



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

**2do. semestre grupo:** \_\_\_\_ **Turno:** \_\_\_\_\_ **Máquina No.:** \_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_

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

**Clase 1 Cultura Digital 2, 1 hora. <https://www.jgbb.com.mx/>**

Buenas Tardes / días

Nombre de alumno:

Tema: lineamientos del 1er. bimestre

Forma de evaluar:

### ■ Cultura digital II Primer Bimestre

Forma de evaluar el 1er. bimestre	Porcentaje	Plataforma
Actividades Practicas	60%	600 o Puntos acumulados
Actividades Teóricas (classroom)	20%	400 o puntos acumulados
Eje Transversal	20%	200
<b>Total</b>	<b>100%</b>	<b>1000</b>

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

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)

B: Le faltan algunas características de las que se le solicitaron. (2/3)

C: Solo tiene algunas características de las solicitadas. (1/3)

D: No cuenta con los elementos necesarios para una calificación (0)

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

1. Reglamento del taller de computo
2. Un correo de Gmail personal.

**Material para trabajar el semestre:**

- 1) 2 pesos para copias

**Forma de trabajar:**

- 1) Hacer equipos de 2 personas

**Temario: Cultura Digital\_2 1er. Bimestre.**

Unidad I:

1. Utiliza herramientas digitales para el aprendizaje que le permiten acceder al conocimiento y la experiencia, innovar, hace más eficientes los procesos en el desarrollo de proyectos aplicado a las Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología, Ciencias Sociales, Humanidades, Recursos Sociocognitivos y Socioemocionales según sus necesidades y contextos.
2. Colabora en equipos de trabajo con el uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información, Conocimiento y Aprendizajes Digitales para interactuar, comunicarse, investigar, buscar, discriminar y gestionar información.

**Elementos para trabajar en el taller de computación**

1. Reglamento del taller de computo
2. Un correo electrónico personal de Gmail.