, etc. • En binas realice un Proyecto Final, que reflejen una problemática de actualidad (inflación, 	<ul style="list-style-type: none"> • En plenaria cada equipo hace la presentación de la interpretación de sus resultados y se realiza la coevaluación. • Se recomienda un examen o demostración practica de las habilidades adquiridas por parte de los alumnos frente al docente. • El alumno reflexiona mediante una Auto evaluación de sus actitudes y valores (responsabilidad, honestidad, puntualidad, respeto, compromiso, etc.) empleando una guía de conducta y rúbrica. • El alumno contesta un Diario o encuesta en donde refleje sus hallazgos en su desempeño (conceptual, procedimental y actitudinal), así como el desempeño del docente, ya sea en formato impresa o virtual en plataforma Moodle o incluso en redes sociales

		natalidad, accidentes, reprobación, etc.), en donde evidencien los elementos de competencia del módulo.	
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)

- APERTURA**
- Planeación didáctica
 - Guía de Aprendizaje Tecnologías de la Información I (*SEMS*)
 - Moraleja seleccionada
 - Pregunta detonadora del Módulo 5
 - Plataforma de aprendizaje (MOODLE, opcional)
 - Cuestionario o encuesta diagnóstica elaborada por el docente
- DESARROLLO**
- Guía de Aprendizaje
 - Manual o libro (digital , virtual o impreso)
 - Aulaclíc (<http://www.aulaclíc.es/excel2003/index.htm> , <http://www.aulaclíc.es/excel2007/index.htm> , <http://www.aulaclíc.es/excel2010/index.htm>)

- Computadora con software de hoja de cálculo elegida.

CIERRE

- Instrumentos para evaluar proyectos
- Cuestionario para auto evaluar las actitudes y valores del estudiante empleando ítems de opción múltiple
- Preguntas guía para desarrollar el Diario (MOODLE) o encuesta (impresa o en moodle) o en redes sociales (twitter, Facebook)

5.-TAREAS QUE REALIZA EL ESTUDIANTE Y EVIDENCIAN EL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS

1. Socialización de la Moraleja / Registro oral o digital en medios virtuales (MOODLE o Redes sociales)
2. Participación para responder a la Pregunta detonadora / Registro oral o digital en medios virtuales
3. Evaluación Diagnóstica / Registro del cuestionario o encuesta
4. Glosario / Aportación al glosario
5. Organiza aprendizajes de introducción al módulo / Ordenador gráfico
6. Indaga y realiza las actividades previas / Reporte de actividades
7. Crea proyectos con hojas de cálculo / *Proyectos que reúnan las características solicitadas.*
8. Coevaluación de proyectos / Registro de Coevaluación y observaciones de al menos 3 proyectos de sus compañeros.
9. Desarrollo de indicadores de actitudes grupales (Auto evaluación) / Cuestionario Guía de conducta (impreso o digital)
10. Reflexión con alumnos sobre su desempeño y del docente / Registro de diario reflexivo o encuesta (impresa o digital)

6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

1. Conclusiones impreso o digital en medios virtuales (MOODLE o Redes sociales)
2. Reflexión impresa o digital en medios virtuales
3. Respuestas de cuestionario o encuesta diagnóstica
4. Registro en el glosario impreso o Virtual
5. Ordenador gráfico
6. Reporte de actividades previas
7. Proyectos
8. Reporte de coevaluación de proyecto final de al menos 3 equipos.
9. Respuestas al cuestionario guía de conducta (impreso o digital) de su autoevaluación
10. Registro de diario reflexivo o encuesta (impresa o digital)

7.-EVALUACIÓN

Diagnóstica

- Cuestionario o encuesta con ítem de opción múltiple para evaluar saberes previos referentes a:
 - a) Entorno y Herramientas de una hoja de cálculo
 - b) Tipos de datos y fórmulas
 - c) Funciones matemáticas simples
 - d) Objetos disponibles para una hoja de cálculo
 - e) Configuración y presentación de hojas

Para exentar el módulo se sugiere además:

- Demostración práctica mediante la elaboración de un proyecto que evidencie las competencias a desarrollar.

Formativa

- Participación de foros de discusión
- Foros de Coevaluación de proyectos
- Ordenador gráfico
- Reporte de investigaciones
- Proyectos
- Diario
- Cuestionario
- Encuesta
- Registro de asistencia

Sumativa

50% Proyectos

30% Actividades de aprendizaje:

- Actividades previas
- Investigaciones
- Foros de discusión
- Foros de Coevaluación
- Diario

20% Valores y Actitudes:

- Evalúa el docente: Honestidad, responsabilidad, puntualidad y respeto.
- Autoevaluación por encuesta de desempeño.

8. BIBLIOGRAFÍA PARA EL ALUMNO

Pérez Chávez, Cecilia (2010) Informática I. México. ST Editorial

Ibáñez, P. & García, G. (2009). *Informática I*. México: Cengage Learning

Ibarra, S., Lozano, K., E., Rodríguez & M., del Vivar, V. (2007). *Introducción a las Tecnologías de la información*. México: Limusa.

9. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO

Eisner, E. (2009). *Microsoft Office Excel 2007*. México: Cengage Learning

Hart-Davis, G. (2007). *Excel 2007 paso a paso*. México: Mc Graw Hill

Educational Technology Consulting. (2005). *Empresarios del futuro. Certification Microsoft Office Specialist en presentaciones multimedia (Power Point 2003)*. México: s/e.

Pascual, F. (2008). *Domine Office 2007*. México: Alfaomega

ANEXOS

Rúbricas

Listas de cotejo

Guía de conducta

RUBRICA PARA LA AUTOEVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO

Módulo 1 Tecnología y sociedad

Al finalizar el tema es muy importante que registres el nivel de aprendizaje que consideras haber alcanzado y, en caso necesario revisa tus apuntes, actividades y proyectos para retroalimentarte. Escribe en la columna derecha el nivel de desempeño que consideras haber logrado:

Aspecto	Excelente	Suficiente	Elemental	Insuficiente	Resultado
	4	3	2	1	
Conceptual	Construyo concepto de tecnología y describo ampliamente la evolución de las tecnologías.	Construyo concepto de tecnología y describo la evolución de las tecnologías.	Construyo concepto de tecnología y describo muy limitado la evolución de las tecnologías.	No construyo concepto de tecnología y describo vagamente la evolución de las tecnologías.	
Conceptual	Identifico una gran variedad de tecnologías empleadas por sus antepasados y en su vida cotidiana.	Identifico las principales tecnologías empleadas por sus antepasados y en su vida cotidiana.	Identifico algunas tecnologías empleadas por sus antepasados y en su vida cotidiana.	Identifico en forma muy limitada las tecnologías empleadas por sus antepasados y en su vida cotidiana.	
Actitudinal	Explico ampliamente el impacto que produce el uso de la tecnología en mi vida cotidiana.	Explico en forma precisa el impacto que produce el uso de la tecnología en mi vida cotidiana.	Explico medianamente el impacto que produce el uso de la tecnología en mi vida cotidiana.	Explico muy levemente el impacto que produce el uso de la tecnología en mi vida cotidiana.	
Procedimental	Describo ampliamente los riesgos que ofrecen la TIC en el entorno.	Describo los riesgos que ofrecen la TIC en el entorno.	Describo algunos riesgos que ofrecen la TIC en el entorno.	No describo los riesgos que ofrecen la TIC en el entorno.	
Procedimental	Propongo una amplia gama de soluciones para resolver los riesgos en el uso de las TIC.	Propongo soluciones para resolver los riesgos en el uso de las TIC.	Propongo algunas soluciones para resolver los riesgos en el uso de las TIC.	No propongo soluciones para resolver los riesgos en el uso de las TIC.	
Actitudinal	Demuestro una actitud	Demuestro una actitud	Demuestro una actitud	No demuestro una	

	muy crítica frente al uso de las TIC en todo momento.	crítica frente al uso de las TIC en todo momento.	poco crítica frente al uso de las TIC en todo momento.	actitud crítica frente al uso de las TIC en todo momento.	
Conceptual	Identifico y comprendo ampliamente los elementos básicos de una computadora y su funcionalidad	Identifico y comprendo los elementos básicos de una computadora y su funcionalidad	Identifico y comprendo en forma muy limitada los elementos básicos de una computadora y su funcionalidad	No identifiqué los elementos básicos s partes de una computadora, ni comprendo su funcionalidad.	
Actitudinal	Evaluó en forma crítica las condiciones ergonómicas de mi estación de trabajo y realizo los cambios necesarios	Evaluó en forma crítica las condiciones ergonómicas de mi estación de trabajo y realizo algunos cambios necesarios	Evaluó con ligereza las condiciones ergonómicas de mi estación de trabajo y realizo algunos cambios necesarios	Evaluó con ligereza las condiciones ergonómicas de mi estación de trabajo y no realizo los cambios necesarios	
				SUMATORIA	
				NIVEL DE LOGRO	
	EXCELENTE de 29 a 32	SUFICIENTE de 24 a 28	ELEMENTAL de 16 a 23	INSUFICIENTE menor a 16	

RÚBRICA PARA LA GUÍA DE CONDUCTA

Escribe en la columna derecha el número que corresponda al nivel de desempeño que consideres haber obtenido al concluir el módulo.

	Nivel de desempeño				
Criterio	Excelente (4)	Buena (3)	Regular (2)	Deficiente (1)	LOGRO
Responsabilidad	Todas las actividades y proyectos las realice en tiempo y forma.	La mayoría de las actividades y proyectos las realice en tiempo y forma.	Algunas de las actividades y proyectos las realice en tiempo y forma.	La mayoría de las actividades y proyectos no realice en tiempo y forma.	
Respeto	Siempre fui respetuoso en el trato y comentarios de mis compañeros y profesor	La mayoría de veces fui respetuoso en el trato y comentarios de mis compañeros y profesor	Algunas veces fui respetuoso en el trato y comentarios de mis compañeros y profesor	Casi nunca fui respetuoso en el trato y comentarios de mis compañeros y profesor	
Honestidad	Siempre realice mis trabajos y actividades sin copiar a otros y di el crédito a los autores que consulte.	La mayoría de veces realice mis trabajos y actividades sin copiar a otros y di el crédito a los autores que consulte.	Algunas veces realice mis trabajos y actividades copiando a otros y no di el crédito a los autores que consulte.	Muchas veces realice mis trabajos y actividades copiando a otros y no di el crédito a los autores que consulte.	
Puntualidad	Siempre estuve dispuesto a realizar las actividades y proyectos.	Algunas veces estuve dispuesto a realizar las actividades y proyectos.	Algunas veces estuve dispuesto a realizar las actividades y proyectos.	Casi nunca estuve dispuesto a realizar las actividades y proyectos.	

Interés	Mostré interés en todos los temas e investigué por mi cuenta.	La mayoría de las veces mostré interés sólo en algunos de los temas e investigué por mi cuenta	Mostré interés sólo en algunos de los temas e investigué por mi cuenta.	No mostré interés por ningún tema y no investigué por mi cuenta.	
Disposición	Siempre estuve dispuesto a realizar las actividades y proyectos.	La mayoría de veces estuve dispuesto a realizar las actividades y proyectos.	Algunas veces estuve dispuesto a realizar las actividades y proyectos.	Casi nunca estuve dispuesto a realizar las actividades y proyectos.	

PREGUNTAS GUÍA PARA EL DIARIO DE REFLEXIÓN POR CADA MÓDULO

De manera honesta y sincera, describe brevemente en base a tu experiencia los siguientes puntos:

- a) ¿Qué fue lo más interesante que aprendiste y por qué?
- b) ¿Qué aprendiste o incorporaste a lo que ya sabías en este módulo?
- c) ¿Qué es lo que se te dificulta o no pudiste aprender y por qué?
- d) ¿Cómo puede tu profesor o compañeros ayudarte a mejorar?
- e) ¿Es adecuado el desempeño de tu profesor? Sí o No Justifica tu elección.
- f) ¿Cómo puede mejorar su desempeño tu profesor?

LISTA DE COTEJO

PARA EVALUAR PROYECTO FINAL DEL MÓDULO 1

Indicador	Logrado	No logrado
1. Describe el personal que labora en el laboratorio		
2. Presenta los horarios que dan servicio a los usuarios		
3. Revisa la existencia y pertinencia de reglamento del laboratorio		
4. Reporta la calidad en la atención recibida por parte del responsable del laboratorio		
5. Presenta un inventario completo del laboratorio		
6. Describe el estado de las computadoras y conectividad del laboratorio		
7. Describe los problemas que presenta de Hardware y software		
8. Propone estrategias para resolver los problemas de hardware y software		
9. Analiza costos y presenta cotización		
10. Presenta un inventario del mobiliario del laboratorio		
11. Diagnóstica las condiciones ergonómicas del laboratorio		
12. Propone estrategias para solucionar los problemas ergonómicos		
13. Analiza costos y presenta cotización		
14. Propone un cronograma para aplicar las acciones de mejora		

LISTA DE COTEJO

EVALUAR MÓDULO 2: DEMOSTRACIÓN PRÁCTICA DE AMBIENTES OPERATIVOS

Habilidad tecnológica	Logrado	No logrado
1. Personalizo el escritorio de la computadora		
2. Personalizo la seguridad de su sistema		
3. Creo carpetas y subcarpetas		
4. Creo archivos		
5. Cambio el nombre de carpetas		
6. Cambio el nombre de archivos		
7. Movié archivos a diversas carpetas		
8. Elimino archivos y carpetas		
9. Comprimié carpetas		
10. Respaldo información en unidades virtuales		
11. Desfragmento una unidad de disco de computadora		
12. Analizo y eliminé virus presentes en una unidad de disco		
13. Reviso y eliminé errores del sistema con Scandisk		

RÚBRICA: **PROYECTO FINAL O INTEGRADOR (MI REVISTA) DEL MÓDULO 3**

Escribe en la columna derecha el número que corresponda al nivel de desempeño que consideres haber obtenido al concluir el módulo.

Criterio	Nivel de desempeño				LOGRO
	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)	
Presentación de portada	Su portada presenta todos los datos generales de la revista.	Su portada presenta la mayoría de los datos generales de la revista.	Su portada presenta algunos datos generales de la revista.	Su portada presenta muy escasos los datos generales de la revista.	
Diseño	El diseño es sobresaliente en la combinación y proporción de imágenes, texto y colores.	El diseño es adecuado combinación y proporción de imágenes, texto y colores.	El diseño es limitado y no muestra dominio en la combinación y proporción de imágenes, texto y colores.	El diseño es muy precario y muestra falta de dominio en la combinación y proporción de imágenes, texto y colores.	
Contenido	El contenido es evidentemente claro y apropiado para su audiencia, expresa las principales ideas, demostrando un amplio dominio del lenguaje.	El contenido es claro y apropiado para su audiencia, expresa las principales ideas, demostrando un adecuado dominio del lenguaje.	El contenido es ordinario y limitado, expresa superficialmente las ideas empleando un lenguaje elemental.	El contenido es muy limitado, carece de ideas principales y se expresa muy superficialmente, demostrando un lenguaje muy pobre.	

Impacto gráfico	Muestran imágenes y gráficos de alta definición calidad y muy adecuadas al contenido logrando un excelente impacto.	Muestran imágenes y gráficos de buena definición y adecuadas al contenido logrando un buen impacto.	Muestran imágenes y gráficos de baja definición y/o poco adecuadas al contenido logrando un impacto muy limitado.	Muestran imágenes y gráficos de mala definición y/o no adecuadas al contenido logrando un nulo impacto.	
Formato	Su proyecto presenta el 95% o más de los requisitos solicitados en su lista de cotejo.	Su proyecto presenta del 85% al 94% de los requisitos solicitados en su lista de cotejo.	Su proyecto presenta del 84% al 70% de los requisitos solicitados en su lista de cotejo.	Su proyecto presenta menos 70% de los requisitos solicitados en su lista de cotejo.	

LISTA DE COTEJO

PROYECTO FINAL O INTEGRADOR (MI REVISTA) DEL MÓDULO 3

INDICADOR HABILIDAD TECNOLÓGICA	Logrado	No logrado
1. Su revista presenta hoja de presentación		
2. Su portada presenta el título		
3. Su portada presenta el nombre del autor		
4. En su portada presenta los contenidos de su revista		
5. Ajusto el tamaño de los márgenes según lo establecido		
6. Aplico fondo a las hojas de su revista		
7. Aplico al documento formato a 2 ó 3 columnas		
8. Aplica color de fondo a la hoja		
9. Inserto la fecha que se actualice automáticamente		
10. Inserto una líneas de color		
11. Inserto un Word Art con el texto		
12. Inserta formas con color y añade texto		
13. Aplico alineación del párrafo justificado, y espacio y medio		
14. Activo letra capital a la primera letra		
15. Inserto numeración para ordenar párrafos		
16. Inserto una imagen por detrás a escala de grises		
17. Inserta una imagen diseño estrecho		
18. Inserta una imagen diseño cuadrado		
19. Aplico un salto de columna y/o sección		
20. Aplico viñetas		
21. Aplico tabla con bordes		
22. Aplico diagramas con SmartArt		
23. Inserto símbolos		

24. Inserta un gráfico		
25. Combina formas, imágenes prediseñadas y texto (Word Art)		
26. Inserta número de página		
27. Inserta hipervínculos con info de pantalla		
28. Activa el Zoom a un 75%		
29. Verifica que no existan faltas de ortografía.		
30. Inserta sus referencias bibliográficas estilo APA empleando el asistente		
31. Impacto visual de la revista		
32. Distribución adecuada de imágenes y texto		
33. La expresión de sus ideas son claras		
34. Las imágenes son adecuadas al contenido		
35. La extensión presenta al menos 4 páginas (incluye portada y bibliografía)		

RÚBRICA: **PROYECTO FINAL O INTEGRADOR DEL MÓDULO 4**

Escribe en la columna derecha el número que corresponda al nivel de desempeño que consideres haber obtenido al concluir el módulo.

	Nivel de desempeño				
Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)	LOGRO
Portada	Es evidentemente llamativa y captura la atención de la audiencia	Es llamativa y captura la atención de la audiencia	Es ordinaria y no captura la atención de la audiencia	Es poco llamativa y no captura la atención de la audiencia	
Formato de Texto	El texto presenta un tamaño y color muy adecuado en constarse con el fondo, guardando una buena proporción en la dispositiva	El texto presenta un tamaño y color adecuado en constarse con el fondo, guardando una proporción en la dispositiva	El texto presenta un tamaño y color poco adecuado en constarse con el fondo y/o es poco legible al auditorio.	El texto no presenta un tamaño y color adecuado en constarse con el fondo, y visualmente legible al auditorio.	
Contenido	El contenido es evidentemente claro y conciso apropiado para su audiencia, expresa las principales ideas	El contenido es claro y apropiado para su audiencia, expresa las principales ideas	El contenido es ordinario y limitado, expresa superficialmente las ideas	El contenido no es conciso limitado y no presenta las ideas principales	
Datos en gráficos	Muestran imágenes y/o gráficos muy originales y adecuados al contenido	Muestran con imágenes y gráficos adecuadas al contenido y no saturados.	Muestran imágenes y gráficos ordinarios y parcialmente saturados	Muestran imágenes y gráficos muy ordinarios y saturados de datos.	

	y no saturados de datos.		de datos.		
Imágenes	Muestran imágenes de alta definición alineadas con el texto y adecuadas al contenido logrando un excelente impacto.	Muestran imágenes de buena definición alineadas con el texto y adecuadas al contenido logrando un buen impacto.	Muestran imágenes de baja definición y/o no alineadas con el texto logrando impacto limitado.	Muestran imágenes de mala definición y/o no alineadas con el texto logrando un nulo impacto.	
Impacto	La presentación es sumamente atractiva por la calidad de información y los objetos mostrados, propiciando un gran impacto en la audiencia.	La presentación es atractiva por la calidad de información y los objetos mostrados, propiciando medianamente la atención de la audiencia.	La presentación es poco atractiva en la calidad de información y los objetos mostrados, propiciando un bajo impacto en la audiencia.	La presentación es muy poco atractiva por la calidad de información y los objetos mostrados, propiciando aburrimiento y distracción en la audiencia.	
Extensión	El número de diapositivas es muy adecuado ya que muestra en forma dinámica y amena su información.	El número de diapositivas es adecuado ya que muestra en forma dinámica su información.	El número de diapositivas es inadecuado ya que muestra en forma limitada su información.	El número de diapositivas es muy limitado o extenso para presentar su información.	

LISTA DE COTEJO

PROYECTO FINAL O INTEGRADOR DEL MÓDULO 4

No.	INDICADOR	Puntos 1 ó 0	Observaciones para mejorar
1	Su portada es llamativa y captura la atención de la audiencia		
2	Los colores son adecuados (no llamativos, multicolores o falta de contraste)		
3	Su información es concisa y precisa (no satura de texto)		
4	El tamaño del texto es adecuada para la audiencia		
5	El color del texto permite su lectura desde el final del auditorio o aula		
6	El uso de viñetas es adecuado (no saturado)		
7	El texto presenta niveles que permiten su lectura		
8	Su redacción es buena sin faltas de ortografía ni gramaticales		
9	Los gráficos no están saturados de datos		
10	Los gráficos muestran en forma clara y sencilla sus ideas		
11	Las imágenes que presenta causan buen impacto a la audiencia		
12	La proporción de imágenes y texto es adecuada (6x6)		
13	Las imágenes causan captan la atención en la audiencia		
14	Las imágenes son de alta definición		
15	Las imágenes están alineadas con el texto		
16	La animación de las diapositivas permite resaltar sus ideas o datos sin distraer		
17	La transición entre diapositivas es discreta		
18	Presenta las principales ideas de su investigación o proyecto		
19	Muestra originalidad para mostrar la información		
20	Logro impactar a la audiencia con su presentación		

LISTA DE COTEJO

EVALUAR MÓDULO 5: DEMOSTRACIÓN PRÁCTICA DE HOJA DE CÁLCULO

Habilidad tecnológica	Logrado	No logrado
1. Centro título abarcando varias celdas		
2. Inserto una imagen relacionada con el proyecto		
3. Aplico color a las celdas del título		
4. Inserto un símbolo de coyright a un lado del título		
5. Inserto fecha que se actualice automáticamente		
6. Completo la tabla con los datos de cada colección		
7. Inserto una fórmula promedio de cada fila		
8. Inserto la fórmula Promedio para cada colección		
9. Inserto la fórmula que calcule el valor mínimo de las colecciones de datos		
10. Inserto la fórmula que calcule el valor máximo de las colecciones de datos		
11. Cambio el nombre y color de la etiqueta hoja 1		
12. Inserto una gráfica en una hoja nueva		
13. Añadió etiqueta de valores a cada serie del gráfico		
14. Edito los colores del gráfico		
15. Inserto la fórmula para determinar el promedio de la colección de datos		
16. Inserto un hipervínculo a tu cuenta de correo con info de pantalla		
17. Elimino las hojas restantes del libro		
18. Ajusto los márgenes para centrar la tabla para su impresión		
19. Aplico filtros a los encabezados de cada columna de datos		
20. Presento la interpretación de los datos estadísticos del proyecto		