

# I. Guía pedagógica del módulo Desarrollo de páginas Web

## Contenido

	<b>Pág.</b>
<b>I. Guía pedagógica</b>	
1. Descripción	3
2. Datos de identificación de la norma	4
3. Generalidades pedagógicas	5
4. Enfoque del módulo	12
5. Orientaciones didácticas y estrategias de aprendizaje por unidad	14
6. Prácticas/ejercicios/problemas/actividades	22
<b>II. Guía de evaluación</b>	<b>32</b>
7. Descripción	33
8. Tabla de ponderación	37
9. Materiales para el desarrollo de actividades de evaluación	38
10. Matriz de valoración o rúbrica	39

## 1. Descripción

La Guía Pedagógica es un documento que integra elementos técnico-metodológicos planteados de acuerdo con los principios y lineamientos del **Modelo Académico del CONALEP** para orientar la práctica educativa del docente en el desarrollo de competencias previstas en los programas de estudio.

La finalidad que tiene esta guía es facilitar el aprendizaje de los alumnos, encauzar sus acciones y reflexiones y proporcionar situaciones en las que desarrollará las competencias. El docente debe asumir conscientemente un rol que facilite el proceso de aprendizaje, proponiendo y cuidando un encuadre que favorezca un ambiente seguro en el que los alumnos puedan aprender, tomar riesgos, equivocarse extrayendo de sus errores lecciones significativas, apoyarse mutuamente, establecer relaciones positivas y de confianza, crear relaciones significativas con adultos a quienes respetan no por su estatus como tal, sino como personas cuyo ejemplo, cercanía y apoyo emocional es valioso.

Es necesario destacar que el desarrollo de la competencia se concreta en el aula, ya que **formar con un enfoque en competencias significa crear experiencias de aprendizaje para que los alumnos adquieran la capacidad de movilizar, de forma integral, recursos que se consideran indispensables para saber resolver problemas en diversas situaciones o contextos**, e involucran las dimensiones cognitiva, afectiva y psicomotora; por ello, los programas de estudio, describen las competencias a desarrollar, entendiéndolas como la combinación integrada de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permiten el logro de un desempeño eficiente, autónomo, flexible y responsable del individuo en situaciones específicas y en un contexto dado. En consecuencia, la competencia implica la comprensión y transferencia de los conocimientos a situaciones de la vida real; ello exige relacionar, integrar, interpretar, inventar, aplicar y transferir los saberes a la resolución de problemas. Esto significa que **el contenido, los medios de enseñanza, las estrategias de aprendizaje, las formas de organización de la clase y la evaluación se estructuran en función de la competencia a formar**; es decir, el énfasis en la proyección curricular está en lo que los alumnos tienen que aprender, en las formas en cómo lo hacen y en su aplicación a situaciones de la vida cotidiana y profesional.

Considerando que el alumno está en el centro del proceso formativo, se busca acercarle elementos de apoyo que le muestren qué **competencias** va a desarrollar, cómo hacerlo y la forma en que se le evaluará. Es decir, mediante la guía pedagógica el alumno podrá **autogestionar su aprendizaje** a través del uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieran y adopten a nuevas situaciones y contextos e ir dando seguimiento a sus avances a través de una autoevaluación constante, como base para mejorar en el logro y desarrollo de las competencias indispensables para un crecimiento académico y personal.

## 2. Datos de identificación de la norma

<b>Título:</b>			
<b>Unidad (es) de Norma Técnica de Competencia Laboral:</b>			
<b>Código:</b>		<b>Nivel de competencia:</b>	

### 3. Generalidades pedagógicas

Con el propósito de difundir los criterios a considerar en la instrumentación de la presente guía entre los docentes y personal académico de planteles y Colegios Estatales, se describen **algunas consideraciones** respecto al desarrollo e intención de las competencias expresadas en los módulos correspondientes a la formación básica, propedéutica y profesional.

Los principios asociados a la **concepción constructivista del aprendizaje** mantienen una estrecha relación con los de la **educación basada en competencias**, la cual se ha concebido en el Colegio como el enfoque idóneo para orientar la formación ocupacional de los futuros profesionales técnicos y profesionales técnicos-bachilleres. Este enfoque constituye una de las opciones más viables para lograr la vinculación entre la educación y el sector productivo de bienes y servicios.

En los programas de estudio se proponen una serie de contenidos que se considera conveniente abordar para obtener los **Resultados de Aprendizaje establecidos**; sin embargo, se busca que este planteamiento le dé al docente la posibilidad de **desarrollarlos con mayor libertad y creatividad**.

En este sentido, se debe considerar que el papel que juegan el alumno y el docente en el marco del Modelo Académico del CONALEP tenga, entre otras, las siguientes características:

El alumno:	El docente:
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mejora su capacidad para resolver problemas.</li> <li>❖ Aprende a trabajar en grupo y comunica sus ideas.</li> <li>❖ Aprende a buscar información y a procesarla.</li> <li>❖ Construye su conocimiento.</li> <li>❖ Adopta una posición crítica y autónoma.</li> <li>❖ Realiza los procesos de autoevaluación y coevaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional.</li> <li>❖ Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizaje significativo.</li> <li>❖ Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias, y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios.</li> <li>❖ Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora a su contexto institucional.</li> <li>❖ Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo.</li> <li>❖ Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.</li> <li>❖ Contribuye a la generación de un ambiente que facilite el desarrollo sano e integral de los estudiantes.</li> <li>❖ Participa en los proyectos de mejora continua de su escuela y apoya la gestión institucional.</li> </ul>

En esta etapa se requiere una mejor y mayor organización académica que apoye en forma relativa la actividad del alumno, que en este caso es mucho mayor que la del docente; lo que no quiere decir que su labor sea menos importante. **El docente en lugar de transmitir vertical y unidireccionalmente los conocimientos, es un mediador del aprendizaje**, ya que:

- Planea y diseña experiencias y actividades necesarias para la adquisición de las competencias previstas. Asimismo, define los ambientes de aprendizaje, espacios y recursos adecuados para su logro.
- Proporciona oportunidades de aprendizaje a los estudiantes apoyándose en metodologías y estrategias didácticas pertinentes a los Resultados de Aprendizaje.
- Ayuda también al alumno a asumir un rol más comprometido con su propio proceso, invitándole a tomar decisiones.
- Facilita el aprender a pensar, fomentando un nivel más profundo de conocimiento.
- Ayuda en la creación y desarrollo de grupos colaborativos entre los alumnos.
- Guía permanentemente a los alumnos.
- Motiva al alumno a poner en práctica sus ideas, animándole en sus exploraciones y proyectos.

Considerando la importancia de que el docente planee y despliegue con libertad su experiencia y creatividad para el desarrollo de las competencias consideradas en los programas de estudio y especificadas en los Resultados de Aprendizaje, en las competencias de las Unidades de Aprendizaje, así como en la competencia del módulo; **podrá proponer y utilizar todas las estrategias didácticas que considere necesarias** para el logro de estos fines educativos, con la recomendación de que fomente, preferentemente, las estrategias y técnicas didácticas que se describen en este apartado.

Al respecto, entenderemos como estrategias didácticas los planes y actividades orientados a un desempeño exitoso de los resultados de aprendizaje, que incluyen estrategias de enseñanza, estrategias de aprendizaje, métodos y técnicas didácticas, así como, acciones paralelas o alternativas que el docente y los alumnos realizarán para obtener y verificar el logro de la competencia; bajo este tenor, **la autoevaluación debe ser considerada también como una estrategia por excelencia para educar al alumno en la responsabilidad y para que aprenda a valorar, criticar y reflexionar sobre el proceso de enseñanza y su aprendizaje individual.**

Es así como la selección de estas estrategias debe orientarse hacia un enfoque constructivista del conocimiento y estar dirigidas a que **los alumnos observen y estudien su entorno**, con el fin de generar nuevos conocimientos en contextos reales y el desarrollo de las capacidades reflexivas y críticas de los alumnos.

Desde esta perspectiva, a continuación se describen brevemente los tipos de aprendizaje que guiarán el diseño de las estrategias y las técnicas que deberán emplearse para el desarrollo de las mismas:

## TIPOS DE APRENDIZAJES.

### **Aprendizaje Significativo**

Se fundamenta en una concepción constructivista del aprendizaje, la cual se nutre de diversas concepciones asociadas al cognoscitivismo, como la teoría psicogenética de Jean Piaget, el enfoque sociocultural de Vygotsky y la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.

Dicha concepción sostiene que el ser humano tiene la disposición de **aprender verdaderamente sólo aquello a lo que le encuentra sentido** en virtud de que está vinculado con su entorno o con sus conocimientos previos. Con respecto al comportamiento del alumno, se espera que sean capaces de desarrollar aprendizajes significativos, en una amplia gama de situaciones y circunstancias, lo cual equivale a **“aprender a aprender”**, ya que de ello depende la construcción del conocimiento.

### **Aprendizaje Colaborativo.**

El aprendizaje colaborativo puede definirse como el conjunto de métodos de instrucción o entrenamiento para uso en grupos, así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social). En el aprendizaje colaborativo **cada miembro del grupo es responsable de su propio aprendizaje, así como del de los restantes miembros del grupo** (Johnson, 1993.)

Más que una técnica, el aprendizaje colaborativo es considerado una filosofía de interacción y una forma personal de trabajo, que implica el manejo de aspectos tales como el **respeto a las contribuciones y capacidades individuales de los miembros del grupo** (Maldonado Pérez, 2007). Lo que lo distingue de otro tipo de situaciones grupales, es el desarrollo de la interdependencia positiva entre los alumnos, es decir, de una toma de conciencia de que **sólo es posible lograr las metas individuales de aprendizaje si los demás compañeros del grupo también logran las suyas**.

El aprendizaje colaborativo surge a través de transacciones entre los alumnos, o entre el docente y los alumnos, en un proceso en el cual cambia la responsabilidad del aprendizaje, del docente como experto, al alumno, y asume que el docente es también un sujeto que aprende. Lo más importante en la formación de grupos de trabajo colaborativo es vigilar que los elementos básicos estén claramente estructurados en cada sesión de trabajo. Sólo de esta manera se puede lograr que se produzca, tanto el esfuerzo colaborativo en el grupo, como una estrecha relación entre la colaboración y los resultados (Jonson & F. Jonson, 1997).

Los elementos básicos que deben estar presentes en los grupos de trabajo colaborativo para que éste sea efectivo son:

- la interdependencia positiva.
- la responsabilidad individual.
- la interacción promotora.
- el uso apropiado de destrezas sociales.
- el procesamiento del grupo.

Asimismo, el trabajo colaborativo se caracteriza principalmente por lo siguiente:

- Se desarrolla mediante acciones de cooperación, responsabilidad, respeto y comunicación, en forma sistemática, entre los integrantes del grupo y subgrupos.
- Va más allá que sólo el simple trabajo en equipo por parte de los alumnos. Básicamente se puede orientar a que los alumnos intercambien información y trabajen en tareas hasta que todos sus miembros las han entendido y terminado, aprendiendo a través de la colaboración.
- Se distingue por el desarrollo de una interdependencia positiva entre los alumnos, en donde se tome conciencia de que sólo es posible lograr las metas individuales de aprendizaje si los demás compañeros del grupo también logran las suyas.
- Aunque en esencia esta estrategia promueve la actividad en pequeños grupos de trabajo, se debe cuidar en el planteamiento de las actividades que cada integrante obtenga una evidencia personal para poder integrarla a su portafolio de evidencias.

### **Aprendizaje Basado en Problemas.**

Consiste en la presentación de **situaciones reales o simuladas** que requieren la aplicación del conocimiento, en las cuales el **alumno debe analizar la situación y elegir o construir una o varias alternativas para su solución** (Díaz Barriga Arceo, 2003). Es importante aplicar esta estrategia ya que **las competencias se adquieren en el proceso de solución de problemas** y en este sentido, el alumno aprende a solucionarlos cuando se enfrenta a problemas de su vida cotidiana, a problemas vinculados con sus vivencias dentro del Colegio o con la profesión. Asimismo, el alumno se apropia de los conocimientos, habilidades y normas de comportamiento que le permiten la aplicación creativa a nuevas situaciones sociales, profesionales o de aprendizaje, por lo que:

- Se puede trabajar en forma individual o de grupos pequeños de alumnos que se reúnen a analizar y a resolver un problema seleccionado o diseñado especialmente para el logro de ciertos resultados de aprendizaje.
- Se debe presentar primero el problema, se identifican las necesidades de aprendizaje, se busca la información necesaria y finalmente se regresa al problema con una solución o se identifican problemas nuevos y se repite el ciclo.
- Los problemas deben estar diseñados para motivar la búsqueda independiente de la información a través de todos los medios disponibles para el alumno y además generar discusión o controversia en el grupo.
- El mismo diseño del problema debe estimular que los alumnos utilicen los aprendizajes previamente adquiridos.
- El diseño del problema debe comprometer el interés de los alumnos para examinar de manera profunda los conceptos y objetivos que se quieren aprender.
- El problema debe estar en relación con los objetivos del programa de estudio y con problemas o situaciones de la vida diaria para que los alumnos encuentren mayor sentido en el trabajo que realizan.
- Los problemas deben llevar a los alumnos a tomar decisiones o hacer juicios basados en hechos, información lógica y fundamentada, y obligarlos a justificar sus decisiones y razonamientos.
- Se debe centrar en el alumno y no en el docente.



## **TÉCNICAS**

### **Método de proyectos.**

Es una técnica didáctica que incluye actividades que pueden requerir que los alumnos investiguen, construyan y analicen información que coincida con los objetivos específicos de una tarea determinada en la que se organizan actividades desde una perspectiva experiencial, donde el alumno aprende a través de la práctica personal, activa y directa con el propósito de aclarar, reforzar y construir aprendizajes (Intel Educación).

Para definir proyectos efectivos se debe considerar principalmente que:

- Los alumnos son el centro del proceso de aprendizaje.
- Los proyectos se enfocan en resultados de aprendizaje acordes con los programas de estudio.
- Las preguntas orientadoras conducen la ejecución de los proyectos.
- Los proyectos involucran múltiples tipos de evaluaciones continuas.
- El proyecto tiene conexiones con el mundo real.
- Los alumnos demuestran conocimiento a través de un producto o desempeño.
- La tecnología apoya y mejora el aprendizaje de los alumnos.
- Las destrezas de pensamiento son integrales al proyecto.

Para el presente módulo se hacen las siguientes recomendaciones:

- Integrar varios módulos mediante el método de proyectos, lo cual es ideal para desarrollar un trabajo colaborativo.
- En el planteamiento del proyecto, cuidar los siguientes aspectos:
  - ✓ Establecer el alcance y la complejidad.
  - ✓ Determinar las metas.
  - ✓ Definir la duración.
  - ✓ Determinar los recursos y apoyos.
  - ✓ Establecer preguntas guía. Las preguntas guía conducen a los alumnos hacia el logro de los objetivos del proyecto. La cantidad de preguntas guía es proporcional a la complejidad del proyecto.
  - ✓ Calendarizar y organizar las actividades y productos preeliminares y definitivos necesarias para dar cumplimiento al proyecto.
- Las actividades deben ayudar a responsabilizar a los alumnos de su propio aprendizaje y a aplicar competencias adquiridas en el salón de clase en proyectos reales, cuyo planteamiento se basa en un problema real e involucra distintas áreas.

- El proyecto debe implicar que los alumnos participen en un proceso de investigación, en el que utilicen diferentes estrategias de estudio; puedan participar en el proceso de planificación del propio aprendizaje y les ayude a ser flexibles, reconocer al "otro" y comprender su propio entorno personal y cultural. Así entonces se debe favorecer el desarrollo de estrategias de indagación, interpretación y presentación del proceso seguido.
- De acuerdo a algunos teóricos, mediante el método de proyectos los alumnos buscan soluciones a problemas no convencionales, cuando llevan a la práctica el hacer y depurar preguntas, debatir ideas, hacer predicciones, diseñar planes y/o experimentos, recolectar y analizar datos, establecer conclusiones, comunicar sus ideas y descubrimientos a otros, hacer nuevas preguntas, crear artefactos o propuestas muy concretas de orden social, científico, ambiental, etc.
- En la gran mayoría de los casos los proyectos se llevan a cabo fuera del salón de clase y, dependiendo de la orientación del proyecto, en muchos de los casos pueden interactuar con sus comunidades o permitirle un contacto directo con las fuentes de información necesarias para el planteamiento de su trabajo. Estas experiencias en las que se ven involucrados hacen que aprendan a manejar y usar los recursos de los que disponen como el tiempo y los materiales.
- Como medio de evaluación se recomienda que todos los proyectos tengan una o más presentaciones del avance para evaluar resultados relacionados con el proyecto.
- Para conocer acerca del progreso de un proyecto se puede:
  - ✓ Pedir reportes del progreso.
  - ✓ Presentaciones de avance,
  - ✓ Monitorear el trabajo individual o en grupos.
  - ✓ Solicitar una bitácora en relación con cada proyecto.
  - ✓ Calendarizar sesiones semanales de reflexión sobre avances en función de la revisión del plan de proyecto.

### **Estudio de casos.**

El estudio de casos es una técnica de enseñanza en la que los alumnos **aprenden sobre la base de experiencias y situaciones de la vida real**, y se permiten así, construir su propio aprendizaje en un contexto que los aproxima a su entorno. Esta técnica se basa en la participación activa y en procesos colaborativos y democráticos de discusión de la situación reflejada en el caso, por lo que:

- Se deben representar situaciones problemáticas diversas de la vida para que se estudien y analicen.
- Se pretende que los alumnos generen soluciones validas para los posibles problemas de carácter complejo que se presenten en la realidad futura.
- Se deben proponer datos concretos para reflexionar, analizar y discutir en grupo y encontrar posibles alternativas para la solución del problema planteado. Guiar al alumno en la generación de alternativas de solución, le permite desarrollar la habilidad creativa, la capacidad de innovación y representa un recurso para conectar la teoría a la práctica real.
- Debe permitir reflexionar y contrastar las propias conclusiones con las de otros, aceptarlas y expresar sugerencias.

El estudio de casos es pertinente usarlo cuando se pretende:

- Analizar un problema.
- Determinar un método de análisis.
- Adquirir agilidad en determinar alternativas o cursos de acción.
- Tomar decisiones.

Algunos teóricos plantean las siguientes fases para el estudio de un caso:

- **Fase preliminar:** Presentación del caso a los participantes
- **Fase de eclosión:** "Explosión" de opiniones, impresiones, juicios, posibles alternativas, etc., por parte de los participantes.
- **Fase de análisis:** En esta fase es preciso llegar hasta la determinación de aquellos hechos que son significativos. Se concluye esta fase cuando se ha conseguido una síntesis aceptada por todos los miembros del grupo.
- **Fase de conceptualización:** Es la formulación de conceptos o de principios concretos de acción, aplicables en el caso actual y que permiten ser utilizados o transferidos en una situación parecida.

### **Interrogación.**

Consiste en llevar a los alumnos a la **discusión y al análisis de situaciones o información**, con base en preguntas planteadas y formuladas por el docente o por los mismos alumnos, con el fin de explorar las capacidades del pensamiento al activar sus procesos cognitivos; se recomienda **integrar esta técnica de manera sistemática y continua** a las anteriormente descritas y al abordar cualquier tema del programa de estudio.

### **Participativo-vivenciales.**

Son un conjunto de elementos didácticos, sobre todo los que exigen un grado considerable de **involucramiento y participación de todos los miembros del grupo** y que sólo tienen como límite el grado de imaginación y creatividad del facilitador.

Los ejercicios vivenciales son una alternativa para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, no sólo porque facilitan la transmisión de conocimientos, sino porque además permiten **identificar y fomentar aspectos de liderazgo, motivación, interacción y comunicación del grupo**, etc., los cuales son de vital importancia para la organización, desarrollo y control de un grupo de aprendizaje.

Los ejercicios vivenciales resultan ser una situación planeada y estructurada de tal manera que representan una experiencia muy atractiva, divertida y hasta emocionante. El juego significa apartarse, salirse de lo rutinario y monótono, para asumir un papel o personaje a través del cual el individuo pueda manifestar lo que verdaderamente es o quisiera ser sin temor a la crítica, al rechazo o al ridículo.

El desarrollo de estas experiencias se encuentra determinado por los conocimientos, habilidades y actitudes que el grupo requiera revisar o analizar y por sus propias vivencias y necesidades personales.

#### 4. Enfoque del módulo

La competencia que se adquiere con el desarrollo del módulo, implica realizar el desarrollo de los componentes de hipertexto, gráficos y de ambientación de páginas Web, conforme lo establecen los procedimientos y la normatividad vigente, para su publicación en Internet.

Para hacer una buena presentación Web lo ideal es crearnos un boceto inicial de la estructura. Si hacemos esto, no solo estamos procurando una presentación agradable y facilitando la tarea de navegar sino que también nos facilitamos el mantenimiento de futuras revisiones y modificaciones.

La integración hace concurrir a diversas tecnologías: de expresión, comunicación, información, sistematización y documentación, para dar lugar a aplicaciones en la educación, la diversión y el entretenimiento, la información, la comunicación, la capacitación y la instrucción. Esta integración está dando lugar a una nueva tecnología, de tipo digital, que emplea la computadora, sus sistemas y periféricos, conocida generalmente como multimedia. La tecnología multimedia tiene diversas manifestaciones y posibilidades tecnológicas.

Una presentación Web consiste de una o más páginas Web que contienen texto y gráficos y que están vinculadas entre si creando un cuerpo de información. La página principal o página base es desde donde se comienza a visitar la presentación y su URL será la que figure como dirección de la presentación. Esta página base debe ofrecer un panorama general del contenido de la presentación; y esto es lo que se pretende lograr con el desarrollo del presente módulo.

En este sentido, se ha diseñado el módulo, de modo que la competencia no sea tratada como un simple creación de páginas WEB, ni tampoco como una excesiva especialización de las mismas, sino un primer acercamiento a la concepción de la conformación de los elementos que componen una imagen visual, así como la identificación de los parámetros básicos de la concepción, interpretación y desarrollo de páginas en la red; los símbolos gráficos desde la perspectiva de la comunicación visual, limitando a conocer de forma general determinados aspectos del ambiente de las mismas páginas, tratando al dibujo e imágenes digitales únicamente desde el punto de vista del usuario, sin dar una información demasiado profunda sobre la historia del mismo. Por tanto, el objetivo que se plantea, trata de alcanzar un equilibrio entre los enfoques teóricos y prácticos, y se orientan a proporcionar conocimientos básicos de la ambientación y contenidos de las páginas WEB, de modo que el módulo se adecue a lo que sería un primer curso en relación a la elaboración de paginas de la red en un nivel básico y a través de algo ya existente.

Educar con un enfoque en competencias significa crear experiencias de aprendizaje para que los estudiantes desarrollen habilidades que les permitan movilizar, de forma integral recursos que se consideran indispensables para realizar satisfactoriamente las actividades demandadas. Se trata de activar eficazmente distintos dominios del aprendizaje; en la categorización más conocida, diríamos que se involucran las dimensiones cognitiva, afectiva y psicomotora. En este sentido, la formación del CONALEP se fundamenta en una propuesta de aprendizaje profesionalizador integral, el cual implica el uso de estilos de aprendizaje y técnicas que permiten un desarrollo integral de la formación.

---

Por ello, el módulo de Ambientación de páginas web considera actividades de trabajo en equipo para la integración de información, incorporando actividades de investigación en las que se inicia la construcción del conocimiento a partir del planteamiento de preguntas acerca la caracterización de los elementos que conforman la comunicación visual y la deducción de estos.

Dado la naturaleza de formación integral, el módulo también fomenta en el alumno el desarrollo de las competencias disciplinares básicas y genéricas tales como la interpretación y emisión de mensajes pertinentes en distintos contextos mediante el uso de medios, códigos y herramientas apropiados para el desarrollo de algunos temas, estableciendo una postura personal sobre los temas abordados e identificando su relevancia general en su formación, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva, y manteniendo relaciones interpersonales positivas con sus maestros y compañeros de grupo; mostrando una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales; desarrollando habilidades matemáticas al manejar el sistema binario y las operaciones que se realizan; desarrollando innovaciones y proponiendo soluciones a problemas a partir de métodos establecidos en este campo específico de la electrónica.

## 5. Orientaciones didácticas y estrategias de aprendizaje por unidad

### Unidad I:

Desarrollo de componentes de hipertexto.

#### Orientaciones didácticas (Dirigidas al docente)

En esta Unidad el alumno desarrolla la competencia para crear los componentes de hipertexto de los contenidos de páginas Web, empleando el lenguaje HTML, para realizar estructuras de acuerdo a necesidades específicas de aplicación. Asimismo, se desarrollan las competencias genéricas aplicables de manera natural a las competencias profesionales expresadas en los Resultados de Aprendizaje (RA), con el fin de promover una formación integral en el alumno, por lo que, durante todo el módulo, se fomenta:

- La autonomía, responsabilidad y cuidado de sí mismo, mediante el autoconocimiento que cada alumno va desarrollando, tanto de sus cualidades, como de las áreas en que debe trabajar para su reforzamiento, determinando las acciones de corto, mediano y largo plazo, necesarias para la consecución de los objetivos definidos, considerando los factores sociales, económicos y personales que pueden influir positiva o negativamente en los objetivos contemplados para planear, elegir alternativas y administrar los recursos con los que cuenta.
- Que el alumno proponga soluciones a problemas reales o hipotéticos, con base en actividades de búsqueda de información objetiva y veraz, aplicación de lo aprendido, e innovación en los métodos establecidos. Asimismo, se promueve el análisis crítico y fundamentado.
- El interés y el respeto por la diversidad cultural en todas sus manifestaciones y que el alumno conozca puntos de vista diferentes sobre asuntos de interés público y personal, como condición para conformar el criterio personal de manera libre y sustentada.
- Que el alumno sea capaz de automotivarse en el logro de metas personales y académicas, de desarrollar la capacidad para regular y manejar sus propios impulsos y necesidades, asumir sus propios sentimientos y emociones y encauzarlos positivamente.
- Que sea capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades, lo que implica aprender a autorregular su proceso de aprendizaje y a resolver diversas problemáticas de la vida académica y profesional, realizando de manera sistemática la planificación de las actividades de aprendizaje, la regulación de su proceso de aprendizaje y la evaluación de los resultados obtenidos tras la aplicación de la estrategia seleccionada.
- Que desarrolle capacidades para establecer una comunicación asertiva y efectiva, en diversos contextos, así como para identificar canales alternos y plurales que diversifiquen la obtención de la información y los enfoques con que ésta es tratada, utilizando una segunda lengua en situaciones cotidianas y en la consulta e interpretación de documentos técnicos.

**Unidad I:** Desarrollo de componentes de hipertexto.

### Orientaciones didácticas (Dirigidas al docente)

- Que aprenda a desempeñarse en situaciones de aprendizaje cooperativo y colaborativo, interactuando y trabajando para el logro de los objetivos y metas de aprendizaje del grupo, lo que contribuye también al desarrollo personal y social del alumno.
- Que participe activamente en la democracia, traducida en una mayor equidad en diversos ámbitos sociales y profesionales de su entorno. Todo ello con capacidad de tolerancia y flexibilidad de criterio para alcanzar consensos.
- Que incorpore medidas de seguridad e higiene en el desempeño de sus actividades profesionales.
- Que adquiera el compromiso social de sustentabilidad, aplicable más allá de lo relativo al medio ambiente, orientándose a la satisfacción de las necesidades actuales, sin perjuicio de las futuras generaciones en el plano social, tecnológico, económico, cultural y cualquier otro que se relacione con la preservación y bienestar de la especie humana.
- Que aprenda a minimizar el impacto de sus actividades cotidianas sobre el medio ambiente; consuma responsablemente; se desempeñe con seguridad, calidad y ética en espacios naturales y urbanos; elimine contaminantes o las fuentes de riesgo antes de que se generen, y seleccione y emplee materiales reciclables y biodegradables.
- Que aprenda a movilizar sus recursos personales (conocimientos, habilidades, actitudes y valores) y utilizar estrategias efectivas de aprendizaje continuo para ingresar, mantenerse, desarrollarse y “navegar” en el mundo del trabajo, a lo largo de su trayectoria laboral, ya sea en contextos de trabajo dependientes como independientes

Para el efecto, se aplicarán las técnicas: resolución de problemas, bajo el enfoque de aprendizaje significativo, descritos en el apartado 3 de la presente Guía.

#### Actividades sugeridas:

1. Inicia la sesión presentándose ante el grupo. Da una introducción general del módulo y analiza en conjunto los resultados de aprendizaje que se pretenden lograr. Establece la forma de trabajo en clase y explica cómo se llevarán a cabo las actividades de evaluación, considerando las rúbricas correspondientes. Asimismo, invita a los alumnos a practicar los valores de respeto, dignidad, la no-violencia, la responsabilidad, el orden, la limpieza y el trabajo en equipo en todas sus actividades y relaciones que establezcan.
2. Realiza una evaluación diagnóstica sobre conceptos básicos de creación de páginas web, para identificar los aspectos que se requieren reforzar. Solicita a los alumnos su compromiso para estudiar lo necesario para alcanzar la competencia del módulo. Orienta al grupo en la definición de metas de aprendizaje y estrategias para alcanzarlas, haciendo uso de sus habilidades, valores y fortalezas.
3. Orienta la búsqueda de recursos relacionados con diversos temas del módulo en la biblioteca digital de la Red Académica del CONALEP.

**Unidad I:** Desarrollo de componentes de hipertexto.

### Orientaciones didácticas (Dirigidas al docente)

Disponibles en: <http://sied.conalep.edu.mx/bv3/> [12/10/15]

4. Expone al grupo, las características del entorno web, los componentes básicos para su diseño, como son la accesibilidad, usabilidad y posicionamiento de buscadores; solicitando una línea de tiempo de la aparición y evolución de la world wide web.
5. Organiza al grupo en equipos para que identifiquen y analicen las características de organización de una web, así como los componentes básicos para su diseño, como son la accesibilidad, usabilidad y posicionamiento de buscadores, solicitando un resumen por escrito al final de la actividad.
6. Propicia una lluvia de ideas grupal, sobre los aspectos relevantes de la presentación web, sus objetivos, la forma de seleccionar los contenidos, la proyección de la página principal o página base; su forma de organización, su secuencia y la forma de establecer secuencias, fomentando habilidades de comunicación oral, y solicita un resumen de la actividad.
7. Explica los elementos importantes del lenguaje HTML y pide que se realice una síntesis con la descripción de las características de cada uno de ellos.
8. Expone al grupo las características de diversas estructuras textuales de páginas web, describiendo la forma en que se realiza el manejo de editores y convertidores. Fomenta una actitud constructiva, participativa y propositiva por parte de los alumnos.
9. Proporciona los elementos para realizar la estructuración de documentos HTML como base de las páginas web, incorporando etiquetas y secciones de texto. Solicita la elaboración de 2 ejercicios.
- 10. Orienta y apoya en la elaboración de la práctica No. 1, “Desarrolla la estructura básica de un documento HTML, describiendo sus elementos”, correspondiente a la actividad de evaluación 1.2.1.**
11. Analiza en compañía de los alumnos la estructura del documento y solicita la elaboración de los elementos de la página WEB; con la utilización de las herramientas del software, identificando la forma de desarrollo de los primeros pasos en la creación de documentos HTML y la entrega en archivo electrónico.
12. Expone al grupo el contenido de un documento WEB para determinar el tipo de enlaces a incorporar.
13. Analiza en compañía de los alumnos las URL's y características de las mismas consideradas en una página web. Fomenta una actitud constructiva, participativa y propositiva por parte de los alumnos.
14. Explica la utilidad de las listas a utilizar considerando los diferentes formatos, de acuerdo al tipo de texto a ilustrar en las páginas WEB. Pide al alumno buscar 3 páginas que presenten éstos elementos para su análisis.
15. Proporciona los elementos para el uso adecuado de las herramientas del software en el empleo de lenguajes de programación como estilos de carácter.
16. Explica los elementos necesarios en la revisión del texto preformateado, para que tengan una composición óptima de acuerdo al contenido de la



<b>Unidad I:</b>	Desarrollo de componentes de hipertexto.
<b>Orientaciones didácticas (Dirigidas al docente)</b>	
<p>página. Elabora en conjunto con los alumnos, un ejercicio práctico en el que aplique estos elementos.</p> <p><b>17. Orienta y apoya en la elaboración de la práctica No. 2 “Desarrolla la estructura de un documento HTML, incorporando titulares, enlaces, URL’s, listas, estilos de carácter, estilos lógicos y texto preformateado” correspondiente a la actividad de evaluación 1.3.1. En la rúbrica correspondiente se incluye una Autoevaluación.</b></p> <p>18. Solicita la elaboración del resumen de la unidad a través de las ilustraciones del contenido de la página WEB; con la utilización de las herramientas del software, entregándolo en archivo electrónico.</p>	

Estrategias de aprendizaje (Dirigidas al alumno)	Recursos académicos
<p><b>El alumno:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expone sus expectativas del curso y analiza las actividades de aprendizaje, los criterios de evaluación y el método de aprendizaje. Plantea sus dudas y toma nota sobre los puntos explicados por el docente. Se compromete a practicar los valores de respeto, dignidad, la no-violencia, la responsabilidad, el orden, la limpieza y el trabajo en equipo en todas sus actividades y relaciones que establezca.</li> <li>• Contesta la evaluación diagnóstica sobre conceptos básicos de creación de páginas web, para contribuir a identificar los aspectos que son necesarios reforzar. Se compromete a estudiar lo necesario para alcanzar la competencia del módulo. Define metas de aprendizaje y estrategias para alcanzarlas, haciendo uso de sus habilidades, valores y fortalezas.</li> <li>• Revisa y utiliza los recursos relacionados con diversos temas del módulo en la biblioteca digital de la Red Académica del CONALEP, disponibles en: <a href="http://sied.conalep.edu.mx/bv3/">http://sied.conalep.edu.mx/bv3/</a> [12/10/15]</li> <li>• Reflexiona de manera individual sobre la importancia de conocer los elementos y las características de diseño de una página web, realizando de las características del entorno Web.</li> <li>• Realiza el resumen de las características de los elementos que conforman una página web y describe sus posibles variaciones.</li> <li>• Participa en una lluvia de ideas grupal, sobre los aspectos relevantes de la presentación web,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programa de estudios.</li> <li>• Instrumente de evaluación diagnóstica.</li> <li>• Computadora con acceso a internet.</li> <li>• Cañón.</li> <li>• Pintarrón.</li> <li>• Ilustraciones y esquemas.</li> <li>• Carey, Patrick. “Creación de paginas web con HTML”, Editorial Paraninfo/Thomson, Madrid, España, 2002.</li> <li>• Luján Mora, Sergio, ”Programación de aplicaciones web”, Editorial Club Universitario, Alicante, 2002.</li> <li>• Martínez Usero, José Ángel; Lara Navarra, Pablo, “La accesibilidad de los contenidos web”, Editorial UOC, S.L, Madrid España, 2006.</li> <li>• MacDonald, Matthew, “Creación y diseño Web”, Anaya Multimedia-Anaya Interactiva, España,</li> </ul>

Estrategias de aprendizaje (Dirigidas al alumno)	Recursos académicos
<p>sus objetivos, la forma de seleccionar los contenidos, la proyección de la página principal o página base, su forma de organización, su secuencia y la forma de establecer secuencias, aplicando habilidades de comunicación oral. Elabora un resumen de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maneja los elementos del lenguaje HTML, identificando su uso en una página web, analiza por lo menos 3 páginas y genera un esquema de sus componentes.</li> <li>• Identifica el funcionamiento de los editores y convertidores de texto, realiza ejercicios en los que publica un trabajo con texto y le incorpora referencias de URL o hipervínculos.</li> <li>• Realiza 2 ejercicios de estructuración de documentos HTML, incorporando etiquetas y secciones al texto de una página Web.</li> <li>• <b>Realiza la práctica No. 1 “Desarrolla la estructura básica de un documento HTML, describiendo sus elementos” correspondiente a la actividad de evaluación 1.2.1.</b></li> <li>• Revisa la estructura de contenido de diferentes páginas web de acuerdo a las características de cada una, aplicando los primeros pasos en la creación de documentos HTML.</li> <li>• Selecciona la estructura del contenido de la página determinando las diferentes partes que la conformarán y elabora un mapa esquemático de la misma.</li> <li>• Utiliza el código HTML para determinar los tipos de enlaces que conformaran las páginas web, realizando modificaciones y presentando el programa desarrollado.</li> <li>• Incorpora URL's al documento desarrollado, considerando sus características y alcances.</li> <li>• Identifica los formatos de listas, caracteres, y texto preformateado que se pueden insertar en una página web, realizando un ejercicio en conjunto con el docente y lo entrega en archivo magnético para su revisión.</li> <li>• <b>Realiza la práctica No. 2 “Desarrolla la estructura de un documento HTML, incorporando titulares, enlaces, URL's, listas, estilos de carácter, estilos lógicos y texto preformateado”, correspondiente a la actividad de evaluación 1.3.1 y participa en la actividad de Autoevaluación.</b></li> </ul>	<p>2009.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Milhollon Mary, Castrina Jeff. “Creación de páginas web”, Editorial McGraw-Hill, Madrid España, 2003.</li> <li>• Metodología de desarrollo de Páginas Web. Disponible en: <a href="http://www.informaticamilenium.com.mx/paginas/mn/articulo87.htm">http://www.informaticamilenium.com.mx/paginas/mn/articulo87.htm</a> [12/10/15]</li> <li>• Diseño web. Disponible en: <a href="http://es.wikipedia.org/wiki/diseño_web">http://es.wikipedia.org/wiki/diseño_web</a> [12/10/15]</li> <li>• Manuales de Desarrollo web, diseño, programación, sistemas, etc. Disponible en: <a href="http://www.desarrolloweb.com/manuales/">http://www.desarrolloweb.com/manuales/</a> [12/10/15]</li> </ul>

**Unidad II:**

Desarrollo de componentes gráficos y de ambientación.

**Orientaciones didácticas (Dirigidas al docente)**

En esta Unidad el alumno desarrolla la competencia para realizar la implementación de componentes gráficos y de ambientación de páginas web, considerando los aspectos de la presentación, para su publicación en internet.

Para el efecto, se aplicarán las técnicas: método de proyectos y estudio de casos, bajo el enfoque de aprendizaje significativo y colaborativo, descritos en el apartado 3 de la presente Guía.

**Actividades sugeridas:**

1. Expone al grupo las consideraciones en la elección de formatos de archivo de aplicación multimedia y el software a emplear, para la elaboración de páginas web. Solicita al alumno hacer su selección propia de acuerdo al texto.
2. Explica la utilidad de cada uno de los formatos de audio y su utilidad en la creación o modificación de elementos; describiendo su uso en la integración de páginas web. Pide crear y modificar diferentes imágenes aplicando los formatos de audio.
3. Proporciona los elementos en el manejo de formatos de imagen de aplicación multimedia TIFF, JPG y GIF, empleados para la creación de imágenes de páginas web. Requiere del alumno el empleo de herramientas de animación para ambientar una imagen con movimiento.
4. Explica la utilidad de cada una de las herramientas del software en la creación de imágenes multimedia animadas, para incorporarlas en el cuerpo de la página web. Induce al alumno para que utilice las herramientas del software, en la creación y edición de videos, describiendo las diversas formas de integración en páginas Web.
5. **Orienta y apoya el desarrollo de la práctica No.3 “Selección de formatos de elementos a incorporar al cuerpo de las páginas de presentaciones Web”, correspondiente a la actividad de evaluación 2.1.1.**
6. Solicita la incorporación de formatos en páginas web con animaciones; con la utilización de las herramientas del software, entregándolo en archivo electrónico.
7. Expone al grupo las características de los formatos en páginas web con videos y los aspectos relevantes en relación al manejo de formatos y explica la utilidad de la aplicación de formatos en páginas Web con audio, de acuerdo a los requerimientos de la estructura de la página WEB, fomentando una actitud constructiva, participativa y propositiva por parte de los alumnos
8. Proporciona los elementos en el manejo de comandos para el manejo de tiempos de respuesta de los elementos; que conformaran las páginas web.
9. Solicita las aplicaciones de la ambientación de páginas web, utilizando diferentes elementos y herramientas de video y audio; con la utilización de

<b>Unidad II:</b>	Desarrollo de componentes gráficos y de ambientación.
<b>Orientaciones didácticas (Dirigidas al docente)</b>	
<p>las herramientas del software.</p> <p>10. <b>Orienta y apoya el desarrollo de la práctica No.4 “Desarrollo de sitios Web y publicación en internet”, correspondiente a la actividad de evaluación 2.2.1.</b></p> <p>11. Realiza el resumen de la Unidad, haciendo preguntas al azar a los alumnos, con el fin de identificar los aspectos que son necesarios reforzar para alcanzar la competencia de la Unidad de Aprendizaje.</p>	

Estrategias de aprendizaje (Dirigidas al alumno)	Recursos académicos
<p><b>El alumno:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza la elección de formatos de archivo, considerando las necesidades del proyecto a implementar.</li> <li>Crea y modifica diferentes imágenes, considerando los diferentes formatos expuestos por el docente, de acuerdo a las características de la página a desarrollar.</li> <li>Emplea herramientas de animación para ambientar una imagen con movimiento.</li> <li>Utiliza las herramientas del software en la creación, edición y modificación de videos, de acuerdo al código HTML para realizar la inserción en la página Web.</li> <li><b>Realiza la práctica No.3 “Selección de formatos de elementos a incorporar al cuerpo de las páginas de presentaciones Web”, correspondiente a la actividad de evaluación 2.1.1.</b></li> <li>Maneja e incorpora diversos formatos en páginas web con videos para seleccionar el más adecuado, que cumpla con los requerimientos establecidos.</li> <li>Aplica formatos en páginas web con audio, de acuerdo a lo proyectado y lo solicitado por el docente.</li> <li>Integra los elementos seleccionados en el diseño de la página web, considerando edición de video y audio y el manejo de tiempos de respuesta de los elementos, entregándolo en archivo electrónico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora con acceso a internet.</li> <li>Cañón.</li> <li>Pintarrón.</li> <li>Ilustraciones y esquemas.</li> <li>Martínez Usero, José Ángel; Lara Navarra, Pablo, “La accesibilidad de los contenidos web”, Editorial UOC, S.L, Madrid España, 2006.</li> <li>MacDonald, Matthew, “Creación y diseño Web”, Anaya Multimedia-Anaya Interactiva, España, 2009.</li> <li>Milhollon Mary, Castrina Jeff. “Creación de páginas web”, Editorial McGraw-Hill, Madrid España, 2003.</li> <li>Metodología de desarrollo de Páginas Web. Disponible en: <a href="http://www.informaticamilenium.com.mx/paginas/mn/articulo87.htm">http://www.informaticamilenium.com.mx/paginas/mn/articulo87.htm</a> [12/10/15]</li> <li>Diseño web. Disponible en:</li> </ul>

Estrategias de aprendizaje (Dirigidas al alumno)	Recursos académicos
<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza las aplicaciones de la ambientación de páginas web, utilizando diferentes elementos y herramientas de video y audio.</li><li><b>Realiza la práctica No.4 “Desarrollo de sitios Web y publicación en internet”, correspondiente a la actividad de evaluación 2.2.1.</b></li><li>Contesta las preguntas del docente sobre el resumen de la unidad procurando que todos sus compañeros participen en la actividad, con el fin de identificar los aspectos que son necesarios reforzar, para alcanzar la competencia de la Unidad de Aprendizaje</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="http://es.wikipedia.org/wiki/diseño_web">http://es.wikipedia.org/wiki/diseño_web</a> [12/10/15]</li><li>Manuales de Desarrollo web, diseño, programación, sistemas, etc. Disponible en: <a href="http://www.desarrolloweb.com/manuales/">http://www.desarrolloweb.com/manuales/</a> [12/10/15]</li></ul>

## 6. Prácticas/Ejercicios /Problemas/Actividades

<b>Unidad de aprendizaje:</b>	Desarrollo de componentes de hipertexto.	<b>Número:</b>	1
<b>Practica:</b>	Desarrolla la estructura básica de un documento HTML, describiendo sus elementos	<b>Número:</b>	1
<b>Propósito de la práctica:</b>	Manejar los componentes de hipertexto en la estructuración de documentos de páginas Web, empleando el lenguaje HTML.		
<b>Escenario:</b>	Laboratorio de informática.	<b>Duración</b>	4 horas
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo		Desempeños	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipo de cómputo.</li> <li>Servicio de internet.</li> </ul>		<ol style="list-style-type: none"> <li>Aplica las medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica.</li> <li>Aplica las normas del manejo del equipo y del laboratorio de informática.</li> <li>Prepara el equipo de cómputo a emplear.</li> </ol> <p><b>Descripción de las características.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Describe las características del entorno Web: <ul style="list-style-type: none"> <li>World Wide Web (www).</li> <li>Información por hipertexto.</li> <li>Acceso a internet.</li> <li>Navegador.</li> <li>Principales navegadores.</li> <li>Descripción de: servidor, HTTP, la URL, HTML.</li> </ul> </li> <li>Describe las características técnicas. <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición.</li> <li>Información contenida.</li> <li>Estructura.</li> </ul> </li> </ol>	

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alcances.</li><li>• Limitaciones.</li></ul> <p><b>Diseño de la solución.</b></p> <p>6. Realiza los algoritmos que dan solución a la necesidad propuesta por el docente, y la representa gráficamente mediante un diagrama de flujo; haciendo un esquema para validar la solución generada.</p> <p><b>Estructuración de documentos e Implementación en HTML.</b></p> <p>7. Desarrolla la estructura básica de un documento Html.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cabecera y cuerpo del documento.</li></ul> <p>8. Identifica el uso de los tags que describen la estructura general del documento en Html.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- &lt;HTML&gt;.</li><li>- &lt;HEAD&gt;.</li><li>- &lt;BODY&gt;</li></ul> <p>9. Implementa en lenguaje Html, capturando el documento obtenido, empleando funciones, apuntadores y arreglos o matrices y estructuras del lenguaje HTML, indicando las decisiones de diseño adoptadas, así como los principales detalles de implementación, e incluyendo descripciones dentro del programa.</p>

<b>Unidad de aprendizaje:</b>	Desarrollo de componentes de hipertexto.	<b>Número:</b>	1
<b>Practica:</b>	Desarrolla la estructura de un documento HTML, incorporando titulares, enlaces, URL's, listas, estilos de carácter, estilos lógicos y texto preformateado	<b>Número:</b>	2
<b>Propósito de la práctica:</b>	Desarrollar los controles dinámicos de los elementos de hipertexto de documentos de páginas Web, empleando funciones y comandos especializados del lenguaje Html, para dar solución a necesidades específicas.		
<b>Escenario:</b>	Laboratorio de informática. (Internet).	<b>Duración</b>	15 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipo de cómputo.</li> <li>Servicio de internet.</li> <li>Manual de código HTML.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Aplica las medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica.</li> <li>Aplica las normas del manejo del equipo y del laboratorio de informática.</li> <li>Prepara el equipo a emplear.</li> </ol> <p><b>Incorporación de los elementos y enlaces iniciales de la página Web.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla los primeros pasos en la creación de documentos HTML, incorporando titulares (&lt;H1&gt;, &lt;H2&gt;, &lt;H3&gt;), párrafos (&lt;P&gt;), saltos de línea &lt;BR&gt; y comentarios &lt;!-- --&gt;.</li> <li>Realiza la creación de enlaces, empleando tags de tipo &lt;A&gt;, &lt;A HREF="URL"&gt;.....&lt;/A&gt; y &lt;A NAME="parte1"&gt;Primera parte&lt;/A&gt;.</li> </ol> <p><b>Desarrollo de controles dinámicos de elementos de hipertexto.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Identifica el funcionamiento de los (Localizadores Universales de Recursos) URL, y de acuerdo a las necesidades del proyecto, incorpora algunos de ellos al cuerpo del documento Html. <ul style="list-style-type: none"> <li>Http.</li> <li>Ftp.</li> <li>File.</li> <li>Mailto.</li> <li>News.</li> </ul> </li> </ol>



Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>7. Crea listas dinámicas de enlace, considerando su forma de estructuración y aplicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Listas numeradas u ordenadas.</li> <li>• Listas con viñetas o sin orden.</li> <li>• Listas de menú y de directorio.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menú.</li> <li>- Directorio.</li> </ul> </li> <li>• Listas de glosario.</li> <li>• Listas anidadas.</li> </ul> <p><b>Manejo de funciones y comandos especializados del lenguaje Html.</b></p> <p>8. Realiza el manejo de estilos de carácter, incorporándolos al cuerpo del documento Html</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estilos lógicos.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- &lt;em&gt;.....&lt;/em&gt;.</li> <li>- &lt;strong&gt;.....&lt;/strong&gt;.</li> <li>- &lt;code&gt;.....&lt;/code&gt;.</li> <li>- &lt;samp&gt;.....&lt;/samp&gt;.</li> <li>- &lt;kdb&gt;.....&lt;/kdb&gt;.</li> <li>- &lt;var&gt;.....&lt;/var&gt;.</li> <li>- &lt;dfn&gt;.....&lt;/dfn&gt;.</li> <li>- &lt;cite&gt;.....&lt;/cite&gt;.</li> </ul> </li> <li>• Estilos físicos.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- &lt;b&gt;.....&lt;/b&gt;.</li> <li>- &lt;i&gt;.....&lt;/i&gt;.</li> <li>- &lt;tt&gt;.....&lt;/tt&gt;.</li> <li>- &lt;u&gt;.....&lt;/u&gt;.</li> </ul> </li> </ul> <p>9. Crea texto preformateado, complementando la página con la incorporación de textos múltiples.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La tag &lt;PRE&gt;.</li> <li>• Incorporación de textos múltiples.</li> </ul>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>10.Revisa que la estructura del documento Html cumpla con los requisitos de la página web.</p> <p>11.Lo entrega para su revisión al docente.</p> <p>12.Recoge los elementos empleados y limpia el área de trabajo.</p>

<b>Unidad de aprendizaje:</b>	Desarrollo de componentes gráficos y de ambientación.	<b>Número:</b>	2
<b>Práctica:</b>	Selección de formatos de elementos a incorporar al cuerpo de las páginas de presentaciones Web.	<b>Número:</b>	3
<b>Propósito de la práctica:</b>	Realizar la selección de formatos de componentes gráficos y de ambientación de páginas web, considerando los aspectos de la presentación, para su publicación en internet.		
<b>Escenario:</b>	Laboratorio de informática. (Internet).	<b>Duración</b>	15 horas
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo		Desempeños	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de cómputo.</li> <li>• Servicio de internet.</li> <li>• Manual de lenguaje HTML.</li> <li>• Galerías de imágenes, archivos de audio y video.</li> <li>• Software de RealAudio.</li> <li>• Software compatible con MPEG (Moving Pictures Expert Group) y QT (Quick Time).</li> <li>• Paint (Mapas de bits).</li> <li>• Software compatible con SVG, JPEG, y GIF.</li> </ul>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplica las medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica.</li> <li>2. Aplica las normas del manejo del equipo y del laboratorio de informática.</li> <li>3. Prepara el equipo a emplear.</li> </ol> <p><b>Elección de formatos de audio.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Elige al menos un elemento de audio en formato de onda de audio, uno de secuencia y uno de formato mixto, considerando las características de los diferentes tipos archivos de audio digital, para su posterior incorporación en un proyecto de desarrollo Web.</li> <li>5. Identifica los requerimientos técnicos de software y hardware, necesarios para incorporar los elementos de audio seleccionados, realizando las adecuaciones pertinentes al equipo de cómputo para que soporte al proyecto.</li> </ol> <p><b>Elección de formatos de imagen.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Elige al menos dos elementos de imagen en formato vectorial, dos de mapa de bits (Bitmapped) para su incorporación en el proyecto Web a desarrollar, considerando las características de los tipos archivos de imágenes digitales elegidas.</li> <li>7. Identifica los requerimientos técnicos de software y hardware, necesarios para incorporar los</li> </ol>	

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>elementos de imagen seleccionados, realizando las adecuaciones pertinentes al equipo de cómputo para que soporte al proyecto.</p> <p><b>Elección de formatos de video.</b></p> <p>8. Elige al menos un elemento de video MPEG (Moving Pictures Expert Group) y uno en formato QT (Quick Time), para su incorporación en el proyecto Web a desarrollar, considerando las características de los tipos archivos de videos digitales elegidos.</p> <p>9. Identifica los requerimientos técnicos de software y hardware, necesarios para incorporar los elementos de video seleccionados, realizando las adecuaciones pertinentes al equipo de cómputo para que soporte al proyecto.</p> <p>10. Realiza la ficha técnica de los insumos seleccionados para realizar la ambientación del proyecto de página Web.</p> <p>13. Entrega la ficha para su revisión al docente.</p> <p>11. Recoge los elementos empleados y limpia el área de trabajo.</p>

<b>Unidad de aprendizaje:</b>	Desarrollo de componentes gráficos y de ambientación.	<b>Número:</b>	2
<b>Práctica:</b>	Desarrollo de sitios Web y publicación en internet.	<b>Número:</b>	4
<b>Propósito de la práctica:</b>	Aplicar formatos de componentes de las páginas Web, considerando sus contextos apropiados de uso, empleando herramientas y comandos de software de diseño.		
<b>Escenario:</b>	Laboratorio de informática. (Internet).	<b>Duración</b>	25 horas
<b>Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo</b>	<b>Desempeños</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de cómputo.</li> <li>• Servicio de internet.</li> <li>• Programas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Corel Draw.</li> <li>– Illustrator.</li> <li>– Freehand</li> <li>– Flash.</li> <li>– Adobe Photoshop.</li> </ul> </li> <li>• Software de RealAudio.</li> <li>• Software compatible con MPEG (Moving Pictures Expert Group) y QT (Quick Time).</li> <li>• Paint (Mapas de bits).</li> <li>• Software compatible con SVG, JPEG, y GIF.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplica las medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica.</li> <li>2. Aplica las normas del manejo del equipo y del laboratorio de informática.</li> <li>3. Prepara el equipo a emplear.</li> </ol> <p><b>Estructuración del documento Html para el proyecto Web.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Analiza en acompañamiento con el docente las características de diversas estructuras de páginas web.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Árbol.</li> <li>• Lista.</li> <li>• Mixta.</li> <li>• Red.</li> </ul> </li> <li>5. Revisa y deduce los tipos de páginas web contenidas en un proyecto Web.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Página principal: introducción, cuerpo y pie de página.</li> <li>• Página de primer nivel</li> <li>• Página de segundo nivel.</li> <li>• Página de tercer nivel o finales.</li> </ul> </li> <li>6. Emplea el código fuente HTML para la elaboración de:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etiquetas.</li> <li>• Secciones de texto.</li> </ul> </li> <li>7. Considera en el desarrollo del contenido la incorporación de los elementos: título de la página, párrafo introductorio, vínculos con otras páginas o sitios web, imágenes gráficas necesarias y dirección de</li> </ol>		

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>contacto, de acuerdo a cada página.</p> <p>8. Guarda la estructura del documento para la página web utilizando el código, de acuerdo a las indicaciones del docente.</p> <p><b>Incorporación de imágenes al proyecto Web.</b></p> <p>9. Analiza, en acompañamiento con el docente, el contenido de un documento WEB para determinar el tipo de gráficos a incorporar.</p> <p>10. Selecciona el tipo de imágenes a utilizar, considerando los diferentes formatos de acuerdo al tipo de texto a ilustrar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes estáticas.</li> <li>• Imágenes interactivas.</li> <li>• Imágenes entrelazadas.</li> <li>• Imágenes animadas.</li> </ul> <p>11. Aplica lenguajes de programación como códigos de modificación de imágenes digitales.</p> <p>12. Maneja los distintos formatos de imágenes y realiza las pruebas pertinentes para validar la más adecuada al texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• JPEG</li> <li>• GIF</li> <li>• TIFF o TIF</li> </ul> <p>13. Da formato a las imágenes seleccionadas considerando las características del texto.</p> <p>14. Incorpora las imágenes cuidando la calidad y el tamaño de la misma.</p> <p>15. Revisa que el texto y la imagen tengan una composición óptima de acuerdo al contenido del texto.</p> <p>16. Utiliza el código HTML para guardar el texto y las imágenes que conformaran la página web; de acuerdo a las indicaciones del docente.</p> <p><b>Incorporación de elementos de video y audio al proyecto Web.</b></p> <p>17. Analiza con apoyo del docente el proceso de elaboración de vínculos multimedia y los aspectos relevantes en relación al manejo de formatos de audio y video.</p>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>18. Aplica el procedimiento de elaboración de vínculos multimedia que le permitan reproducir fragmentos de audio y video.</p> <p>19. Utiliza diferentes formatos de video y de audio, en la integración de páginas WEB.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sonidos en Windows: Wav, mp3.</li><li>• Sonidos en Mac: AIFF.</li><li>• MPEG para video y audio.</li><li>• Video: Quick Time.</li></ul> <p>20. Configura el navegador a fin de manipular archivos multimedia.</p> <p>21. Ambienta el proyecto Web, incorporando clips de video.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Philips Media Video CD.</li><li>• Super models in the rainforest.</li><li>• Software's compatibles.</li></ul> <p>22. Aplica los comandos correspondientes de acuerdo al lenguaje HTML en la inserción de vínculos de video y sonido.</p> <p>23. Realiza pruebas para comprobar los resultados de la integración de todos los elementos en el proyecto Web, detectando posibles problemas.</p> <p>24. Presenta el proyecto Web al docente para su revisión y evaluación.</p> <p>25. Recoge los elementos empleados y limpia el área de trabajo.</p>

## **II. Guía de evaluación del módulo Desarrollo de páginas Web**



## 7. Descripción

La guía de evaluación es un documento que define el proceso de recolección y valoración de las evidencias requeridas por el módulo desarrollado y tiene el propósito de guiar en la evaluación de las competencias adquiridas por los alumnos, asociadas a los Resultados de Aprendizaje; en donde además, describe las técnicas y los instrumentos a utilizar y la ponderación de cada actividad de evaluación. Los Resultados de Aprendizaje se definen tomando como referentes: las competencias genéricas que va adquiriendo el alumno para desempeñarse en los ámbitos personal y profesional que le permitan convivir de manera armónica con el medio ambiente y la sociedad; las disciplinares, esenciales para que los alumnos puedan desempeñarse eficazmente en diversos ámbitos, desarrolladas en torno a áreas del conocimiento y las profesionales que le permitan un desempeño eficiente, autónomo, flexible y responsable de su ejercicio profesional y de actividades laborales específicas, en un entorno cambiante que exige la multifuncionalidad.

La importancia de la evaluación de competencias, bajo un enfoque de **mejora continua**, reside en que es un proceso por medio del cual se obtienen y analizan las evidencias del desempeño de un alumno con base en la guía de evaluación y rúbrica, para emitir un juicio que conduzca a tomar decisiones.

La evaluación de competencias se centra en el desempeño real de los alumnos, soportado por evidencias válidas y confiables frente al referente que es la guía de evaluación, la cual, en el caso de competencias profesionales, está asociada con una norma técnica de competencia laboral (NTCL), de institución educativa o bien, una normalización específica de un sector o área y no en contenidos y/o potencialidades.

El **Modelo de Evaluación** se caracteriza porque es **Confiable** (que aplica el mismo juicio para todos los alumnos), **Integral** (involucra las dimensiones intelectual, social, afectiva, motriz y axiológica), **Participativa** (incluye autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación), **Transparente** (congruente con los aprendizajes requeridos por la competencia), **Válida** (las evidencias deben corresponder a la guía de evaluación).

### **Evaluación de los Aprendizajes.**

Durante el proceso de enseñanza - aprendizaje es importante considerar tres categorías de evaluación: **diagnóstica, formativa y sumativa**.

La evaluación **diagnóstica** nos permite establecer un **punto de partida** fundamentado en la detección de la situación en la que se encuentran nuestros alumnos. Permite también establecer vínculos socio-afectivos entre el docente y su grupo. El alumno a su vez podrá obtener información sobre los aspectos donde deberá hacer énfasis en su dedicación. El docente podrá **identificar las características del grupo y orientar adecuadamente sus estrategias**. En esta etapa pueden utilizarse mecanismos informales de recopilación de información.

La evaluación **formativa** se realiza durante todo el proceso de aprendizaje del alumno, en forma constante, ya sea al finalizar cada actividad de aprendizaje o en la integración de varias de éstas. Tiene como finalidad **informar a los alumnos de sus avances** con respecto a los aprendizajes que deben alcanzar y advertirle sobre dónde y en qué aspectos tiene debilidades o dificultades para poder regular sus procesos. Aquí se admiten errores, se identifican y se corrigen; es factible trabajar colaborativamente. Asimismo, el docente puede asumir nuevas estrategias que contribuyan a mejorar los resultados del grupo.

Finalmente, la evaluación **sumativa** es adoptada básicamente por una función social, ya que mediante ella se asume una acreditación, una promoción, un fracaso escolar, índices de deserción, etc., a través de **criterios estandarizados y bien definidos**. Las evidencias se elaboran en forma individual, puesto que se está asignando, convencionalmente, un criterio o valor. Manifiesta la síntesis de los logros obtenidos por ciclo o período escolar.

### **Heteroevaluación, Coevaluación y Autoevaluación**

En esta nueva versión (02) de la guía de evaluación se están incluyendo de manera formal tres modalidades de evaluación, que según la persona que evalúa se denominan: heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación.

La **heteroevaluación**: Es aquella que se realiza por personas externas al grupo escolar: representantes del sector productivo, docentes ajenos al grupo o cualquier otra persona o grupo colegiado con el dominio suficiente de la competencia, desempeño o producto que se pretenda evaluar. La heteroevaluación permite:

- Demostrar que el alumno adquirió la competencia a evaluar, en diversos contextos y ante cualquier persona o instancia evaluadora.
- Evidenciar ante agentes no integrantes del proceso enseñanza-aprendizaje las competencias desarrolladas, otorgando cierta objetividad a la evaluación.

La **coevaluación** se llevará a cabo entre pares de alumnos, pudiendo ser el evaluador un alumno o grupo de alumnos; es decir, evaluadores y evaluados intercambian su papel alternativamente. La coevaluación permite al alumno y al docente:

- Identificar los logros personales y grupales.
- Fomentar la participación, reflexión y crítica constructiva ante situaciones de aprendizaje.
- Mejorar la responsabilidad individual y de grupo.
- Emitir juicios valorativos acerca de otros en un ambiente de libertad, compromiso y respeto.

La **autoevaluación** se refiere a la valoración que hace el alumno sobre su propia actuación o desempeño y se refiere al grado de dominio de una competencia o resultado de aprendizaje alcanzado por él mismo. Le permite al alumno:

- Reconocer sus posibilidades y limitaciones, así como definir las acciones necesarias para mejorar su aprendizaje.

En el Apartado 9 de esta guía de evaluación se incluyen los lineamientos definidos de manera institucional para su aplicación. Es importante destacar que los planteles tienen la facultad de **instrumentar** estas modalidades de evaluación, de acuerdo con las condiciones particulares de su entorno.

## Actividades de Evaluación

Los programas de estudio están conformados por Unidades de Aprendizaje (UA) que agrupan Resultados de Aprendizaje (RA) vinculados estrechamente y que requieren irse desarrollando paulatinamente. Dado que se establece un resultado, es necesario comprobar que efectivamente éste se ha alcanzado, de tal suerte que en la descripción de cada unidad se han definido las actividades de evaluación indispensables para evaluar los aprendizajes de cada uno de los RA que conforman las unidades.

Esto no implica que no se puedan desarrollar y evaluar otras actividades planteadas por el docente, pero es importante no confundir con las actividades de aprendizaje que realiza constantemente el alumno para contribuir a que logre su aprendizaje y que, aunque se evalúen con fines formativos, no se registran formalmente en el **Sistema de Administración Escolar SAE**. El **registro formal** procede sólo para las actividades descritas en los programas y planes de evaluación.

De esta manera, los RA tienen asignada una actividad de evaluación, considerando que puede haber casos en que se incluirán dos o más RA en una sola actividad de evaluación, cuando ésta sea integradora; misma a la que se le ha determinado una ponderación con respecto a la Unidad a la cual pertenece. Ésta a su vez, tiene una ponderación que, sumada con el resto de Unidades, **conforma el 100%**. Es decir, para considerar que se ha adquirido la competencia correspondiente al módulo de que se trate, deberá **ir acumulando** dichos porcentajes a lo largo del período para estar en condiciones de acreditar el mismo. Cada una de estas ponderaciones dependerá de la relevancia que tenga la AE con respecto al RA y éste a su vez, con respecto a la Unidad de Aprendizaje. Estas ponderaciones las asignará el especialista diseñador del programa de estudios.

La ponderación que se asigna en cada una de las actividades queda asimismo establecida en la **Tabla de ponderación**, la cual está desarrollada en una hoja de cálculo que permite, tanto al alumno como al docente, ir observando y calculando los avances en términos de porcentaje, que se van alcanzando (ver apartado 7 de esta guía).

Esta tabla de ponderación contiene los Resultados de Aprendizaje y las Unidades a las cuales pertenecen. Asimismo indica, en la columna de actividades de evaluación, la codificación asignada a ésta desde el programa de estudios y que a su vez queda vinculada al Sistema de Evaluación Escolar SAE. Las columnas de aspectos a evaluar, corresponden al tipo de aprendizaje que se evalúa: **C = conceptual; P = Procedimental y A = Actitudinal**. Las siguientes tres columnas indican, en términos de porcentaje: la primera el **peso específico** asignado desde el programa de estudios para esa actividad; la segunda, **peso logrado**, es el nivel que el alumno alcanzó con base en las evidencias o desempeños demostrados; la tercera, **peso acumulado**, se refiere a la suma de los porcentajes alcanzados en las diversas actividades de evaluación y que deberá acumular a lo largo del ciclo escolar.

Otro elemento que complementa a la matriz de ponderación es la **rúbrica o matriz de valoración**, que establece los **indicadores y criterios** a considerar para evaluar, ya sea un producto, un desempeño o una actitud y la cual se explicará a continuación.

Una matriz de valoración o rúbrica es, como su nombre lo indica, una matriz de doble entrada en la cual se establecen, por un lado, los **indicadores** o aspectos específicos que se deben tomar en cuenta como **mínimo indispensable** para evaluar si se ha logrado el resultado de aprendizaje esperado y, por otro, los **criterios o niveles de calidad o satisfacción alcanzados**. En las celdas centrales se describen los criterios que se van a utilizar para evaluar esos indicadores, explicando cuáles son las características de cada uno.

Los criterios que se han establecido son: **Excelente**, en el cual, además de cumplir con los estándares o requisitos establecidos como necesarios en el logro del producto o desempeño, es propositivo, demuestra iniciativa y creatividad, o que va más allá de lo que se le solicita como mínimo, aportando elementos adicionales en pro del indicador; **Suficiente**, si cumple con los estándares o requisitos establecidos como necesarios para demostrar que se

ha desempeñado adecuadamente en la actividad o elaboración del producto. Es en este nivel en el que podemos decir que se ha adquirido la competencia. **Insuficiente**, para cuando no cumple con los estándares o requisitos mínimos establecidos para el desempeño o producto.

### **Evaluación mediante la matriz de valoración o rúbrica**

Un punto medular en esta metodología es que al alumno se le proporcione el **Plan de evaluación**, integrado por la **Tabla de ponderación y las Rúbricas**, con el fin de que pueda conocer qué se le va a solicitar y cuáles serán las características y niveles de calidad que deberá cumplir para demostrar que ha logrado los resultados de aprendizaje esperados. Asimismo, él tiene la posibilidad de autorregular su tiempo y esfuerzo para recuperar los aprendizajes no logrados.

Como se plantea en los programas de estudio, en una **sesión de clase previa a finalizar la unidad**, el docente debe hacer una **sesión de recapitulación** con sus alumnos con el propósito de valorar si se lograron los resultados esperados; con esto se pretende que el alumno tenga la oportunidad, en caso de no lograrlos, de rehacer su evidencia, realizar actividades adicionales o repetir su desempeño nuevamente, con el fin de recuperarse de inmediato y no esperar hasta que finalice el ciclo escolar acumulando deficiencias que lo pudiesen llevar a no lograr finalmente la competencia del módulo y, por ende, no aprobarlo.

La matriz de valoración o rúbrica tiene asignadas a su vez valoraciones para cada indicador a evaluar, con lo que el docente tendrá los elementos para evaluar objetivamente los productos o desempeños de sus alumnos. Dichas valoraciones están también vinculadas al SAE y a la matriz de ponderación. Cabe señalar que **el docente no tendrá que realizar operaciones matemáticas para el registro de los resultados de sus alumnos**, simplemente deberá marcar en cada celda de la rúbrica aquella que más se acerca a lo que realizó el alumno, ya sea en una hoja de cálculo que emite el SAE o bien, a través de la Web.

## 8. Tabla de ponderación

UNIDAD	RA	ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	ASPECTOS A EVALUAR			% Peso Especifico	% Peso Logrado	% Peso Acumulado
			C	P	A			
1. Desarrollo de componentes de hipertexto.	1.1 Describe los elementos y la estructura de la organización de una página Web, a partir de los conceptos básicos que los fundamentan.							
	1.2 Maneja los componentes de hipertexto en la estructuración de documentos de páginas Web, empleando el lenguaje HTML.	1.2.1	▲	▲	▲	30%		
	1.3 Desarrolla los controles dinámicos de los elementos de hipertexto de documentos de páginas Web, empleando funciones y comandos especializados del lenguaje HTML.	1.3.1	▲	▲	▲	30%		
<b>% PESO PARA LA UNIDAD</b>						<b>60%</b>		
2. Desarrollo de componentes gráficos y de ambientación.	2.1 Selecciona formatos de elementos incorporados al cuerpo de las páginas de presentaciones Web, considerando los alcances e intencionalidad de la aplicación.	2.1.1	▲	▲	▲	10%		
	2.2 Aplica formatos de componentes de las páginas Web, considerando sus contextos apropiados de uso.	2.2.1	▲	▲	▲	30%		
<b>% PESO PARA LA UNIDAD</b>						<b>40%</b>		
<b>PESO TOTAL DEL MÓDULO</b>						<b>100%</b>		

**9. Materiales para el  
desarrollo de actividades  
de evaluación**

10. Matriz de valoración ó rúbrica

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

<b>Siglema:</b>	DEPW	<b>Nombre del módulo:</b>	Desarrollo de páginas Web.	<b>Nombre del alumno:</b>	
<b>docente evaluador:</b>				<b>Grupo:</b>	<b>Fecha:</b>
<b>Resultado de aprendizaje:</b>	1.2 Maneja los componentes de hipertexto en la estructuración de documentos de páginas Web, empleando el lenguaje HTML.		<b>Actividad de evaluación:</b>	1.2.1 Desarrolla la estructura básica de un documento HTML, describiendo sus elementos, creando un cuerpo de información y separando los diferentes Tags que la integran	

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
<b>Descripción de las características.</b>	20%	Describe las características del entorno Web: World Wide Web (www), información por hipertexto, acceso a internet, navegador, principales navegadores, descripción de: servidor, HTTP, la URL, HTML.  Describe las características técnicas: definición, información contenida, estructura, alcances y limitaciones.  Realiza la descripción de estas características de forma oral, expresando clara y coherentemente sus ideas.	Describe las características del entorno Web: World Wide Web (www), información por hipertexto, acceso a internet, navegador, principales navegadores, descripción de: servidor, HTTP, la URL, HTML.  Describe las características técnicas: definición, información contenida, estructura, alcances y limitaciones.	Omite alguna de las siguientes actividades: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir las características del entorno Web: World Wide Web (www), información por hipertexto, acceso a internet, navegador, principales navegadores, descripción de: servidor, HTTP, la URL, HTML.</li> <li>• Describir las características técnicas: definición, información contenida, estructura, alcances y</li> </ul>

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
				limitaciones.
<b>Diseño de la solución.</b>	<b>40%</b>	<p>Diseña los algoritmos que dan solución a la necesidad propuesta por el docente.</p> <p>Realiza la representación gráfica mediante un diagrama de flujo; haciendo un esquema para validar la solución generada.</p> <p>Comunica de forma oral y mediante una representación gráfica la solución propuesta.</p>	<p>Diseña los algoritmos que dan solución a la necesidad propuesta por el docente.</p> <p>Realiza la representación gráfica mediante un diagrama de flujo; haciendo un esquema para validar la solución generada.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar los algoritmos que dan solución a la necesidad propuesta por el docente.</li> <li>• Realizar la representación gráfica mediante un diagrama de flujo; haciendo un esquema para validar la solución generada.</li> </ul>
<b>Estructuración de documentos e Implementación en HTML.</b>	<b>40%</b>	<p>Desarrolla la estructura básica de un documento Html: cabecera y cuerpo.</p> <p>Identifica el uso de los tags que describen la estructura general del documento en Html: &lt;HTML&gt;, &lt;HEAD&gt; y &lt;BODY&gt;.</p> <p>Implementa en lenguaje Html, capturando el documento obtenido, empleando funciones, apuntadores y arreglos o matrices y estructuras del lenguaje HTML,</p> <p>Indica las decisiones de diseño adoptadas, los principales detalles de implementación, e incluye descripciones dentro del programa.</p> <p>Sustenta las decisiones de diseño adoptadas para la implementación</p>	<p>Desarrolla la estructura básica de un documento Html: cabecera y cuerpo.</p> <p>Identifica el uso de los tags que describen la estructura general del documento en Html: &lt;HTML&gt;, &lt;HEAD&gt; y &lt;BODY&gt;.</p> <p>Implementa en lenguaje Html, capturando el documento obtenido, empleando funciones, apuntadores y arreglos o matrices y estructuras del lenguaje HTML,</p> <p>Indica las decisiones de diseño adoptadas, los principales detalles de implementación, e incluye descripciones dentro del programa.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar la estructura básica de un documento Html: cabecera y cuerpo.</li> <li>• Identificar el uso de los tags que describen la estructura general del documento en Html: &lt;HTML&gt;, &lt;HEAD&gt; y &lt;BODY&gt;.</li> <li>• Implementar en lenguaje Html, capturando el documento obtenido, empleando funciones, apuntadores y arreglos o matrices y estructuras del</li> </ul>



INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		en lenguaje HTML.		lenguaje HTML, <ul style="list-style-type: none"> <li>Indicar las decisiones de diseño adoptadas, los principales detalles de implementación, e incluir descripciones dentro del programa.</li> </ul>
	100%			

**MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA**

<b>Siglema:</b>	DEPW	<b>Nombre del módulo:</b>	Desarrollo de páginas Web.	<b>Nombre del alumno:</b>	
<b>docente evaluador:</b>				<b>Grupo:</b>	<b>Fecha:</b>
<b>Resultado de aprendizaje:</b>	1.3 Desarrolla los controles dinámicos de los elementos de hipertexto de documentos de páginas Web, empleando funciones y comandos especializados del lenguaje HTML.		<b>Actividad de evaluación:</b>	1.3.1 Desarrolla la estructura de un documento HTML, incorporando titulares, enlaces, URL´s, listas, estilos de carácter, estilos lógicos y texto preformateado.	

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
<b>Incorporación de los elementos y enlaces iniciales de la página Web.</b>	30%	<p>Desarrolla los primeros pasos en la creación de documentos HTML.</p> <p>Incorpora titulares, párrafos, saltos de línea, comentarios y enlaces.</p> <p>Emplea diferentes tipos de etiquetas (Tags), para enlazar el documento a estructurar.</p> <p>Solicita apoyo o apoya el trabajo de sus compañeros cuando se requiere.</p>	<p>Desarrolla los primeros pasos en la creación de documentos HTML.</p> <p>Incorpora titulares, párrafos, saltos de línea, comentarios y enlaces.</p> <p>Emplea diferentes tipos de etiquetas (Tags), para enlazar el documento a estructurar.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar los primeros pasos en la creación de documentos HTML.</li> <li>Incorporar titulares, párrafos, saltos de línea, comentarios y enlaces.</li> <li>Emplear diferentes tipos de etiquetas (Tags), para enlazar el documento a estructurar.</li> </ul>
<b>Desarrollo de controles dinámicos de elementos de</b>	35%	<p>Identifica el funcionamiento de los URL.</p> <p>Incorpora algunos URL al cuerpo del</p>	<p>Identifica el funcionamiento de los URL.</p> <p>Incorpora algunos URL al cuerpo del</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar el funcionamiento</li> </ul>

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
hipertexto.		<p>documento HTML.</p> <p>Crea listas dinámicas de enlace, considerando su forma de estructuración y aplicaciones.</p> <p>Selecciona los URL a incorporar, analizando críticamente los factores que influyen en la decisión.</p>	<p>documento HTML.</p> <p>Crea listas dinámicas de enlace, considerando su forma de estructuración y aplicaciones.</p>	<p>de los URL.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Incorporar algunos URL al cuerpo del documento HTML.</li> <li>Crear listas dinámicas de enlace, considerando su forma de estructuración y aplicaciones.</li> </ul>
<b>Manejo de funciones y comandos especializados del lenguaje Html.</b>	<b>30%</b>	<p>Realiza el manejo de estilos de carácter, incorporándolos al cuerpo del documento HTML.</p> <p>Agrega texto preformateado, complementando la página con la incorporación de textos múltiples en diferentes zonas del documento generado.</p> <p>Utiliza diversas fuentes de información como internet, correo electrónico, simuladores, foros virtuales, foro de debate, bibliografía especializada, bibliotecas públicas en línea para realizar sus actividades.</p>	<p>Realiza el manejo de estilos de carácter, incorporándolos al cuerpo del documento HTML.</p> <p>Agrega texto preformateado, complementando la página con la incorporación de textos múltiples en diferentes zonas del documento generado.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar el manejo de estilos de carácter, incorporándolos al cuerpo del documento HTML.</li> <li>Agregar texto preformateado, complementando la página con la incorporación de textos múltiples en diferentes zonas del documento generado.</li> </ul>
<b>Autoevaluación</b>	<b>5%</b>	<p>Desarrollo los controles dinámicos de los elementos de hipertexto de documentos de páginas Web, empleando funciones y comandos especializados del lenguaje HTML.</p>	<p>Desarrollo los controles dinámicos de los elementos de hipertexto de documentos de páginas Web, empleando funciones y comandos especializados del lenguaje HTML.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar los controles dinámicos de los elementos de hipertexto de documentos</li> </ul>

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		<p>Desarrollo la estructura de un documento HTML, incorporando titulares, enlaces, URL´s, listas, estilos de carácter, estilos lógicos y texto preformateado.</p> <p>Actúo con perseverancia y dedicación para lograr las tareas encomendadas.</p> <p>Mi desempeño rebasa el estándar establecido.</p>	<p>Desarrollo la estructura de un documento HTML, incorporando titulares, enlaces, URL´s, listas, estilos de carácter, estilos lógicos y texto preformateado.</p> <p>Actúo con perseverancia y dedicación para lograr las tareas encomendadas.</p> <p>Mi desempeño cumple de manera satisfactoria con los estándares de la competencia.</p>	<p>de páginas Web, empleando funciones y comandos especializados del lenguaje HTML.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar la estructura de un documento HTML, incorporando titulares, enlaces, URL´s, listas, estilos de carácter, estilos lógicos y texto preformateado.</li> <li>Actuar con perseverancia y dedicación para lograr las tareas encomendadas.</li> </ul> <p>Mi desempeño no cumple con los estándares de la competencia.</p>
	<b>100%</b>			

**MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA**

<b>Siglema:</b>	DEPW	<b>Nombre del módulo:</b>	Desarrollo de páginas Web.	<b>Nombre del alumno:</b>	
<b>docente evaluador:</b>				<b>Grupo:</b>	<b>Fecha:</b>
<b>Resultado de aprendizaje:</b>	2.1 Selecciona formatos de elementos incorporados al cuerpo de las páginas de presentaciones Web, considerando los alcances e intencionalidad de la aplicación.			<b>Actividad de evaluación:</b>	2.1.1 Selecciona los formatos de elementos a incorporar al cuerpo de las páginas de presentaciones Web.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
<b>Elección de formatos de audio.</b>	<b>30%</b>	<p>Elige al menos un elemento de audio en formato de onda de audio, uno de secuencia y uno de formato mixto.</p> <p>Considera las características de los diferentes tipos archivos de audio digital, para su posterior incorporación en un proyecto de desarrollo Web</p> <p>Identifica los requerimientos técnicos de software y hardware, necesarios para incorporar los elementos seleccionados.</p> <p>Realiza las adecuaciones pertinentes al equipo de cómputo para que soporte al proyecto.</p> <p>Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p>	<p>Elige al menos un elemento de audio en formato de onda de audio, uno de secuencia y uno de formato mixto.</p> <p>Considera las características de los diferentes tipos archivos de audio digital, para su posterior incorporación en un proyecto de desarrollo Web</p> <p>Identifica los requerimientos técnicos de software y hardware, necesarios para incorporar los elementos seleccionados.</p> <p>Realiza las adecuaciones pertinentes al equipo de cómputo para que soporte al proyecto.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir al menos un elemento de audio en formato de onda de audio, uno de secuencia y uno de formato mixto.</li> <li>Considerar las características de los diferentes tipos archivos de audio digital, para su posterior incorporación en un proyecto de desarrollo Web</li> <li>Identificar los requerimientos técnicos de software y hardware, necesarios para incorporar los elementos seleccionados.</li> <li>Realizar las adecuaciones pertinentes al equipo de cómputo para que soporte al proyecto.</li> </ul>

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
<b>Elección de formatos de imagen.</b>	<b>40%</b>	<p>Elige al menos dos elementos de imagen en formato vectorial, dos de mapa de bits (Bitmapped) para su incorporación en el proyecto Web a desarrollar, considerando las características de los tipos archivos de imágenes digitales elegidas.</p> <p>Identifica los requerimientos técnicos de software y hardware, necesarios para incorporar los elementos.</p> <p>Realiza las adecuaciones pertinentes al equipo de cómputo para que soporte al proyecto.</p> <p>La elección de imágenes denota la búsqueda de la armonía gráfica y el impacto visual del proyecto.</p>	<p>Elige al menos dos elementos de imagen en formato vectorial, dos de mapa de bits (Bitmapped) para su incorporación en el proyecto Web a desarrollar, considerando las características de los tipos archivos de imágenes digitales elegidas.</p> <p>Identifica los requerimientos técnicos de software y hardware, necesarios para incorporar los elementos.</p> <p>Realiza las adecuaciones pertinentes al equipo de cómputo para que soporte al proyecto.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir al menos dos elementos de imagen en formato vectorial, dos de mapa de bits (Bitmapped) para su incorporación en el proyecto Web a desarrollar, considerando las características de los tipos archivos de imágenes digitales elegidas.</li> <li>Identificar los requerimientos técnicos de software y hardware, necesarios para incorporar los elementos.</li> <li>Realizar las adecuaciones pertinentes al equipo de cómputo para que soporte al proyecto.</li> </ul>
<b>Elección de formatos de video.</b>	<b>30%</b>	<p>Elige al menos un elemento de video MPEG (Moving Pictures Expert Group) y uno en formato QT (Quick Time), para su incorporación en el proyecto Web a desarrollar, considerando las características de los tipos archivos de videos digitales elegidos</p> <p>Identifica los requerimientos técnicos de software y hardware, necesarios para incorporar los elementos,</p> <p>Realiza la ficha técnica de los insumos seleccionados para realizar</p>	<p>Elige al menos un elemento de video MPEG (Moving Pictures Expert Group) y uno en formato QT (Quick Time), para su incorporación en el proyecto Web a desarrollar, considerando las características de los tipos archivos de videos digitales elegidos</p> <p>Identifica los requerimientos técnicos de software y hardware, necesarios para incorporar los elementos,</p> <p>Realiza la ficha técnica de los insumos seleccionados para realizar</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir al menos un elemento de video MPEG (Moving Pictures Expert Group) y uno en formato QT (Quick Time), para su incorporación en el proyecto Web a desarrollar, considerando las características de los tipos archivos de videos digitales elegidos.</li> <li>Identificar los requerimientos</li> </ul>

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		<p>la ambientación del proyecto de página Web.</p> <p>Identifica la relación que existe entre el arte y diversas áreas culturales, científicas o tecnológicas al elegir formatos de imagen, audio y video.</p>	<p>la ambientación del proyecto de página Web.</p>	<p>técnicos de software y hardware, necesarios para incorporar los elementos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar la ficha técnica de los insumos seleccionados para realizar la ambientación del proyecto de página Web.</li> </ul>
	100%			

**MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA**

<b>Siglema:</b>	DEPW	<b>Nombre del módulo:</b>	Desarrollo de páginas Web.	<b>Nombre del alumno:</b>	
<b>docente evaluador:</b>				<b>Grupo:</b>	<b>Fecha:</b>
<b>Resultado de aprendizaje:</b>	2.2 Aplica formatos de componentes de las páginas Web, considerando sus contextos apropiados de uso.			<b>Actividad de evaluación:</b>	2.2.1 Desarrolla una presentación de dos páginas Web, incorporando animaciones, videos y audio y publicándola en internet.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
<b>Estructuración del documento Html para el proyecto Web.</b>	<b>20%</b>	<p>Analiza en acompañamiento con el docente, las características de diversas estructuras de páginas web.</p> <p>Identifica los tipos de páginas web contenidas en un proyecto Web.</p> <p>Emplea el código fuente HTML para la elaboración de etiquetas y secciones de texto.</p> <p>Realiza la estructuración del documento de hipertexto del proyecto, incorporando los elementos, de acuerdo a cada página.</p> <p>Pregunta cuando tiene dudas sobre la estructuración del proyecto Web y consulta la posibilidad de poner en práctica sus ideas o sugerencias.</p>	<p>Analiza en acompañamiento con el docente, las características de diversas estructuras de páginas web.</p> <p>Identifica los tipos de páginas web contenidas en un proyecto Web.</p> <p>Emplea el código fuente HTML para la elaboración de etiquetas y secciones de texto.</p> <p>Realiza la estructuración del documento de hipertexto del proyecto, incorporando los elementos, de acuerdo a cada página.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar en acompañamiento con el docente, las características de diversas estructuras de páginas web.</li> <li>Identificar los tipos de páginas web contenidas en un proyecto Web.</li> <li>Emplear el código fuente HTML para la elaboración de etiquetas y secciones de texto.</li> <li>Realizar la estructuración del documento de hipertexto del proyecto, incorporando los elementos, de acuerdo a cada página.</li> </ul>



INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
<b>Incorporación de imágenes al proyecto Web.</b>	<b>40%</b>	<p>Analiza en acompañamiento con el docente, el contenido de un documento WEB para determinar el tipo de gráficos e imágenes a utilizar.</p> <p>Considera los diferentes formatos de acuerdo al tipo de texto a ilustrar.</p> <p>Emplea lenguajes de programación para realizar la modificación de imágenes digitales</p> <p>Realiza las pruebas pertinentes para validar la más adecuada al texto, dando formato a las imágenes seleccionadas considerando las características del texto.</p> <p>Identifica los aspectos de mayor relevancia en el proceso de análisis y los utiliza para la determinación de las imágenes a utilizar.</p>	<p>Analiza en acompañamiento con el docente, el contenido de un documento WEB para determinar el tipo de gráficos e imágenes a utilizar.</p> <p>Considera los diferentes formatos de acuerdo al tipo de texto a ilustrar.</p> <p>Emplea lenguajes de programación para realizar la modificación de imágenes digitales</p> <p>Realiza las pruebas pertinentes para validar la más adecuada al texto, dando formato a las imágenes seleccionadas considerando las características del texto.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar en acompañamiento con el docente, el contenido de un documento WEB para determinar el tipo de gráficos e imágenes a utilizar.</li> <li>Considerar los diferentes formatos de acuerdo al tipo de texto a ilustrar.</li> <li>Emplear lenguajes de programación para realizar la modificación de imágenes digitales</li> <li>Realizar las pruebas pertinentes para validar la más adecuada al texto, dando formato a las imágenes seleccionadas considerando las características del texto.</li> </ul>
<b>Incorporación de elementos de video y audio al proyecto Web</b>	<b>40%</b>	<p>Analiza con apoyo del docente, el proceso de elaboración de vínculos y los aspectos relevantes en relación al manejo de formatos de audio y video.</p> <p>Aplica el procedimiento de elaboración de vínculos multimedia que le permitan reproducir fragmentos de audio y video en</p>	<p>Analiza con apoyo del docente, el proceso de elaboración de vínculos y los aspectos relevantes en relación al manejo de formatos de audio y video.</p> <p>Aplica el procedimiento de elaboración de vínculos multimedia que le permitan reproducir fragmentos de audio y video en diferentes formatos</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar con apoyo del docente, el proceso de elaboración de vínculos y los aspectos relevantes en relación al manejo de formatos de audio y video.</li> <li>Aplicar el procedimiento de elaboración de vínculos</li> </ul>

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		<p>diferentes formatos</p> <p>Configura el navegador a fin de manipular archivos multimedia,</p> <p>Incorpora clips de video de acuerdo al lenguaje HTML</p> <p>Realiza pruebas para comprobar los resultados de la integración de todos los elementos en el proyecto Web, detectando y corrigiendo posibles problemas.</p> <p>Sigue instrucciones y procedimientos establecidos y asume una actitud propositiva.</p>	<p>Configura el navegador a fin de manipular archivos multimedia,</p> <p>Incorpora clips de video de acuerdo al lenguaje HTML</p> <p>Realiza pruebas para comprobar los resultados de la integración de todos los elementos en el proyecto Web, detectando y corrigiendo posibles problemas.</p>	<p>multimedia que le permitan reproducir fragmentos de audio y video en diferentes formatos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Configurar el navegador a fin de manipular archivos multimedia.</li> <li>• Incorporar clips de video de acuerdo al lenguaje HTML.</li> <li>• Realizar pruebas para comprobar los resultados de la integración de todos los elementos en el proyecto Web, detectando y corrigiendo posibles problemas.</li> </ul>
	<b>100%</b>			