



"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 3er. bimestre

Forma de evaluar el 3er. 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. Continuar con su cuaderno para la toma de apuntes del salón de clases.
3. \$ 2.00 para copias
4. Un correo de Gmail puede ser el institucional o uno personal.
5. Hacer equipos de 2 personas.

## **Temario: Cultura Digital\_1 3er. Bimestre.**

1. Reconoce características de una situación, fenómeno o problemática de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana para establecer alternativas de solución conforme a su contexto y recursos.
2. Desarrolla una estrategia que consta de una secuencia de pasos finitos, organizados en forma lógica para dar respuesta a una situación, fenómeno o problemática de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana.
3. Conoce los diferentes métodos, técnicas o diagramas de flujo – 5 E (Enganche, Explorar, Explicar, Elaborar, Evaluar), divide y vencerás, método del caso, método del árbol de causas, método científico, diseño descendente, refinamiento por pasos- y aplica el más pertinente de acuerdo con la situación, fenómeno o problemática para representar la solución.
4. Utiliza elementos: dato, información, variables, constantes, expresiones, operadores lógicos, operaciones relacionales, operadores aritméticos, estructuras condicionales, selectivas y repetitivas para modelar soluciones de manera algorítmica
5. Utiliza lenguaje algorítmico y de programación a través de medios digitales para solucionar la situación, fenómeno o problemática.