



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



SUGERENCIAS DE SECUENCIAS DIDACTICAS

UNIDAD DE APRENDIZAJE: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II

NOVIEMBRE DE 2011

1.- DATOS GENERALES			
Escuela:		Nombre del Profesor:	
Departamento: Sociotecnología		Academia: Informática	
Unidad de Aprendizaje: Tecnologías de la Información II		Ciclo: 2do.	Ciclo escolar: 2012 "A"
Competencia Genérica BGC: Comunicación		Competencias del Perfil de Egreso MCC: Se expresa y comunica: - Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. Piensa crítica y reflexivamente: - 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 7. <i>Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</i> Atributos de la competencia: - 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 8. <i>Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</i> Atributos de la competencia: - 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.
Competencia (s) específica (s): • 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.	Competencias Disciplinarias MCC: 8. Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo en su vida cotidiana y académica. 9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación. 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.
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 educativas.	
Módulos Módulo introductorio: Software libre (open Source) vs Software propietario. Módulo 1 Administrador de información (Outlook, Mail ó Thunderbird). Módulo 2 Procesador de palabras (Nivel Avanzado) (Word, Pages ó Writer). Módulo 3 Hoja de cálculo (nivel avanzado) (Excel, Numbers ó Calc). Módulo 4 Bases de datos (avanzado) (Access, Bento, File Maker ó Base).	Fecha 24 de nov. de 2011
2.- ENCUADRE:	
En la primera sesión el docente dará a conocer a los alumnos por medio de una exposición magisterial los datos generales de su unidad de aprendizaje así como las competencias genéricas y disciplinares que deberá desarrollar el estudiante, así como los módulos que integran a la unidad de aprendizaje de Tecnologías de la Información II y los productos a desarrollar, así como los criterios de evaluación y acreditación durante el curso-taller. La presente unidad de aprendizaje es un curso taller en el que se desarrollarán actividades de aprendizaje que desarrollen las habilidades en la gestión de la información 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. Las actividades podrán ser individuales y colaborativas con el propósito de desarrollar en los estudiantes las competencias que aporten al aprendizaje del uso e implementación de la Tecnologías, las cuales presentaran tres modalidades: diagnóstico, de desarrollo (procesos), y de cierre; por Módulo. Las actividades deberán contemplar las actitudes y valores desarrollados por los estudiantes así como las destrezas que ellos adquieran a lo largo de la Unidad de Aprendizaje.	

Se recomienda iniciar cada módulo con una breve introducción al tema para crear un ambiente de interés sobre los contenidos que se abordarán y los aprendizajes esperados en el módulo así como proporcionar herramientas y recursos.		
3.-SECUENCIA DIDÁCTICA		
Módulo Introductorio	Software libre (open Source) vs. Software propietario.	
Elemento de competencia (Propósito u objetivo)		
El alumno Identifica y describe los diferentes tipos de software existente considerando su forma de distribución y/o licenciamiento. Señala sus características y expresa las principales diferencias. Distingue los beneficios del software libre y los contrasta con el software propietario.		
Contenidos temáticos		
Software libre (open Source) vs. Software propietario		
- Introducción - Proyecto Software Libre vs Software Propietario		
Tipos de saberes		
Conocimientos (saber)conceptual	Habilidades (saber hacer) Procedimental	Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal
- Identifica los tipos de software (propietario y libre) - Registra los tipos de licenciamiento (De pago, freeware, shareware)	- Contrasta las características de el software libre y propietario - Elige el tipo de Software (propietario o libre) dependiendo sus necesidades	- Valora las características del software libre - Evalúa las ventajas y desventajas del software libre y/o propietario - Argumenta a favor o en contra de los diferentes tipos de software (de licencia o libre)

No. de sesiones	Apertura	Desarrollo	Cierre
	• Presentación del Módulo por parte del profesor • Evaluación diagnóstica por medio de un cuestionario o encuesta acerca de diversos programas informáticos de uso común (navegadores, mensajeros instantáneos, antivirus, suites ofimáticas etc.). • Elaborar un glosario escrito o virtual que podrá ser modificado y consultado a lo largo de toda la Unidad de Aprendizaje (en este módulo: software, licencia, licencia GPL, licencia GPU, proyecto GNU Linux).	• Exposición magisterial de las principales características del software libre y propietario (en la que se contrastan precio calidad y funcionalidad del software por su tipo de licenciamiento). • Investigación en equipo moderada por el docente para propiciar un debate entre cual tipo de software elegir si libre o propietario • El alumno elabora una tabla comparativa de software libre y propietario en la que se incluyan elementos como: costo, versión, empresa que crea el software, página web, riesgos, descripción de funcionalidad, opiniones por parte de usuarios acerca de la funcionalidad y beneficios encontrados en cada programa etc.	• Conclusión personal a manera de relatoría escrita por parte del alumno en las que se contrasten las ventajas y desventajas del uso del software libre y/o propietario. • Auto evaluación de las actitudes y valores del alumno (responsabilidad, puntualidad, respeto etc.) • Diario o encuesta diseñada por el docente sobre la percepción del alumno con respecto al aprendizaje en el módulo y el desempeño del docente (impresa o virtual en plataforma moodle o incluso en redes sociales)

4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)

APERTURA

- Planeación didáctica (secuencia didáctica)
- Guía de Aprendizaje Tecnologías de la Información II (SEMS)
- Evaluación diagnóstica de Software de uso común
- Plataforma Moodle (opcional)
- Glosario

DESARROLLO

- Guía de Aprendizaje
- http://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre
- http://es.wikipedia.org/wiki/Software_propietario
- <http://musicaenaccin.wordpress.com/2010/06/16/descubriendo-un-mundo-de-recursos-libres-caza-del-tesoro/>
- <http://www.gnu.org/philosophy/categories.es.html>
- http://www.gnu.org/philosophy/fsfs/free_software.es.pdf (libro completo licencia creative commons)

CIERRE		
Diario o encuesta de la percepción del alumno sobre el desempeño del docente		
5.-TAREAS QUE REALIZA EL ESTUDIANTE Y EVIDENCIAN EL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS		
ACTIVIDAD		
- Llenado de la tabla software libre vs propietario (página 15 Guía de Aprendizaje) - Actividad Integradora - Conclusión personal que contraste las ventajas y desventajas de uso de software por tipo de licenciamiento. Conclusión personal a manera de relatoría escrita por parte del alumno en las que se contrasten las ventajas y desventajas de el uso del software libre y/o propietario.		
6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
- Tabla software libre vs propietario (página 15 Guía de Aprendizaje) - Glosario de términos del módulo - Tabla comparativa de software libre y propietario - Actividad Integradora Investigación de software libre y software propietario con conclusión personal que contraste las ventajas y desventajas de uso de software por tipo de licenciamiento.		
7.-EVALUACIÓN		
Diagnóstica	Formativa	Sumativa
Cuestionario o encuesta con ítem de opción múltiple para evaluar saberes previos referentes a programas informáticos de uso común	- Participación de foros de discusión - Glosario - Reporte de investigaciones con conclusiones y fuentes bibliográficas - Elaboración de Proyectos - Diario - Cuestionarios o encuestas - Registro de asistencia	80% Actividades de aprendizaje y proyectos: - Actividades preliminares - Actividades de la Guía de Aprendizaje - Investigaciones y trabajos en clase 20% Valores y Actitudes: - Evalúa el docente: Honestidad, responsabilidad, puntualidad y respeto. Autoevaluación por encuesta de desempeño.
8. BIBLIOGRAFÍA PARA EL ALUMNO		
- Ken Wilson (2007) Smart Choice 2: Student Book with MultiROM pack. Oxford University New York USA - Stallman, R. M. (2007). Software libre para una sociedad libre: Traficantes de Sueños.		
9. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO		
- Chris DiBona, S. O. (1999). Open Sources Voices from the Open Source Revolution O'Reilly Media. - AZINIAN, H. (2010). Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas. Manual para organizar proyectos: Ediciones		

novedades educativas		
Chris DiBona, M. S., Danese Cooper. (2005). Open Sources 2.0 The Continuing Evolution O'Reilly Media.		
SECUENCIA DIDÁCTICA MÓDULO 1		
Módulo No. 1	Administrador de información (Outlook, Mail ó Thunderbird)	
Elemento de competencia (Propósito u objetivo)		
El alumno utiliza productivamente software de gestoria de correo electrónico para enviar y recibir correos electrónicos, gestiona información en la agenda y calendario.		
Contenidos temáticos		
Administrador de información (Outlook, Mail ó Thunderbird)		
- Introducción - Proyecto1 ¿Cómo puedo trabajar mejor mi correo electrónico? - Proyecto 2 ¿Confías en todo lo que hay en Internet? - Proyecto 3 ¿Te has Olvidado de ir a alguna fiesta, hacer tareas o estudiar para exámenes?		
Tipos de saberes		
Conocimientos (saber)conceptual	Habilidades (saber hacer) Procedimental	Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal
- Describe la funcionalidad de gestionar correo electrónico sin necesidad de ingresar a un portal de correo electrónico - Identifica los principales gestores de correo electrónico	- Configura un gestor de correo electrónico para organizar la información de su(s) cuenta(s) de correo electrónico - Crea una base de datos con sus principales contactos dentro del gestor de correo electrónico - Desarrolla y aplica las herramientas de un programa de gestoría de correo electrónico para enviar y recibir mensajes, adjuntar archivos y notificaciones de estado de entrega y acuse de recibo - Organiza citas y reuniones mediante el calendario incluido en el programa gestor de correo	- Valora la capacidad de comunicarse mediante herramientas informáticas - Utiliza de manera adecuada el correo electrónico para fines escolares y/o laborales

No. de sesiones	Apertura	Desarrollo	Cierre
	• Presentación del Módulo por parte del profesor • Evaluación diagnóstica mediante un calendario o encuesta (impresa o en medios virtuales) acerca de las diferentes compañías que ofrecen el servicio de correo electrónico (Hotmail, Yahoo, Gmail). • Elaborar un glosario escrito o virtual que podrá ser modificado y consultado a lo largo de toda la Unidad de Aprendizaje (en este módulo: Gestor de correo electrónico, email, acuse de recibo, notificación de estado de entrega, libreta de direcciones, RSS).	• Exposición Magisterial en la que se describen las características de un Software Gestor de Correo Electrónico, en la que se destaquen las ventajas de organización que estos propician. • Exposición del profesor acerca de las características de programas de gestoría de correos electrónicos (Outlook, Mail, Thunderbird), en las que destaquen la capacidad para enviar y recibir correos y organizarlos, mencionar la utilidad de la libreta de contactos, la capacidad para organizar y recordar actividades como: citas o reuniones por medio del calendario. • Los alumnos realizan la práctica en el laboratorio de configuración del programa de gestoría de correo electrónico elegido. • Los alumnos realizan la práctica en el laboratorio en el que se empleará el gestor de correo electrónico para actividades como enviar y recibir correos adjuntar archivos, suscripción a grupos de noticias RSS, etc.	• Conclusión grupal de la importancia de la comunicación por medios electrónicos y el adecuado uso de los mismos • Auto evaluación de las actitudes y valores del alumno (responsabilidad, puntualidad, respeto etc.) • Diario o encuesta diseñada por el docente sobre la percepción del alumno con respecto al aprendizaje en el módulo y el desempeño del docente (impresa o virtual en plataforma moodle o incluso en redes sociales)

4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)

APERTURA

- Planeación didáctica (secuencia didáctica)
- Guía de Aprendizaje Tecnologías de la Información II (SEMS)
- Plataforma Moodle (opcional)
- Cuestionario o encuesta diagnóstica elaborada por el docente

DESARROLLO

- Guía de Aprendizaje

- Manual o libro (digital , virtual o impreso)
- Aulaclac (<http://www.aulacli.es/word2003/> , <http://www.aulacli.es/word2007/>,<http://www.aulacli.es/word-2010/index.htm>)
- Microsoft Office:
<http://office.microsoft.com/es-mx/>
- Apple IWork:
<http://www.apple.com/mx/iwork/>
- Sun Open Office:
<http://es.openoffice.org/>

CIERRE

- Cuestionario para auto evaluar las actitudes y valores del estudiante empleando ítems de opción múltiple
- Diario o encuesta de la percepción del alumno sobre el desempeño del docente

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

ACTIVIDAD

- Elaboración del Proyecto 1 Guía de Aprendizaje
- Llenado de la tabla de mitos en internet y contestar cuestionario
- Actividad Integradora envió de archivos comprimidos por medio de una cuenta de correo electrónico

6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

- Proyecto 1 Concluido
- Proyecto 2 Concluido y cuestionario contestado
- Actividad Integradora archivos comprimidos enviados

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 - Cuestionarios o encuestas - Registro de asistencia	Sumativa 40% Actividades de aprendizaje y proyectos: - Actividades preliminares - Actividades de la Guía de Aprendizaje - Investigaciones y trabajos en clase - Prácticas de laboratorio 20% Valores y Actitudes: - Evalúa el docente: Honestidad, responsabilidad, puntualidad y respeto. Autoevaluación por encuesta de desempeño. 40% Actividad Integradora.
8. BIBLIOGRAFÍA PARA EL ALUMNO		
Lambert, J. (2010). Outlook 2010, Anaya Multimedia-Anaya Interactiva		
9. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO		
- Cuaderno, P. (2008). PC Cuaderno Outlook 2007 Prácticas y Ejercicios: Pearson Educación de México. - AZINIAN, H. (2010). Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas. Manual para organizar proyectos: Ediciones novedades educativas		
SECUENCIA DIDÁCTICA MÓDULO 2		
Módulo No. 2	Procesador de palabras (Nivel Avanzado) (Word, Pages ó Writter).	
Elemento de competencia (Propósito u objetivo)		
El alumno procesa y comunica sus ideas e información mediante el uso de software de procesador de texrtos aplicando herramientas avanzadas parareferenciar, organizar, graficar, aplicar formularios, crear documentos maestros y diseñar páginas Web sencillas.		
Contenidos temáticos		
Procesador de palabras (Nivel avanzado) - Introducción - Proyecto 1. Investigación documental - Proyecto 2. Organizando información con tablas y gráficos - Proyecto 3. Combinando correspondencia - Proyecto 4. Mi formulario		

- Proyecto 5. Documento maestro - Proyecto 6. Mi página Web			
Tipos de saberes			
Conocimientos (saber)conceptual Identifica los elementos principales de un proceso de investigación documental		Habilidades (saber hacer) Procedimental - Aplica las herramientas necesarias para la elaboración de documentos aplicando elementos de investigación documental - Emplea el estilo APA para referenciar las fuentes bibliográficas - Comunica de manera efectiva información mediante medios impresos y/o digitales	Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal - Mantiene una actitud propositiva para la resolución de problemas escolares y/o laborales - Respeto la autoría de artículos, páginas web ó material bibliográfico consultados para presentar su información
No. de sesiones	Apertura - Presentación del Módulo por parte del profesor - Evaluación diagnóstica mediante un calendario o encuesta (impresa o en medios virtuales) acerca de la aplicación de medios escritos impresos o digitales para comunicar ideas o conceptos. - Elaborar un glosario escrito o virtual que podrá ser modificado y consultado a lo largo de toda la Unidad de Aprendizaje (en este módulo: Procesador de textos, combinar correspondencia, macros, control de cambios, documento maestro, formulario, encuesta, página Web, html)	Desarrollo - El docente da una introducción al tema y establece los criterios para realizar las actividades previas y proyectos del módulo. - Los alumnos realizan las actividades previas en el laboratorio para crear los proyectos indicados por el docente, ya sean de su guía o propuestos por el mismo. - Los alumnos participan en un foro de coevaluación para publicar su página Web.	Cierre - Los alumnos coevalúan al menos 3 proyectos de páginas Web, según el instrumentos de evaluación proporcionado por el profesor. - Auto evaluación de las actitudes y valores del alumno (responsabilidad, puntualidad, respeto etc.) - Diario o encuesta diseñada por el docente sobre la percepción del alumno con respecto al aprendizaje en el módulo y el desempeño del docente (impresa o virtual en plataforma moodle o incluso en redes sociales)

4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)

APERTURA

- Planeación didáctica (secuencia didáctica)
- Guía de Aprendizaje Tecnologías de la Información II (SEMS)
- Plataforma Moodle (opcional)
- Cuestionario o encuesta diagnóstica elaborada por el docente
- Glosario

DESARROLLO

- Guía de Aprendizaje
- Manual o libro (digital , virtual o impreso)
- Aulaclíc (<http://www.aulaclíc.es/word2003/>, <http://www.aulaclíc.es/word2007/> , <http://www.aulaclíc.es/word-2010/index.htm>)
- Microsoft Office:
<http://office.microsoft.com/es-mx/>
- Apple IWork:
<http://www.apple.com/mx/iwork/>
- Sun Open Office:
<http://es.openoffice.org/>

CIERRE

- Foro y rúbrica de coevaluación
- 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

ACTIVIDAD

- Emplea el estilo APA para referenciar las fuentes bibliográficas
- Sigue instrucciones para crear un documento
- Se crean formularios a manera de encuesta que pueden distribuirse de manera impresa o digital
- Se crea un documento en donde se aplican fórmulas de cálculos básicos en tablas
- Se elaboran documentos a partir de una carta modelo que combina para distribuir a varios destinatarios
- Se emplean documentos maestros
- Se elabora una Página Web
- Página web de un personaje que el alumno considere trascendental en su vida que contenga datos como Biografía del personaje, en que se destacaba,

lo que le aportó al mundo, el motivo por el cual ese personaje es importante para el alumno. La página deberá contener al menos 5 documentos en .html relacionados y vínculos a páginas existentes en internet. • Foro de coevaluación		
6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
• Tabla estilo APA llena • Proyecto concluido • Formulario hecho • Documento elaborado • Documento concluido • Actividad realizada • Página Web elaborada • Actividad integradora Página web de un personaje concluida. • Registro de 3 evaluaciones de páginas Web		
7.-EVALUACIÓN		
Diagnóstica • Cuestionario o encuesta con ítem de opción múltiple para evaluar saberes previos acerca de la aplicación de medios escritos	Formativa • Participación de foros de discusión • Glosario • Reporte de investigaciones con conclusiones y fuentes bibliográficas • Elaboración de Proyectos • Diario • Cuestionarios o encuestas • Registro de asistencia	Sumativa 40% Actividades de aprendizaje y proyectos: • Actividades preliminares • Actividades de la Guía de Aprendizaje • Investigaciones y trabajos en clase • Prácticas de laboratorio 20% Valores y Actitudes: • Evalúa el docente: Honestidad, responsabilidad, puntualidad y respeto. Autoevaluación por encuesta de desempeño. 40% Actividad Integradora
8. BIBLIOGRAFÍA PARA EL ALUMNO		
• Rubio, A. M. (2010). Word 2010: Anaya Multimedia-Anaya Interactiva • Mediaactive. (2010). Aprender Word 2010: Con 100 Ejercicios Prácticos: Alfaomega Grupo Editor		
9. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO		

Ojeda, F. C. (2010). WORD 2010: ANAYA MULTIMEDIA-ANAYA INTERACTIVA		
Azinian, H. (2010). Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas. Manual para organizar proyectos: Ediciones novedades educativas		
SECUENCIA DIDÁCTICA MÓDULO 3		
Módulo No. 3	Hoja de cálculo (nivel avanzado) (Excel, Numbers ó Calc)	
Elemento de competencia (Propósito u objetivo)		
El alumno utiliza software de hoja de cálculo para evaluar datos, realizar cálculos y crear gráficos.		
Contenidos temáticos		
Hoja de cálculo (nivel avanzado) - Presentación - Introducción (La interfaz del usuario) - Proyecto 1. Mis inversiones - Proyecto 2. Lista de precios - Proyecto 3. Mi plantilla, factura comercial que involucra macros - Proyecto 4. Presentación Gráfica de un proyecto, inversión estatal		
Tipos de saberes		
Conocimientos (saber)conceptual Comprende la importancia de la Hoja de Cálculo para evaluar diferentes tipos de datos.	Habilidades (saber hacer) Procedimental - Aplica el uso de fórmulas para deducir datos estadísticos. - Aplica las herramientas necesarias para la elaboración de hojas de cálculos y soluciona problemas relacionados	Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal - Valora el impacto de diseñar hojas de cálculo para aplicarlas en su actividad escolar y/o laboral - Mantiene una actitud propositiva para la resolución de problemas escolares y/o laborales

No. de sesiones	Apertura • Presentación del Módulo por parte del profesor • Evaluación diagnóstica mediante un calendario o encuesta (impresa o en medios virtuales) acerca de la relevancia del uso de hojas de cálculo en las empresas o a nivel particular para organizar y clasificar datos. • Elaborar un glosario escrito o virtual que podrá ser modificado y consultado a lo largo de toda la Unidad de Aprendizaje (en este módulo: Hoja de cálculo, fórmulas, macros, celdas).	Desarrollo • Mediante un ejercicio diseñado por el docente se compara la funcionalidad de los diferentes punteros en Excel (punteros mover, de selección, de auto relleno, de auto ajuste) • El docente modela ejercicios diseñados para aplicar fórmulas en la hoja de cálculo y grafica datos para resolver problemas comunes en el ámbito escolar y/o laboral, así como macros. • Los alumnos desarrollan las actividades y proyectos acordados, así como la actividad Integradora Juego en excel adivinar 20 películas.	Cierre • Los alumnos participan en un foro de coevaluación de su actividad o proyecto integrador • Auto evaluación de las actitudes y valores del alumno (responsabilidad, puntualidad, respeto etc.) • Diario o encuesta diseñada por el docente sobre la percepción del alumno con respecto al aprendizaje en el módulo y el desempeño del docente (impresa o virtual en plataforma moodle o incluso en redes sociales).
------------------------	--	--	---

4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)

APERTURA

- Planeación didáctica (secuencia didáctica)
- Guía de Aprendizaje Tecnologías de la Información II (SEMS)
- Plataforma Moodle (opcional)
- Cuestionario o encuesta diagnóstica elaborada por el docente
- Glosario

DESARROLLO

- Guía de Aprendizaje
- Manual o libro (digital , virtual o impreso)
- Hoja de cálculo muestra para el juego de adivinar 20 películas
- Aulaclíc (<http://www.aulacli.c.es/excel2003/>, <http://www.aulacli.c.es/excel2007/> , <http://www.aulacli.c.es/excel-2010/index.htm>)
- Microsoft Office:
<http://office.microsoft.com/es-mx/>
- Apple IWork:

<http://www.apple.com/mx/iwork/>

- Sun Open Office:
<http://es.openoffice.org/>

CIERRE

- Cuestionario para auto evaluar las actitudes y valores del estudiante empleando ítems de opción múltiple.
- Foro de discusión virtual o escrito respecto a la actividad integradora fomentado por el maestro.
- 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 COMPETENCIA

ACTIVIDAD

- Actividad preliminar, investiga sobre las hojas de cálculo
- Proyecto 1, elabora una hoja de cálculo para gestionar inversiones
- Proyecto 2, realiza una hoja de cálculo para maneja listas de precios
- Proyecto 3, elabora una hoja de cálculo que involucra macros
- Proyecto 4, grafica dato

Juego en Excel de adivinar películas en el que se utilizan las fórmulas **contar.si** y la formula condicional **si...**

Instrucciones: Se le pide al alumno que elija 20 películas y baje sus portadas de internet, a continuación se insertan las mismas en Excel dejando un espacio en la parte de debajo de cada portada para insertar las fórmulas.

- Foro de coevaluación

Ejemplo:

=SI(A1="el principe de persia", "película correcta", "lo siento la película es incorrecta"). En la anterior fórmula se evalúa el valor de A1 si dice textualmente “el príncipe de persia” entonces el texto que aparecerá en la celda que contiene la fórmula será: película correcta, en caso contrario se leerá lo siento la película es incorrecta.

=CONTAR.SI (A6:E15, "película correcta") .En la anterior fórmula se evalúa en un rango de datos la frase “película correcta” (resultado de las respuestas correctas del juego en Excel) y se cuentan tantas veces como aparezca.

Un ejemplo del juego concluido está en: <http://www.exceljuegos.com/juegos-excel-carteles-cine.html>

6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

- Actividad preliminar realizada
- Proyecto 1 concluido
- Proyecto 2 concluido
- Proyecto 3 concluido
- Proyecto 4 concluido

• Actividad Integradora “juego en Excel” concluida • Participación en el Foro de coevaluación		
7.-EVALUACIÓN		
Diagnóstica • Cuestionario o encuesta con ítem de opción múltiple para evaluar saberes previos referentes a: 1. Concepto de tecnología 2. Ventajas y riesgos de las nuevas tecnologías 3. Problemas ergonómicos. 4. Componentes básicos de una computadora	Formativa • Participación de foros de discusión • Glosario • Reporte de investigaciones con conclusiones y fuentes bibliográficas • Elaboración de Proyectos • Diario • Cuestionarios o encuestas • Registro de asistencia	Sumativa 40% Actividades de aprendizaje y proyectos: • Actividades preliminares • Actividades de la Guía de Aprendizaje • Investigaciones y trabajos en clase • Prácticas de laboratorio 20% Valores y Actitudes: • Evalúa el docente: Honestidad, responsabilidad, puntualidad y respeto. Autoevaluación por encuesta de desempeño. 40% Actividad Integradora
8. BIBLIOGRAFÍA PARA EL ALUMNO		
• (Vaidas, Microsoft Excel 2010 (Nivel Avanzado CD-ROM): Curso Interactivo en CD ROM, 2010) • Sánches, C. (2010). Excel Revelado: Users Manuales. • Hart-Davis, G. (2007). Excel 2007 Paso a Paso: Microsoft Oficce, McGraw-Hill Interamericana		
9. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO		
• Tienda, J. L. P. (2011). Gestión de Proyectos con Excel 2010: Anaya Multimedia-Anaya Interactiva • López, F. J. T. (2009). Proyectos , Planeación y Control: Project y Excel: Ecoe Ediciones • Azinian, H. (2010). Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas. Manual para organizar proyectos: Ediciones novedades educativas		
SECUENCIA DIDÁCTICA MÓDULO 4		
Módulo No. 4	Bases de datos (avanzado) (Access, Bento, File Maker ó Base)	
Elemento de competencia (Propósito u objetivo)		
El alumno utiliza software de creación debases de datos para crear, organizar y administrar bases de datos		
Contenidos temáticos		
Bases de datos (avanzado) (Access, Bento, File Maker ó Base)		

• Introducción ¿Qué es la base de datos? • Proyecto1. Conociendo la base de datos • Proyecto2. Mi agenda escolar • Proyecto 3. El formulario, una ventana a la base de datos • Proyecto 4. Comunicando ideas, los informes			
Tipos de saberes			
Conocimientos (saber) Conceptual • Conoce programas informáticos para gestionar información mediante bases de datos		Habilidades (saber hacer) Procedimental • Conoce el entorno de un programa informático para la elaboración de bases de datos • Identifica las herramientas de un software para gestión de bases de datos • Aplica las herramientas para organizar y acceder a la información por medio de una base de datos	Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal • Valora la importancia de organizar información y acceder a ella • Mantiene una actitud propositiva para la resolución de problemas escolares y/o laborales
No. de sesiones	Apertura • Presentación del Módulo por parte del profesor • Evaluación diagnóstica mediante un calendario o encuesta (impresa o en medios virtuales) acerca de las maneras de jerarquizar y organizar información. • Elaborar un glosario escrito o virtual que podrá ser modificado y consultado a lo largo de toda la Unidad de Aprendizaje (en este módulo: Base de datos, registro, campo, formulario, consulta).	Desarrollo • El alumno identifica en una práctica en el laboratorio de informática, en clase presencial y/o virtual el entorno de trabajo del programa informático para la elaboración de bases de datos • El docente y el alumno aplican el uso de tablas para ingresar datos • El alumno relaciona las tablas de una base de datos • El alumno crea y aplica formularios • Actividad integradora mis 50 discos favoritos	Cierre • Foro de coevaluación de al menos 3 actividades o proyectos integradores • Auto evaluación de las actitudes y valores del alumno (responsabilidad, puntualidad, respeto etc.) • Diario o encuesta diseñada por el docente sobre la percepción del alumno con respecto al aprendizaje en el módulo y el desempeño del docente (impresa o virtual en plataforma moodle o incluso en redes sociales)

4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)

APERTURA

- Planeación didáctica (secuencia didáctica)
- Guía de Aprendizaje Tecnologías de la Información II (SEMS)
- Plataforma Moodle (opcional)
- Cuestionario o encuesta diagnóstica elaborada por el docente
- Glosario

DESARROLLO

- Guía de Aprendizaje
- Manual o libro (digital , virtual o impreso)
- Aulaclíc (<http://www.aulacli.c.es/access2003/>, <http://www.aulacli.c.es/access2007/> , <http://www.aulacli.c.es/access-2010/index.htm>)
- Microsoft Office:
<http://office.microsoft.com/es-mx/>
- Apple IWork:
<http://www.apple.com/mx/iwork/>
- Sun Open Office:
<http://es.openoffice.org/>

CIERRE

- 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

ACTIVIDAD

- Actividad preliminar bases de datos
- Proyecto 1 creación de una base de datos
- Proyecto 2 agenda escolar
- Proyecto 3 creación de una base de datos
- Proyecto 4 informes
- Actividad integradora mis 50 discos favoritos en la que se pide a los alumnos crear una base de datos que contenga sus 50 discos favoritos con portada y enlace a internet para adquirirlo así como cualquier otro dato que considere pertinente el docente
- Foro de coevaluación

6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

- Actividad preliminar concluida
- Proyecto 1 creación de una base de datos concluido
- Proyecto 2 agenda escolar concluido
- Proyecto 3 creación de una base de datos concluido
- Proyecto 4 informes concluido
- Actividad integradora mis 50 discos favoritos concluida
- Participación en el foro de coevaluación

7.-EVALUACIÓN

Diagnóstica Cuestionario o encuesta con ítem de opción múltiple para evaluar saberes previos referentes a: las maneras de jerarquizar y organizar información	Formativa • Participación activa en clase • Glosario • Reporte de investigaciones con conclusiones y fuentes bibliográficas • Elaboración de Proyectos • Diario • Cuestionarios o encuestas • Registro de asistencia	Sumativa 40% Actividades de aprendizaje y proyectos: • Actividades preliminares • Actividades de la Guía de Aprendizaje • Investigaciones y trabajos en clase • Prácticas de laboratorio 20% Valores y Actitudes: • Evalúa el docente: Honestidad, responsabilidad, puntualidad y respeto. Autoevaluación por encuesta de desempeño. 40% Actividad Integradora
---	---	--

8. BIBLIOGRAFÍA PARA EL ALUMNO

- Mediaactive (2011). Manual de Access 2010, Alfaomega Grupo Editor
- SANZ, P. V. (2011). Access 2010 Básico: Starbook Editorial

9. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO

- Márques, M. P. (2011). Microsoft Access 2010: en profundidad: Alfaomega Grupo Editor
- López, C. P. (2011). Access 2010: Curso Práctico: RA-MA Editorial
- Groh, M. R. (2010). Acces 2010: Anaya Multimedia-Anaya Interactiva
- Azinian, H. (2010). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las Prácticas Pedagógicas. Manual para Organizar Proyectos: Ediciones Novedades Educativas

RÚBRICA GENERAL 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)	Bueno (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.	

RÚBRICA ACTIVIDAD INTEGRADORA MÓDULO INTRODUCTORIO

Software libre (open Source) vs Software propietario

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
Contenido	Describe en forma sobresaliente el software libre y un propietario.	Describe que es el software libre y propietario.	Describe en forma limitada qué es el software libre y propietario	Describe erróneamente el software libre y propietario	
Contenido	Describe en forma sobresaliente las ventajas entre software libre y	Describe las ventajas entre software libre y propietario.	Describe en forma limitada las ventajas entre software libre y	Describe erróneamente las ventajas entre software libre y	

	propietario.		propietario.	propietario.	
Conclusión personal	En su conclusión demuestra un amplio conocimiento de los convenientes e inconvenientes del uso de software libre y/o propietario.	En su conclusión demuestra un básico conocimiento de los convenientes e inconvenientes del uso de software libre y/o propietario.	Su conclusión demuestra un conocimiento parcial y contrasta algunas las características de los diferentes tipos de software.	Su conclusión es muy ambigua y no explicita diferencias en los diferentes tipos de software.	
Bibliografía	Presenta al menos 3 fuentes primarias bibliográficas para dar confiabilidad a su investigación.	Presenta fuentes bibliográficas primarias y/o secundarias que empleo en su investigación.	Presenta al menos 3 fuentes bibliográficas secundarias que empleo en su investigación.	No presenta las fuentes bibliográficas para dar sustento a tu investigación.	

RÚBRICA ACTIVIDAD INTEGRADORA MÓDULO 1

Administrador de información (Outlook, Mail ó Thunderbird)

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
Contenido	Elabora correos electrónicos en los que incluye uno o varios	Elabora correos electrónicos en los que incluye uno o varios	Elabora correos electrónicos en los que incluye uno o varios	Elabora correos electrónicos en los que incluye uno o varios	

	destinatarios, adjunta información de asunto, adjunta archivos y firma los correos.	destinatarios, no adjunta información de asunto, adjunta archivos y firma los correos.	destinatarios, no adjunta información de asunto, adjunta archivos y no firma los correos.	destinatarios, no adjunta información de asunto, no adjunta archivos y no firma los correos.	
Práctica	Envía y recibe los documentos adjuntos comprimidos y solicita acuse de recibo y notificación de estado de entrega.	Envía los documentos adjuntos comprimidos y solicita acuse de recibo y notificación de estado de entrega.	Envía los documentos adjuntos comprimidos y solicita acuse de recibo.	No adjunta archivos comprimidos pero solicita acuse de recibo y notificación de estado de entrega.	

RÚBRICA ACTIVIDAD INTEGRADORA MÓDULO 2

Procesador de palabras (Nivel Avanzado) (Word, Pages ó Writer)

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
Diseño	El diseño es sobresaliente en la combinación y proporción de	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	El diseño es muy precario y muestra falta de dominio en la combinación y	

	imágenes, texto y colores.		imágenes, texto y colores.	proporción de imágenes, texto y colores.	
Contenido	Contiene los datos ampliados del personaje elegido por el alumno como son: biografía, aportes a la humanidad etc.	Contiene los datos esenciales del personaje elegido por el alumno como son: biografía, aportes a la humanidad etc.	El contenido es impreciso y el personaje no fue investigado a fondo.	El contenido es muy limitado, no se ve clara una investigación que se sustente.	
Habilidades	Su proyecto presenta cuando menos el 95% de las habilidades descritas en los indicadores de la lista de cotejo	Su proyecto presenta del 84 al 94% de las habilidades descritas en los indicadores de la lista de cotejo	Su proyecto presenta del 70 al 84% de las habilidades descritas en los indicadores de la lista de cotejo	Su proyecto presenta del menos del 70% de las habilidades descritas en los indicadores de la lista de cotejo	

LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD INTEGRADORA MÓDULO 2

Procesador de palabras (Nivel Avanzado) (Word, Pages ó Writer)

INDICADOR HABILIDAD TECNOLÓGICA	Logrado	No logrado
1. Publicó el documento como página web		
2. Su página web presenta al menos 5 documentos .html		
3. Insertó imágenes		
4. Inserta bibliografía apegado al estilo APA		

5. Aplico formato de negritas, cursiva, subrayado		
6. Insertó hipervínculos entre sus páginas web		
7. Aplica color de fondo a la hoja		
8. Inserta información de pantalla a los hipervínculos		
9. Inserta hipervínculos a imágenes y sitios web externos		
10. Escribe la información con buena ortografía y gramática		
11. Aplica documentos maestros		
12. Elabora y guarda varias versiones de un documento		
13. Crea una carta modelo		
14. Combina correspondencia		
15. Imprime su correspondencia		

RÚBRICA ACTIVIDAD INTEGRADORA MÓDULO 3

Hoja de cálculo (nivel avanzado) (Excel, Numbers ó Calc)

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
Diseño	El diseño es atractivo y se entiende el objetivo del juego ya que cuenta con instrucciones claras y precisas y el cálculo de	El diseño no es atractivo y se entiende el objetivo del juego ya que cuenta con instrucciones claras y precisas y el cálculo de las	El diseño no es atractivo y no se entiende el objetivo del juego ya que cuenta con	El diseño no es atractivo y no se entiende el objetivo del juego ya que cuenta con instrucciones confusas,	

	las películas es correcto y se consideran las celdas bloqueadas que no contienen datos.	películas es correcto y se consideran las celdas bloqueadas que no contienen datos.	instrucciones confusas.	no se calculan las películas correctas y las celdas no están bloqueadas.	
Contenido	Contiene 20 películas. La base de datos contiene al menos un formulario y 2 tablas relacionales y permite elaborar informes.	Contiene de 15 a 19 películas. Contiene 20 películas. La base de datos contiene al menos un formulario y 2 tablas relacionales y permite elaborar informes.	Contiene de 10 a 15 películas. Contiene 20 películas. La base de datos contiene al menos un formulario y 2 tablas relacionales y permite elaborar informes.	Contiene de 5 a 9 películas. Contiene 20 películas. La base de datos contiene al menos un formulario y 2 tablas relacionales y permite elaborar informes.	
Habilidades	Su proyecto presenta cuando menos el 95% de las habilidades descritas en los indicadores de la lista de cotejo	Su proyecto presenta del 84 al 94% de las habilidades descritas en los indicadores de la lista de cotejo	Su proyecto presenta del 70 al 84% de las habilidades descritas en los indicadores de la lista de cotejo	Su proyecto presenta del menos del 70% de las habilidades descritas en los indicadores de la lista de cotejo	

LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD INTEGRADORA MÓDULO 3

Hoja de cálculo (nivel avanzado) (Excel, NumbersóCalc)

INDICADOR HABILIDAD TECNOLÓGICA	Logrado	No logrado
1. Asigna correctamente formato a celdas		
2. Inserta imágenes		
3. Comprime y recorta imágenes		
4. Utiliza y aplica fórmulas		
5. Aplica correctamente la fórmula contar.si		
6. Aplica correctamente la fórmula condicional si		
7. Protege celdas		
8. Guarda de manera correcta su archivo		
9. Escribe la información con buena ortografía y gramática		
10. Aplica filtros		
11. Grafica datos		
12. Configura hojas		
13. Guarda libros con distintos formatos		

RÚBRICA ACTIVIDAD INTEGRADORA MÓDULO 4

Bases de datos (avanzado) (Access, Bento, File Maker ó Base)

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
Diseño de Base de datos	Cumple con los requisitos de 20 discos con portada y enlace al sitio de compra. Y presenta facilidad de uso.	Cumple con los requisitos de 20 discos con portada y enlace al sitio de compra.	Cumple con los requisitos de 20 discos con portada y enlace al sitio de compra.	Cumple con los requisitos de 20 discos con portada y enlace al sitio de compra.	
Contenido	El contenido es claro y apropiado. Se cumple con una descripción breve de cada disco como fecha de edición, discos vendidos etc.	El contenido es claro y apropiado. Pero la descripción de los discos es limitada.	El contenido no es lo suficientemente claro y no considera información de los discos.	El contenido es muy limitado.	
Formato	Se presenta de una forma atractiva con buena combinación de colores y la base de datos es accesible a	Se presenta de una forma atractiva pero la combinación de colores no es la adecuada y la base de datos es accesible a cualquier	Se presenta de una forma atractiva pero la combinación de colores no es la adecuada y la base de datos no es accesible a cualquier	Diseño pobre y poca accesibilidad de los datos contenidos.	

	cualquier persona.	persona.	persona.		
Habilidades	Su proyecto presenta cuando menor el 95% de las habilidades descritas en los indicadores de la lista de cotejo	Su proyecto presenta del 84 al 94% de las habilidades descritas en los indicadores de la lista de cotejo	Su proyecto presenta del 70 al 84% de las habilidades descritas en los indicadores de la lista de cotejo	Su proyecto presenta del menos del 70% de las habilidades descritas en los indicadores de la lista de cotejo	

LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD INTEGRADORA MÓDULO 4

Bases de datos (avanzado) (Access, Bento, File Makeró Base)

INDICADOR HABILIDAD TECNOLÓGICA	Logrado	No logrado
1. Crea una base de datos		
2. Desarrolla tablas		
3. Incluye formularios		
4. Usa correctamente el asistente para crear formularios		
5. Los formularios incluidos son precisos y sencillos		
6. Establece correctamente las propiedades de los campos		
7. Define con precisión los tipos de campos de la tabla		

8. Puede crear consultas de su base de datos		
9. Elabora consultas en su base de datos		
10. Guarda de manera correcta su archivo		
11. Escribe la información con buena ortografía y gramática		

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?