https://www.jgbb.com.mx

Gobierno del
Estado de México

"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México".

ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL NÚM. 82

"JOSÉ REVUELTAS"

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

Guía de Estudios de la materia de Cultura digital I (3er. periodo)

1er. semestre grupo: _____ turno: _____

Profesor: Juan Gerardo Brito Barrera

Ciclo escolar 2024-1

Alumno: _____

3er. Periodo de regularización. Calificación máxima 7.

Código de clase: jav3c24

Para la tercera Oportunidad tienes 2 opciones: (solo escoge una)

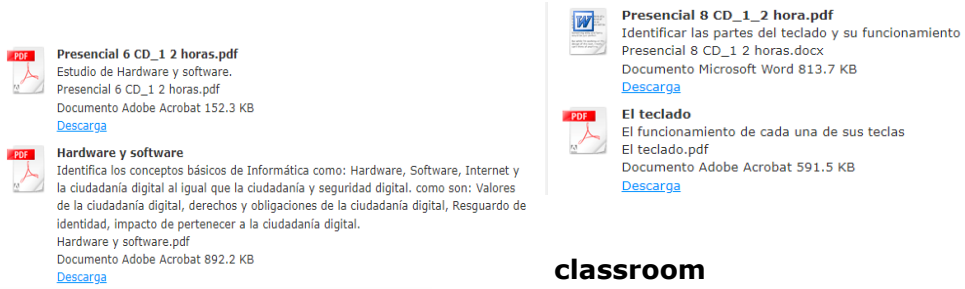
Opción 2 Los temas son: (Ventana de Excel, Ventana de Power Point, Formato APA y algoritmos)

1) Examen 100%

Opción 1

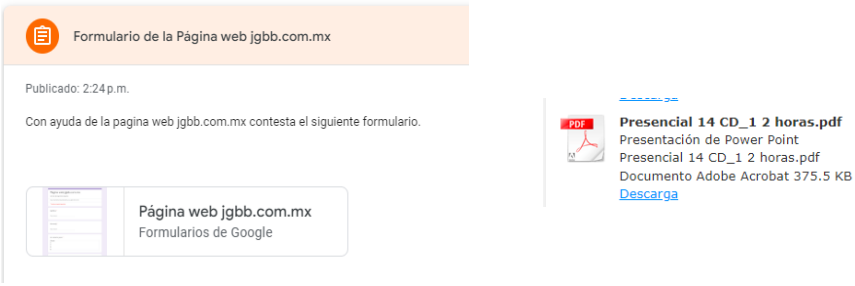
Completa las Actividades que debes de presentar en classroom, y son las siguientes:

1er. Bimestre
Correo electrónico
Inscripción a classroom
Presencia 8 CD_1 El teclado
Presencia 6 CD 1



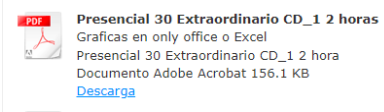
Nota: Subir la actividad a classroom

2do. Bimestre
La página web
Presencial 14



Nota: realizar y Subir la actividad a classroom

3er. Bimestre
Presencial 30 Las Gráficas en una Hoja de cálculo



En total son 5 actividades. (500 puntos).
Estos son los links donde puede encontrarlos:

1er. Bimestre:
https://www.jgbb.com.mx/alumnos-computaci%C3%B3n/cultura-digital-i/primer-bimestre-c-d-i/

2do. Bimestre:
https://www.jgbb.com.mx/alumnos-computaci%C3%B3n/cultura-digital-i/segundo-bimestre-c-d-i/
3er. Bimestre:
https://www.jgbb.com.mx/alumnos-computaci%C3%B3n/cultura-digital-i/tercer-bimestre-c-d-i/

Las características de las actividades presenciales que vas a presentar son las siguientes:

1. Guardar los archivos con su nombre.
2. En los encabezados colocar tu nombre
3. Se deben de encontrar en la plataforma de classroom.

Rubrica de cada actividad:
Forma de calificar las actividades:
A: Tiene todas las características que se le indico la actividad. (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)

Metas del 1er. bimestre:

M1 Reconoce el ciberespacio y servicios digitales en diferentes contextos para acceder al conocimiento y la experiencia.
M2 Utiliza el ciberespacio y los distintos servicios digitales en los diferentes contextos a partir del marco normativo parar ejercer su Ciudadanía Digital.

Aprendizaje de trayectoria:
2. Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.

Progresión por desarrollar:
Utiliza el ciberespacio y servicios digitales conforme a normatividad y al contexto personal, académico, social y ambiental, para integrarse con seguridad en ambientes virtuales.

Proceso de enseñanza:
Ilustraciones
Presentación por medio de prácticas de las instrucciones que se deben de llevar a cabo para la realización de la práctica.

Proceso de aprendizaje:

Indagatoria: En internet los conceptos de Servicios de internet, ciudadanía digital, Hardware, Software, y ambientes virtuales.

Practicas

Secuencia de pasos que debe de realizar los estudiantes para crear en Word la tabla comparativa de las características de: Servicios de internet, ciudadanía digital, Hardware, Software, y ambientes virtuales.

1er. Bimestre

a. Correo electrónico
b. Inscripción a classroom
c. Presencia 8 CD_1 El teclado
d. Presencia 6 CD 1

Metas del 2do. bimestre:

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 eficienta los procesos en el desarrollo de proyectos

Aprendizaje de trayectoria:
2. Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.

Progresión por desarrollar:
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

Proceso de enseñanza:
Ilustraciones
Presentación por medio de prácticas de las instrucciones que se deben de llevar a cabo para la realización de la práctica.

Proceso de aprendizaje:

Indagatoria: En internet los conceptos de Servicios de internet, ciudadanía digital, Hardware, Software, y ambientes virtuales.

Practicas
Secuencia de pasos que debe de realizar los estudiantes para crear en Word la tabla comparativa de las características de: Servicios de internet, ciudadanía digital, Hardware, Software, y ambientes virtuales.

2do. Bimestre
La página web
Presencial 14

Metas del 3er. bimestre:

M1 Representa la solución de problemas mediante pensamiento algorítmico seleccionando métodos, diagramas o técnicas.
M2 Aplica lenguaje algorítmico utilizando medios digitales para resolver situaciones o problemas del contexto

Aprendizaje de trayectoria:
2. Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.

Progresión por desarrollar:

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.

Proceso de enseñanza:
Ilustraciones
Presentación por medio de prácticas de las instrucciones que se deben de llevar a cabo para la realización de la práctica.

Proceso de aprendizaje:

Ilustraciones
Presentación por medio de prácticas de las instrucciones que se deben de llevar a cabo para la realización de la actividad de un estudio de edades de su grupo o Sobre su contexto social, escolar u otro.

Practicas
Secuencia de pasos que debe de realizar los estudiantes para crear en Word la tabla comparativa de las características de: Servicios de internet, ciudadanía digital, Hardware, Software, y ambientes virtuales.

3er. Bimestre
Presencial 30 Las Gráficas en una Hoja de cálculo

Actividad 1	Contenido	Aprendizajes esperados	Productos a presentar
CD- I	a. Correo electrónico b. Inscripción a classroom c. Presencia 8 CD_1: El teclado	• Identifica la forma de crear un correo electrónico, inscribirse a classroom y las partes de un teclado	Inscripción a classroom y en classroom deberá de subir: las partes de un teclado en un procesador de textos

Actividad 2	Contenido	Aprendizajes esperados	Productos a presentar

CD-1	Presencial 6 CD-1: Hardware, software, y ciudadanía digital.	• **Identifica** Los conceptos básicos de Hardware, software y ciudadanía digital.	En classroom deberá de subir: Un andamio cognitivo de los principales conceptos de Hardware, software y ciudadanía digital en un procesador de textos.

Actividad 3	Contenido	Aprendizajes esperados	Producto a presentar
CD-1	P**resencial 11:** La página web	Identifica: la página web jgbb.com.mx.	Formulario en classroom de la página Web.

Actividad 4	Contenido	Aprendizajes esperados	Productos a presentar
CD-1	**Presencial 14:** Diseño de una presentación con el método de investigación.	Identifica: el diseño de una presentación y la metodología de investigación.	Formulario en classroom de la página Web y Una presentación de la metodología de classroom

Actividad 5	Contenido	Aprendizajes esperados	Productos a presentar
CD-1	P**resencial 30:** Formulas estadísticas.	Identifica: La forma de aplicar algunas formulas estadísticas en un estudio de edades, así como el de graficarlas.	Subir el estudio de las edades a classroom.

Nota en cada practica se encuentra la rubrica de la forma de evaluar la actividad:
Para su calificación se utilizará una regla de tres sobre los puntos obtenidos (500 puntos)

BIBLIOGRAFIA:

FUENTES DE CONSULTA: CIBERGRAFIA, HEMEROGRAFIA, BIBLIOGRAFIA, AUDIOGRAFIA, VIDEOGRAFIA Y OTRAS.

Básica:
Pérez C. (2016), Informática I. México: Person.
Treviño, L. y Pereda, G. (2012). Informática I. México: Gafra.
Bielsa, I. y Torres, R. (2014). Informática I. México: Santillana.

Complementaria:
Pérez, C. (2015). Tecnologías de la Información. México: Slim Bj.
Arenaza, A. (2015). Informática I. México: Umbral Editorial.

Electrónica:

Chicos.net.(s.f.). http://tecnologiasi.org. Recuperado de: http://tecnologiasi.org/ciudadania-digital/
Ciberbullying.com. (s.f.). http://wwwciberbullying.com. Recuperado de: http://www.ciberbullying.com/cyberbullying/tag/ciudadania-digital/ilce.edu.mx. (s.f.).

www.ilce.edu.mx. Recuperado de: http://www.ilce.edu.mx/index.php/noticias/educatics/1126-latinoamerica-26ene17-4

Iste.(s.f.). http://www.iste.org/. recuperado de: http://www.iste.org/

Itesm.(s.f.). www.itesm.mx. Recuperado de: http://www.itesm.mx/wps/wcm/connect/snc/portal+informativo/opinion+y+analisis/firmas/dra.+maria+elena+meneses+rocha/op(10may12)mariaelenameneses

México, S.(s.f.). http://www.scielo.org.mx/. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttex&pid=S1405-84212015000300010

UNAM, F. (s.f.). Fundación UNAM. Recuperado de: http://www.fundacionunam.org.mx/mi-tegnologia/ciudadania-digital-y-competencias-digitales-que-son-y-que-significan/

Villegas, M., Mortis, S.V., & Del hierro,E.(s.f.). https://repositorio.itesm.mx. Recuperado de: https://repositorio.itesm.mx/ortec/bitstream/11285/575941/1/Propiedades+psicometricas+de+un+instrumento+para+medir+la+percepcion+de+los+alumnos+sobre+competencias+digital.+en+el+marco+del+programa+Mi+Compu.Mx.pd

YLBarret.(s.f.) Digital citizenship. Recuperado de: https://storify.com/YLBarrett/digital-citizenship

Informática 1 Bachillerato Cecilia Pérez Chávez ISBN: 970-9807-12-9 Junio de 2006 Ed. ST.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la enseñanza. Alexey Semenov, ISBN: 9974-32-414-9 2005, UNESCO.

www.jgbb.com.mx