

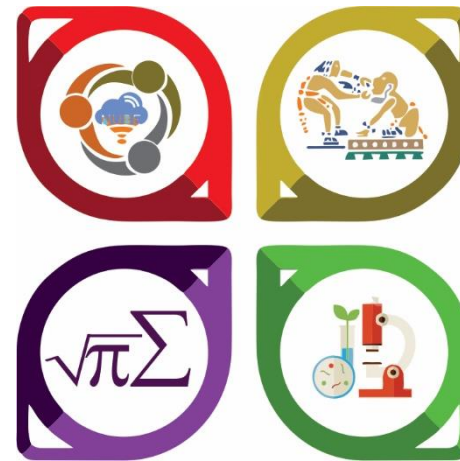
Programa de estudios

**NÚCLEO DE FORMACIÓN
PROFESIONAL**

2° Semestre

Carrera(s):

**Aplica a todas las
carreras**



Manejo de aplicaciones por medios digitales

Editor: Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica

Programa de estudios del Módulo: Manejo de aplicaciones por medios digitales

Área(s): Todas las áreas de formación.

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: Septiembre, 2018

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

Directorio

Director General

Jorge Alejandro Neyra González

Secretario General

Jorge Galileo Castilla Vaquera

Secretaria Académica

María Elena Salazar Peña

Secretaria de Administración

Aida Margarita Menez Escobar

Secretario de Planeación y Desarrollo Institucional

Agustín Arturo González de la Rosa

Secretario de Servicios Institucionales

José Francisco Cobos Barreiro

Director Corporativo de Asuntos Jurídicos

Iván Hernán Sierra Santos

Titular de la Unidad de Estudios e Intercambio Académico

Patricia Guadalupe Guadarrama Hernández

Director Corporativo de Tecnologías Aplicadas

Iván Flores Benitez

Directora de Diseño Curricular

Marisela Zamora Anaya

Coordinadores de la Dirección de Diseño Curricular:

Áreas de Básicas y de Servicios

Caridad del Carmen Cruz López

Áreas de Mantenimiento e Instalación, Electricidad,
Electrónica y TIC

Nicolás Guillermo Pinacho Burgoa

Áreas de Procesos de Producción y Transformación

Norma Osorio Vera

Recursos Académicos

Maritza E. Huitrón Miranda

Ambientes Académicos y Bibliotecas

Eric Durán Dávila

Módulo: Manejo de aplicaciones por medios digitales

Contenido

Pág.

1	Mensaje del Director General	5
2	Mensaje de la Secretaria Académica	6
3	Presentación del programa	7
4	Ámbitos transversales del perfil de egreso	9
5	Vinculación de competencias con resultados de aprendizaje	10
6	Datos de identificación del módulo	13
7	Propósito del módulo	14
8	Dosificación del programa	15
9	Unidades de aprendizaje (Contenidos centrales)	17
10	Referencias	23

1. Mensaje del Director General

El presente documento, da cuenta de la implementación del Modelo Académico CONALEP 2018, el cual se desprende del Nuevo Modelo Educativo de la EMS, propuesto por el Gobierno de la República, a través de la SEP. Tal iniciativa consolida un arduo esfuerzo gubernamental e institucional, para otorgar a los jóvenes estudiantes del Sistema CONALEP, un conjunto de herramientas que respondan a las situaciones que plantea la compleja y cambiante sociedad; reforzando el sentido y el significado de lo que se aprende, el incremento de las capacidades de pensamiento crítico, análisis, razonamiento lógico y argumentación, competencias indispensables para un aprendizaje profundo, que contribuyan al pleno desarrollo personal y social.

El Modelo Académico CONALEP 2018, conjuga, de manera simultánea, cuatro funciones trascendentales: la culminación del ciclo de la educación obligatoria; el carácter propedéutico para aquellos jóvenes que optan por continuar sus estudios de educación superior; la preparación para ingresar al mundo del trabajo y cambiar con él y; la inclusión de las habilidades socioemocionales, elementales para el progreso integral de las personas.

Para responder de manera precisa a los desafíos de las generaciones actuales y futuras, presento a la comunidad CONALEP los programas de estudio del núcleo de formación disciplinar básica, aplicables para todas las carreras. En ellos, se apuesta por un nuevo perfil de egreso para el nivel medio superior, articulado con la Educación Básica que le precede, fundamentado en un Marco Curricular Común, sólido, renovado y pertinente a las condiciones del Siglo XXI. Al ponderar la educación como la esencia de nuestros afanes, este esfuerzo nos permite contribuir a que el objetivo del aprendizaje sea el que nuestros alumnos descubran la vida de manera positiva y les permita vislumbrar su futuro con plena disposición para asumir nuevas responsabilidades personales y con la comunidad a la que pertenecen.

Con esta propuesta se da respuesta de manera decisiva y certera a los diferentes retos a los que enfrenta la Educación Media Superior. En particular aquellos relacionados con el logro académico que se infiere a través de los resultados de las pruebas estandarizadas como PLANEA y PISA. En consecuencia, hemos fortalecido el aprendizaje de las matemáticas, el pensamiento lógico, las ciencias experimentales, humanidades y sociales, con énfasis en las habilidades socioemocionales, delineando una política humanística que sitúa a los estudiantes como el punto neurálgico de la Reforma Educativa.

Con cariño y respeto

Mtro. Jorge Alejandro Neyra González

2. Mensaje de la Secretaria Académica

Con la premisa de que la educación es la base del progreso social y el primer peldaño para tener una mejor calidad de vida y de nación, el Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica, ha desarrollado el Modelo Académico CONALEP 2018, derivado del Nuevo Modelo Educativo planteado por la Subsecretaría de Educación Media Superior, SEMS, el cual comenzará a operar a partir del ciclo escolar 2018-2019; producto de una planeación estratégica que incluyó reuniones, talleres, consultas y foros regionales y nacionales, en los que diversos actores, principalmente, docentes, académicos, padres de familia, empresarios y representantes de la sociedad civil, externaron su opinión sobre el perfil que debería tener un joven al concluir su formación en la educación media superior, haciendo énfasis en una visión que le permita interactuar en diferentes contextos y desarrollarse en la era del conocimiento con las exigencias del siglo XXI.

Desde 1995, nuestro Colegio incorporó a sus programas de estudio un modelo académico basado en competencias, el cual ha hecho posible un avance significativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En el Modelo Académico CONALEP 2018, este enfoque continúa privilegiando el ambiente académico en nuestras aulas, talleres y laboratorios, que fortalece la innovación, el espíritu emprendedor, la creatividad, la habilidad matemática, la comunicación, en donde los conceptos digitales y de tecnología están presentes de manera transversal en los módulos que cursarán los alumnos durante los seis semestres de su carrera.

El núcleo de formación básica, denominado en el nuevo esquema como *Núcleo de Formación Disciplinar Básica*, se ha fortalecido al incorporar más aprendizajes de matemáticas, de ciencias experimentales, de humanidades, de ciencias sociales, así como las habilidades socioemocionales estarán presentes en toda su trayectoria. A los módulos de *Autogestión del aprendizaje* y al de *Proyección personal y profesional* se les ha proporcionado una orientación cualitativa, por lo que los alumnos podrán salir adelante al reconocer su forma de aprender y saber cómo diseñar su plan de vida y de carrera, lo que les permitirá tener acceso a mejores oportunidades de empleo.

Asimismo, los nuevos programas de estudio han sido fortalecidos por los mejores docentes y representantes académicos de las 32 entidades federativas, quienes, en un ejercicio de actualización curricular, coordinado por la Secretaría Académica, aportaron sus conocimientos, experiencias y puntos de vista, en el análisis y construcción de las guías pedagógicas y de evaluación, con fundamento en los componentes básicos del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior, garantizando que estos documentos curriculares impacten en el aprovechamiento de los alumnos.

Sin duda, el Nuevo Modelo Educativo y su implantación en el Modelo Académico CONALEP 2018, harán posible dar respuesta a los desafíos que enfrentan nuestros alumnos, quienes estarán preparados para afrontar una veloz, amplia, profunda e impredecible transformación social, al contar con competencias que les permitan desarrollarse en el futuro; razón por la cual, en los nuevos programas de estudio en el núcleo de formación básica se promoverán, ampliamente, los conocimientos de la ciencia, la tecnología, del emprendimiento y la innovación, teniendo siempre en consideración la esencia humanística.

Orgullosamente CONALEP

Dra. María Elena Salazar Peña

3. Presentación del programa

Los contenidos de la educación son temas de debate permanente en las sociedades de todos los países. ¿Qué se debe enseñar? ¿Qué es lo prioritario y para qué? ¿Qué deben aprender los jóvenes para enfrentar con éxito los retos del siglo XXI? Todas estas preguntas admiten distintas respuestas pero con claridad se deberán responder a través de las competencias y los valores plasmados en el perfil de egreso del estudiante de Educación Media Superior, en el que la nueva focalización de los aprendizajes clave –aquellos que permitan seguir aprendiendo constantemente– lo que implica ir más allá de visiones particulares y atender los principales desafíos en el diseño del currículo para integrar los elementos esenciales de la formación de los jóvenes bachilleres para el logro de competencias que responda al momento histórico que viven los educandos; y la incorporación de los avances que se han producido a el campo del desarrollo cognitivo, la inteligencia y el aprendizaje.

Por ello, el Nuevo Modelo Educativo establecido para la Educación Media Superior (EMS) considera las competencias que los estudiantes deben tener sin importar el subsistema al que pertenecen. En este sentido, el Marco Curricular Común permite articular los programas de distintas opciones de la EMS, además comprende una serie de desempeños terminales expresados como competencias genéricas, disciplinares básicas y extendidas y profesionales básicas y extendidas.

En este contexto, los diferentes subsistemas de la EMS, adecuan sus planes y programas de estudio para establecer competencias compartidas, sin perder la identidad de cada institución educativa y para que las competencias desarrolladas por los alumnos correspondan al perfil de egreso señalado en los Fines de la Educación en el siglo XXI y en el Modelo Educativo para la Educación Obligatoria.

El CONALEP actualiza los programas de estudio del Núcleo de Formación Básica, el cual cambia de denominación quedando como Núcleo de Formación Profesional, tomando como base los Planes de Estudio de Referencia del Componente Básico del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior.

Estos planes de referencia fortalecen la integración inter e intra disciplinar a través de siete elementos organizadores:

1. **Aprendizajes clave.**- Se refiere a las competencias que deben desarrollar todos los estudiantes de Educación Media Superior
2. **Eje del campo disciplinar.**- Organiza y articula los conceptos, habilidades, valores y actitudes asociados a un campo disciplinar.
3. **Componente de los ejes.**-Integra los contenidos centrales y responde a formas de organización específica de cada disciplina.
4. **Contenido central.**- Es el contenido de mayor jerarquía en el programa de estudio.
5. **Contenidos específicos.**-Por su especificidad, establecen el alcance y profundidad de los temas.
6. **Aprendizajes esperados.**- Son indicadores del desempeño que deben lograr los estudiantes.
7. **Productos esperados.**- Son la evidencia del logro de los aprendizajes esperados.

De acuerdo con estos elementos, el programa de estudios del módulo de “**Manejo de aplicaciones por medios digitales**” se estructura a partir de lo siguiente:

Aprendizajes Clave		
Eje	Componente	Contenido central
Tecnologías de la información y la comunicación para producir materiales y comunicar información	La integración de la tecnología en las prácticas de comunicación social. La aplicación de la tecnología en el campo laboral.	Aplica el conocimiento en la búsqueda creativa de soluciones informáticas.
Tecnologías de la información y la comunicación para producir materiales y comunicar información	El uso de la tecnología como parte habilitadora de aprendizajes en red. La generación, uso y aprovechamiento responsable de la información para la comunicación. La aplicación de la tecnología en el campo laboral	Aplica el conocimiento en la búsqueda creativa de soluciones informáticas.
Tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar y operar soluciones innovadoras	El uso de la tecnología como parte habilitadora de aprendizajes en red. La generación, uso y aprovechamiento responsable de la información para la comunicación. La aplicación de la tecnología en el campo laboral.	La programación de los componentes del software de gestión de proyectos.
Tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar y operar soluciones innovadoras.	La integración de comunidades La generación, uso y aprovechamiento responsable de la información para la comunicación. La aplicación de la tecnología en el campo laboral.	El diseño de portales de internet atendiendo las recomendaciones de W3C (World Wide Web Consortium).
Tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar y operar soluciones innovadoras	La aplicación de la tecnología para la eficiencia en la comunicación. La aplicación de la tecnología en el campo laboral.	La gestión de redes sociales con software de aplicación. Manejo responsable de las aplicaciones en redes sociales.

4. Ámbitos transversales del Perfil de egreso

Ámbitos transversales del Perfil de egreso	
Ámbito	Perfil de egreso
Habilidades socioemocionales y proyecto de vida	Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, maneja sus emociones, tiene capacidad de afrontar la diversidad y actuar con efectividad, y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos futuros.
Colaboración y trabajo en equipo	Trabaja en equipo de manera constructiva, participativa y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.
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.

Nota: La transversalidad se abordará en la Guía pedagógica del módulo.

5. Vinculación de Competencias con Resultados de Aprendizaje

En la siguiente tabla se presenta la asociación de resultados de aprendizaje con las competencias genéricas y disciplinares que se deben promover desde el módulo de **Manejo de aplicaciones por medios digitales**. Dicha relación fue establecida para cubrir el Perfil de egreso de la EMS, de tal manera que cada módulo tiene las competencias que deben atender y respetar en su planeación.

APRENDIZAJE ESPERADO	RESULTADO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA GENÉRICA	ATRIBUTO	COMPETENCIA DISCIPLINAR
<ul style="list-style-type: none"> Activa aprendizajes previos de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas y de comunicación para la interacción social. Crea y modifica imágenes con la aplicación informática correspondiente. 	<p>1.1 Diseña imágenes creativas de comunicación social por medio del editor de imágenes. 9 horas</p>	<p>Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.</p>	<p>Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.</p>	<p>Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.</p>
		<p>Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p>	<p>Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.</p> <p>Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.</p>	

APRENDIZAJE ESPERADO	RESULTADO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA GENÉRICA	ATRIBUTO	COMPETENCIA DISCIPLINAR
<ul style="list-style-type: none"> Activa aprendizajes previos sobre sistemas, servicios y aplicaciones informáticas y uso de diferentes fuentes de información. Diagrama producciones escritas con la aplicación informática correspondiente. 	<p>1.2 Sistematiza y difunde información de hechos en obras impresas mediante el uso del diagramador de páginas. 9 horas</p>	<p>Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.</p>	<p>Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.</p>	<p>Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.</p>
		<p>Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados</p>	<p>Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> Reactiva aprendizajes previos sobre elementos básicos de programación. Diseña el paquete de servicios para resolver un problema específico, mediante el software correspondiente 	<p>2.1 Programa los componentes de un proyecto a través del uso del gestor de proyectos 12 horas</p>	<p>Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p>	<p>Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p>	<p>Utiliza las tecnologías de la Información y Comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Reactiva conocimientos previos manejar principios de internet. Aplica el editor gráfico para los contenidos digitales. Elabora portal en internet con aplicaciones multimedia. 	<p>2.2 Diseña y crea un portal en Internet de contenidos multimedia digitales de un proyecto por medio de la aplicación del editor gráfico. 12 horas</p>	<p>Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p>	<p>Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p>	<p>Utiliza las tecnologías de la Información y Comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p>

APRENDIZAJE ESPERADO	RESULTADO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA GENÉRICA	ATRIBUTO	COMPETENCIA DISCIPLINAR
		Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.	Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.	
		Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.	Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad. Advierte que los fenómenos que se desarrollan en los ámbitos local, nacional e internacional ocurren dentro de un contexto global interdependiente	
<ul style="list-style-type: none"> Reactiva conocimientos previos de las diferentes redes sociales. Examina las limitaciones y aportaciones del programa de gestión de redes sociales. Establece alternativas para la gestión de redes sociales. 	2.3 Diseña una estrategia de gestión de redes sociales utilizando herramientas especializadas. 12 horas	Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.	Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza las tecnologías de la Información y Comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información
		Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales..	Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional	

6. Datos de identificación del módulo

El módulo de **Manejo de aplicaciones por medios digitales**, se imparte en el segundo semestre de todas las carreras, corresponde al Núcleo de Formación Profesional; tiene una carga horaria de **3 horas a la semana y 5 créditos**. Estas horas incluyen el trabajo con las fichas de Habilidades Socioemocionales.

	1° semestre	H*	C*	2° semestre	H*	C*	3° semestre	H*	C*	4° semestre	H*	C*	5° semestre	H*	C*	6° semestre	H*	C*
Núcleo de Formación Disciplinar Básica	Manejo de espacios y cantidades	5/90	9	Representación simbólica y angular del entorno	4/72	7	Representación algebraica y gráficas de relaciones	3/54	5	Análisis derivativo de funciones	5/90	9	Análisis integral de funciones	5/90	9	Tratamiento de datos y azar	5/90	9
	Interacción inicial en inglés	3/54	5	Comunicación activa en inglés	3/54	5	Comunicación independiente en inglés	3/54	5	Comunicación productiva en inglés	3/54	5	Comunicación especializada en inglés	3/54	5	Interpretación de normas de convivencia ambiental	3/54	5
	Análisis de la materia y la energía	4/72	7	Relación entre computadores orgánicos y el entorno	4/72	7	Identificación de la biodiversidad	3/54	5	Interpretación de fenómenos físicos de la materia	4/72	7	Análisis de fenómenos eléctricos, electromagnéticos y ópticos	4/72	7	Filosofía	3/54	5
	Comunicación para la interacción social	5/90	9	Comunicación en los ámbitos escolar y profesional	3/54	5	Ética	2/56	4	Desarrollo ciudadano	3/54	5	Contextualización de fenómenos sociales, políticos y económicos	3/54	5			
	Procesamiento de información por medios digitales	5/90	9															
	Proyección personal y profesional	4/72	7															
	Resolución de problemas	5/90	9															
	Autogestión del aprendizaje	4/72	7															
	TOTAL *NFOS	35			34			33			35			35				33
Núcleo de Formación Profesional				Emprendimiento e innovación	3/54	5	Manejo de circuitos eléctricos	5/90	9	Operación de equipos de casa de fuerza	5/90	9	Mantenimiento preventivo de sistemas automáticos	5/90	9	Actualización de sistemas automáticos	4/72	7
				Manejo de aplicaciones por medios digitales	3/54	5	Interpretación de documentación técnica	3/90	9	Planificación del mantenimiento	5/90	9	Diagnóstico de fallas en sistemas automáticos	5/90	9	Mantenimiento correctivo de sistemas automáticos	5/90	9
				Medición de variables eléctricas y electrónicas	5/90	9	Montaje de elementos de control	5/90	9	Operación de sistemas automáticos	5/90	9	Manejo de técnicas de atención al cliente	5/90	9	Administración de la calidad	5/90	9
				Desarrollo de planos y diagramas	5/90	9	Manejo de circuitos electrónicos	5/90	9							Cuantificación y presupuestación de servicios	5/90	9
				Instalación de maquinaria y equipo automático	5/90	9	Operación de sensores	4/72	7									

7. Propósito del módulo

Manejo de aplicaciones de software específico a través del empleo de herramientas digitales para el control, tratamiento, almacenamiento, difusión y comunicación de información, integradas a propuestas de solución para el desarrollo de proyectos profesionales.

8. Dosificación del Programa

Unidad de Aprendizaje (Contenido central)	Aprendizajes esperados	Resultado de aprendizaje	Habilidades socioemocionales (HSE)*
1. Aplicación de herramientas de control de datos, diseño de imágenes y obras impresas. 18 horas	<ul style="list-style-type: none"> Activa aprendizajes previos de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas y de comunicación para la interacción social. Crea y modifica imágenes con la aplicación informática correspondiente. 	1.1 Diseña imágenes creativas de comunicación social por medio del editor de imágenes 9 horas	¿Pa' qué soy bueno?
	<ul style="list-style-type: none"> Activa aprendizajes previos sobre sistemas, servicios y aplicaciones informáticas y uso de diferentes fuentes de información. Diagrama producciones escritas con la aplicación informática correspondiente. 	1.2 Sistematiza y difunde información de hechos en obras impresas mediante el uso del diagramador de páginas 9 horas	Fuerza de voluntad verbal
2 Uso de herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos. 36 horas	<ul style="list-style-type: none"> Reactiva aprendizajes previos sobre elementos básicos de programación. Diseña el paquete de servicios para resolver un problema específico, mediante el software correspondiente 	2.1 Programa los componentes de un proyecto a través del uso del gestor de proyectos 12 horas	¿Cuál es el secreto de la perseverancia?
	<ul style="list-style-type: none"> Reactiva conocimientos previos manejar principios de internet. Aplica el editor gráfico para los contenidos digitales. Elabora portal en internet con aplicaciones multimedia 	2.2 Diseña y crea un portal en Internet de contenidos multimedia digitales de un proyecto por medio de la aplicación del editor gráfico. 12 horas	Desarrollo mi autoeficacia para lograr una meta en una asignatura

Unidad de Aprendizaje (Contenido central)	Aprendizajes esperados	Resultado de aprendizaje	Habilidades socioemocionales (HSE)*
	<ul style="list-style-type: none"> • Reactiva conocimientos previos de las diferentes redes sociales. • Examina las limitaciones y aportaciones del programa de gestión de redes sociales. • Establece alternativas para la gestión de redes sociales. 	<p>2.3 Diseña una estrategia de gestión de redes sociales utilizando herramientas especializadas.</p> <p>12 horas</p>	<p>Debate interno</p>

*Nota: Las habilidades socioemocionales se desarrollarán en la Guía Pedagógica del módulo.

9. Unidades de Aprendizaje (Contenidos centrales)

Unidad de Aprendizaje (Contenido central)	Aplicación de herramientas de control de datos, diseño de imágenes y obras impresas.	horas 18
--	--	---------------------------

Resultado de aprendizaje	1.1 Diseña imágenes creativas de comunicación social por medio del editor de imágenes.	9 horas
---------------------------------	---	----------------

Aprendizajes esperados	Actividades de evaluación	Ponderación	Contenidos específicos
<ul style="list-style-type: none"> Activa aprendizajes previos de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas y de comunicación para la interacción social. Crea y modifica imágenes con la aplicación informática correspondiente. 	<p>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.</p>	15%	<p>A La identificación de componentes del editor de imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> Concepto Funciones de la edición digital de imágenes Tipos de Software Imágenes digitales. Teoría del color. Imagen de mapa de Bits. Imagen vectorial. Formato de imagen. Navegar en Editor de Imágenes. Ventana de herramientas. Ventana de trabajo. <p>B El uso de herramientas para la edición de imágenes</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas de edición digital de imágenes. Herramientas de: <ul style="list-style-type: none"> selección. Pintura. Transformación. Rutas. Texto Filtros y capas.
	<p>Productos esperados</p> <ul style="list-style-type: none"> Tres imágenes para una campaña publicitaria. 		

Resultado de aprendizaje	1.2 Sistematiza y difunde información de hechos en obras escritas mediante el uso del diagramador de páginas.	9 horas
---------------------------------	--	----------------

Aprendizajes esperados:	Actividades de evaluación	Ponderación	Contenidos específicos
<ul style="list-style-type: none"> Activa aprendizajes previos sobre sistemas, servicios y aplicaciones informáticas y uso de diferentes fuentes de información. Diagrama producciones escritas con la aplicación informática correspondiente. 	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.	15%	A Conociendo el diagramador de páginas <ul style="list-style-type: none"> Conceptos. Diseño de la publicación por tipo de publicación. Tipos de obras escritas. <ul style="list-style-type: none"> Periódicos. Revistas. Carteles. Cubiertas. Folletos. Navegar en ventana principal del diagramador. Definir estructura digital de la obra escrita. B La distribución en la plantilla <ul style="list-style-type: none"> Crear textos. Editar estilos de párrafos. Insertar elementos. <ul style="list-style-type: none"> Imágenes. Formas. Polígonos. Líneas. Usar plantillas. Adicionar páginas. Exportar con formato PDF.
	Productos esperados <ul style="list-style-type: none"> Publicación elaborada y difundida. 		

Unidad de Aprendizaje (Contenido central)	Uso de herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos.	36 horas
--	--	-----------------

Resultado de aprendizaje	2.1 Programa los componentes de un proyecto a través del uso del gestor de proyectos.	12 horas
---------------------------------	---	-----------------

Aprendizajes esperados	Actividades de evaluación	Ponderación	Contenidos específicos
<ul style="list-style-type: none"> Reactiva aprendizajes previos sobre elementos básicos de programación. Diseña el paquete de servicios para resolver un problema específico, mediante el software correspondiente. 	<p>2.1.1Elabora 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.</p>	20 %	<p>A El gestor de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Características de los software Tipos de gestión de proyectos Elementos de la administración de proyectos <p>B Diseño del proyecto</p> <ul style="list-style-type: none"> Calendarios. Programación de tareas. <p>C Programa los elementos del software de gestión de proyectos</p> <ul style="list-style-type: none"> Herramienta de Cooperación y comunicación. Escala temporal. Presupuesto y gestión de recursos. Gestión de datos
	<p>Productos esperados</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentación ejecutiva de la aplicación de la herramienta para gestionar 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.	12 horas
---------------------------------	---	-----------------

Aprendizajes esperados:	Actividades de evaluación	Ponderación	Contenidos específicos
<ul style="list-style-type: none"> • Reactiva conocimientos previos manejar principios de internet. • Aplica el editor gráfico para los contenidos digitales. • Elabora portal en internet con aplicaciones multimedia. 	<p>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.</p>	25%	<p>A Diseño de la página Web.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento tecnológico de Internet. <ul style="list-style-type: none"> – Internet y WWW. – Hipertexto. • Nociones de HTML • Conocimiento de las funciones del programa o aplicación a utilizarse. <p>B Propiedades de la página Web.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Administrador de sitios en la Web. • Inserción de textos. • Enlaces (vínculos). • Imágenes en la Web. • Insertar tablas, instrucciones HTML y videos.
	<p>Productos esperados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación ejecutiva del proyecto 		

Resultado de aprendizaje	2.3 Diseña una estrategia de gestión de redes sociales utilizando herramientas especializadas	12 horas
---------------------------------	---	-----------------

Aprendizajes esperados:	Actividades de evaluación	Ponderación	Contenidos específicos
<ul style="list-style-type: none"> Reactiva conocimientos previos de las diferentes redes sociales y de elaboración de proyectos. Examina las limitaciones y aportaciones del programa de gestión de redes sociales. Establece alternativas para la gestión de redes sociales. 	<p>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.</p>	25%	<p>A La identificación del software de gestión de redes sociales.</p> <ul style="list-style-type: none"> Los usuarios de redes sociales Identificar las redes sociales de alcance. Facebook LinkedIn Twitter Google Pinterest Instagram <p>B Diseño de la estrategia para</p> <ul style="list-style-type: none"> Objetivo Movilidad Contenido Costo Evaluación <p>C Programa los elementos del software de gestión de proyectos</p> <ul style="list-style-type: none"> Estrategia digital. Identidad Digital del administrador de redes sociales. Selección de las redes sociales. La relevancia social.
	<p>Productos esperados</p> <ul style="list-style-type: none"> La estrategias de gestión de redes sociales presentada. 		

10. Referencias

Básicas:

- MEDIAactive (2010). Aprender PowerPoint 2010 Con 100 Ejercicios Prácticos, México: Alfaomega
- Teaching Soft Group (2011). Excel 2010 Curso práctico. México: Alfaomega.
- Marqués, Felicidad (2010). Excel 2010 en profundidad. México: Alfaomega.
- Saucedo Delgado Norman y otros (2009). Vanguardia Digital. México: Alfaomega Grupo Editor, S.A. de C.V.
- Pacheco Garisoain, Martha Lilia (2012). Tecnología de Información y Comunicación. México: Secretaría de Educación Pública.
- Varios autores (2010), Enciclopedia de Conocimientos Fundamentales (5 tomos), México: UNAM-SIGLO XXI.

Complementarias:

- Díaz Infante, Alejandro y otros (2008) Tecnología Digital 2, Las mejores herramientas informáticas a tu alcance. México: ALFAOMEGA Grupo Editor, S.A. de C.V.
- Escobar Mahecha, Cristian (2008). Tecnología Digital 3, Las mejores herramientas informáticas a tu alcance. México: ALFAOMEGA Grupo Editor, S.A. de C.V.
- Ferreira, Gonzalo (2011). Informática - Para Cursos De Bachillerato, México: Alfaomega
- Ibáñez Carrasco, Patricia y García Torres Gerardo (2008). Informática II. México: CENGAGE Learning.
- Marqués, Felicidad (2011). Excel 2010 - En Profundidad. México: Alfaomega.
- MEDIAactive (2011), Manual De Office 2010. México: Alfaomega.
- Pérez Martínez, M. J. y Mejía L. F., (2008). Informática 2, México: ALFAOMEGA Grupo Editor.
- Pérez Martínez, M. J (2008). Informática para Bachillerato 2, México: ALFAOMEGA Grupo Editor.
- Saucedo Delgado Norman, Sánchez Gonzáles Lizbeth y Andrade Esparza Rafael (2008). Tecnología Digital 3, Las mejores herramientas informáticas a tu alcance. México: ALFAOMEGA Grupo Editor, S.A. de C.V.

Páginas Web:

- Software libre. **Disponible en:** <http://www.cdlibre.org> (28/08/18)
- Curso de Excel, **Disponible en:** <http://www.aulafacil.com/Excel/temario.htm> (28/08/18)
- Curso de PowerPoint 2007, **Disponible en:** <http://www.aulaclie.es/power2007/index.htm> (28/08/18)
- Manual microsoft project 2003, **Disponible en:** <http://www.scribd.com/doc/2539650/manual-microsoft-project-2003> (28/08/18)
- Artículos y pasos para la realización de páginas web y manejo de office, **Disponible en:** <http://www ldc.usb.ve/~vtheok/webmaestro/> (28/08/18)
- Crea tu Web **Disponible en:** <http://creatuweb.espaciolatino.com/guia/> (28/08/18)