



"Hay que alcanzar la exaltación verdadera, para lograrlo, hay que ser serenos, sin prisas, estudiar, trabajar y disciplinarse"

1er. semestre grupo: \_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Máquina No.: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Alumno: \_\_\_\_\_

Presencial 9 Cultura Digital 1 hora. <https://www.jgbb.com.mx/>

Buenas Tardes / días

Nombre de alumno:

Tema: lineamientos del 2do. bimestre

Forma de evaluar:

○ Forma de evaluar el segundo bimestre

Forma de evaluar el 1er. bimestre	Porcentaje	Plataforma
Taller de computo	50%	Sumar puntos
Actividades en el salón o de 1 hora	30%	Sumar puntos
Eje Transversal	20%	200
<b>Total</b>	<b>100%</b>	<b>1000</b>

Rangos de la plataforma	Calificación	Nota: Asesorías:
Mayor o igual a 950	10.00	<b>Vespertino</b> <b>Lunes de: 17:00 a 17:30 hrs.</b>  <b>Matutino</b> <b>Martes de: 9:15 a 9:40 hrs.</b>  <b>Sala de maestros</b>
De 850 a 949.99	9.00	
De 750 a 849.99	8.00	
De 650 a 749.99	7.00	
De 600 a 649.99	6.00	
Menor o igual a 599.99	5.00	

- La materia se anotara como no aprobada cuando:
1. Tenga menos del 80% de Asistencia
  2. Tenga reprobado 2 bimestres.
  3. Cuando el resultado del promedio de sus 3 parciales sea menor a 6.

**Forma de calificar las actividades: Un sello y una letra.**

- A: Tiene todas las características que se le indico. (1) 100%
- B: Le faltan algunas características de las que se le solicitaron. (2/3) 66.6%
- C: Solo tiene algunas características de las solicitadas. (1/3) 33.3 %
- D: No cuenta con los elementos necesarios para una calificación (0) 0%

**Herramientas para entrar al taller de cómputo:**

1. Reglamento del taller de computo
2. \$ 2.00 para copias
3. Un correo de Gmail puede ser el institucional o uno personal.
4. Hacer equipos de 2 personas.

**Temario: Cultura Digital\_1 2do. Bimestre.**

Unidad 2:

Conoce y utiliza herramientas de productividad: procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas para acceder al conocimiento y la experiencia de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología, Humanidades, Recursos Sociocognitivos y Socioemocionales según el contexto.

**M1.** Interactúa de acuerdo a su contexto a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, conocimiento y aprendizajes digitales, para ampliar su conocimiento y vincularse con su entorno.

**M2** Colabora en Comunidades Virtuales para impulsar el aprendizaje en forma autónoma y colaborativa, innova y eficiente los procesos en el desarrollo de proyectos y actividades de su contexto.