

Guía Pedagógica y de Evaluación del Módulo Manejo de aplicaciones por medios digitales

I. Guía Pedagógica del Módulo Manejo de aplicaciones por medios digitales

Editor: Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica

Área(s): Carrera(s): Profesional Técnico-Bachiller en todas las carreras.

Semestre(s): Segundo

Horas por semestre: 54

Créditos: 5

© Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica

Fecha de diseño o actualización: Noviembre de 2018

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio, sin autorización por escrito del Conalep.

Contenido

	Pág.
I. Guía pedagógica	
1. Descripción	5
2. Datos de identificación del estándar de competencia	6
3. Generalidades pedagógicas	7
4. Orientaciones didácticas y estrategias de aprendizaje por unidad	9
5. Prácticas/Actividades	14
II. Guía de evaluación	33
6. Descripción	34
7. Tabla de ponderación	36
8. Desarrollo de actividades de evaluación	37
9. Matriz de valoración o rúbrica	43

1. Descripción

La Guía Pedagógica es un documento que integra elementos técnico-metodológicos planteados de acuerdo con los principios y lineamientos del **Modelo Académico del CONALEP** para orientar la práctica educativa del docente en el desarrollo de competencias previstas en los programas de estudio.

La finalidad que tiene esta guía es facilitar el aprendizaje de los alumnos, encauzar sus acciones y reflexiones y proporcionar situaciones en las que desarrollará las competencias. El docente debe asumir conscientemente un rol que facilite el proceso de aprendizaje, proponiendo y cuidando un encuadre que favorezca un ambiente seguro en el que los alumnos puedan aprender, tomar riesgos, equivocarse extrayendo de sus errores lecciones significativas, apoyarse mutuamente, establecer relaciones positivas y de confianza, crear relaciones significativas con adultos a quienes respetan no por su estatus como tal, sino como personas cuyo ejemplo, cercanía y apoyo emocional es valioso.

Es necesario destacar que el desarrollo de la competencia se concreta en el aula, ya que **formar con un enfoque en competencias significa crear experiencias de aprendizaje para que los alumnos adquieran la capacidad de movilizar, de forma integral, recursos que se consideran indispensables para saber resolver problemas en diversas situaciones o contextos**, e involucran las dimensiones cognitiva, afectiva y psicomotora; por ello, los programas de estudio, describen las competencias a desarrollar, entendiéndolas como la combinación integrada de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permiten el logro de un desempeño eficiente, autónomo, flexible y responsable del individuo en situaciones específicas y en un contexto dado. En consecuencia, la competencia implica la comprensión y transferencia de los conocimientos a situaciones de la vida real; ello exige relacionar, integrar, interpretar, inventar, aplicar y transferir los saberes a la resolución de problemas. Esto significa que **el contenido, los medios de enseñanza, las estrategias de aprendizaje, las formas de organización de la clase y la evaluación se estructuran en función de la competencia a formar**; es decir, el énfasis en la proyección curricular está en lo que los alumnos tienen que aprender, en las formas en cómo lo hacen y en su aplicación a situaciones de la vida cotidiana y profesional.

Considerando que el alumno está en el centro del proceso formativo, se busca acercarle elementos de apoyo que le muestren qué **competencias** va a desarrollar, cómo hacerlo y la forma en que se le evaluará. Es decir, mediante la guía pedagógica el alumno podrá **autogestionar su aprendizaje** a través del uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieran y adopten a nuevas situaciones y contextos e ir dando seguimiento a sus avances a través de una autoevaluación constante, como base para mejorar en el logro y desarrollo de las competencias indispensables para un crecimiento académico y personal.

2. Datos de Identificación del estándar de competencia

Título:	No aplica		
Código:		Nivel de competencia:	
Elementos de competencia laboral			

3. Generalidades pedagógicas

Con el propósito de difundir los criterios a considerar en la instrumentación de la presente guía, se describen algunas consideraciones respecto al desarrollo e intención de las competencias expresadas en los módulos correspondientes a la formación básica, propedéutica y profesional.

En primer término, es importante señalar que los principios asociados a la concepción constructivista del aprendizaje mantienen una estrecha relación con los de la educación basada en competencias, la cual se ha concebido en el Colegio como el enfoque idóneo para orientar la formación ocupacional de los futuros profesionales técnicos y profesional técnicos-bachiller. Este enfoque constituye una de las opciones más viables para lograr la vinculación entre la educación y el sector productivo de bienes y servicios.

Considerando que el alumno está en el centro del proceso formativo, se busca acercarle elementos de apoyo que le muestren qué competencias va a desarrollar, cómo hacerlo y la forma en que se le evaluará. Es decir, mediante la guía pedagógica el alumno podrá autogestionar su aprendizaje a través del uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieran y adapten a nuevas situaciones y contextos e ir dando seguimiento a sus avances a través de una autoevaluación constante, como base para mejorar en el logro y desarrollo de las competencias indispensables para un crecimiento académico y personal.

El docente tiene que asumir conscientemente un rol que facilite el proceso de aprendizaje, proponiendo y cuidando un encuadre que favorezca un ambiente seguro en el que los alumnos puedan aprender, apoyarse mutuamente y establecer relaciones positivas y de confianza. Asimismo, debe promover la transversalidad de los aprendizajes para el desarrollo de las competencias que permitirán a egresados enfrentar, con éxito, los desafíos de la sociedad futura.

Las propuestas metodológicas para abordar la transversalidad son:

- Conectar los conceptos y teorías de la asignatura entre sí para favorecer la comprensión de las relaciones entre los diferentes ejes y componentes.

- Incorporar metodologías para que el aprendizaje de las ciencias contribuya al desarrollo de competencias en argumentación y comunicación, tanto oral como escrita.
- Contextualizar los contenidos de estudio, a partir de situaciones que sean realista y abordables en el aula, pero a la vez cognitivamente cercanas y retadoras. Los problemas locales y globales son fuente de este tipo de problemáticas en las que los abordajes unidisciplinarios se quedan cortos y generan la impresión de artificialidad de su estudio en el contexto escolar.

Se consideran dos relaciones de transversalidad:

- La que se logra con la articulación de los aprendizajes esperados de los módulos que se imparten en el mismo semestre.
- La que se refiere a los aprendizajes como un continuo articulado a lo largo del mapa curricular y que se promueve entre módulos de distintos semestres y/o entre algunos módulos del mismo campo disciplinar

Un ejemplo de transversalidad entre diferentes módulos de un mismo semestre, se presenta con Interpretación de fenómenos físicos de la materia, que se apoya de Análisis derivativo de funciones, donde se realiza la interpretación y representación de modelos numéricos de los fenómenos naturales, con ello se puede entender el comportamiento de la naturaleza y se consideran las predicciones y deducciones en los casos que así se pueda. Por otra parte, el idioma inglés, apoya la búsqueda de información, que forma parte del método científico y permite fomentar la comunicación.

4. Orientaciones didácticas y estrategias de aprendizaje por unidad

Unidad I (Contenido central)	Aplicación de herramientas de control de datos, diseño de imágenes y obras impresas
Orientaciones Didácticas	

Para el desarrollo de la presente unidad se recomienda al docente:

Abordar el módulo considerando la estructura didáctica de las sesiones, de acuerdo con lo siguiente:

- Inicia con el encuadre del módulo o de la sesión delimitando las actividades de aprendizaje a lograr los productos de aprendizaje a alcanzar y los compromisos grupales de observancia permanente como la asistencia puntual, la participación activa, el cumplimiento de las actividades y la evaluación del aprendizaje.
- Desarrolla las sesiones incorporando técnicas que favorezcan el intercambio y comunicación, así como el aprendizaje colaborativo y la motivación constante que atienda temas de interés de los alumnos.
- Incorpora estrategias para el desarrollo de fichas de actividades del Programa Construye T acordes con los contenidos.
- Concluye la sesión propiciando la recapitulación y reflexión de la aplicación del contenido aprendido.

Desarrollar las siguientes competencias genéricas:

- Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
- Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
- Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

El módulo Manejo de aplicaciones por medios digitales se orienta a desarrollar los siguientes ámbitos:

- Elaborar un programa que considere la transversalidad de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como medio para propiciar y potencializar el aprendizaje permanente en los estudiantes.
- Abordar el módulo como un continuo que permita potenciarla como competencia habilitante: en los siguientes aspectos:

- Lenguaje y comunicación: se expresa con claridad de forma oral y escrita tanto en español como en lengua indígena en caso de hablarla, Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas. Se comunica en inglés con fluidez y naturalidad.
 - Habilidades digitales: utiliza adecuadamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones
- Incluir productos que permitan la reactivación de aprendizajes y competencias e incrementen el nivel de complejidad.

Estrategias de Aprendizaje	Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none"> • Participa en una lluvia de ideas para activar los conocimientos previos sobre las herramientas de control de datos, diseño de imágenes y obras impresas. • En equipo, investiga los temas: La identificación de componentes del editor de imágenes y El uso de herramientas para la edición de imágenes. • Con la información obtenida elaborar un texto informativo sobre los temas. • Realiza por equipo una presentación • Realizar la práctica número 1: Entorno del editor de imágenes. • Realizar la práctica número 2: Uso de las herramientas del editor de imágenes. • El alumno elabora los reportes de las actividades y respalda la información. • Realizar la actividad de evaluación 1.1.1 Integra un portafolios digital de tres imágenes para una campaña publicitaria; en las que se observe la imagen original y la editada, incorporando la descripción de las técnicas y la herramienta de edición de imágenes utilizada. • El docente desarrolla la estrategia de demostración ejecución, para los temas: Conociendo el diagramador de páginas y La distribución en la plantilla. • Los alumnos ejercitarán las herramientas del diagramador para realizar publicaciones. • Desarrollarán un cuadro comparativo de al menos 3 diagramadores diferentes. • Realizar la práctica número 3: Reconocimiento de las aplicaciones del diagramador. • Realizar la práctica número 4: Aplicación de la barra de herramientas del diagramador • Realizar la práctica número 5: Usa diversas herramientas mediante la inserción de imágenes, formas y polígonos. • El alumno elabora los reportes de las actividades y respalda la información. • Realizar la actividad de evaluación 1.2.1 Elabora una publicación tipo boletín, folleto informativo, revista o periódico sobre tópicos específicos aplicados a su carrera, de interés a la comunidad educativa, y realiza su difusión digital. 	<p>Herramientas de edición de imagen, Disponible en: https://es.wikiversity.org/wiki/Herramientas_de_edici%C3%B3n_de_imagen</p> <p>Diagramador de procesos, manual del usuario, Disponible en: http://www.ingenicolombiano.com/resources/uploaded/files/Manual-uso-Diagraamdor-Procesos.pdf</p> <p>Herramienta de diagramación y esquema gratuita y en línea, Disponible en: https://www.digikey.com.mx/es/resources/sign-tools/schemeit</p> <p>La diagramación, Disponible en: https://slideplayer.es/slide/3500849/</p>

Unidad II (Contenido central)	Uso de herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos
Orientaciones Didácticas	

Para el desarrollo de la presente unidad se recomienda al docente:

Abordar el módulo considerando la estructura didáctica de las sesiones, para ello el docente:

- Inicia con el encuadre del módulo o de la sesión delimitando las actividades de aprendizaje a lograr, los productos de aprendizaje a alcanzar y los compromisos grupales de observancia permanente como la asistencia puntual, la participación activa, el cumplimiento de las actividades y la evaluación del aprendizaje.
- Desarrolla las sesiones incorporando técnicas que favorezcan el intercambio y comunicación, así como el aprendizaje colaborativo y la motivación constante que atienda temas de interés de los alumnos.
- Incorpora estrategias para el desarrollo de fichas de actividades del Programa Construye T acordes con los contenidos.
- Concluye la sesión propiciando la recapitulación y reflexión de la aplicación del contenido aprendido.

Desarrollar las siguientes competencias genéricas

- Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
- Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros
- Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.
- Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
- Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.

El módulo Manejo de Aplicaciones por medios digitales se orienta a desarrollar los siguientes ámbitos:

- Elaborar un programa que considere la transversalidad de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como medio para propiciar y potencializar el aprendizaje permanente en los estudiantes.
- Abordar el módulo como un continuo que permita potenciarla como competencia habilitante: en los siguientes aspectos:
 - Lenguaje y comunicación: se expresa con claridad de forma oral y escrita tanto en español como en lengua indígena en caso de hablarla, Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas. Se comunica en inglés con fluidez y naturalidad.
 - Habilidades digitales: utiliza adecuadamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones
- Incluir productos que permitan la reactivación de aprendizajes y competencias e incrementen el nivel de complejidad, para lo cual se proponen actividades que representen situaciones de la vida cotidiana para propiciar la movilización de competencias para la resolución de dichas situaciones.

- Se favorecen estrategias demostrativas y de ejecución, así como la tutoría y seguimiento permanente durante el desarrollo de las actividades.
- El aprender haciendo es otra estrategia que permite al alumno desarrollar las competencias a la vez que reflexiona sobre su desempeño e identifica aspectos para mejorar los resultados obtenidos de su aprendizaje.

Estrategias de Aprendizaje				Recursos didácticos													
<ul style="list-style-type: none"> • El docente proyecta videos ejemplificando el uso de las herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos, mediante los cuales activará los conocimientos previos a través de las preguntas guías, qué herramientas se utilizan en los casos presentados, cuáles son las aplicaciones disponibles para realizar esas tareas, cuál es el procedimiento a seguir y en qué otra actividad puede utilizarse. • Los alumnos registraran las preguntas en la siguiente tabla: 				<p>Gestión de Proyectos de Software, Disponible en: https://www.inf.utfsm.cl/~guerra/publicaciones/Gestion%20de%20Proyectos%20de%20Software.pdf</p> <p>La ingeniería de requerimientos y su importancia en el desarrollo de proyectos de software. Disponible en: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66612870011</p> <p>Portales educativos españoles: revisión y análisis del uso de servicios Web 2.0., Disponible en: http://www.scielo.org.mx/pdf/ib/v26n58/v26n58a3.pdf</p> <p>Cómo hacer una página web en HTML: Tutorial desde cero, Disponible en: https://www.ciudadano2cero.com/como-crear-una-pagina-web-en-html/</p> <p>Elaboración de páginas web, cuadernillo de actividades de aprendizaje, Disponible en: http://www.cobat.edu.mx/wp-content/uploads/2012/03/Elaboraci%C3%B3n-de-paginas-web.pdf</p>													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tipo de herramienta</th> <th>Aplicaciones</th> <th>Procedimiento de uso</th> <th>Otros usos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Tipo de herramienta	Aplicaciones	Procedimiento de uso		Otros usos												
Tipo de herramienta	Aplicaciones	Procedimiento de uso	Otros usos														

- Realizar la práctica número 6: Creación de página web por medio de la aplicación *Creador de páginas*.
- **Realizar la actividad: 2 Creación de portal**
- **Realizar la actividad de evaluación 2.2.1 Desarrolla una página WEB de un proyecto formulado sobre un tópico específico aplicado a su carrera, elaborando organigrama de navegación que vincule la página principal con secundarias.**
- El alumno desarrolla un catálogo de redes sociales, en donde indique:
 - Nombre de la red social,
 - Características,
 - Aplicación
 - Ventajas y desventajas
 - Tipo de público usuario
 - Uso social
 - Uso académico
 - Uso empresarial.
- El docente coordinará un debate para abordar el tema: La identificación del software de gestión de redes sociales
- Realizar la práctica número 7: Tipos de usuarios de redes sociales y tipos de redes sociales.
- El alumno elabora los reportes de las actividades y respalda la información.
- El docente explicará los temas: Diseño de estrategias y Programa los elementos del software de gestión de proyectos.
- El docente coordina al grupo para diseñar una estrategia de gestión de redes sociales, seleccionando la red social.
- Los alumnos realizarán la estrategia de administración del aspecto asignado por el docente.
- Realizar la práctica número 8: Estrategias de gestión de redes sociales.
- El alumno elabora los reportes de las actividades y respalda la información.
- **Realizar la actividad de evaluación 2.3.1 Desarrolla una estrategia para administrar de redes sociales, creando una bolsa de trabajo, utilizando la herramienta de software acordada con el docente.**

Twitter, Disponible

en: <https://youtu.be/uExgSalrX1k>

Facebook para principiantes, Disponible en:
https://youtu.be/W601Y_SNjDw

¿Qué es INSTAGRAM y cómo se usa esta red social? Guía paso a paso, Disponible en: <https://youtu.be/UQwdC03AQtM>

5. Prácticas/Actividades

Unidad de aprendizaje:	1. Aplicación de herramientas de control de datos, diseño de imágenes y obras impresas.		
Práctica:	Entorno del editor de imágenes	Número:	1
Propósito de la práctica:	Identifica y crea imágenes con las herramientas básicas del editor de imágenes.		
Escenario:	Laboratorio de cómputo	Duración	120 minutos

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo Core Dúo o superior • Software libre recomendado: Ilustrador Gimp o software de licencia: PhotoShop o algún otro editor de Imágenes). • Windows 8 o superior • Office 2013 o superior 	<p>Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo. • No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora. • No utiliza imanes cerca de unidades de almacenamiento. • Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar. <p>NOTA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta. • El docente regula los aprendizajes de las habilidades digitales, favoreciendo y evaluando los progresos. • El alumno realizará un respaldo de la información que genere en algún medio de almacenamiento. <p>ANTES DE LA PRÁCTICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El docente desarrolla Habilidades socioemocionales utilizando la ficha 1.1 autorregulación ¿cómo es un salón donde quieres estar? Del programa Construye-T • Por medio de una lluvia de ideas los alumnos mencionan las características óptimas que debe tener el laboratorio durante el semestre, escucha y respeta con atención las opiniones de sus compañeros.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar, elabora de manera colaborativa los acuerdos de convivencia y uso de laboratorio. <p>DESARROLLO DE LA PRÁCTICA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Prepara el equipo a emplear y las herramientas en las mesas de trabajo. 3. Realiza una búsqueda de editores de texto de acceso gratuito y se inscribe a uno de ellos 4. Se inscribe a un software de edición de imágenes libre y gratuito. 5. Explora el editor de imágenes identificando las herramientas y los usos de cada una de ellas. 6. Realiza un procedimiento para usar el editor de imágenes que contenga lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> • Nombre del editor de imágenes • Tipo • Características • Herramienta y modo de empleo • Efectos que produce el cambio de tamaño, resolución o compresión, sombras, luces, colores, formatos de imagen digital, etc. • Recomendaciones de uso 7. Forma equipos de trabajo <ul style="list-style-type: none"> • El equipo se integra con hasta 6 alumnos • Por equipo deberán contar con al menos 4 diferentes tipos de editor de imágenes • Cada alumno explica el editor de texto que ha explorado 8. Realiza las siguientes tareas: <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los elementos en la pantalla principal de la aplicación • Crea un logotipo y fondo de pantalla • Crear un logotipo con fondo de pantalla • Crea un marco de fotos y filtros básicos 9. Desarrolla las habilidades digitales al orientar su trabajo para alcanzar metas establecidas y estimulando la búsqueda de novedades originalidad y pensamiento convergente. <p>CIERRE DE LA PRÁCTICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Al finalizar el alumno guarda cada actividad en su carpeta personal y elabora un reporte de la práctica para integrarla al portafolio de evidencia digital en formato pdf o impreso.

Unidad de aprendizaje: 1. Aplicación de herramientas de control de datos, diseño de imágenes y obras impresas

Práctica: Uso de las herramientas del editor de imágenes **Número:** 2

Propósito de la práctica: Aplica técnicas para el mejoramiento de fotografías y la composición de imágenes, usando herramientas básicas del editor de imágenes.

Escenario: Laboratorio de cómputo **Duración:** 180 minutos

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo Core Dúo o superior • Software libre recomendado: Ilustrador Gimp o software de licencia: PhotoShop o algún otro Editor de Imágenes). • Windows 8 o superior • Office 2013 o superior • Fotografías digitales 	<p>Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo. • No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora. • No utiliza imanes cerca de unidades de almacenamiento. • Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar. <p>NOTA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta. • El docente regula los aprendizajes de las habilidades digitales, favoreciendo y evaluando los progresos. • El alumno realizará un respaldo de la información que genere en algún medio de almacenamiento. <p>ANTES DE LA PRÁCTICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El docente realiza actividades que favorecen habilidades digitales en los alumnos, para fijar metas alcanzables y estimula la búsqueda de novedades originalidad y pensamiento convergente. 2. Prepara o solicita los materiales (fotografías) que se requieren para el desarrollo de la práctica.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>DESARROLLO DE LA PRÁCTICA</p> <p>3. Prepara el equipo a emplear y las herramientas en las mesas de trabajo</p> <p>4. Enciende la computadora y ejecuta la aplicación del editor de imagen</p> <p>5. Cambiar las propiedades o parámetros de la fotografía que indique el docente Variación de tamaño: en función de la compresión, resolución, pixeles y formato</p> <p>6. Mejorar imagen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luces y sombras • Brillo/contraste • Colores saturación • Iluminación y encuadre • Efectos de texto • Textura <p>7. Modificar imagen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cambio de fondo • Cambio de color • Eliminar partes • Componer imagen por capas de PhotoShop • Crea textos básicos con efectos de textura e iluminación • Colorear partes de la imagen • Enfoque y desenfoco a una fotografía <p>CIERRE DE LA PRÁCTICA</p> <p>8. Al finalizar el alumno guarda cada actividad en su carpeta personal y elabora un reporte de la práctica y la integra al portafolio de evidencia digital en formato pdf o impreso.</p> <p>9. Incorpora al reporte de la actividad la secuencia de fotografías y la explicación de los cambios y mejoras realizadas.</p>

Unidad de aprendizaje: 1. Aplicación de herramientas de control de datos, diseño de imágenes y obras impresas.

Práctica: Reconocimiento de las aplicaciones del diagramador **Número:** 3

Propósito de la práctica: Utiliza y aplica en situaciones reales los elementos del diagramador

Escenario: Laboratorio de cómputo **Duración** 60 minutos

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo Core Dúo o superior • Aplicación de Diagramador (software libre recomendado: Diagramador de Páginas Scribus o software de licencia: Office Publisher o algún otro Diagramador). • Windows 8 o superior • Office 2013 o superior 	<p>Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo. • No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora. • No utiliza imanes cerca de unidades de almacenamiento. • Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar. <p>NOTA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta. • El Docente regula los aprendizajes de las habilidades digitales, favoreciendo y evaluando los progresos. • El alumno realizará un respaldo de la información que genere en algún medio de almacenamiento. <p>ANTES DE LA PRÁCTICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El docente desarrolla Habilidades socioemocionales utilizando la ficha 2.1 autorregulación el bienestar se puede desarrollar, del programa CONSTRUY-T. <p>DESARROLLO DE LA PRÁCTICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Usa la aplicación de Diagramador (software libre recomendado: Diagramador de Páginas Scribus o software de licencia: Office Publisher o algún otro Diagramador 3. Explora la barra de herramientas. 4. Genera un diseño aplicando las siguientes tareas: Incorporar texto (usar fuente, tamaño, distancias entre líneas, párrafos y letras, así como

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>alineación, color, etc.), editar texto Incorporar imagen, edición de imagen Distribución de la información a 2 columnas, a dos hojas, texto e imagen distribuido Efectos diversos</p> <p>CIERRE DE LA PRÁCTICA</p> <p>5. Al finalizar el alumno guarda cada actividad en su carpeta personal y elabora un reporte de la práctica y la integra al portafolio de evidencia digital en formato pdf o impreso.</p>

Unidad de aprendizaje: 1. Aplicación de herramientas de control de datos, diseño de imágenes y obras impresas.

Práctica: Aplicación de la barra de herramientas del diagramador **Número:** 4

Propósito de la práctica: Reconoce la diversidad de aplicaciones y herramientas del diagramador y las usa en proyectos específicos

Escenario: Laboratorio de cómputo **Duración:** 120 minutos

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> Equipo de cómputo Core Dúo o superior Aplicación de Diagramador (software libre recomendado: Diagramador de Páginas Scribus o software de licencia: Office Publisher o algún otro Diagramador). Windows 8 o superior Office 2013 o superior 	<p>Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo. No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora. No utiliza imanes cerca de unidades de almacenamiento. Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar. <p>NOTA:</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta. El docente regula los aprendizajes de las habilidades digitales, favoreciendo y evaluando los progresos. El alumno realizará un respaldo de la información que genere en algún medio de almacenamiento. <p>ANTES DE LA PRÁCTICA</p> <ol style="list-style-type: none"> Selecciona la aplicación de Diagramador (software libre recomendado: Diagramador de Páginas Scribus o software de licencia: Office Publisher o algún otro Diagramador). <p>DESARROLLO DE LA PRÁCTICA</p> <ol style="list-style-type: none"> Realiza la diagramación de formatos comerciales Boletín Ficha

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>Manual Revista</p> <p>3. Diagrama una página de ejemplo de cada tipo de publicación incluye: Márgenes Color de fondo Título Subtítulo Autor Texto en al menos 2 párrafos, Imagen Número de página</p> <p>CIERRE DE LA PRÁCTICA</p> <p>4. Al finalizar guarda cada actividad en tu carpeta personal y elabora un reporte de la práctica e intégrala al portafolio de evidencia digital en formato pdf o impreso. 5. Incorpora al reporte de la actividad que contenga la explicación del uso de las herramientas del diagramador de las publicaciones realizadas.</p>

Unidad de aprendizaje:	1. Aplicación de herramientas de control de datos, diseño de imágenes y obras impresas.		
Práctica:	Usa diversas herramientas mediante la inserción de imágenes, formas y polígonos.	Número:	5
Propósito de la práctica:	Aplicar el uso de la barra de herramientas el diagramador por medio de diversas tareas de inserción		
Escenario:	Laboratorio de cómputo	Duración	180 minutos

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo Core Dúo o superior • Aplicación de Diagramador (software libre recomendado: Diagramador de Páginas Scribus o software de licencia: Office Publisher o algún otro Diagramador). • Windows 8 o superior • Office 2013 o superior 	<p>Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo. • No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora. • No utiliza imanes cerca de unidades de almacenamiento. • Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar. <p>NOTA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta. • El docente regula los aprendizajes de las habilidades digitales, favoreciendo y evaluando los progresos. • El alumno realizará un respaldo de la información que genere en algún medio de almacenamiento. <p>ANTES DE LA PRÁCTICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El docente favorece el desarrollo de habilidades digitales por medio del aprendizaje de nuevas aplicaciones tecnológicas con el uso de la herramienta. <p>DESARROLLO DE LA PRÁCTICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Usa la aplicación de Diagramador (software libre recomendado: Diagramador de Páginas Scribus o software de licencia: Office Publisher o algún otro Diagramador 3. Diagrama una página utilizando la barra de herramienta para manipular al menos 2 imágenes para elaborar carteles e historietas.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>Insertar imagen Redimensionar imagen (posición, alineación, ancla y ajuste) Aplicar ajustes (tamaño, margen, borde, recortar, enlace, fondo) Inserta formas geométricas Inserta cuadros de texto Selección de tipografía</p> <p>CIERRE DE LA PRÁCTICA</p> <p>4. Al finalizar guarda cada actividad en tu carpeta personal y elabora un reporte de la práctica e intégrala al portafolio de evidencia digital en formato pdf o impreso. 5. Incorpora al reporte de la actividad que contenga la explicación del uso de las herramientas del diagramador en la elaboración del cartel y la historieta.</p>

Unidad de aprendizaje:	2 Uso de herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos.		
Práctica:	Creación de página web por medio de la aplicación <i>Creador de páginas</i>	Número:	6
Propósito de la práctica:	Elabora página web, por medio de un creador de páginas, agregando información en textos e imágenes.		
Escenario:	Laboratorio de cómputo	Duración	360 minutos

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Software libre recomendado: Creador de páginas Web (sugerido KompoZer). • Equipo de cómputo Core Duo o superior • Software Star Office U Office 2003 o superior • Dispositivo de almacenamiento (USB) 	<p>Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo. • No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora. • No utiliza imanes cerca de unidades de almacenamiento. • Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar. • Advertencia de riesgo eléctrico <p>NOTA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta. • El docente regula los aprendizajes de las habilidades digitales, favoreciendo y evaluando los progresos. • El alumno realizará un respaldo de la información que genere en algún medio de almacenamiento. <p>ANTES DE LA PRÁCTICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El alumno investiga las características para aplicar cada uno de los puntos que aquí se señalan, con el propósito de que el participante maneje las diferentes alternativas que dispone la aplicación Creador de páginas Web, elabora un informe en Word. 2. El docente favorece el desarrollo de habilidades digitales para la búsqueda y selección de información en fuentes confiables.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>DESARROLLO DE LA PRÁCTICA</p> <p>El docente favorece las habilidades socioemocionales de acuerdo con la Ficha 8.3: Los alumnos desarrollan diversas perspectivas con respecto a su página web en la que atienden sus habilidades y no se limitan a lo que únicamente se le solicita.</p> <p>En equipo de trabajo realizarán el diseño de un Sitio web para una empresa pequeña.</p> <p>3. Manejo de la herramienta para crear páginas Web</p> <ul style="list-style-type: none"> • Busca Imágenes en la Web, comentarios, instrucciones HTML bajo las características de la aplicación con la siguiente secuencia: • Abre la aplicación. • Visualiza los elementos en la pantalla principal de la aplicación de Creador de páginas Web. Textos, Imágenes, Videos, Formularios de contacto, Selección de elementos <p>4. Identifica funciones del editor</p> <p>5. Planifica el sitio Web</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establece objetivos a quién va dirigida, organigrama de organización y nombre de la página. • Crea contenido • Contrasta el sitio Web con otras soluciones <p>6. Selección de herramientas para el sitio Web</p> <p>7. Valora las herramientas de las herramientas gratuitas</p> <p>8. Crea el sitio Web con un creador prediseñado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elabora y edita la página Web en forma gráfica utilizando los menús, • Desarrolla las propiedades de la página Web, • Genera administrador de sitios, • Inserta textos, imágenes, tablas, • Inserta videos, enlaces, vínculos, etc. <p>CIERRE DE LA PRÁCTICA</p> <p>9. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, indicando las actividades realizadas por cada miembro del equipo y anexando evidencias como pueden ser, impresiones de pantalla para conformar el portafolio de evidencias.</p> <p>10. Realiza una presentación en PowerPoint del sitio Web creado para las necesidades de la pequeña empresa.</p>

Unidad de aprendizaje:	2 Uso de herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos.		
-------------------------------	--	--	--

Práctica:	Tipos de usuarios de redes sociales y tipos de redes sociales		Número:	7
------------------	---	--	----------------	---

Propósito de la práctica:	Identifica los tipos de usuarios de las redes sociales y las características de los distintos tipos de redes sociales			
----------------------------------	---	--	--	--

Escenario:	Laboratorio de computo		Duración	180 minutos
-------------------	------------------------	--	-----------------	-------------

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo Core Dúo o superior • Windows 8 o superior • Office 2013 o superior • Sitio web recomendado: https://piktochart.com/ 	<p>Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo. • No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora. • No utiliza imanes cerca de unidades de almacenamiento. • Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar. • Advertencia de riesgo eléctrico <p>NOTA: El docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta. • Regula los aprendizajes de las habilidades digitales, favoreciendo y evaluando los progresos. • Promueve estrategias para el trabajo colaborativo y en equipo favoreciendo más creatividad al combinar los esfuerzos de los integrantes de los equipos y mejorar los resultados alcanzados <p>ANTES DE LA PRÁCTICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El alumno investiga por equipos qué es una red social y cuáles son los tipos que existen. 2. Realizará el registro gratuito en una de las redes sociales sugeridas por el docente.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>DESARROLLO DE LA PRÁCTICA</p> <p>3. Ingresa al sitio web recomendado y realiza el registro gratuito para utilizar la herramienta sugerida y elaborar un video por equipo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grava un video de 3 min. con dispositivo móvil con un tema relacionado con los derechos humanos. • Sube el video a la plataforma • Establece la configuración de privacidad del video • Añade etiquetas, títulos etc. <p>4. Ingresa al sitio web recomendado y realiza el registro gratuito para utilizar la herramienta sugerida para trabajar con imágenes o fotografías</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea una cuenta común por equipos en clase • Publica una serie de 3 fotografías o imágenes por equipo con el tema sugerido por el docente. • Sigue las publicaciones de los diferentes equipos. • Vota por el equipo que representa la mejor serie de fotografías o imágenes. <p>5. Ingresa al sitio web recomendado y realiza el registro gratuito para utilizar la herramienta sugerida para publicar texto e imagen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea una cuenta común por equipo en clase. • Selecciona un tema por equipo sobre la importancia de la formación técnica • Publica textos breves e inserta fotografías alusivas • Sigue a las publicaciones de los diferentes equipos <p>CIERRE DE LA PRÁCTICA</p> <p>6. Al finalizar guarda la información y descárgala en formato .pdf para agregarlas al portafolio de evidencias físico o digital.</p>

Unidad de aprendizaje: 2. Uso de herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos.

Práctica: Estrategias de gestión de redes sociales **Número:** 8

Propósito de la práctica: Diseña una estrategia para la implementación exitosa de una red social

Escenario: Laboratorio de computo **Duración:** 240 minutos

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo Core Dúo o superior • Windows 8 o superior • Office 2013 o superior • Software recomendado: Word 2013 o superior 	<p>Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo. • No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora. • No utiliza imanes cerca de unidades de almacenamiento. • Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar. • Advertencia de riesgo eléctrico <p>NOTA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta. • El Docente regula los aprendizajes de las habilidades digitales, favoreciendo y evaluando los progresos. • El docente favorece el espíritu emprendedor abarcando el trabajo en equipo, la capacidad de toma de decisiones y la solución a las tareas asignadas <p>ANTES DE LA PRÁCTICA</p> <p>1. Investiga qué es un gestor de redes sociales</p> <p>DESARROLLO DE LA PRÁCTICA</p> <p>2. Elabora en equipo de 5 personas una presentación en Power Point donde describan el procedimiento para la elaboración de un estudio de gestión de una red social “el plantel donde estudias”, considerando los siguientes apartados:</p>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<ul style="list-style-type: none">• Análisis de la marca y su presencia en redes (en caso de tener)• ¿Qué servicios ofrece?• ¿Cuál es el tipo de cliente al que se desea llegar?• ¿Por qué quiere estar en redes sociales?• ¿Qué resultados quiere conseguir?• Contingencia de la marca en el proceso de administración de redes social• ¿Qué resultados espera conseguir y en cuánto tiempo?• ¿Qué estrategias de marketing tiene planteados?• ¿Cuál es el presupuesto quiere invertir en redes sociales?• ¿Qué herramientas existen para el análisis de clientes y competencia?• ¿Qué herramientas existen para el análisis de páginas web?•Cuál es la importancia, tareas y funciones del community manager (administrador de comunidades y redes sociales), y de las características que debe tener para poder desempeñar su cargo. <p>CIERRE DE LA PRÁCTICA</p> <ol style="list-style-type: none">3. El resultado de la actividad será expuesto frente al grupo.4. Al finalizar genera un archivo en formato PDF para incorporar la evidencia a tu portafolios.

Nombre del Alumno:	
Unidad de Aprendizaje:	La programación de los componentes del software de gestión de proyectos.
Resultado de Aprendizaje:	2.1 Programa los componentes de un proyecto a través del uso del gestor de proyectos.
Actividad núm.: 1	Elabora el programa de actividades de un proyecto relacionado con tu carrera

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Usa la aplicación de Gestor de Proyectos (software libre recomendado: Gestor de Proyectos **GanttProject**, **Planner** o software de licencia: **Project** o algún otro Gestor de Proyectos).

Examina fuentes de información de diversas aplicaciones para la gestión de proyectos para que reconozcas el uso de las siguientes funciones:

- Iniciar sesión con el gestor de proyectos y navega dentro de la pantalla principal (barra de menús, comandos, etc.)
- Definir tiempos establecidos para el proyecto, días y jornada con el menú de Gestión de Calendarios.
- Introducir las tareas necesarias para llevar a cabo el proyecto mediante la visualización de la gráfica de Gantt.
- Editar la duración de cada una de las tareas y analizar relaciones entre ellas para ver si existen tareas dependientes.
- Definir y Asignar recursos a cada una de las tareas, asignar tiempos a cada recurso.
- Revisar la gráfica de planeación cumpliendo con los requerimientos solicitados a las necesidades del proyecto.
- Guardar en un archivo como nueva versión dentro de una carpeta de trabajo personal.
- Cierra la aplicación, la sesión y apagado del equipo de cómputo, considerando lineamientos establecidos en el manual del fabricante

Planea un proyecto aplicado a tu carrera donde determines las tareas, tiempos y recursos a usar.

Diseña el programa de actividades o plan del proyecto utilizando las características del Gestor de Proyectos como los menús, barra, escala temporal, calendarios, proyecto avanzado, programación de tareas e Inserción de recursos.

Nombre del Alumno:	
Unidad de Aprendizaje:	2. Uso de las herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos
Resultado de Aprendizaje:	2.2 Diseña y crea un portal en Internet de contenidos multimedia digitales de un proyecto por medio de la aplicación del editor gráfico
Actividad núm.: 2	Creación de portal

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Usa alguna aplicación en la web, para la creación de su propia página bajo las siguientes características:

Iniciar sesión y en su página HTML realizando las siguientes indicaciones:

- Dar color a la página HTML en etiqueta, texto y fondo, de manera que queden diferentes
- Inserta un texto por medio del editor
- Alinear el texto centrado o cuyas líneas estén alineadas con el margen derecho de la página
- Resaltar los títulos diferenciando los títulos principales de los secundarios.
- Agrega saltos de líneas y párrafos para separar la información
- Ajustar el tamaño del texto diferenciando los rangos por medio de la herramienta size
- Inserta un gráfico
- Inserta un enlace hacia otra página

Cierra la aplicación, la sesión y apagado del equipo de cómputo, considerando lineamientos establecidos en el manual del fabricante.

II. Guía de evaluación del módulo Manejo de aplicaciones por medios digitales

11. Descripción

La guía de evaluación es un documento que define el proceso de recolección y valoración de las evidencias requeridas por el módulo desarrollado y tiene el propósito de guiar en la evaluación de las competencias adquiridas por los alumnos, asociadas a los Resultados de Aprendizaje; en donde, además, describe las técnicas y los instrumentos a utilizar y la ponderación de cada actividad de evaluación.

Durante el proceso de enseñanza - aprendizaje es importante considerar tres finalidades de evaluación:

La evaluación **diagnóstica** permite establecer un **punto de partida** fundamentado en la detección de la situación en la que se encuentran los alumnos.. El alumno a su vez podrá obtener información sobre los aspectos donde deberá hacer énfasis en su dedicación. El docente podrá **identificar las características del grupo y orientar adecuadamente sus estrategias**. En esta etapa pueden utilizarse mecanismos informales de recopilación de información.

La evaluación **formativa** se realiza durante todo el proceso de aprendizaje del alumno, en forma constante, ya sea al finalizar cada actividad de aprendizaje o en la integración de varias de éstas. Tiene como finalidad **informar a los alumnos de sus avances** con respecto a los aprendizajes que deben alcanzar y advertirle sobre los aspectos en los que tiene debilidades o dificultades para regular sus procesos. Asimismo, el docente puede asumir nuevas estrategias que contribuyan a mejorar los resultados del grupo.

La evaluación **sumativa** es adoptada básicamente por una función social, ya que mediante ella se asume una acreditación, una promoción, un fracaso escolar, índices de deserción, etcétera, a través de **criterios estandarizados y bien definidos**. Al asignar convencionalmente, un criterio o valor, manifiesta la síntesis de los logros obtenidos en un ciclo o período escolar.

Con respecto al agente o responsable de llevar a cabo la evaluación, se distinguen tres categorías:

La **autoevaluación** que se refiere a la valoración que hace el alumno sobre su propia actuación, lo que le permite reconocer sus posibilidades, limitaciones y cambios necesarios para mejorar su aprendizaje. En la presente guía de evaluación se ha seleccionado al menos un indicador específico para la autoevaluación que hará el alumno sobre el dominio de alguna competencia de menor complejidad.

La **coevaluación** en la que los alumnos se evalúan mutuamente, valorando los aprendizajes logrados, ya sea por algunos de sus miembros o del grupo en su conjunto. En la presente guía de evaluación se ha seleccionado al menos un indicador para que el alumno verifique el dominio de competencias de menor complejidad en otro alumno.

La **heteroevaluación** en su variante externa, se da cuando agentes no integrantes del proceso enseñanza-aprendizaje son los evaluadores, otorgando cierta objetividad por su no implicación. En este sentido, se ha seleccionado una de las actividades de evaluación, definidas en el programa de estudios, para que sea valorada por un experto externo o por otro docente que no haya impartido el módulo a ese grupo.

La **Tabla de ponderación** vinculada al Sistema de Evaluación Escolar (SAE) permite, tanto al alumno como al docente, ir observando los avances en los resultados de aprendizaje que se van alcanzando. En ella se señala, en términos de porcentaje, el **peso específico** para cada actividad de evaluación; el **peso logrado** por el alumno con base en los desempeños demostrados y el peso **acumulado**, que se refiere a la suma de los porcentajes alcanzados en las diversas actividades de evaluación.

Otro elemento importante que conforma la guía de evaluación es la **rúbrica o matriz de valoración**, que establece los **indicadores y criterios** a considerar para evaluar el logro de los resultados de aprendizaje, los cuales pueden estar asociados a un desempeño o a un producto

Los **indicadores** son los aspectos relevantes de la actividad de evaluación y sirven como guía para verificar la calidad del logro del resultado de aprendizaje. A cada uno de estos indicadores le corresponde un valor porcentual, de acuerdo con su relevancia, destacando que además en ellos se señalan los atributos de las competencias genéricas a evaluar.

Los **criterios** son las condiciones o niveles de calidad que describen, en forma concreta y precisa las cualidades y niveles de calidad que debe tener cada uno de los indicadores. Proporcionan información de lo que cada alumno ha de alcanzar a través de su desempeño, así como del avance en el desarrollo de la competencia. En las rúbricas se han establecido como criterios:

- ✓ **Excelente**, en el cual, además de cumplir con los estándares o requisitos establecidos como necesarios en el logro del producto o desempeño, es propositivo, demuestra iniciativa y creatividad, o que va más allá de lo que se le solicita como mínimo, aportando elementos adicionales en pro del indicador;
- ✓ **Suficiente**, si cumple con los estándares o requisitos establecidos como necesarios para demostrar que se ha desempeñado adecuadamente en la actividad o elaboración del producto. Es en este nivel en el que podemos decir que se ha adquirido la competencia.
- ✓ **Insuficiente**, para cuando no cumple con los estándares o requisitos mínimos establecidos para el desempeño o producto.

12. Tabla de ponderación

UNIDAD	Resultado de aprendizaje	ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	% Peso Específico	% Peso Logrado	% Peso Acumulado
1. Aplicación de herramientas de control de datos, diseño de imágenes y obras impresas.	1.1 Diseña imágenes creativas de comunicación social por medio del editor de imágenes	1.1.1	15		
	1.2 Sistematiza y difunde información de hechos en obras impresas mediante el uso del diagramador de páginas	1.2.1	15		
	% PESO PARA LA UNIDAD		30		
2 Uso de herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos.	2.1 Uso de herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos.	2.1.1	20		
	2.2 Diseña y crea un portal en Internet de contenidos multimedia digitales de un proyecto por medio de la aplicación del editor gráfico.	2.2.1	25		
	2.3 Diseña una estrategia de gestión de redes sociales utilizando herramientas especializadas.	2.3.1	25		
	% PESO PARA LA UNIDAD		70		
	PESO TOTAL DEL MÓDULO		100		

13. Desarrollo de actividades de evaluación.

Unidad de Aprendizaje:	1. Aplicación de herramientas de control de datos, diseño de imágenes y obras impresas.
Resultado de Aprendizaje:	1.1 Diseña imágenes creativas de comunicación social por medio del editor de imágenes.
Actividad de Evaluación:	1.1.1 Integra un portafolios digital de tres imágenes para una campaña publicitaria; en las que se observe la imagen original y la editada, incorporando la descripción de las técnicas y la herramienta de edición de imágenes utilizada.

Instrucciones:

Usa la aplicación de Editor de Imágenes (software libre recomendado: Ilustrador Gimp o software de licencia: PhotoShop o algún otro editor de imágenes).

Realiza las siguientes tareas:

- Concibe una campaña publicitaria para la carrera que cursa y explica el concepto de la campaña publicitaria para integrarlo en el portafolios.
- Integra y adapta la información a editar
- Abre la aplicación del editor de imágenes
- Utiliza las herramientas del menú realiza diversos efectos especiales de cambios de color, distorsiones, luces y sombras, uso de capas y edición con las especificaciones técnicas para su elaboración.
- Guarda cada uno de los efectos realizados en las imágenes,
- Describe el tipo de editor y explica el uso de la herramienta en cada uno de los efectos, el objetivo

Cierra la aplicación, la sesión y apagado del equipo de cómputo, considerando lineamientos establecidos en el manual del fabricante

Unidad de Aprendizaje:	1. Aplicación de herramientas de control de datos, diseño de imágenes y obras impresas.
Resultado de Aprendizaje:	1.2 Sistematiza y difunde información de hechos en obras impresas mediante el uso del diagramador de páginas
Actividad de Evaluación:	1.2.1 Elabora una publicación tipo boletín, folleto informativo, revista o periódico sobre tópicos específicos aplicados a su carrera conteniendo distintas secciones con textos, imágenes, formas, polígonos y diagramas.

Instrucciones:

Diseñar una publicación.

- Organiza contenidos escritos (entrevistas, noticias, eventos sociales, deportivos, financieros e investigaciones culturales, científicas y tecnológicas) e imágenes (fotografías, grafos o dibujos) elaborados en procesador de texto y editor de imágenes sobre tópicos específicos aplicados a su carrera.
- Diseña y estructura la publicación (estructura de la página y número de caras de salida por página) con base en el tipo de obra seleccionada (boletín, carteles, cubiertas, folleto informativo, revista o periódico) y enfocado a tópicos específicos de su carrera.

Diagramar y editar la obra impresa.

- Construye textos y edita estilos de párrafos mediante el uso de herramientas (para diagramación, y para PDF), con base a estilos de elementos de texto (fuente, tamaño, efectos, alineación, color, tabuladores) y herramientas del editor interno y las características de la aplicación de Diagramador (software libre recomendado: **Diagramador de Páginas Scribus** o software de licencia: Office **Publisher** algún otro **Diagramador**) y los requerimientos establecidos.
- Inserta y modifica elementos (imágenes, formas, polígonos y líneas), usa plantillas, adiciona páginas y exporta con formato PDF mediante herramientas de la aplicación y conforme a los requerimientos establecidos.
- utiliza las herramientas de ayuda en línea frecuentemente para obtener información de un tema específico.
- Diseña e imprime una invitación, un calendario de actividades y un tríptico con respecto a temas de relevancia en su carrera.
- Guarda y revisa la publicación cumpliendo con los requerimientos de localización, nomenclatura, seguridad, tipo de archivo y herramientas de revisión disponibles.

Unidad de Aprendizaje:	2. Uso de herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos
Resultado de Aprendizaje:	2.1 Programa los componentes de un proyecto a través del uso del gestor de proyectos.
Actividad de Evaluación:	2.1.1 Elabora una presentación electrónica ejecutiva de la formulación de la gestión de un proyecto para administrar un taller o laboratorio o bien una empresa, a través del software.

Instrucciones:

Formular un proyecto y sus componentes.

Plantea un proyecto aplicado a su carrera donde se definen los componentes (justificación, objetivo e hipótesis, marco teórico, fuentes de información, descripción, método, pruebas o diseño experimental, alternativas de solución de problemas y/o conclusiones) y determinan las tareas, tiempos y recursos a usar elaborado en procesador de texto

Elaboración del plan de trabajo para el proyecto

- Crea y diseña el programa de actividades o plan del proyecto utilizando las características de la aplicación (software libre recomendado: GanttProject, Planner o software de licencia: Project o algún otro Gestor de Proyectos) como los menús, barra, escala temporal, calendarios, proyecto avanzado, programación de tareas e Inserción de recursos.
- Elabora una presentación en power point para exposición del proyecto.
- Guarda y revisa la gráfica de planeación cumpliendo con los requerimientos de localización, nomenclatura, seguridad y herramientas de revisión disponibles.
- Selecciona el dispositivo de salida (archivo magnético e impresora), parámetros de impresión y presenta la reproducción final del plan de trabajo o programa de actividades (diagrama de Gantt) con base a la propuesta del proyecto aplicado a su carrera en formato impreso y digital.

Unidad de Aprendizaje:	2. Uso de herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos
Resultado de Aprendizaje:	2.2 Diseña y crea un portal en Internet de contenidos multimedia digitales de un proyecto por medio de la aplicación del editor gráfico.
Actividad de Evaluación:	2.2.1 Desarrolla una página WEB de un proyecto formulado sobre un tópico específico aplicado a su carrera, elaborando organigrama de navegación que vincule la página principal con secundarias.

Instrucciones:

Diseñar una publicación.

- Organiza contenidos escritos (entrevistas, noticias, eventos sociales, deportivos, financieros e investigaciones culturales, científicas y tecnológicas) e imágenes (fotografías, grafos o dibujos) elaborados en procesador de texto y editor de imágenes sobre tópicos específicos aplicados a su carrera.
- Diseña y estructura la publicación (estructura de la página y número de caras de salida por página) con base en el tipo de obra seleccionada (boletín, carteles, cubiertas, folleto informativo, revista o periódico) y enfocado a tópicos específicos de su carrera.

Diagramar y editar la obra impresa.

- Construye textos y edita estilos de párrafos mediante el uso de herramientas (para diagramación, y para PDF), con base a estilos de elementos de texto (fuente, tamaño, efectos, alineación, color, tabuladores) y herramientas del editor interno y las características de la aplicación de Diagramador (software libre recomendado: **Diagramador de Páginas Scribus** o software de licencia: Office **Publisher** algún otro **Diagramador**) y los requerimientos establecidos.
- Inserta y modifica elementos (imágenes, formas, polígonos y líneas), usa plantillas, adiciona páginas y exporta con formato PDF mediante herramientas de la aplicación y conforme a los requerimientos establecidos.
- utiliza las herramientas de ayuda en línea frecuentemente para obtener información de un tema específico.
- Diseña e imprime una invitación, un calendario de actividades y un tríptico con respecto a temas de relevancia en su carrera.
- Guarda y revisa la publicación cumpliendo con los requerimientos de localización, nomenclatura, seguridad, tipo de archivo y herramientas de revisión disponibles.

Unidad de Aprendizaje:	2. Uso de herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos
Resultado de Aprendizaje:	2.3 Diseña una estrategia de gestión de redes sociales utilizando herramientas especializadas.
Actividad de Evaluación:	2.3.1 Desarrolla una estrategia para administrar de redes sociales, creando una bolsa de trabajo, utilizando la herramienta de software acordada con el docente.

Instrucciones:

En equipo de 5 personas crea, administra y gestiona una red social, monitorea durante una semana su comportamiento, al finalizar elabora un reporte que permita visualizar si la estrategia implementada fue adecuada a las necesidades de la proyección e impacto deseado.

Realiza las siguientes tareas:

- De acuerdo al estudio previo, elabora una red social del plantel donde estudias con la finalidad de dar a conocer los beneficios de ser alumnos Conalep, las carreras que se imparten y los acontecimientos del día a día; implementa las herramientas de gestión y posicionamiento de la misma, realiza publicaciones de impacto e interactúa con la comunidad, realiza las configuraciones necesarias con herramientas de privacidad y vincula al menos dos plataformas de redes sociales que te permitan alcanzar un mayor número de usuarios.
- Realiza el monitoreo durante una semana y al terminar elabora un informe y grafica los resultados para dar a conocer si la estrategia fue acertada, que fallo, cuales son las mejoras que deben realizar.

En caso de evaluar con una práctica utilizar el siguiente formato y los criterios establecidos en la guía pedagógica.

Unidad de aprendizaje:	1.		
Práctica de evaluación:		Actividad de evaluación:	Solo indicar número
Propósito de la práctica:			
Escenario:		Duración	
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños		

14. Matriz de valoración o rúbrica

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

MADI-03:	Nombre del módulo:	Manejo de Aplicaciones por Medios Digitales	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:			Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	1.1 Diseña imágenes creativas de comunicación social por medio del editor de imágenes.		Actividad de evaluación:	1.1.1 Integra un portafolios digital de tres imágenes para una campaña publicitaria; en las que se observe la imagen original y la editada, incorporando la descripción de las técnicas y la herramienta de edición de imágenes utilizada.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
EDICIÓN 2.1	35	<ul style="list-style-type: none"> Diseña, manipula y retoca imágenes de fotografías, figuras geométricas o dibujos utilizando las características de la aplicación. Establece el formato y edición de imágenes de acuerdo a su tipo, uso de las herramientas de la aplicación y requerimientos establecidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Manipula y retoca imágenes de fotografías, figuras geométricas o dibujos utilizando las características de la aplicación. Establece el formato y edición de imágenes de acuerdo a su tipo y uso de las herramientas de la aplicación. 	<p>Omite alguna de las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> Manipula y retoca imágenes de fotografías, figuras geométricas o dibujos utilizando las características de la aplicación. Establece el formato y edición de imágenes de acuerdo a su tipo y uso de las herramientas de la aplicación.

<p>USO DE HERRAMIENTAS 5.6</p>	<p>35</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea las herramientas de ayuda en línea frecuentemente para obtener información de un tema específico. • Guarda y revisa las imágenes cumpliendo con los requerimientos de localización, nomenclatura, seguridad, tipo de archivo y herramientas de revisión disponibles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea las herramientas de ayuda en línea en tres ocasiones para obtener información de un tema específico. • Guarda las imágenes cumpliendo con los requerimientos de localización, nomenclatura y seguridad. 	<p>Carece de empleo de algún aspecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplea las herramientas de ayuda en línea en tres ocasiones para obtener información de un tema específico. • Guarda las imágenes cumpliendo con los requerimientos de localización,
<p>PRESENTACIÓN DE RESULTADOS 5.1 (Coevaluación)</p>	<p>20</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Revisa el diseño de página bajo los requerimientos establecidos y se ajusta a las características del dispositivo de salida seleccionado. • Selecciona el dispositivo de salida y los parámetros de impresión de acuerdo a requerimientos. • Presenta la reproducción final de grafos o ilustraciones en formato impreso y digital aplicado a una campaña publicitaria relacionada con su carrera. • Describe la utilización de las herramientas y el objetivo de ello. • Aplica las reglas ortográficas y gramaticales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisa el diseño de página bajo los requerimientos establecidos y se ajusta a las características del dispositivo de salida seleccionado. • Selecciona el dispositivo de salida de acuerdo a requerimientos. • Describe algunas de las herramientas y el objetivo de ello • Presenta la reproducción final de grafos o ilustraciones en formato impreso y digital aplicado a su carrera, en tiempo establecido. 	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisa el diseño de página bajo los requerimientos establecidos y se ajusta a las características del dispositivo de salida seleccionado. • Selecciona el dispositivo de salida de acuerdo a requerimientos. • Describe la utilización de las herramientas y el objetivo de ello • Presenta la reproducción final de grafos o ilustraciones en formato impreso y digital aplicado a su carrera, en tiempo establecido.
<p>ACTITUD 8.3</p>	<p>10</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra entusiasmo e interés por aplicar los métodos de autorregulación. • Participa activamente en la planificación como anticipación de las conductas y previsión de dificultades. • Valora la actuación de otros como fuente de información y acepta los comentarios e ideas de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra entusiasmo e interés por aplicar los métodos de autorregulación • Participa activamente en la planificación como anticipación de las conductas y previsión de dificultades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra apatía por aplicar los métodos de autorregulación • Omite participar en la planificación como anticipación de las conductas y previsión de dificultades.

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

MADI-03:	Nombre del módulo:	Manejo de Aplicaciones por Medios Digitales	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:			Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	1.2 Diseña imágenes creativas de comunicación social por medio del editor de imágenes.		Actividad de evaluación:	1.2.1 Elabora una publicación tipo boletín, folleto informativo, revista o periódico sobre tópicos específicos aplicados a su carrera, de interés a la comunidad educativa, y realiza su difusión digital. (Heteroevaluación)

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
EDICIÓN 5.1	40	<ul style="list-style-type: none"> Diseña, manipula y retoca imágenes de fotografías, figuras geométricas o dibujos utilizando las características de la aplicación. Establece el formato y edición de imágenes de acuerdo a su tipo, uso de las herramientas de la aplicación y requerimientos establecidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Manipula y retoca imágenes de fotografías, figuras geométricas o dibujos utilizando las características de la aplicación. Establece el formato y edición de imágenes de acuerdo a su tipo y uso de las herramientas de la aplicación. 	Omite alguna de las siguientes características: <ul style="list-style-type: none"> Manipula y retoca imágenes de fotografías, figuras geométricas o dibujos utilizando las características de la aplicación. Establece el formato y edición de imágenes de acuerdo a su tipo y a su uso.
USO DE HERRAMIENTAS 7.3	35	<ul style="list-style-type: none"> Emplea las herramientas de ayuda en línea frecuentemente para obtener información de un tema específico. 	<ul style="list-style-type: none"> Emplea las herramientas de ayuda en línea en tres ocasiones para obtener información de un tema específico. 	Omite alguno de los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> Emplea las herramientas de ayuda en línea en tres ocasiones para

		<ul style="list-style-type: none"> • Guarda y revisa las imágenes cumpliendo con los requerimientos de localización, nomenclatura, seguridad, tipo de archivo y herramientas de revisión disponibles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guarda las imágenes cumpliendo con los requerimientos de localización, nomenclatura y seguridad. 	<p>obtener información de un tema específico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guarda las imágenes cumpliendo con los requerimientos de localización, nomenclatura y seguridad.
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS 4.2	15	<ul style="list-style-type: none"> • Revisa el diseño de página bajo los requerimientos establecidos y se ajusta a las características del dispositivo de salida seleccionado. • Selecciona el dispositivo de salida y los parámetros de impresión de acuerdo a requerimientos. • Presenta la reproducción final de grafos o ilustraciones en formato impreso y digital aplicado a su carrera, en tiempo establecido. • Aplica las reglas ortográficas y gramaticales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisa el diseño de página bajo los requerimientos establecidos y se ajusta a las características del dispositivo de salida seleccionado. • Selecciona el dispositivo de salida de acuerdo a requerimientos. • Presenta la reproducción final de grafos o ilustraciones en formato impreso y digital aplicado a su carrera, en tiempo establecido. 	<p>Omite alguno de los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisa el diseño de página bajo los requerimientos establecidos y se ajusta a las características del dispositivo de salida seleccionado. • Selecciona el dispositivo de salida de acuerdo a requerimientos. • Presenta la reproducción final de grafos o ilustraciones en formato impreso y digital aplicado a su carrera, en tiempo establecido.
ACTITUD 8.3	10	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra entusiasmo e interés por aplicar los métodos de autorregulación. • Participa activamente en la planificación como anticipación de las conductas y previsión de dificultades. • Valora la actuación de otros como fuente de información y acepta los comentarios e ideas de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra entusiasmo e interés por aplicar los métodos de autorregulación. • Participa activamente en la planificación como anticipación de las conductas y previsión de dificultades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra apatía por aplicar los métodos de autorregulación • Omite participar en la planificación como anticipación de las conductas y previsión de dificultades.
	100			

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

MADI-03:		Nombre del módulo:	Manejo de Aplicaciones por Medios Digitales	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:				Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:			2.1 Programa los componentes de un proyecto a través del uso del gestor de proyectos.	Actividad de evaluación:	2.1.1 Elabora una presentación electrónica ejecutiva de la formulación de la gestión de un proyecto para administrar un taller o laboratorio o bien una empresa, a través del software.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
CREACIÓN Y EDICIÓN DE DIAPOSITIVAS 8.1 (Autoevaluación)	10	<ul style="list-style-type: none"> • Crea y diseña la presentación con formato libre y formato predeterminado utilizando las características de la aplicación. • Emplea herramientas de texto e imágenes para ilustrar su proyecto. • Presenta el proyecto en 5 diapositivas. • Contiene los elementos del proyecto a realizar. Y el uso de la herramienta electrónica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea y diseña la presentación con formato libre o formato predeterminado utilizando las características de la aplicación. • Describe medianamente las herramientas utilizadas. • Utiliza más de 5 diapositivas. • Faltan hasta 3 elementos del proyecto a gestionar y del uso de la herramienta electrónica 	<p>Omite Carece de alguna consideración:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea y diseña la presentación con formato libre y formato predeterminado utilizando las características de la aplicación. • Emplea herramientas de texto e imágenes para ilustrar su proyecto. • Presenta el proyecto en 5 diapositivas. • Contiene los elementos del proyecto a realizar. Y el uso de la herramienta electrónica.
FORMULACIÓN DEL PROYECTO Y COMPONENTES 6.1	35	<ul style="list-style-type: none"> • Plantea un proyecto aplicado a administrar un taller o laboratorio de la carrera o bien una empresa definiendo los componentes y determinando las tareas, tiempos y recursos a usar en procesador de texto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plantea un proyecto aplicado a administrar un taller o laboratorio de la carrera o bien una empresa donde se definen los componentes y determinan las tareas, tiempos y recursos a usar. 	<p>Excluye alguna consideración:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantea un proyecto aplicado a su carrera donde se definen los componentes y determinan las tareas, tiempos y recursos a usar.

<p>GRÁFICA DE LA PLANEACIÓN 5.6</p>	<p>35</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crea y diseña el plan del proyecto utilizando todas las características de la aplicación. • Guarda y revisa la gráfica de planeación cumpliendo con los requerimientos y herramientas de revisión disponibles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea y diseña el plan del proyecto utilizando cinco características de la aplicación • Guarda la gráfica de planeación cumpliendo con los requerimientos. 	<p>Omite alguna característica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea y diseñar el plan del proyecto utilizando cinco características de la aplicación • Guarda la gráfica de planeación cumpliendo con los requerimientos.
<p>PRESENTACIÓN DE RESULTADOS 4.2</p>	<p>10</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Revisa el diseño de página bajo los requerimientos establecidos y se ajusta a las características del dispositivo de salida seleccionado. • Selecciona el dispositivo de salida, parámetros de impresión y presenta la reproducción final del plan de trabajo o programa de actividades (diagrama de Gantt) con base a la propuesta del proyecto aplicado a su carrera en formato impreso y digital. • Presenta en el tiempo establecido • Aplica las reglas ortográficas y gramaticales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisa el diseño de página bajo los requerimientos establecidos. • Selecciona el dispositivo de salida y presenta la reproducción final del plan de trabajo o programa de actividades (diagrama de Gantt) con base a la propuesta del proyecto aplicado a su carrera en formato impreso y digital • Presenta en el tiempo establecido. 	<p>Omite alguna característica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisa el diseño de página bajo los requerimientos establecidos. • Selecciona el dispositivo de salida y presenta la reproducción final del plan de trabajo o programa de actividades (diagrama de Gantt) con base a la propuesta del proyecto aplicado a su carrera en formato impreso y digital • Presenta en el tiempo establecido.
<p>ACTITUD 8.3</p>	<p>10</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra entusiasmo e interés por aplicar los métodos de autorregulación. • Participa activamente en la planificación como anticipación de las conductas y previsión de dificultades. • Valora la actuación de otros como fuente de información y acepta los comentarios e ideas de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra entusiasmo e interés por aplicar los métodos de autorregulación. • Participa activamente en la planificación como anticipación de las conductas y previsión de dificultades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra apatía por aplicar los métodos de autorregulación • Omite participar en la planificación como anticipación de las conductas y previsión de dificultades.
<p>100</p>				

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

MADI-03:	Nombre del módulo:	Manejo de Aplicaciones por Medios Digitales	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:			Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	2.2 Diseña y crea un portal en Internet de contenidos multimedia digitales de un proyecto por medio de la aplicación del editor gráfico.		Actividad de evaluación:	2.2.1 Desarrolla una página WEB de un proyecto formulado sobre un tópico específico aplicado a su carrera, elaborando organigrama de navegación que vincule la página principal con secundarias.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
DISEÑO 4.1, 5.1, 5.6	30	<ul style="list-style-type: none"> Diseña la página Web en una tabla considerando el objetivo, el público al que se dirige y el organigrama de navegación, nombre de la página de acuerdo al proyecto formulado aplicado a su carrera. Identifica los elementos tecnológicos que intervienen para su creación, como servidores, navegadores y el hipertexto. Determina cómo será la transferencia de información y el medio de almacenamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña la página Web considerando el objetivo, el público al que se dirige y el organigrama de navegación, nombre de la página de acuerdo a un proyecto formulado aplicado a su carrera. Identifica los elementos tecnológicos que intervienen para su creación, como servidores, navegadores y el hipertexto 	<p>Omite alguno de los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Diseñar la página Web considerando el objetivo, el público al que se dirige y el organigrama de navegación, nombre de la página de acuerdo a un proyecto formulado.
ELABORACIÓN 4.1, 5.1, 5.6	45	<ul style="list-style-type: none"> Elabora y edita la página Web en forma gráfica utilizando las características de la aplicación de: menús, propiedades de la página Web, administrador de 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora y edita la página Web en forma gráfica utilizando las características de la aplicación de: los menús, propiedades de la 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora y edita la página Web en forma gráfica omitiendo las características de la aplicación de: los menús, propiedades de la página

		<p>sitios, inserción de textos, imágenes, tablas, videos, enlaces, vínculos, Imágenes en la Web.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Considera comentarios e instrucciones HTML. 	<p>página Web, administrador de sitios, inserción de textos, imágenes, tablas, videos, enlaces vínculos, Imágenes en la Web</p>	<p>Web, administrador de sitios, inserción de textos, imágenes, enlaces y comentarios.</p>
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS 4.1, 5.1, 5.6	15	<ul style="list-style-type: none"> • Revisa el diseño de página bajo los requerimientos establecidos y se ajusta a las características del dispositivo de salida seleccionado. • Selecciona el dispositivo de salida. • Documenta y presenta la reproducción final de la página Web del proyecto propuesto aplicado a su carrera en formato impreso y digital. • Aplica las reglas ortográficas y gramaticales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisa el diseño de página bajo los requerimientos establecidos. y se ajusta a las características del dispositivo de salida seleccionado. • Selecciona el dispositivo de salida de acuerdo a requerimientos. • Documenta y presenta la reproducción final de la página Web de un proyecto aplicado a su carrera propuesto en formato impreso y digital. 	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisar el diseño de página bajo los requerimientos establecidos. • Seleccionar el dispositivo de salida de acuerdo a requerimientos. • Documentar y presentar la reproducción final de la página Web de un proyecto propuesto en formato impreso y digital.
ACTITUD 1.6, 6.3 y 8.3	10	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Muestra organización y responsabilidad al entregar en fecha previa a la establecida por el docente • Tiene disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo. • Usa de manera correcta y responsable los servicios de internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Muestra organización y responsabilidad al entregar en la fecha previa establecida por el docente. • Tiene disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo. 	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perseverancia al no aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Responsabilidad al entregar en la fecha posterior a la establecida por el docente. • Disposición al no asumir el rol asignado en el trabajo colaborativo.
	100			

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

MADI-03:	Nombre del módulo:	Manejo de Aplicaciones por Medios Digitales	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:			Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	2.3 Diseña una estrategia de gestión de redes sociales utilizando herramientas especializadas		Actividad de evaluación:	2.3.1 Desarrolla una estrategia para administrar de redes sociales, creando una bolsa de trabajo, utilizando la herramienta de software acordada con el docente.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
IDENTIFICA ELEMENTOS GENERALES 5.2	20	<ul style="list-style-type: none"> Clasifica las características de los tipos de usuarios de redes sociales. Describe el alcance, ventajas y desventajas de las distintas plataformas de redes sociales. Hace uso de la plataforma para la elaboración de infografías de acuerdo a los requerimientos de diseño e información. 	<ul style="list-style-type: none"> Describe algunas de las características de los tipos de usuarios de redes sociales. Distingue algunas ventajas y desventajas de algunas plataformas de redes sociales. Elabora la infografía con los requerimientos mínimos de diseño e información, no hace uso de la plataforma. 	<p>Carece de lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Especifica las características de los tipos de usuario de redes sociales. Describe las ventajas y desventajas de las distintas plataformas de redes sociales. Presenta las infografías con los requerimientos solicitados.
PLAN DE GESTIÓN 8.1	30	<ul style="list-style-type: none"> Diseña el plan de gestión de redes sociales, considerando todos los elementos y herramientas para su correcta administración 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña el plan de gestión de redes sociales, considerando algunos de los elementos y herramientas para su administración 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña el plan de gestión de redes sociales, sin considerar de los elementos y herramientas para su administración

<p>EJECUTA PLATAFORMA Y HERRAMIENTAS DE GESTIÓN 5.1</p>	<p>40</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña bajo una plataforma una red social de acuerdo a las necesidades del cliente., • Monitorea el comportamiento e impacto en las redes sociales con las herramientas de gestión, presentando un reporte diario. • En caso de contingencia aplica las medidas necesarias para su restablecimiento de forma inmediata 	<ul style="list-style-type: none"> • El diseño de la plataforma no cumple con todos los elementos requeridos para la proyección en las redes deseada. • Monitorea el comportamiento e impacto en las redes sociales con las herramientas de gestión, presenta el reporte del monitoreo de forma semanal. • Atiende eventualmente los casos de contingencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • El diseño de la plataforma no cumple con los elementos requeridos para la proyección en las redes deseada. • No presenta evidencia de monitoreo e impacto en las redes sociales con las herramientas de gestión, no presenta el reporte del monitoreo. • Nunca atiende los casos de contingencia.
<p>ACTITUD 8.3</p>	<p>10</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra entusiasmo e interés por aplicar los métodos de autorregulación. • Participa activamente en la planificación como anticipación de las conductas y previsión de dificultades. • Valora la actuación de otros como fuente de información y acepta los comentarios e ideas de sus compañeros. • Participa de manera colaborativa en el equipo de trabajo logrando los objetivos propuestos. • Participa en las actividades propias de la red social administrada, fortaleciendo el logro de objetivos del equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra entusiasmo e interés por aplicar los métodos de autorregulación. • Participa activamente en la planificación como anticipación de las conductas y previsión de dificultades. • Participa en el equipo de trabajo logrando los objetivos propuestos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra apatía por aplicar los métodos de autorregulación • Omite participar en la planificación como anticipación de las conductas y previsión de dificultades.
<p>100</p>				