

“Cuadernillo de actividades”

Docentes desarrolladores:

José Alfonso López González



Módulo:

**Procesamiento de Información
por Medios Digitales**

PRIMER SEMESTRE

Nombre del Alumno y Grupo:



módulo de
formación

Básica



CONTENIDO

Contenido	2
Propósito del Módulo	3
Dosificación del Programa	4
Evaluación Diagnóstica	6
Unidad 1	7
Unidad 2	28
Unidad 3	51
Técnicas de estudio	73
Anexos	78
Referencias	90



módulo de
formación

Básica



PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN POR MEDIOS DIGITALES

Que el alumno utilice las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para procesar información como medio que posibilite la expresión de ideas, pensamiento crítico, interpretación, transmisión de datos y programación para obtener información y generar aprendizajes en red sobre temas pertinentes con su realidad cotidiana.

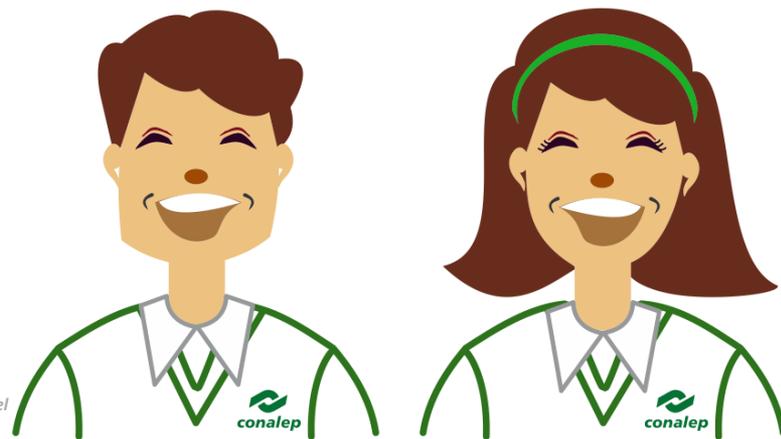
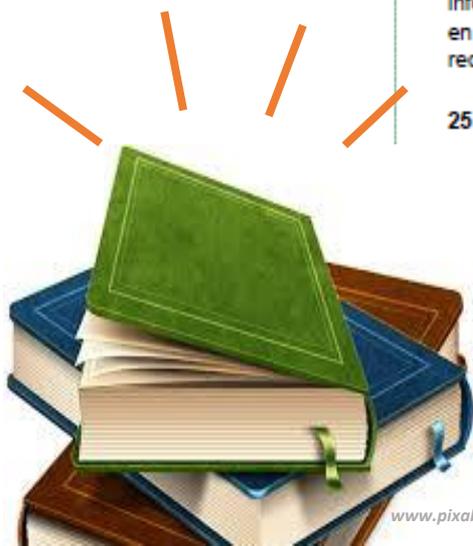


Ilustración: ale del ángel

DOSIFICACIÓN DEL PROGRAMA

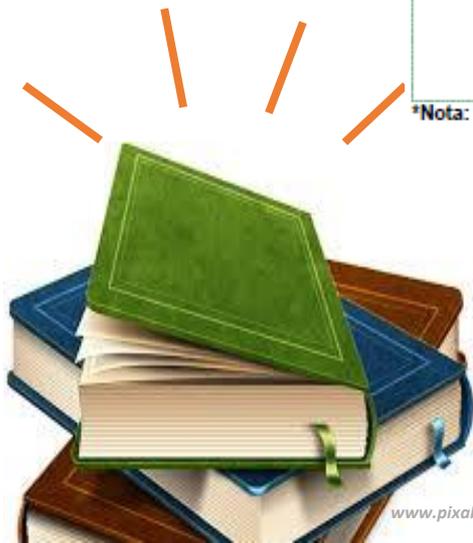
Unidad de Aprendizaje (Contenido central)	Aprendizajes esperados	Resultado de aprendizaje	Habilidades socioemocionales (HSE)*
<p>1. Uso de la tecnología como fuente de información y comunicación.</p> <p>15 horas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reactiva aprendizajes previos de Educación Secundaria sobre el uso de procesador de textos, hoja de cálculo, programas de presentación. Identifica la tecnología y las distintas fuentes de información, a través del diario y en colaboración en un equipo con roles definidos. 	<p>1.1 Identificar la tecnología y las distintas fuentes de información y comunicación que se usan diariamente, mediante su explicación en documentos escritos colaborativamente.</p> <p>5 horas.</p>	<p>Ficha de HSE de la Dimensión Conoce T - Autoconocimiento</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Reactiva aprendizajes previos de la asignatura, de Lectura, Expresión Oral y Escrita I y de Lógica. Muestra la relevancia de la tecnología en el desarrollo de su entorno a través de un producto de su elección. 	<p>1.2 Mostrar la relevancia de la tecnología en su entorno y en el desarrollo humano mediante su explicación en presentaciones gráficas.</p> <p>10 horas.</p>	
<p>2. Uso y manejo responsable de la información en y desde la red.</p> <p>25 horas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reactiva aprendizajes previos de la asignatura, de Lectura, Expresión Oral y Escrita I y de Lógica. Examina las limitaciones, veracidad y aportaciones de distintas fuentes de información en la red. Valora el flujo y riesgos de la información en la red, mediante el análisis de casos concretos. Presenta alternativas de protección de la información personal. 	<p>2.1 Valorar los riesgos de la información en la red y la veracidad de las distintas fuentes de información mediante el uso de campos de información que presenten casos concretos y alternativas de protección de la información personal.</p> <p>10 horas.</p>	



DOSIFICACIÓN DEL PROGRAMA

Unidad de Aprendizaje (Contenido central)	Aprendizajes esperados	Resultado de aprendizaje	Habilidades socioemocionales (HSE)*
	<ul style="list-style-type: none"> Reactiva aprendizajes previos de la asignatura, de Lectura, Expresión Oral y Escrita I y de Lógica. Emplea herramientas que le permitan extraer y procesar información para la construcción de una red de aprendizaje. 	2.2 Crear entornos digitales para la comunicación y el intercambio de información mediante el uso de herramientas de procesamiento de información en la nube. 15 horas.	Ficha de HSE de la Dimensión Conoce T - Autoconocimiento
	<ul style="list-style-type: none"> Reactiva aprendizajes previos de la asignatura, de Lectura, Expresión Oral y Escrita I y de Lógica Aprecia, reconoce, comprende la importancia y deduce las consecuencias de interactuar en red, a través de la valoración de un caso concreto. 	3.1 Identificar la importancia del manejo responsable de la información al interactuar en la red, considerando sus consecuencias. 10 horas.	
3. Programación de aplicaciones. 50 horas	<ul style="list-style-type: none"> Reactiva aprendizajes previos de la asignatura y de Lectura, Expresión Oral y Escrita I. Utiliza los elementos básicos de la programación para la elaboración de aplicaciones que resuelvan problemas cotidianos o intereses personales. 	3.2 Elaborar aplicaciones (App) que resuelvan problemas cotidianos o intereses personales, utilizando elementos básicos de la programación 25 horas.	
	<ul style="list-style-type: none"> Examina las limitaciones y aportaciones de la aplicación. Busca alternativas de otras aplicaciones para abordar el tema seleccionado. Mejora la aplicación. 	3.3 Mejorar la aplicación diseñada a partir de la identificación de sus limitaciones y las aportaciones de otras aplicaciones similares. 15 horas.	

*Nota: Las habilidades socioemocionales se desarrollarán en la Guía Pedagógica del módulo.



EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA



Evaluación Diagnóstica del módulo **Procesamiento de Información por Medios Digitales**.

Instrucciones: Contesta la siguiente Evaluación Diagnóstica, cuyo objetivo es conocer tu dominio del módulo. Identificalas como Falsas (F) o Verdaderas (V) según corresponda.



Los teléfonos celulares son considerados parte de las tecnologías de la información y la comunicación.

Microsoft Word nos sirve para crear documentos.

No es necesario proteger nuestra información con contraseñas seguras.

Google Chrome nos permite crea formularios en línea.

Microsoft Power Point es una herramienta que nos permite crear presentaciones gráficas.

Android es un sistema operativo para computadoras.

Puedo descargar aplicaciones para mis dispositivos móviles desde el Play Store.

Microsoft Excel nos permite usar fórmulas y funciones con referencia a celdas.

Cuento con conexión a internet en mi casa.

Cuento con equipo de cómputo en casa.

Unidad y Resultados de Aprendizaje

Uso de la tecnología como fuente de información y comunicación  UNIDAD

1

1.1 Identificar la tecnología y las distintas fuentes de información y comunicación que se usan diariamente, mediante su explicación en documentos escritos colaborativamente.

1.2 Mostrar la relevancia de la tecnología en su entorno y en el desarrollo humano mediante su explicación en presentaciones gráficas.

Resultado de aprendizaje 1.1.

A. USO DE LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN PARA EL APRENDIZAJE

Ante la presencia irreversible de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) en la vida cotidiana, particularmente Internet, es necesario clarificar los diferentes roles y usos que pueden tener en la educación, y revisar y evaluar las principales tendencias en su aplicación escolar (Waldegg, 2002).

Estas tecnologías, desarrolladas y utilizadas adecuadamente, tienen la capacidad de:

- ✓ Presentar los materiales a través de múltiples medios y canales.
- ✓ Motivar e involucrar a los estudiantes en actividades de aprendizaje significativas.
- ✓ Proporcionar representaciones gráficas de conceptos y modelos abstractos.
- ✓ Mejorar el pensamiento crítico y otras habilidades y procesos cognitivos superiores.
- ✓ Posibilitar el uso de la información adquirida para resolver problemas y para explicar los fenómenos del entorno.
- ✓ Permitir el acceso a la investigación científica y el contacto con científicos y base de datos reales.
- ✓ Ofrecer a maestros y estudiantes una plataforma a través de la cual pueden comunicarse con compañeros y colegas de lugares distantes, intercambiar trabajo, desarrollar investigaciones y funcionar como si no hubiera fronteras geográficas.



DEFINICIÓN DE SOFTWARE:

Se refiere a un conjunto de piezas físicas y tangibles que interactúan entre sí de forma analógica o digital para dar lugar al ordenador (Lázaro, 2019).



DEFINICIÓN DE HARDWARE:

Es la parte inmaterial del ordenador que permite que los diferentes componentes de hardware funcionen. Se trata de un conjunto de instrucciones, datos o programas que ejecutan tareas concretas dentro del sistema informático (Lázaro, 2019).



Herramientas TIC's que podemos utilizar para el aprendizaje:

- ✓ Búsqueda de información
 - ✓ Google
 - ✓ Bing
 - ✓ DuckDuckGo
 - ✓ Archive.org
 - ✓ Startpage
 - ✓ Gibiru
 - ✓ Yahoo Search
- ✓ Mensajería instantánea
 - ✓ Whatsapp
 - ✓ Line
 - ✓ Spotbros
 - ✓ Telegram
 - ✓ WeChat
 - ✓ Snapchat
 - ✓ Skype
 - ✓ Hangouts
 - ✓ Facebook Messenger
- ✓ Correo electrónico
 - ✓ Gmail
 - ✓ Hotmail
 - ✓ Outlook
 - ✓ Yahoo
 - ✓ ProtonMail
 - ✓ iCloudMail
 - ✓ GMX Mail
- ✓ Almacenamiento en la nube
 - ✓ Google Drive
 - ✓ One Drive
 - ✓ iCloud
 - ✓ Dropbox
 - ✓ Mega
 - ✓ pCloud
- ✓ Redes sociales
 - ✓ Facebook
 - ✓ Youtube
 - ✓ Whatsapp
 - ✓ Instagram
 - ✓ Tik Tok
 - ✓ Twitter
 - ✓ LinkedIn
- ✓ Entretenimiento
 - ✓ Hot Potatoes
 - ✓ Jcllc
 - ✓ EducaPlay
 - ✓ eXeLearning
 - ✓ Emaze
 - ✓ Socrative
- ✓ Comercio electrónico
 - ✓ Mercado libre
 - ✓ OpenCart
 - ✓ WooCommerce
 - ✓ Magento
 - ✓ Shopify
 - ✓ Wix



Gmail

Google



emaze



MEGA





Actividad #1 "TIC's que has utilizado"

Después de leer el tema anterior, elabora un mapa mental en la hoja a rayas de lo que se pide a continuación:

De las aplicaciones que has utilizado para hacer tus tareas o conozcas, mencionando para que sirven, así como sus ventajas y desventajas. Por ejemplo: whatsapp, classroom, Word, etc.



Resultado de aprendizaje 1.1.

B. INTERACCIÓN CON LA INFORMACIÓN

Manipulación social vía redes sociales

“La manipulación social hace más daño que la bomba atómica” Noam Chomsky

Probablemente Jack Dorsey, Mark Zuckerberg, Kevin Systrom y Reid Hoffman cofundadores de Twitter, Facebook, Instagram y LinkedIn, respectivamente, cuatro de las más populares redes sociales del momento no imaginaron la posibilidad de que éstas se convirtieran con el paso de los años en armas de una guerra de información difícil de contener y de dimensionar (Vargas, 2019).

No solo se trata de las redes sociales y el internet, sino que a estos poderosos instrumentos debemos añadir la televisión, la radio y la prensa escrita; actualmente muchas de las batallas han pasado de los rifles a los boots, de los tanques de guerra a las campañas de manipulación, de las bombas al uso de los medios masivos de comunicación y del enfrentamiento cuerpo a cuerpo a la respuesta tweet a tweet.

El tema de la manipulación social suele ser más complicado de lo esperado, lo anterior por dos razones centrales; 1) implica sumergirse en dos conceptos complejos: la verdad y la mentira; ya que lo que las personas admiten como verdad depende de diversos factores como el científico, el religioso, el personal o el ideológico, es por eso que no todas las verdades tienen el mismo grado de validez; lo que al final se traduce en la capacidad de la población para distinguir entre un hecho de ficción y uno real y 2) una creciente dificultad para percibir la información como una posible arma, ya que ésta se considera un bien social que impulsa la comunicación y ayuda a luchar contra los sistemas dictatoriales.

Desafortunadamente el papel de la guerra de información en la competencia estratégica global se ha vuelto mucho más evidente en los últimos años, campañas dirigidas a las redes sociales, falsificaciones sofisticadas, acoso cibernético, hostigamiento de individuos, distribución de rumores y teorías de conspiración, y otras herramientas han convertido a los medios masivos de comunicación en amenazas potencialmente significativas para los intereses nacionales de cualquier país.

La RAND Corporation publicó una investigación titulada: “Manipulación Social Hostil” en donde definen este término como la generación intencional y sistemática de difusión de información para producir daños sociales, políticos, y económicos en un área objetivo, resultado de afectar creencias, actitudes y comportamientos.

Dentro de este interesante estudio; el laboratorio de ideas se arriesga a realizar un significativo análisis de los límites de la manipulación social en el espacio de la información, donde se distinguen conceptos como: ciberguerra, manipulación social hostil y guerra electrónica, así como la identificación de zonas creadas entre la conjunción de cada uno de los elementos; de igual modo, enlista nueve objetivos meta de la implementación de campañas de manipulación social con sus respectivos ejemplos y 15 técnicas y mecanismos, los cuales se pueden usar de forma individual o combinada dependiendo del propósito de ejecución; es decir, en una era donde de acuerdo a datos de la Asociación de Internet los usuarios pasamos aproximadamente 8 horas en internet, 3 horas en la televisión y 2 horas y media en la radio; una campaña bien proyectada tiene un amplio porcentaje de éxito.



<https://www.elviejotopo.com/wp-content/uploads/2018/11/1kYakXC0EkXIKL-u6fQ7IKA.png>



Resultado de aprendizaje 1.1. B. INTERACCIÓN CON LA INFORMACIÓN

Uso de la información para el crecimiento individual y de la Comunidad

Como lo menciona Belloch (2013) de la Universidad de Valencia, el gran desarrollo tecnológico que se ha producido recientemente ha propiciado lo que algunos autores denominan la nueva 'revolución' social, con el desarrollo de "la sociedad de la información". Con ello, se desea hacer referencia a que la materia prima "la información" será el motor de esta nueva sociedad, y en torno a ella, surgirán profesiones y trabajos nuevos, o se readaptarán las profesiones existentes.

La dimensión social de las TIC se vislumbra atendiendo a la fuerza e influencia que tiene en los diferentes ámbitos y a las nuevas estructuras sociales que están emergiendo, produciéndose una interacción constante y bidireccional entre la tecnología y la sociedad. La influencia de la tecnología sobre la sociedad ha sido claramente explicitada por Kranzberg, en su ley sobre la relación entre tecnología y sociedad: 'La tecnología no es buena ni mala, ni tampoco neutral' (1985: 50), pero esta relación no debe entenderse como una relación fatalista y determinista, sino que a nuestro entender nos conduce a nuevas situaciones y planteamientos que deben llevarnos a través de la investigación y el análisis de sus efectos a tomar posiciones que marquen el camino y la dirección a seguir atendiendo a la sociedad que deseamos construir. Los valores que dinamicen la sociedad serán los mismos que orienten el uso de las tecnologías

La sociedad de la información en la que estamos inmersos requiere nuevas demandas de los ciudadanos y nuevos retos a lograr a nivel educativo. Entre ellos:

- Disponer de criterios y estrategias de búsqueda y selección de la información efectivos, que permitan acceder a la información relevante y de calidad.
- El conocimiento de nuevos códigos comunicativos utilizados en los nuevos medios.
- Potenciar que los nuevos medios contribuyan a difundir los valores universales, sin discriminación a ningún colectivo.
- Formar a ciudadanos críticos, autónomos y responsables que tengan una visión clara sobre las transformaciones sociales que se van produciendo y puedan participar activamente en ellas.
- Adaptar la educación y la formación a los cambios continuos que se van produciendo a nivel social, cultural y profesional.



Actividad #2 "Reflexión"

Reflexiona sobre los temas expuestos con anterioridad y contesta las siguientes preguntas:



1.- ¿En alguna ocasión te has enfrentado que otra persona haya manipulado tu información, plasmada en algún medio electrónico?

2.- ¿Cuál fue el medio electrónico que intervino en dicho conflicto?

3.- Describe como sucedió

4.- ¿Cómo podrías haber evitado esa situación?



Resultado de aprendizaje 1.1. C. ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS

Procesador de palabras

Son software de aplicación especializados en generar documentos en base a textos, además de los textos se pueden incluir gráficos, tablas, sonidos, videos y otros elementos dentro de los documentos (Andrade, 2013).

Algunos ejemplos son:

- ✓ Microsoft Word
- ✓ Open Office
- ✓ Quick office
- ✓ Documentos de Google

A continuación se detallan los componentes de la ventana de Microsoft Word que se encuentra en la página siguiente



Antes del lanzamiento de AutoCorrect con Word 6.0 en 1993, los usuarios tenían que corregir sus propios errores de escritura, ortografía y gramática.

1

Área de trabajo. Se muestra el documento que se puede editar

2

Barra de título. Aparece el nombre de la aplicación que se está usando y el nombre del archivo

3

Accesos rápidos. Nos dan acceso a determinadas acciones que forman parte de las diferentes cintas de opciones, pero se encuentran disponibles de forma directa

4

Cintas de opciones. Esta barra de herramientas es la más importante, ya que contiene todas las acciones para trabajar sobre nuestro documento. Se compone de una serie de pestañas (Archivo, Inicio, Insertar, Diseño, Disposición, Referencias, Correspondencia, Revisar, Vista y Ayuda) con sus correspondientes comandos, situados en la parte inferior.

5

Barra de estado. Nos informa sobre el estado del documento: cuántas palabras hemos escrito, en qué página estamos, etc, además nos da acceso a la revisión ortográfica y gramatical, a diferentes vistas de documento y al zoom.

6

Barra de desplazamiento. Nos permite movernos a través del documento

7

Botones complementarios. Permiten modificar el tamaño de la ventana



COMPRENDO

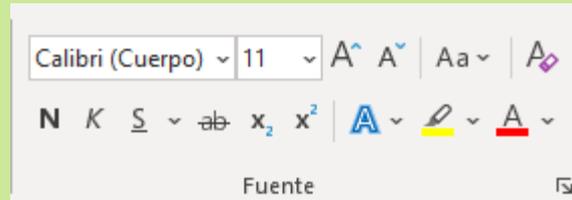
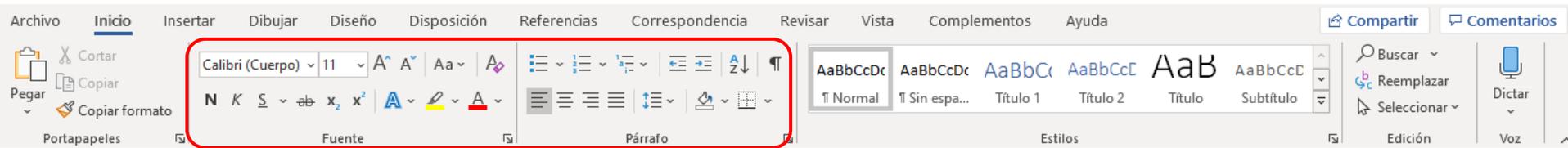
The image shows the Microsoft Word interface with several elements highlighted by numbered callouts:

- 1:** Points to the ribbon tabs (Archivo, Inicio, Insertar, etc.).
- 2:** Points to the search box in the title bar.
- 3:** Points to the ribbon icons (Save, Undo, etc.).
- 4:** Points to the top-left corner of the document area.
- 5:** Points to the bottom-left corner of the document area.
- 6:** Points to the right edge of the document area.
- 7:** Points to the ribbon icons on the right side (Compartir, Comentarios).

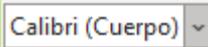
The status bar at the bottom shows: **Página 1 de 1 0 palabras** and **Concentración** with zoom controls set to 100%.

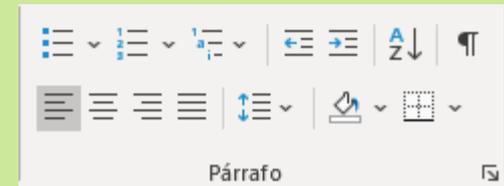


En la cinta de opciones **Inicio** se encuentra el grupo de tareas **Fuente** y **Párrafo**. Con estas puedes crear un documento con formato básico.

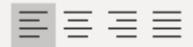


En este apartado se puede cambiar:

1. El tipo de letra que quieres utilizar 
2. El tamaño 
3. Aumentar tamaño de letra 
4. Disminuir tamaño de letra 
5. Cambiar entre mayúsculas y minúsculas 
6. Borrar formato a texto 
7. Estilo de fuente como negrita (N), cursiva (K) y subrayado (S) 
8. Efectos como tachado, subíndice y superíndice 
9. Efectos de texto 
10. Color de resaltado 
11. Color de fuente 



En este apartado podemos modificar

1. Viñeta 
2. Numeración 
3. Lista multinivel 
4. Disminuir y aumentar sangría 
5. Ordenar 
6. Mostrar todo (caracteres no imprimibles) 
7. Margen (izquierdo, centrado, derecho, justificado) 
8. Interlineado 
9. Sombreado 
10. Bordes 

Actividad #3 "Selecciona"

Coloca una  en las funcionalidades que hayas utilizado en un procesador de palabras como Microsoft Word

Actividad diseñada por el docente

He utilizado un procesador de palabras

He configurado las páginas para definir el tamaño de la hoja, de los márgenes o la orientación

Le he dado formato al texto como lo es seleccionar la fuente, modificar su tamaño y color

He elegido una alineación para los párrafos de forma centrada, a la derecha, a la izquierda o justificada

He insertado imágenes, formas, gráficos o capturas de pantalla a un documento

He insertado portadas para mis documentos

He agregado encabezados, pies de páginas o numeraciones



Resultado de aprendizaje 1.2.

A. IDENTIFICACIÓN DEL PAPEL DE LA TECNOLOGÍA EN EL DESARROLLO HUMANO

Actividades cotidianas

Los mexicanos pasamos más de ocho horas al día interactuando con algún aparato tecnológico conectado a Internet, ya sea el celular, la computadora o tablet. Es imposible pensar que algo en lo que ya pasamos la mayor parte de nuestro tiempo no pueda tener un impacto (tanto positivo como negativo) en nuestra mente, lo tiene, y la tecnología ha marcado no sólo una nueva forma de relacionarnos con otros, sino también con nosotros mismos (Generación Anáhuac, 2019).

La tecnología bien aplicada nos ayuda, por ejemplo: a organizarnos mejor, a aprender cosas nuevas, a llevar registro de nuestras metas y avances personales o a acortar distancias con amistades o familiares. Sin embargo, la otra cara de la moneda es que, al no ser conscientes, podemos bombardearnos de información dañina, estresante o buscar situaciones en las que estemos expuestos o en riesgo. Las universidades registran cada vez más casos de depresión y ansiedad que están directamente ligados al uso de redes sociales. Según la Asociación Mexicana de Internet, 82 % de los usuarios conectados a Internet están activos en alguna red social, siendo ésta la actividad principal en Internet por encima del mailing y la búsqueda de información. Además, según la última investigación de hábitos en Internet, se registró que los mexicanos pasamos en promedio ocho horas al día conectados (es decir, una jornada laboral), siendo el momento de la comida y el final del día las horas de mayor tráfico. Esto significa que, sin importar si nos encontramos solos o acompañados, estamos online, entonces ¿en dónde queda tiempo para la intimidad conmigo mismo y mis relaciones?

En las redes sociales, interactuamos e intercambiamos información con personas con quienes de alguna manera tenemos algo en común, filtramos las cosas que subimos o eliminamos de nuestros perfiles con base en la cantidad de likes, shares o comments que recibimos.

Esta “economía de la atención” depende enteramente de la reacción que nos provoca el interés de otros y sus respuestas en redes sociales. Estudios han encontrado que cada like genera producción de dopamina en el cerebro y la activación de sistemas vinculados a la recompensa, es por eso que las redes son tan adictivas. Una buena dosis de likes y de intercambios puede en efecto hacernos sentir muy bien y contribuir a nuestra autoestima, el problema viene cuando en el mundo exterior no hay nada que sustente mi autoestima y mis vínculos, por eso, el tema con las redes sociales, la tecnología y la mente, no tiene que ver con aislarnos y privarnos del intercambio, sino en aterrizar el cómo las usamos. En primer lugar, debemos tener presente que en las redes se tiende a apreciar los momentos de logro de las personas, los mayores likes vienen ante éxitos y situaciones excepcionales, así que eso es lo que la gente sube más, no sus instantes cotidianos, de duda, ansiedad o fracasos. Tener esto en mente es esencial, ya que los trastornos depresivos vinculados al uso de redes sociales tienen que ver con la comparación de nuestras vidas y momentos cotidianos con los de otros, sin considerar que se trata de cuestiones excepcionales.



Resultado de aprendizaje 1.2.

A. IDENTIFICACIÓN DEL PAPEL DE LA TECNOLOGÍA EN EL DESARROLLO HUMANO

Otro factor de ansiedad en redes sociales tiene que ver con el FOMO, que significa fear of missing out, y se refiere literalmente al miedo que se genera al permanecer desconectado de las redes y así perderse la oportunidad de compartir una foto que iba a generar muchos likes o no enterarnos en tiempo real del chisme del momento e incluso sentir que perdemos la ocasión de conectarnos con otros.

También tenemos fenómenos que no están relacionados con lo que publicamos, sino con lo que observamos en redes sociales. 75 % de los usuarios de Internet han sido testigos de ciberacoso o cyberbullying y el 40 % de los usuarios adultos de Internet lo han padecido en algún momento. La vulnerabilidad a la que nos vemos expuestos es otro factor estresante no sólo en adultos, sino también en adolescentes. Según la Asociación Canadiense de Salud Mental, los jóvenes de secundaria que pasan más de dos horas diarias en redes sociales reportan mayores síntomas de ansiedad, depresión e ideación suicida, y la OMS proyecta que si el cyberbullying continúa creciendo de la manera que lo ha hecho hasta ahora, para el 2025 se producirán alrededor de 85,000 suicidios al año. A pesar de tener datos tan alarmantes, no debemos satanizar las redes ni la tecnología, simplemente hay que tener presente que su impacto en la vida es importante y por eso debemos hacer uso responsable teniendo siempre nuestra salud y seguridad en mente.



Puedes modificar tus hábitos de uso de la tecnología

¿CÓMO REPLANTEAR EL PAPEL DE LA TECNOLOGÍA EN MI VIDA COTIDIANA?

- 1 Reconoce el problema, cuestionate qué papel tiene la tecnología en tu vida, qué puedes/quieres cambiar o mejorar.
- 2 Audita y evalúa tus fuentes de información (noticias, perfiles, amistades, etc.). Responde las preguntas: ¿me ofrecen contenido de calidad?, ¿cómo me hacen sentir conmigo mismo?, ¿me aporta información útil y necesaria en mi vida?
- 3 "Cura" tu feed: la curaduría de redes sociales y fuentes de noticias es esencial para que recibamos los mensajes que queremos y que construyen. En la vida, si una persona te lastima o te hace daño, la evitas, si un periódico o revista te parece de baja calidad, no lo compras. ¿Por qué en redes no habríamos de hacer lo mismo?
- 4 Modela un buen comportamiento: "No hagas lo que no quieras que te hagan" y "pensar antes de postear" deben ser dos máximas en el uso de redes sociales. Piensa, ¿qué imagen estoy dando? y ¿cómo estoy contribuyendo al diálogo o a la interacción con mis aportaciones?

¿Cómo replantear el papel de la tecnología en mi vida cotidiana?

- Figura 1 -

Resultado de aprendizaje 1.2.

A. IDENTIFICACIÓN DEL PAPEL DE LA TECNOLOGÍA EN EL DESARROLLO HUMANO

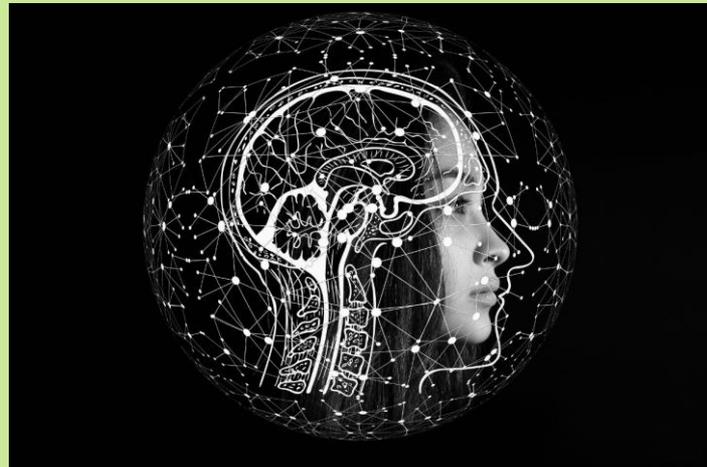
Comunicación Humana

Los equipos de telecomunicación, a través de los cuales se transmite la información, han ido evolucionando y formando parte importante de nuestra vida cotidiana, pasamos del telégrafo a WhatsApp y de la televisión en blanco y negro, que merecía su propio espacio, a celulares o tablets de alta resolución que pueden llevarse hasta al baño. Pero los aparatos tecnológicos no solamente aportan un valor práctico, sino estético y simbólico que nos llevan a elegir entre un sinnúmero de opciones: no sólo el más eficiente, sino el más lindo, el de mejor diseño o el que me otorga mayor estatus (Generación Anáhuac, 2019).

Vale la pena entonces empezar a reflexionar sobre la tecnología en nuestra vida cotidiana cuestionando no sólo la manera en que la uso, sino también por qué y para qué.

La comunicación humana se ha transformado a lo largo de la humanidad de manera paralela al desarrollo tecnológico. Basta recordar que cuando se inventa la imprenta, la tradición oral de pasar la historia y las costumbres se ve afectada al quedar estas referencias reflejadas de manera fija en un libro. Se perdió una parte de la tradición oral, pero se ganó en la universalización de la cultura humana (Herrera, 2017).

Hoy, nos enfrentamos a un reto de igual magnitud, los dispositivos móviles fueron inventados para que el humano pudiera hablar entre sus seres queridos o de interés, pero hoy, por las aplicaciones de chats, se empieza a perder la tradición de hablar con otras personas. Hoy, una gran parte de la humanidad se comunica cada vez más con las diferentes mensajerías a través de textos, por medio de símbolos llamados emoticones y por medio de grabaciones. La humanidad está en la disyuntiva nuevamente de perder una parte de la tradición oral, para ganar rapidez y universalidad.



"Designed by pixabay"



Un estudio del *Cyber Psychology and Behaviour Journal* acaba de encontrar que Facebook ha provocado **28 MILLONES DE DIVORCIOS** en el mundo.

Un estudio de la *Real Society of Public Health* y el *Young Health Movement* detectó que Instagram es la red social más dañina para la salud mental y la autoestima.

En el mismo estudio, la única red en la que se reportó bienestar fue YouTube.

52% DE LOS INTERNAUTAS en México están conectados las **24 HORAS DEL DÍA**.

90% DE LOS INTERNAUTAS DE 18 A 29 años de edad están conectados en una red social.

65% DE LOS ADULTOS del planeta **HAN SIDO VÍCTIMAS DE UN CIBERCRIMEN** y **44% NO LO REPORTAN** a la policía.



¿SABÍAS QUE?

Según un informe de la agencia de manejo de marca digital personal Repler, **91% DE LOS RECLUTADORES REVISAN LAS REDES SOCIALES DE SUS ENTREVISTADOS**. **11% NEGÓ UNA VACANTE POR FOTOGRAFÍAS** inapropiadas en su perfil, otro **11% POR COMENTARIOS INAPROPIADOS**, **9% POR PUBLICAR FOTOS CONSUMIENDO ALCOHOL** y **7% POR COMPARTIR INFORMACIÓN CONFIDENCIAL** de su antigua empresa.

Cada día **63,000 VIRUS NUEVOS** llegan a la red.

UNA EMPRESA presente en **MEDIOS DIGITALES PUEDE ALCANZAR 95%** de la población mundial.

ANÁHUAC
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE QUERÉTARO

¿Sabías que?
 - Figura 2 -

Resultado de aprendizaje 1.2.

B. ELABORACIÓN DE PRESENTACIONES GRÁFICAS

Presentador gráfico

Los presentadores gráficos son programas de computación que se especializan en crear diapositivas electrónicas con Información destinada a ser proyectada a grupos de personas. Los presentadores gráficos modernos pueden incluir objetos variados como gráficos, sonido, vídeo, animaciones y otros (Rodríguez, 2010).

Algunos ejemplos son:

- ✓ Microsoft Power point
- ✓ Open Office
- ✓ eMaze
- ✓ Presentaciones de Google
- ✓ Prezi
- ✓ PowToon

A continuación se detallan los componentes de la ventana de Microsoft Power Point que se encuentra en la página siguiente



PowerPoint no siempre se llamó así: su primer nombre fue Presenter, pero tuvo que cambiar por problemas de registro de marcas. El nombre PowerPoint fue idea de Robert Gaskins, a quien se considera el inventor y padre del software de presentación.

1

Área de trabajo. Se muestra la diapositiva que se puede editar

2

Barra de título. Aparece el nombre de la aplicación que se está usando y el nombre del archivo

3

Accesos rápidos. Nos dan acceso a determinadas acciones que forman parte de las diferentes cintas de opciones, pero se encuentran disponibles de forma directa

4

Cintas de opciones. Esta barra de herramientas es la más importante, ya que contiene todas las acciones para trabajar sobre nuestras diapositivas. Se compone de una serie de pestañas (Archivo, Inicio, Insertar, Diseño, Transiciones, Animaciones, Presentación con Diapositivas, Revisar, Vista y Ayuda) con sus correspondientes comandos, situados en la parte inferior.

5

Barra de estado. Nos informa sobre el estado del documento: cuántas palabras hemos escrito, en qué página estamos, etc, además nos da acceso a la revisión ortográfica y gramatical, a diferentes vistas de documento y al zoom. Aquí podemos dar clic para aparecer o desaparecer las notas de diapositivas

6

Barra de desplazamiento. Nos permite movernos a través de la diapositiva cuando el zoom es mayor

7

Botones complementarios. Permiten modificar el tamaño de la ventana

8

Vista de diapositiva. Muestra de manera reducida las diapositivas que tenemos en la presentación electrónica. Nos permite trabajar con ellas con opciones de copiar, duplicar, etc.



COMPRENDO

The image shows the Microsoft PowerPoint interface with several elements highlighted by numbered callouts:

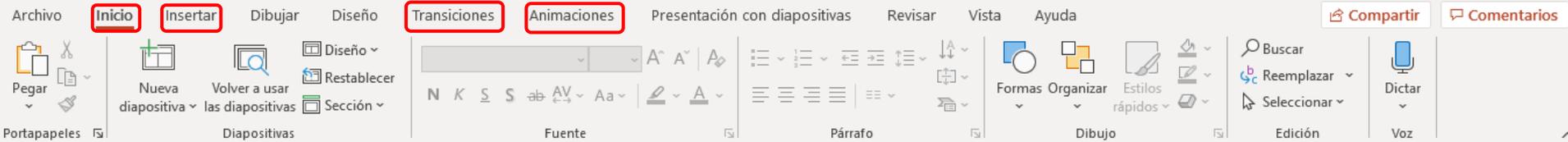
- 3**: Points to the File menu (Archivo).
- 2**: Points to the search bar (Buscar).
- 7**: Points to the user name (LOPEZ GONZALEZ JOSE AL).
- 1**: Points to the slide thumbnail in the left sidebar.
- 4**: Points to the top horizontal ruler.
- 5**: Points to the bottom horizontal ruler.
- 6**: Points to the right vertical ruler.
- 8**: Points to the slide thumbnail in the left sidebar.

The main slide content includes:

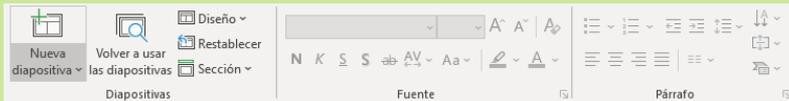
- Horizontal ruler: 16 | 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
- Vertical ruler: 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
- Text boxes:
 - Top: Haga clic para agregar título
 - Bottom: Haga clic para agregar subtítulo
- Footer: Diapositiva 1 de 1
- Status bar: Notas, 69%

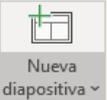
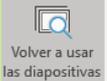
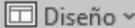


Para tener una presentación básica que cumpla con su objetivo, utilizaremos algunos grupos de tareas de las cintas de opciones **Inicio**, **Insertar**, **Transiciones** y **Animaciones**.

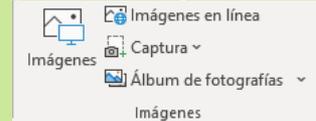


En **Inicio** tenemos los grupos de tareas:



1. Fuente (Mismo funcionamiento que vimos en Microsoft Word)
2. Párrafo (Mismo funcionamiento que vimos en Microsoft Word)
3. Diapositivas.
 1. Nueva diapositiva (agregar una nueva diapositiva) 
 2. Volver a usar las diapositivas 
 3. Diseño (Distribución de los objetos en la diapositiva: título, subtítulo, texto, imágenes, etc.) 
 4. Restablecer 
 5. Sección 

En **Insertar** tenemos el grupo de tarea imágenes con las opciones



1. Imágenes 
2. Imágenes en línea 
3. Captura 
4. Álbum de fotografías 

En **Transiciones** tenemos el grupo de tareas transición de diapositivas:



Esta tarea permite agregar efectos de movimiento a cada una de las diapositivas insertadas en el presentación electrónica. Para esto debes seguir los siguientes pasos:

1. Seleccionar diapositiva
2. Ir a la cinta de opciones Transiciones
3. En el grupo de tareas Transición a esta diapositiva elegir el efecto, los cuáles se encuentran clasificados en Sutil, Llamativo y Contenido Dinámico.

En **Animaciones** tenemos el grupo de tareas Animación:



Esta tarea permite agregar efectos de movimiento a cada objeto (texto, imágenes, videos, tablas, gráficos, etc.) incluido en una diapositiva de la presentación electrónica. Para esto debes seguir los siguientes pasos:

1. Seleccionar el objeto u objetos
2. Ir a la cinta de opciones Animaciones
3. En el grupo de tareas Animación seleccionar el efecto, los cuáles se encuentran clasificados en
 1. Entrada
 2. Énfasis
 3. Salida

Actividad #6 "Selecciona"

Coloca una  en las funcionalidades que hayas utilizado en un presentador gráfico como Microsoft Power Point

Actividad diseñada por el docente

He utilizado un presentador gráfico

He modificado el diseño de una diapositiva

Le he dado formato al texto como lo es seleccionar la fuente, modificar su tamaño y color

He elegido un tema para aplicar a las diapositivas

He insertado imágenes, formas, gráficos, capturas de pantalla, audio o video en las diapositivas

He animado los objetos como texto, imágenes, formas, etc.

He aplicado efectos de transición a las diapositivas



1. Tecnologías de la información y la comunicación:
 - a) TIC's
 - b) LSM
 - c) WWW
2. Cada vez más las tecnologías se han convertido en una necesidad para el desarrollo de nuestras actividades cotidianas.
 - a) Si
 - b) No
 - c) Ninguna de las dos
3. Las redes sociales se pueden utilizar para manipular a las personas.
 - a) Verdadero
 - b) Falso
 - c) No sé
4. Un procesador de palabras utiliza:
 - a) Hojas de cálculo
 - b) Documentos
 - c) Diapositivas
5. Después de leer el contenido de la unidad 1, puedo observar que tengo problemas por el uso inadecuado del teléfono inteligente y las redes sociales.
 - a) Verdadero
 - b) Falso
 - c) No sé
6. Un presentador gráfico utiliza:
 - a) Hojas de cálculo
 - b) Documentos
 - c) Diapositivas
7. FOMO es el miedo que se genera por no estar conectado en las redes.
 - a) Verdadero
 - b) Falso
 - c) No sé
8. Conjunto de piezas físicas y tangibles que interactúan entre sí de forma analógica o digital para dar lugar al ordenador.
 - a) Software
 - b) Hardware
 - c) Ninguna de las dos
9. Herramientas TIC's que podemos utilizar para el aprendizaje.
 - a) WhatsApp, Schoology, Drive
 - b) Schoology, libretas y mochilas
 - c) Libros, libretas y cuadernos
10. Parte inmaterial del ordenador que permite que los diferentes componentes de hardware funcionen. Se trata de un conjunto de instrucciones, datos o programas que ejecutan tareas concretas dentro del sistema informático.
 - a) Software
 - b) Hardware
 - c) Ninguna de las dos

Unidad y Resultados de Aprendizaje

Uso y manejo responsable de la
Información en y desde la red



UNIDAD

2

2.1 Valorar los riesgos de la información en la red y la veracidad de las distintas fuentes de información mediante el uso de campos de información que presenten casos concretos y alternativas de protección de la información personal.

2.2 Crear entornos digitales para la comunicación y el intercambio de información mediante el uso de herramientas de procesamiento de información en la nube.

RESULTADO DE APRENDIZAJE 2.1

A. USO DE DIFERENTES FUENTES DE INFORMACIÓN

Internet. Es una gran “red de redes”, es decir, una red interconectada a otra de manera continua y simultánea (nic.ar, 2018).

Para que una interconexión sea realmente global, todas las redes que se conectan a la gran red de redes deben hacerlo a través de un mismo protocolo o “lenguaje en común”.

HTTP. Es la abreviación de Protocolo de Transferencia de Hipertexto y es un protocolo de aplicación para permitir la comunicación entre sistemas (computadoras) físicamente dispersos (Pickaweb, 2018).

WWW. La World Wide Web, generalmente conocida como la Web, es un sistema de documentos de hipertexto vinculados accesibles por Internet. Usando un programa conocido como navegador Web se pueden ver páginas que pueden contener textos, imágenes, medios continuos como video o música y casi cualquier elementos multimedia de hoy en día (Delgado, 2015).

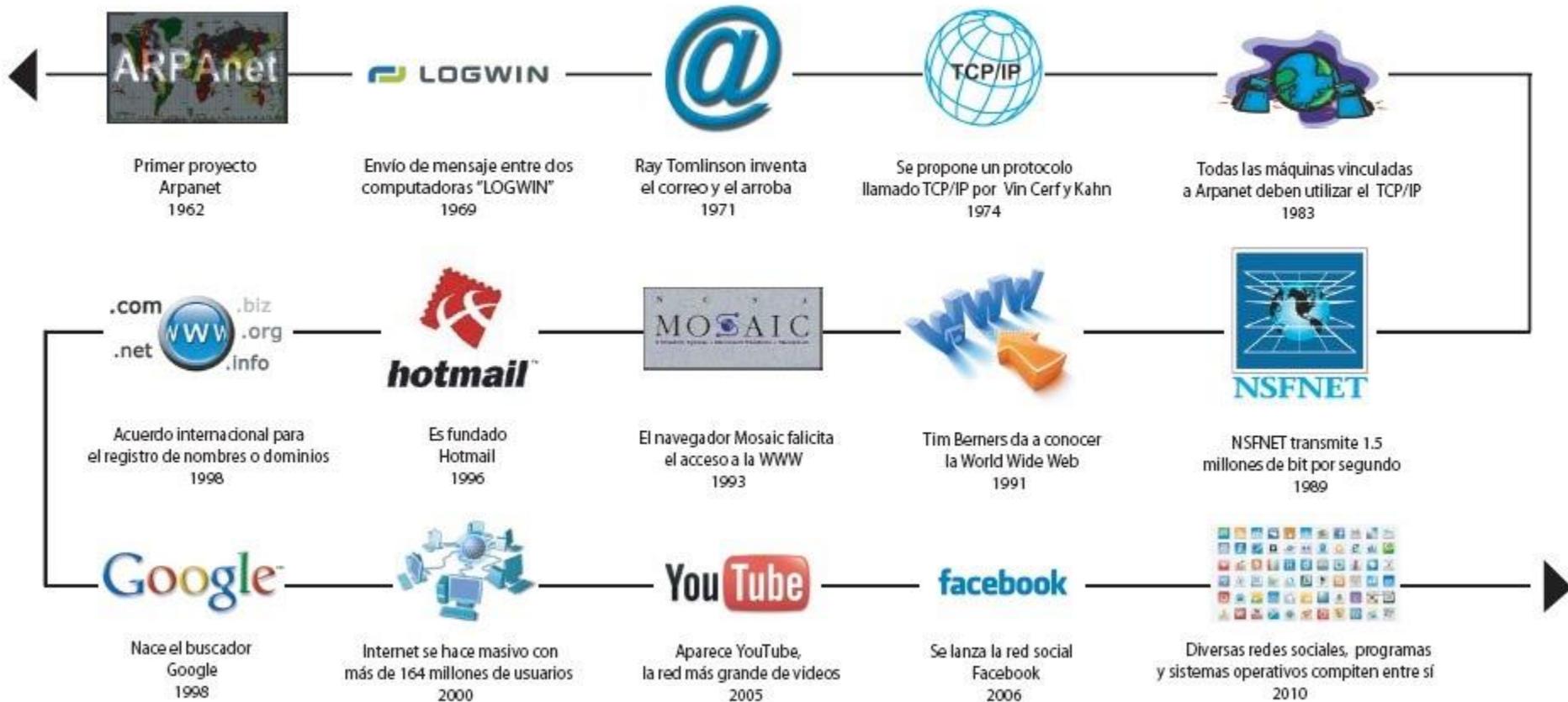
Navegadores de internet. También conocidos como web browsers, son programas informáticos que brindan el acceso a toda la información que está dispuesta en la web (SEOenMéxico. SF). Como ejemplos tenemos ha Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera.

Buscadores de internet. Es un sistema informático que busca archivos en servidores web relacionados con una consulta (Curso SEOProfesional, SF).



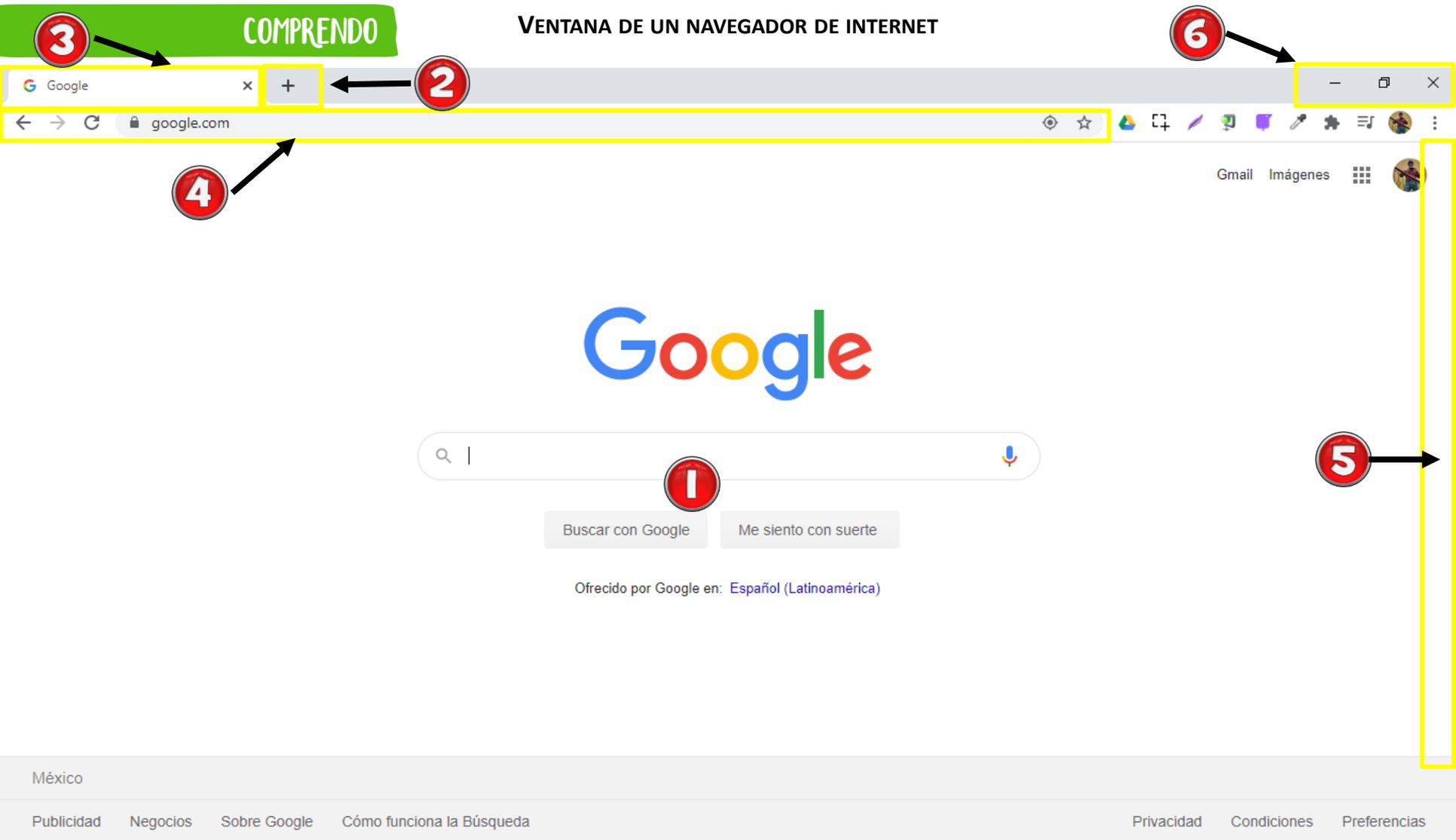
"Designed by pixabay"

Grandes hitos del Internet



Línea del tiempo de Internet
- Figura 3 -

* Hito: hecho clave y fundamental dentro de un ámbito o contexto



1. Espacio en el que se visualizan las páginas o información
2. Agregar una nueva pestaña
3. Pestaña en la que se está trabajando
4. Barra de dirección
5. Barras de desplazamiento de ser necesario
6. Botones para modificar el tamaño de la ventana



Un **Buscador** es un sistema informático que busca archivos en servidores web relacionados con una consulta

¿Sabes que Buscador utilizar para encontrar información que sea confiable?

Los 10 mejores buscadores académicos
- Figura 4 -

Los 10 mejores buscadores académicos

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN - TESIS



<https://scholar.google.es>



<https://www.redalyc.org>



<https://www.refseek.com>



<https://link.springer.com>



<https://scielo.org>



<https://dialnet.unirioja.es>



www.academia.edu



<https://www.base-search.net>



<https://www.questia.com>



<https://eric.ed.gov>



Actividad #7 "Relacionar"

Coloca en el cuadro de la derecha, el número que corresponda a la afirmación de la izquierda



1. Se le conoce como la "red de redes"
2. Abreviación de Protocolo de Transferencia de Hipertexto
3. Sistema de documentos de hipertexto vinculados accesibles por Internet
4. Programas informáticos que brindan el acceso a toda la información en la web
5. Sistema informático que busca archivos en servidores web relacionados con una consulta
6. Año en que se inventa el correo electrónico
7. Año en que se da a conocer la WWW
8. Año en que surge el buscador de Google
9. Año en que aparece Youtube
10. Año en que se lanza Facebook
11. Elemento de un navegador donde se puede ver la dirección de una página
12. Ejemplo de un buscador académico



HTTP

Buscadores

1991

WWW

Navegadores

Barra de direcciones

1971

Google académico

2005

Internet

1998



"Designed by upklyak / Freepik"

CONSEJOS PARA UNA NAVEGACIÓN SEGURA

Acceder a Internet de forma totalmente segura es difícil.

“La principal recomendación para disfrutar de una conexión a internet segura es que debemos ser conscientes de en qué sitios nos estamos metiendo, porque esa va a ser la mejor forma de saber qué riesgos corremos. El mejor antivirus somos nosotros” Carlos Aldama

Siempre cerrar sesión. Según Aldama “un grave problema que me encuentro a menudo como perito informático es que los usuarios acceden a sus correo y no cierran la sesión en sitios no seguros. Deben tener cuidado de cerrarlo. Además, siempre recomiendo activar la doble verificación” (Condés, 2016).

Protegerse en la nube. Otro tema a tener en cuenta es la sincronización en la nube en ordenadores y, especialmente, en teléfonos móviles. Por ejemplo, la mayoría de los terminales Android sincronizan los datos de nuestro correo dejando copia en servidores de Google de todo nuestro histórico, posicionamiento o imágenes. Por ello, debemos tener cuidado ya que todos los lugares por los que navegamos quedarán almacenados.

Concienciación. Es fundamental ser cuidadoso y precavido con las páginas que visitamos y los archivos que descargamos.

Un buen antivirus. Procurar que esté siempre actualizado.

Actualizar el sistema operativo. Es una de las principales garantías para no dejar abiertas puertas de entrada a tu equipo que los ciberdelincuentes puedan explotar.

Evitar descargas no conocidas. Si no estás totalmente seguro del origen de lo que estás descargando, mejor evítalo o verifícalo antes de la descarga.

Cuidado con los correos. Es fundamental una lectura detallada de los emails que te parezcan raros o sospechosos, aunque provengan de conocidos.

Los temas importantes, en casa. Si queremos realizar trámites importantes como realizar compras o acceder la banca online, lo mejor es hacerlo desde equipos que controlemos. Por eso, usar el equipo de casa o tú móvil siempre será más seguro que hacerlo en el de un tercero.

Certificado de seguridad. Las transacciones se deben hacer con certificado de seguridad (HTTPS) válido y reconocido por entidad certificadora de confianza.

Redes WiFi ajenas. El peligro es que no podemos saber si estamos ante una red de confianza o de un tercero que podría examinar nuestros datos.

Riesgos de la geolocalización. Debemos tener cuidado con registrar nuestra posición cuando vayamos a estar lejos de casa, porque esa información puede abrirle las puertas de nuestro hogar a los delincuentes.

Rastros de las imágenes. Las imágenes que subimos a la Red dejan un rastro digital histórico, por lo que hay que tener cuidado con subir algo de lo que nos podamos arrepentir.

EN REDES SOCIALES

Cuida lo que publicas en redes sociales. Los comentarios o fotos que posteas en internet permanecen ahí para siempre, por lo que es bueno que te detengas a pensar que si lo que vas a postear es algo que te gustaría que tu mamá o tu empleador vean.

Activa la configuración de privacidad

Practica la navegación segura. Opta por evitar visitar sitios peligrosos.

Crea contraseñas seguras

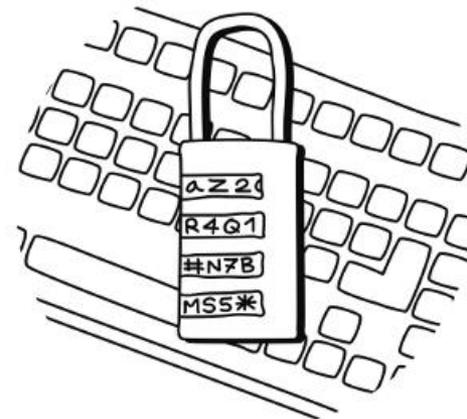
BUENAS PRÁCTICAS

- La contraseña debe contener por lo menos 10 caracteres máximo 128 caracteres
- Debe incluir signos diferentes como también signos especiales, números y letras en mayúscula y minúscula
- No debe contener datos personales
- No debe ser una palabra que aparezca en el diccionario
- La contraseña no debe ser la misma que el usuario. No debe ser fácilmente reconocible al introducirla.
- La contraseña debe ser cambiada inmediatamente si existe la posibilidad de que se haya hecho pública
- Son fáciles de memorizar para no tener que anotarlas



MALAS PRÁCTICAS

- Nombre propio
- Nombre de la pareja, de los padres, hijos, amigos etc.
- Nombre del animal doméstico
- Palabras del diccionario
- Secuencia de letras iguales
- Número de teléfono o cumpleaños
- Matrícula de vehículo o códigos PIN
- Datos personales (p.e.signo astrológico, pasatiempo etc.)
- Secuencias del teclado (p.e."qwertyui" o asdf1234)



Resultado de aprendizaje 2.1.

B. ELABORACIÓN DE UN BALANCE Y PREVENCIÓN DE RIESGOS CON HOJAS DE CÁLCULO

Hoja de cálculo

Es un Software a través del cual se pueden usar datos numéricos y realizar cálculos automáticos de números que están en una tabla. También es posible automatizar Cálculos complejos al utilizar una gran cantidad de parámetros y al crear tablas llamadas hojas de trabajo. (EcuRed, SF).

Algunos ejemplos son:

- ✓ Microsoft Excel
- ✓ OpenCalc Open Office
- ✓ StarOffice Calc
- ✓ Hojas de cálculo de Google

A continuación se detallan los componentes de la ventana de Microsoft Excel que se encuentra en la página siguiente



La primer aplicación en popularizar las hojas de calculo fue desarrollada en 1979 y fue llamada VisiCalc

1

Área de trabajo. Se muestra la hoja de cálculo activa que se puede editar

2

Barra de título. Aparece el nombre de la aplicación que se está usando y el nombre del archivo

3

Accesos rápidos. Nos dan acceso a determinadas acciones que forman parte de las diferentes cintas de opciones, pero se encuentran disponibles de forma directa

4

Cintas de opciones. Esta barra de herramientas es la más importante, ya que contiene todas las acciones para trabajar sobre nuestras diapositivas. Se compone de una serie de pestañas (Archivo, Inicio, Insertar, Disposición de la página, Fórmulas, Datos, Revisar, Vista y Ayuda) con sus correspondientes comandos, situados en la parte inferior.

5

Barra de estado. Nos informa sobre el estado del documento: cuántas palabras hemos escrito, en qué página estamos, etc, además nos da acceso a la revisión ortográfica y gramatical, a diferentes vistas de documento y al zoom. Aquí podemos dar clic para aparecer o desaparecer las notas de diapositivas

6

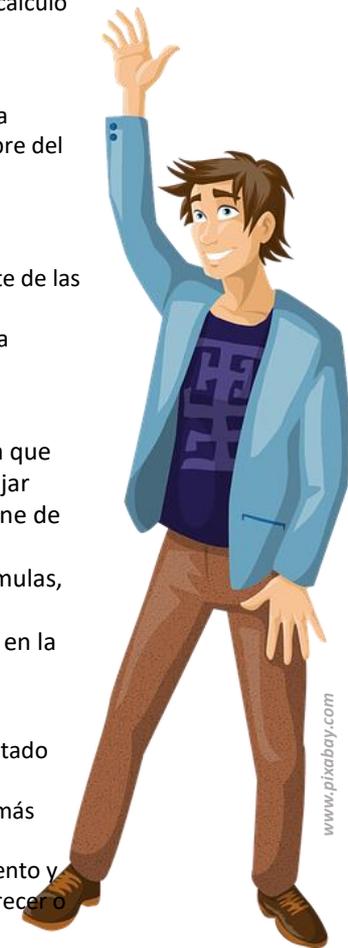
Barra de desplazamiento. Nos permite movernos a través de la diapositiva cuando el zoom es mayor

7

Botones complementarios. Permiten modificar el tamaño de la ventana

8

Barra de fórmulas. Muestra las fórmulas y funciones que se están insertando.



COMPRENDO

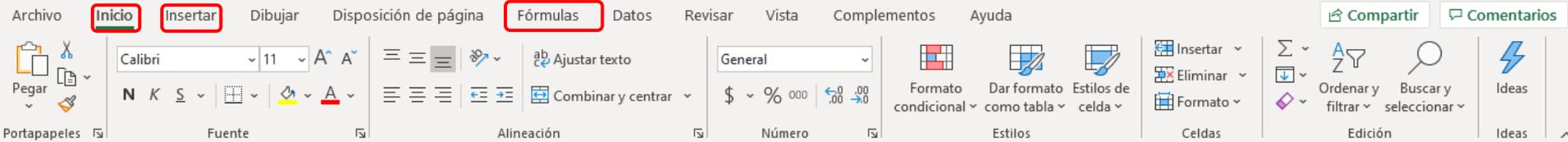
The image shows the Microsoft Excel interface with several numbered callouts (1-8) pointing to specific features:

- 1:** Points to the top-right corner of the window, specifically the maximize, close, and help buttons.
- 2:** Points to the title bar, which displays the file name "Libro1 - Excel" and the user name "LOPEZ GONZALEZ JOSE ALI".
- 3:** Points to the "Inicio" (Home) tab in the ribbon.
- 4:** Points to the "Estilos de celda" (Cell Styles) group in the ribbon.
- 5:** Points to the "Hoja1" (Sheet1) tab at the bottom of the window.
- 6:** Points to the right edge of the worksheet grid.
- 7:** Points to the "Compartir" (Share) button in the top-right corner of the ribbon.
- 8:** Points to the column headers (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P) at the top of the grid.

The interface includes the ribbon with tabs: Archivo, Inicio, Insertar, Dibujar, Disposición de página, Fórmulas, Datos, Revisar, Vista, Complementos, and Ayuda. The ribbon groups include: Fuente (Calibri, 11, bold, italic, underline, text color, background color), Alineación (text alignment, orientation, merge), Número (currency, percentage, decimal places), Estilos (conditional formatting, table, cell styles), Celdas (insert, delete, format), Edición (sum, filter, sort, search), and Ideas.



Para tener una hoja de cálculo básica que cumpla con su objetivo, utilizaremos algunos grupos de tareas de las cintas de opciones **Inicio**, **Insertar** y **Fórmulas**.



En **Inicio** tenemos los grupos de tareas:



1. Fuente (Mismo funcionamiento que vimos en Microsoft Word)
2. Párrafo (Mismo funcionamiento que vimos en Microsoft Word)
3. Número.

1. Formato
2. Formato de contabilidad \$
3. Estilo Porcentual %
4. Estilo millares 000
5. Aumentar o disminuir decimales $\leftarrow 0,00 \rightarrow 0,00$

En **Insertar** tenemos el grupo de tarea Gráficos con las opciones



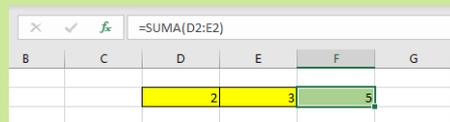
La parte más utilizada es este apartado es la que se refiere a los gráficos, entre los cuales podemos encontrar de:

1. Barras
2. Líneas
3. Circular
4. Jerarquía
5. Dispersión
6. Cascada

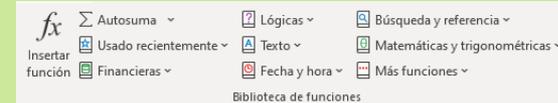
Una característica de las hojas de cálculo es que usa filas y columnas, y la intersección de estas se llaman Celdas, por lo que cuenta con un cuadro de nombre para saber con exactitud la celda en la que se está trabajando.

A1

Otra característica es que cuenta con una barra de fórmulas, en la cuál se puede ver la sintaxis de las fórmulas y funciones empleadas, aunque en la celda donde se insertaron solo se vean los resultados:



En **fórmulas** tenemos el grupo de tareas Biblioteca de funciones:



Aquí podemos encontrar un catálogo de las funciones con que cuenta Excel y las que le dan el potencial de hoja de cálculo. Se encuentran agrupas por categorías y estas son:

1. Autosuma
2. Usadas recientemente
3. Financieras
4. Lógicas
5. Texto
6. Fecha y hora
7. Búsqueda y referencia
8. Matemáticas y trigonométricas

Actividad #8 "Selecciona"

Coloca una  en las funcionalidades que hayas utilizado en una hoja de cálculo como Microsoft Excel

Actividad diseñada por el docente

He utilizado una hoja de cálculo

He modificado la disposición de una hoja en cuanto a márgenes, orientación o tamaño de papel

Le he dado formato al texto como lo es seleccionar la fuente, modificar su tamaño y color

He insertado más hojas de cálculo al archivo

He insertado imágenes, formas, gráficos, capturas de pantalla en las hojas de cálculo

He usado fórmulas o funciones

He aplicado el formato condicional para diferencias datos de acuerdo a una condición



Resultado de aprendizaje 2.2.

A. REALIZA LA FASE DE ANÁLISIS DE LAS NECESIDADES DE LA COMUNIDAD

Redes de aprendizaje

Como lo mencionan Sloep y Berlanga (2011) las redes de aprendizaje (Learning Networks) son redes sociales en línea mediante las cuales los participantes comparten información y colaboran para crear conocimiento. De esta manera, estas redes enriquecen la experiencia de aprendizaje en cualquier contexto de aprendizaje, ya sea de educación formal (en escuelas o universidades) o educación no-formal (formación profesional).

Características (SA, 2014)

- Proporciona mayor flexibilidad en el ambiente de aprendizaje.
- Permite el aprendizaje en colaboración y el trabajo en grupo.
- El aprendizaje es activo y auto gestionado.
- Posibilita la diversificación en los roles de los participantes: profesores y alumnos.
- Creación de comunidades de aprendizaje.
- Mayor acceso a la información.
- Conecta al aula al mundo exterior.
- Impulsa un mayor conocimiento de las nuevas tecnologías



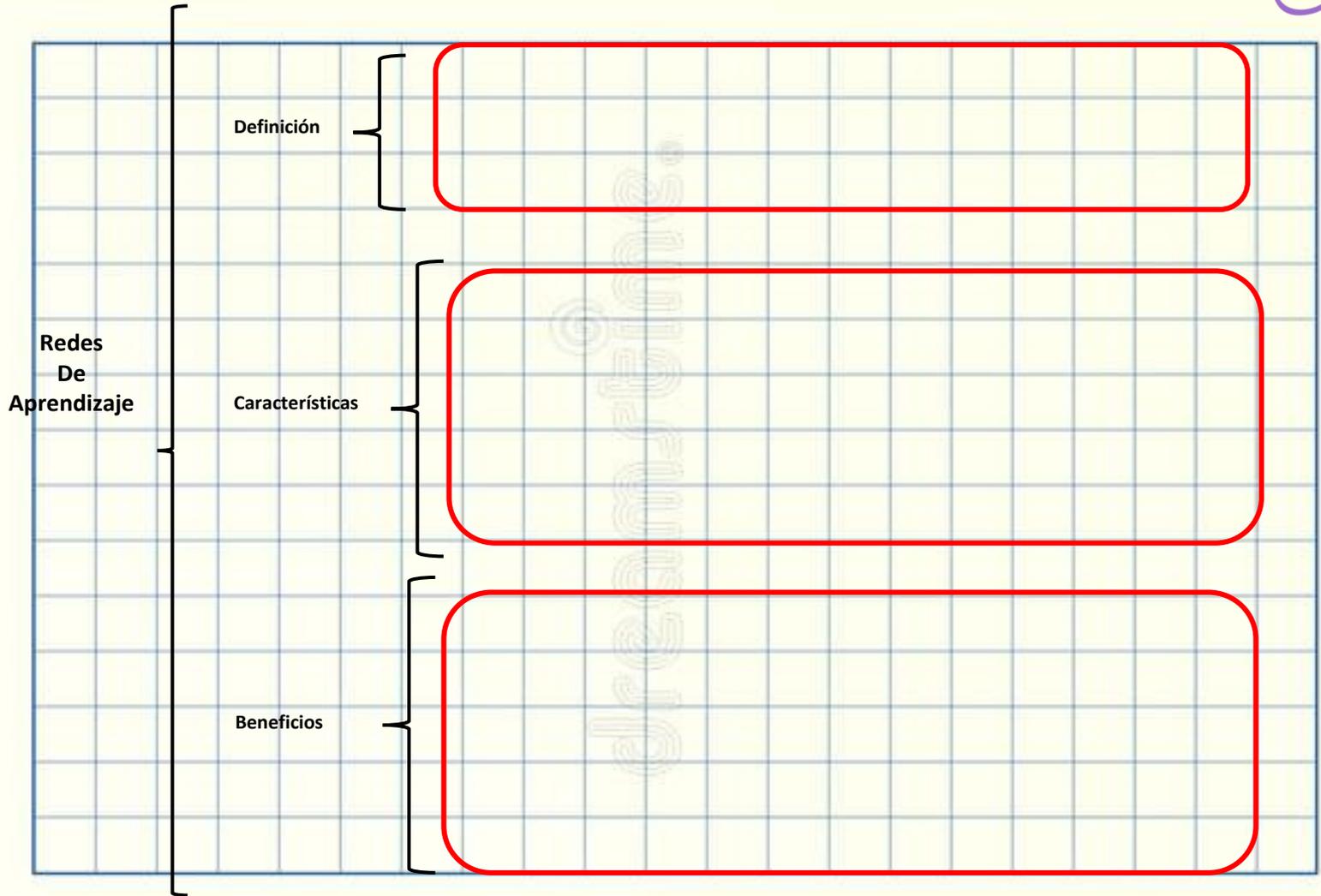
Beneficios (SA, 2014)

- Favorecen el intercambio de información e interacción entre los alumnos, pues estos aprenden en la medida en que obtienen retroalimentación de sus compañeros.
- Facilitan el acceso al conocimiento, debido que no es necesario estar ubicado en un lugar específico para mantener comunicación con sus compañeros e interacción con profesores.
- Fomenta un intercambio de información más diverso pues los integrantes del grupo se encuentran en lugares distintos.
- Favorecen la cooperación y no la competición, porque el grupo camina junto: si un integrante se atrasa, todos pierden el aporte que éste podría proporcionar.
- Fortalecen una dinámica interactiva a través de la comunicación y la relación entre iguales para construir conocimiento.
- Facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Actividad #9 "Cuadro sinóptico"

Después de leer el tema de redes de aprendizaje, complementa el cuadro sinóptico que se presenta a continuación



Resultado de aprendizaje 2.2. B. DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB (LMS)

Wix

Es una plataforma de desarrollo de páginas web muy utilizada en Latinoamérica y en todo el mundo. Con una versión gratuita y algunos paquetes pagos, Wix ofrece muchos recursos para que puedas crear tu página en unas pocas horas (Hotmart. 2019).

Cómo crear una página en Wix

1. Regístrate en la plataforma (Puedes hacerlo con tu cuenta de google)



3. Elige una plantilla



2. Inicia un proyecto



¿Qué tipo de página web
quieres crear?

- Empresa >
- Tienda online >
- Fotografía >
- Música >
- Diseñadores >
- Restaurantes y alimentos >
- Hospedaje >
- Eventos >
- Blog >
- Belleza y bienestar >
- Portafolios y CVs >
- Otros >

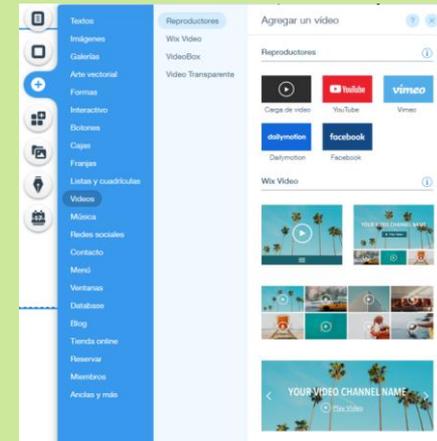
Proceso de creación de página
Web en Wix
- Figura 5 -

Cómo crear una página en Wix

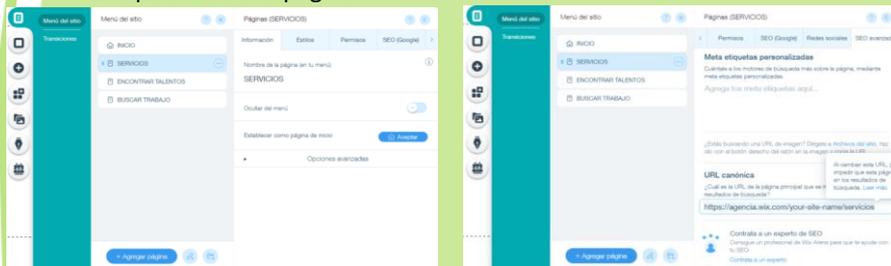
4. Personaliza tus páginas



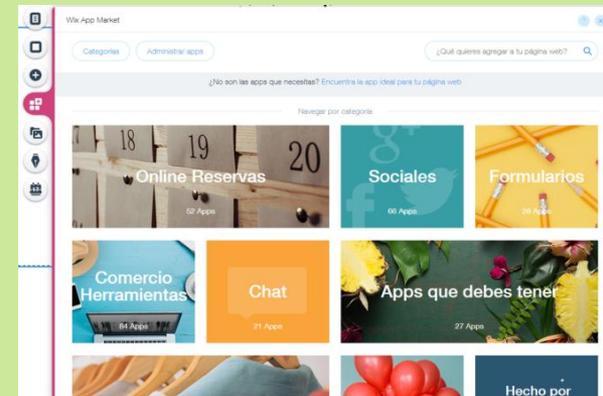
4.3. Secciones, íconos y formas



4.1. Opciones de la página



4.4. Aplicaciones de Wix



4.2. Fondo de la página



4.5. Cargar medios



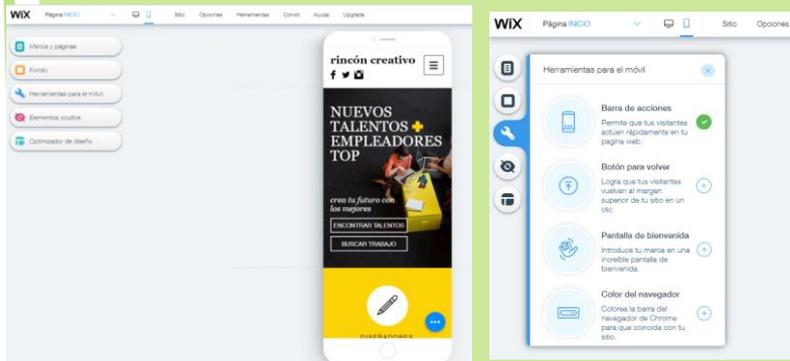
6. Visualiza y últimos ajustes



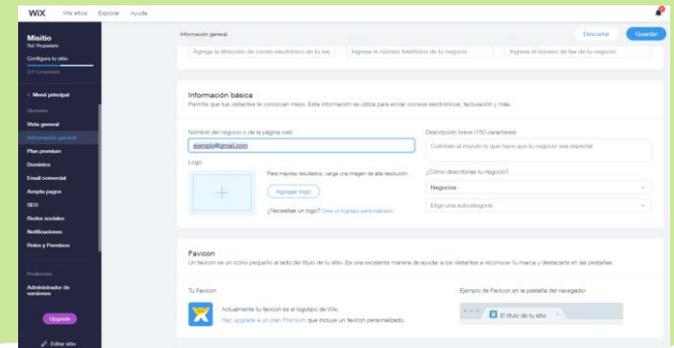
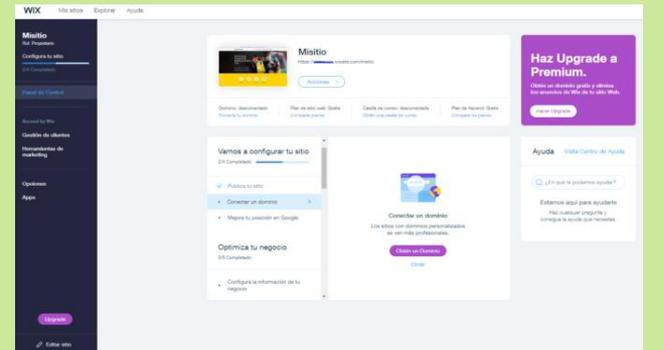
4.6. Wix Blog



5. Edita versión móvil



7. Publica y administra





Actividad #10 “Idea de página Web”

Después de ver como crear una página web, complementa el siguiente cuadro con una idea que tengas para el diseño de una página.

<p>¿Cómo se llamaría?</p>	
<p>¿Para qué serviría?</p>	
<p>¿Cuál sería su logo?</p>	



Resultado de aprendizaje 2.2.

C. CREACIÓN DE LA RED DE APRENDIZAJE

La nube. Permite almacenar y acceder a datos y programas a través de Internet en lugar del disco duro de su computadora (Melo, 2018).

Seguridad en la nube. Independientemente del tipo de implementación de nube que utilice, usted es responsable de la seguridad de su propio espacio en la nube. Usar una nube mantenida por otra persona no significa que pueda, ni deba, sentarse y relajarse. La diligencia debida insuficiente es la principal causa de las fallas en la seguridad. La seguridad de la nube es responsabilidad de todos (Red Hat, 2020).

Tipos de almacenamientos en la nube (Nubes de almacenamiento, 2016).

Las nubes públicas: los servicios que estas ofrecen, se encuentran en servidores externos al usuario, de manera que se puede tener acceso a ellas mediante la utilización de Internet de forma gratuita o de pago. Se manejan mediante un servidor externo. El almacenamiento en la nube pública utiliza un mismo conjunto de hardware para hacer el almacenamiento de la información de varias personas, con medidas de seguridad y espacios virtuales para que cada usuario pueda ver únicamente la información que le corresponde.

Las nubes privadas: Este tipo de nube funciona exactamente como su nombre lo dice. Están diseñadas específicamente para cumplir las necesidades de una persona o empresa. Las plataformas se encuentran dentro de las instalaciones del usuario de la misma y no suele ofrecer servicios a terceros.

Las nubes híbridas: Este tipo de sistema ofrece una combinación de almacenamiento en nubes públicas y privadas, de manera que los usuarios tienen la posibilidad de personalizar las funciones y las aplicaciones que se adaptan mejor a sus necesidades, así como los recursos que se utilizan.



Tipos de almacenamiento en la nube
- Figura 6 -



Ejemplos de aplicaciones para el almacenamiento en la nube

Características (Vegagestion, 2017).

- Mejora los recursos tecnológicos.
- Los costos se reducen.
- Acceso a los documentos casi a tiempo real, sin necesidad de cargas de alta duración.
- Permite compartir recursos con independencia del dispositivo y la ubicación.
- Se optimiza su uso de manera automática.
- La seguridad es igual o mejor que otros sistemas convencionales.
- No requiere instalación ni mantenimiento ya que cada usuario accede desde diferentes lugares.

Ventajas.

- Se integra con facilidad y rapidez con el resto de las aplicaciones empresariales.
- Se prestan servicios a nivel mundial proporcionando mayor capacidad, copias de seguridad y la reducción al mínimo de los tiempos de inactividad.
- Requiere una mínima inversión e infraestructura ya que solo es necesario contar con una plataforma en la nube y no hay que instalar ningún software.
- Se actualiza automáticamente.
- La aplicación elegida suele estar disponible para trabajar en horas o días.
- Favorece el uso eficiente de energía.

Desventajas.

- Se necesita acceso a Internet.
- Existe cierta dependencia de los proveedores de este tipo de servicio confiando en su tecnología y funcionamiento.
- Se modifican continuamente las interfaces de las aplicaciones.
- Posible sobrecarga en los servidores si el número de usuarios es muy alto o no se sigue una política de uso adecuada.



Aplicaciones para almacenamiento en la nube - Figura 7 -

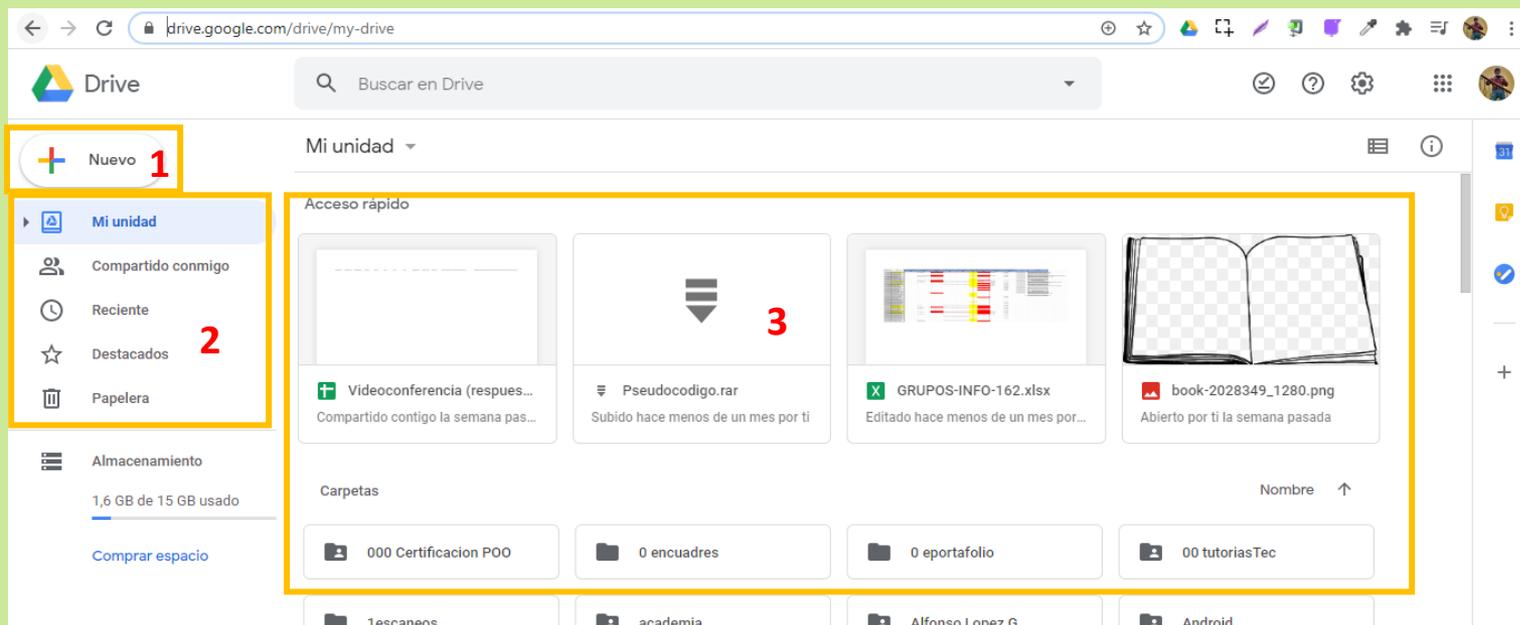


Google Drive



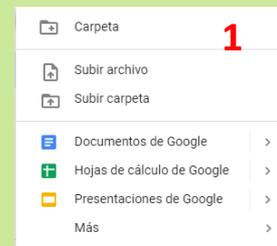
Google drive es una herramienta en línea para almacenamiento en la nube. Para acceder sigue los siguientes pasos

1. Logearte con tu cuenta de Google
2. Ir a la dirección <https://drive.google.com/drive/my-drive>
3. Administrar tu espacio



1. Esta es la opción para cargar nuevos documentos
2. Acciones para administrar el entorno de Google Drive
3. Espacio en el que aparecen los archivos almacenados

Opciones de “Nuevo”
para subir archivos





Actividad #11 “Selecciona”

Si tienes un teléfono inteligente con el sistema operativo Android tienes una cuenta de Google, por lo tanto puedes utilizar un sin número de aplicaciones desarrolladas por esta empresa, algunas de ellas sirven para el almacenamiento y procesamiento en la nube. De las aplicaciones que se muestran a continuación, tacha las que has utilizado o al menos has escuchado mencionar



Documentos

Edita y comparte todos tus documentos estés donde estés.



Fotos

Todas tus fotos, organizadas y fáciles de encontrar.



Calendar

Organiza tu agenda y comparte eventos con las personas que te rodean.



Gmail

El correo electrónico de Google.



Drive

Un sitio seguro en el que puedes guardar, consultar y compartir tus archivos



Maps

Navegación GPS, información sobre tráfico y transporte público, y lugares para descubrir cerca de ti



Formularios



Google Classroom



Google Duo

Videollamadas sencillas y de alta calidad en Android y iOS



Google Sites



1. Es un navegador de internet:
 - a) Google Search
 - b) Wix
 - c) Google Chrome
2. Buenas prácticas para crear contraseñas seguras:
 - a) Poner mi nombre y apellidos
 - b) Contener por lo menos 8 caracteres, usar mayúsculas y minúsculas, signos especiales y números
 - c) Usar número consecutivos
3. Nos Permite almacenar y acceder a datos y programas a través de Internet en lugar del disco duro de su computadora.
 - a) LSM
 - b) Buscador
 - c) La nube
4. El Internet se considera como una serie de redes interconectadas entre si
 - a) Verdadero
 - b) Falso
 - c) No sé
5. Un consejo de navegación segura es:
 - a) Navegar en modo secreto
 - b) No acceder a Internet
 - c) Siempre cerrar sesiones
6. Excel utiliza:
 - a) Hojas de cálculo
 - b) Documentos
 - c) Diapositivas
7. Un navegador es diferente a un buscador.
 - a) Verdadero
 - b) Falso
 - c) No sé
8. Tipos de almacenamiento en la nube
 - a) Privadas, públicas e híbridas
 - b) Privadas, gubernamentales e híbridas
 - c) Ninguna de las dos
9. Wix es una plataforma de desarrollo de páginas web
 - a) Verdadero
 - b) Falso
 - c) No sé
10. Un consejo de navegación segura por redes sociales es tener cuidado con lo que se publica.
 - a) Verdadero
 - b) Falso
 - c) No sé

Unidad y Resultados de Aprendizaje

Programación de Aplicaciones



UNIDAD

3

3.1 Identificar la importancia del manejo responsable de la información al interactuar en la red, considerando sus consecuencias.

3.2 Elaborar aplicaciones (App) que resuelvan problemas cotidianos o intereses personales, utilizando elementos básicos de la Programación.

3.2 Mejorar la aplicación diseñada a partir de la identificación de sus limitaciones y las aportaciones de otras aplicaciones similares.

RESULTADO DE APRENDIZAJE 3.1

A. IDENTIFICACIÓN DE RIESGOS EN INTERNET

Virus, Troyanos y Hackers (Piratas Informáticos)

Un **virus** es un programa, generalmente disfrazado como documento, que causa un efecto inesperado y por lo general indeseable al ejecutarse en nuestro ordenador. Con frecuencia son diseñados para que se propaguen de forma automática. Los virus pueden ser transmitidos a través de documentos anexos en correos electrónicos, como transferencias directas al bajar archivos de Internet, o al estar presentes en un disquete o un CD. Un **Troyano** era en sus comienzos un programa que se camuflaba dentro de otro para conseguir que un usuario de un ordenador lo ejecutara pensando que en realidad estaba ejecutando un programa lícito.

Hablamos en pasado porque, aunque la definición de “troyano” sigue siendo válida, los últimos años han visto surgir un gran número de troyanos con unas características especiales, que se han generalizado ampliando su definición al término troyano.

Los **Piratas Informáticos** son usuarios de ordenadores especializados en penetrar en las bases de datos de sistemas informáticos con el fin de obtener ciertas informaciones. En la actualidad, el término se identifica con el de delincuente informático, e incluye a los cibernautas que realizan operaciones delictivas a través de las redes de ordenadores existentes (Plusesmas.com, SF).

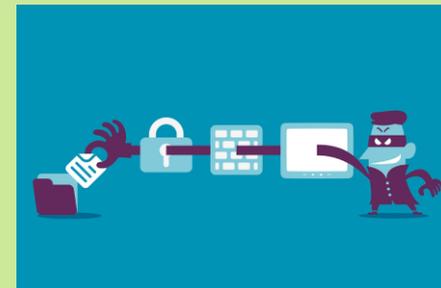


Estafas en Internet

Internet no es más inseguro que la sociedad no virtual, por tanto está expuesto a los mismos riesgos que cualquier otra cosa. Las estafas parecen ser algo inherente al ser humano, ya que han existido desde el principio de los tiempos, y los estafadores se han adaptado a las nuevas tecnologías, incorporándose a ellas para delinquir. Existen estafas de cualquier tipo: usurpación de personalidad (nos mandan un e-mail diciendo que son nuestro banco y que necesitan los datos de nuestra tarjeta), falsas gangas, etc. Si aplicamos el mismo sentido común a Internet que a nuestra vida ordinaria apenas tendremos problemas de este tipo.

Robos en Internet

El mayor riesgo de robo existe cuando un pirata informático ha conseguido los datos de nuestra cuenta bancaria y los utiliza en su propio beneficio. Esto es cada vez más complicado (los bancos están empeñados en normalizar el uso de la banca on-line y para ello no dudan en invertir grandes sumas en la seguridad) y cada vez es más seguro utilizar Internet como medio de pago.



RESULTADO DE APRENDIZAJE 3.1**A. IDENTIFICACIÓN DE RIESGOS EN INTERNET****Adicción a Internet**

Quizá uno de los mayores riesgos potenciales en Internet es la adicción. La Fundación de Ayuda contra la Drogadicción ha advertido que cada vez hay más personas sufriendo esta patología. Puede ir asociada al consumo masivo de juegos de azar (luego estaríamos hablando de un tipo de ludopatía) como al uso abusivo de la red como forma o sistema de comunicación (chats, Messenger). Los niños y los adolescentes son los más permeables a sufrir conductas adictivas, también en el caso de las Nuevas Tecnologías, por tanto hay que prevenirlos y protegerlos frente al consumo irresponsable y masivo.

Riesgos Personales

La información que difundamos en Internet está expuesta a ser interceptada por cualquiera, lo que puede dejarnos en descubierto frente a ciertas situaciones. Hay que ser prudentes (y debemos educar en la prudencia) a la hora de dar datos personales que puedan exponer nuestra seguridad. Es difícil saber quién hay en realidad al otro lado de la red y qué intenciones lleva, por lo que no es aconsejable revelar información como direcciones, números de teléfono o hábitos de ruta.



RESULTADO DE APRENDIZAJE 3.1

B. APLICACIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS DE SEGURIDAD DE LA RED INTERNET

1- **Proveedores Confiables.** Hacer un estudio de mercado con calma para conocer los proveedores de IoT y saber exactamente cuáles son los servicios que ofrecen. Las empresas pueden tener un alto grado de conocimiento en IoT, pero poco en seguridad de la información. Desconfíe de dispositivos que accedan a informaciones relacionadas a la red y que compartan o almacenen en algún local externo (Synnex, 2016).

2- **Red Segura.** Antes de empezar con un ambiente IoT, de permitir que cualquier dispositivo entre en su red, certifíquese de que está en una plataforma segura. Actualice softwares, antivirus, certifíquese de que su red está segura.

3- **Gerenciamiento de Dispositivos.** La empresa necesitará hardware modernos y aplicativos capaces de hacer una gestión global de la infraestructura de red.

4- **Inclusión de nuevos dispositivos.** Antes de considerar cualquier nuevo dispositivo, verifique su grado de seguridad en la descripción del equipamiento dada por los fabricantes y vea si es compatible con las configuraciones de su sistema.

5- **Configuración del Control de Acceso.** Si muchos dispositivos intentan acceder a los recursos de red al mismo tiempo, puede generarse un congestionamiento en el sistema, interrumpiendo su desempeño. Para un mejor control, los administradores de la TI deben configurar esos dispositivos, determinando cuáles tienen prioridad de recursos, cuál debe ser el momento en que se les podrá acceder y qué tipo de informaciones podrán buscar. Con esa definición, mejora el control del flujo y tráfico de las informaciones, sin sobrecargar la red.

6- **Backup Seguro y Eficiente.** Finalmente, un almacenamiento seguro de los datos generados es fundamental. Con tantos dispositivos conectados, la cantidad y variedad de informaciones generadas es enorme.



RESULTADO DE APRENDIZAJE 3.1

C. COMPARTIR ARCHIVOS Y CARPETAS DE MANERA SEGURA

Una manera sencilla y segura de enviar datos es a través de correo electrónico. Pero para ello no podemos utilizar cualquier opción si queremos que los archivos vayan cifrados y con seguridad. En cualquier caso, compartir archivos a través del e-mail es seguro y fiable. El problema es que la gran mayoría de estas plataformas tienen un límite inferior a lo que podemos necesitar (Jiménez, 2018).

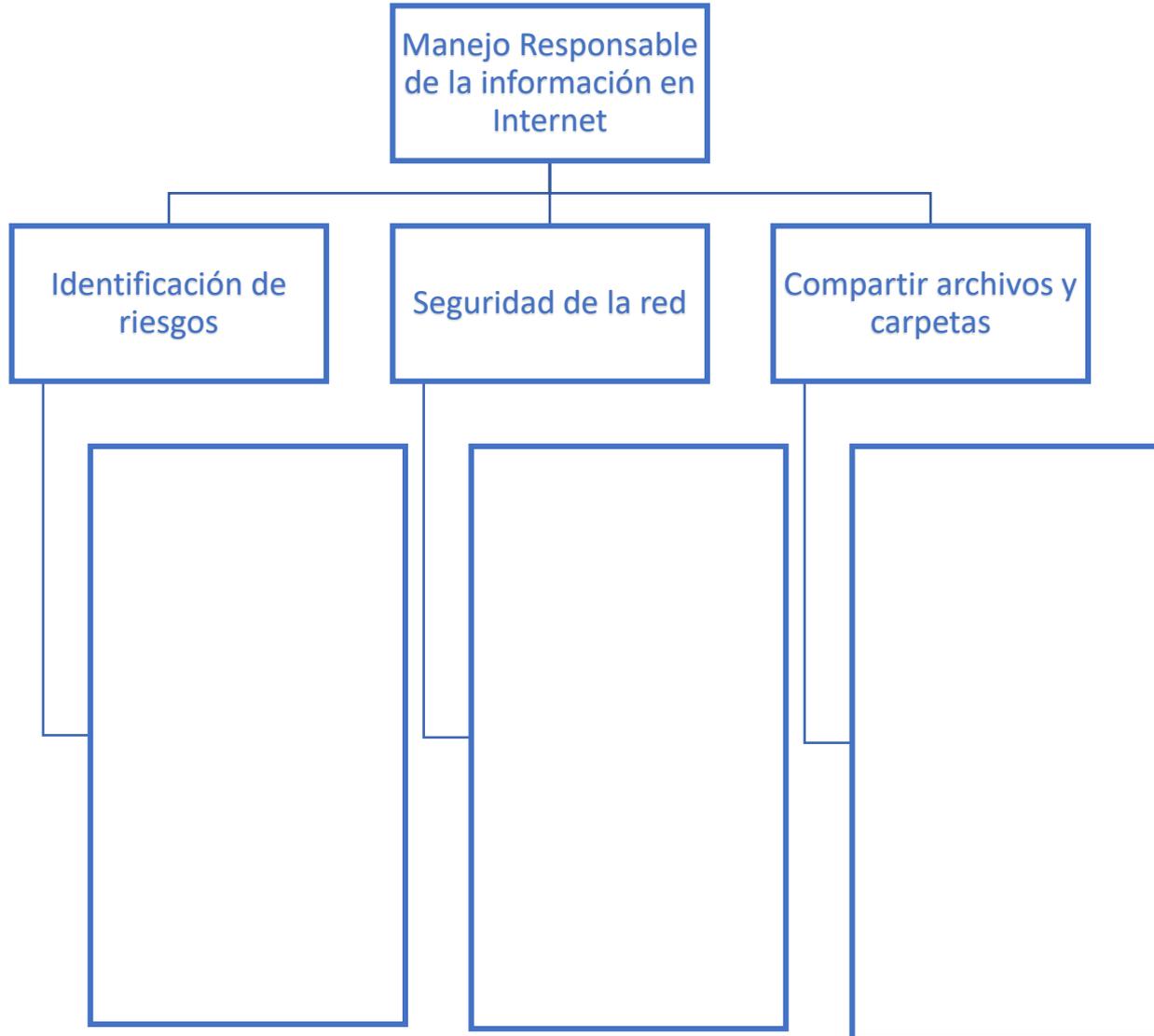
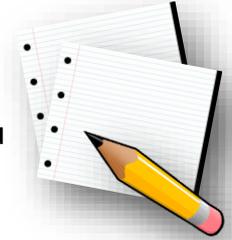
hay que buscar plataformas que cuenten con verificación en dos pasos y cifrado de extremo a extremo. Servicios como Dropbox, Google Drive o OneDrive cuentan con estas opciones de seguridad. Nos permiten compartir archivos cómodamente con amigos y familiares, y a la vez mantener esos datos seguros. Eso sí, no son fiables al 100% y no ofrecen garantías suficientes para saber que nadie va a poder acceder a ellos. Sin embargo son mejor opción que otras similares.

Pero no todo depende de la plataforma que vamos a utilizar. Hay que tener en cuenta que es algo que no controlamos. No sabemos si han podido sufrir algún ataque o en algún momento los datos pueden verse comprometidos. Un consejo interesante es utilizar algún tipo de cifrado a esas carpetas. De esta manera la persona que las reciba podrá descifrarlas, pero no un posible intruso que interfiera. Muy importante también se la seguridad de nuestra propia cuenta. En este sentido tenemos que introducir una contraseña que sea fuerte y compleja. Hay que evitar cosas como nuestro nombre o datos que nos relacione.



Actividad #12 “Mapa conceptual”

Después de haber leído los temas de Identificación de riesgos en internet, Aplicación de buenas prácticas de seguridad de la red internet y Compartir archivos y carpetas de manera segura, complementa el mapa conceptual que se presenta a continuación:



RESULTADO DE APRENDIZAJE 3.2

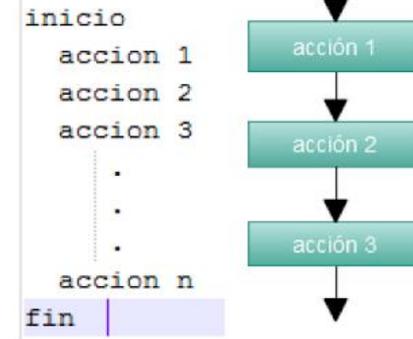
A. PROGRAMACIÓN EN PSEUDOCÓDIGO Y ESTRUCTURADO

El **pseudocódigo** es una forma de expresar los distintos pasos que va a realizar un programa, de la forma más parecida a un lenguaje de programación. Su principal función es la de representar por pasos la solución a un problema o algoritmo, de la forma más detallada posible, utilizando un lenguaje cercano al de programación. El pseudocódigo no puede ejecutarse en un ordenador ya que entonces dejaría de ser pseudocódigo, como su propio nombre indica, se trata de un código falso (pseudo = falso), es un código escrito para que lo entienda el ser humano y no la máquina (Robledano, 2019).

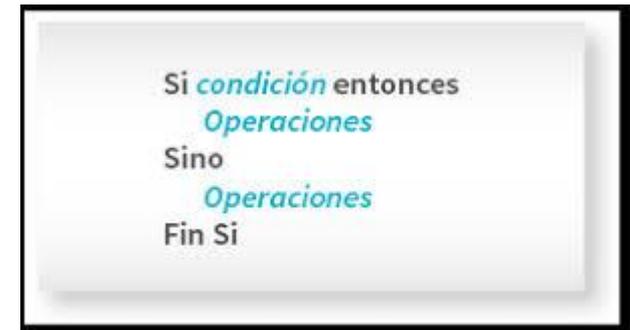
La **programación estructurada** es un paradigma, que consiste en mejorar la claridad, calidad y acelerar el tiempo de desarrollo, utilizando únicamente subrutinas y 3 estructuras de control: Secuencial, de Selección (IF y SWITCH) y de Iteración (ciclos FOR, WHILE y DO-WHILE) (Centecon, SF).

www.pixabay.com

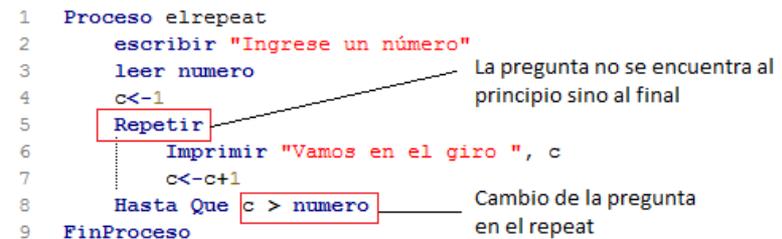
Pseudocódigo



Estructura secuencial
- Figura 8 -



Estructura selectiva
- Figura 9 -



Estructura iterativa
- Figura 10 -

RESULTADO DE APRENDIZAJE 3.2

B. CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN

App Inventor

Esta herramienta ha sido creada por el M.I.T (Massachusetts Institute of Technology) que es una de las universidades tecnológicas más prestigiosas del mundo. App Inventor permite en resumidas cuentas la programación en bloques para Android (Jiménez, 2015).

La programación en bloques es un tipo de programación en el cual el individuo no necesita conocer un lenguaje de programación previo, ya que esta se realiza uniendo bloques gráficos clasificados según operaciones lógicas: de control, matemáticas, variables, texto, etc.



Pasos para la creación de una app

1. Ir a la página oficial de App Inventor <https://appinventor.mit.edu/>
2. Dar clic en Crea Aplicación. Tendrás que logearte con una cuenta de gmail



Pasos para la creación de una app

3. Al empezar, activa el espacio de desarrollo para un nuevo proyecto. En caso de tener un proyecto comenzado ir a la barra de menú Proyectos/Mis Proyectos y seleccionarlo

The screenshot shows the MIT App Inventor web interface. The browser address bar displays `ai2.appinventor.mit.edu/?locale=es_ES#6288169223454720`. The top navigation bar includes the MIT App Inventor logo and menu items: **Proyectos**, **Conectar**, **Generar**, **Settings**, **Ayuda**, **Mis proyectos**, **Nuevo proyecto**, **Guía**, **Informar de un problema**, **Español**, and **josealopezglez45@gmail.com**. The **Mis proyectos** and **Nuevo proyecto** items are highlighted with red boxes and labeled **Barra de menú**. Below the navigation bar, the **Opciones del proyecto** section contains **Screen1**, **Añadir ventana**, **Eliminar ventana**, **Opciones del proyecto**, and **Diseñar Vistas**, with the **Opciones del proyecto** and **Diseñar Vistas** items highlighted by red boxes. The main interface is divided into four panels: **Paleta**, **Visor**, **Componentes**, and **Propiedades**. The **Paleta** panel shows a search bar and a list of components under **Interfaz de usuario**, including **Botón**, **CasillaDeVerificación**, **SelectorDeFecha**, **Imagen**, **Etiqueta**, **SelectorDeLista**, **VisorDeLista**, **Notificador**, **CampoDeContraseña**, **Deslizador**, and **Desplegable**. A red box highlights the **Etiqueta**, **SelectorDeLista**, **VisorDeLista**, and **Notificador** items, with the text **Componentes que se pueden insertar en la vista de diseño**. The **Visor** panel shows a mobile device preview with the text **Screen1**, **Hoja Mundo!!!!**, and **Texto para Botón1**. A red box highlights the **Visor** panel with the text **Vista de diseño**. The **Componentes** panel shows a list of components: **Screen1**, **Etiqueta1**, and **BTSalir**. A red box highlights the **Etiqueta1** and **BTSalir** items with the text **Componentes agregados en la vista de diseño**. The **Propiedades** panel shows the properties for **Screen1**, including **PantallaAcercaDe**, **AccentColor** (Por defecto), **DispHorizontal** (Izquierda : 1), **DispVertical** (Arriba : 1), **ColorDeFondo** (Ninguno...), and **ImagenDeFondo** (Ninguno...). A red box highlights the **Propiedades** panel with the text **Propiedades del componente seleccionado**.



Pasos para la creación de una app

4. Arrastrar los componentes que se quieran agregar a la pantalla de la interfaz del móvil

The screenshot displays the App Inventor web interface. On the left, there is a 'Componentes' (Components) panel with a list of UI elements such as Botón, CasillaDeVerificación, SelectorDeFecha, Imagen, Etiqueta, SelectorDeLista, VisorDeLista, Notificador, CampoDeContraseña, Deslizador, Desplegable, Switch, CampoDeTexto, SelectorDeHora, and VisorWeb. Below this list are sections for 'Disposición', 'Medios', 'Dibujo y animación', 'Maps', and 'Sensores'. The central area shows a mobile phone simulator with a screen displaying a welcome message: 'Bienvenida', the Conalep logo, 'Bienvenido!!', and 'Aplicación móvil para aplicar evaluaciones diagnósticas de la carrera de PTB-Informática del Conalep Plantel'. Below this, the name 'Manuel Rivera Cambas' is shown, followed by a logo for 'Sistema de Diagnóstico' and two buttons: 'Continuar' and 'Salir'. On the right, there is a 'Propiedades' (Properties) panel with various settings for the selected component, including 'Disposición', 'Etiqueta', 'Imagen', and 'Medios'. The 'Medios' section shows a list of image files like 'WhatsApp...3.52.jpeg', 'estamos-...-web2.jpg', and 'logoConalep1.jpg'. The browser's address bar shows the URL 'ai2.appinventor.mit.edu/?locale=es_ES#6227878208995328'.



Pasos para la creación de una app
5. Elegir la opción de Bloques
Y dar la funcionalidad a la interfaz

Diseñador

Bloques

← → ↻ ⓘ No es seguro | ai2.appinventor.mit.edu/?locale=es_ES#6227878208995328 🔍 ☆ 🌐 🗑️ 📄 🖌️ 📱 ⚙️ 👤



Proyectos - Conectar - Generar - Settings - Ayuda -

Mis proyectos View Trash Gallery Gula Informar de un problema Español - josealopezglez45@gmail.com -

Prueba

plantilla - Añadir ventana Eliminar ventana

Diseñador Bloques

Bloques

Integrados

- Control
- Lógica
- Matemáticas
- Texto
- Listas
- Dictionaries
- Colores
- Variables
- Procedimientos

Bloques a utilizar

- plantilla
- DisposiciónVertical2
- Imagen1
- DisposiciónVertical1
- Etiqueta1
- DisposiciónVertical3
- Etiqueta2
- Etiqueta3

Cambiar nombre Borrar

Medios

WhatsApp...3.52.jpeg

visor

```
cuando BTMenuSemestre .Clic
ejecutar abrir otra pantalla Nombre de la pantalla " MenuSemestre "

cuando BTSalir .Clic
ejecutar cerrar la aplicación
```

Archivar bloques



Espacio en el que se agregan los bloques para dar funcionalidad a la interfaz

⚠️ 0 ❌ 0
Mostrar avisos

Mensajes de errores

Eliminar bloques





Pasos para la creación de una app

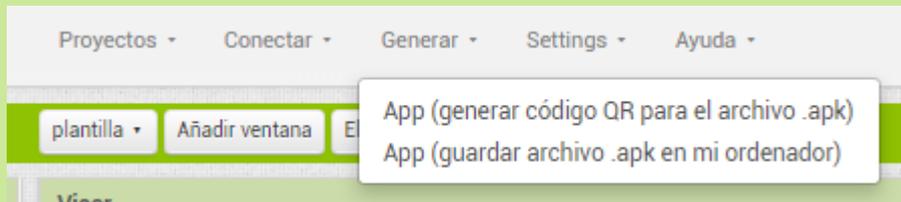
6. Agrupar los bloques encajando las pestañas



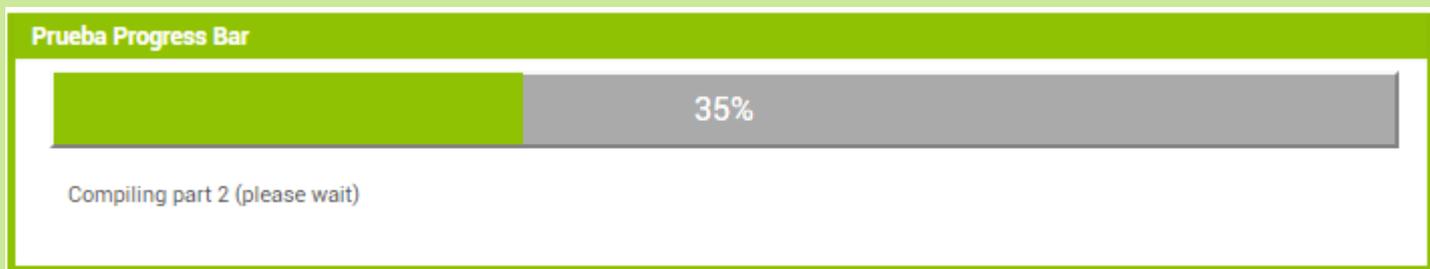


Pasos para la creación de una app

7. Al terminar el proyecto, se debe generar el APK. Ir al menú Generar/App(generar código QR para el archivo .apk)



8. Progreso de generación de APK



9. Código generado de APK

Mandaré una liga y desde ahí se descarga el archivo para poder instalar en un dispositivo móvil

Enlace de código para Prueba



<http://ai2.appinventor.mit.edu/b/6402>

Aceptar

Nota: Este código será válido las dos próximas horas. Consultar [el FAQ](#) para más información

«Es bastante difícil encontrar un error en tu código cuando lo estás buscando; es aún más difícil cuando has asumido que tu código está libre de errores.»

-Steve McConnell, experto en ingeniería de software y autor



Actividad #14 “Idea app”

Si pudieras crear una app móvil, ¿De qué trataría?

Complementa el cuadro que se encuentra abajo con tu idea de una aplicación móvil

<p>¿Cómo se llamaría?</p>	
<p>¿Para qué serviría?</p>	
<p>¿Cuál sería su logo?</p>	



Resultado de aprendizaje 3.3.

A. CORRECCIÓN DE ERRORES

Debuggers

La depuración (debugging) es el nombre del proceso que utilizan los codificadores para descubrir por qué su código no funciona (TechnovationGirls, SF).

Aunque hay aplicaciones específicas para este fin, seguiremos con el tema de AppInventor, por lo que se darán algunos consejos para llevar a cabo la depuración desde esta aplicación.

Usando Notifer

¡Digamos que tu aplicación se está atascando y no estás segura de por qué! Puedes usar el notificador para identificar dónde se rompe tu código. Para poner un notificador en tu aplicación, arrástralo desde la paleta de la interfaz de usuario. Aparecerá como un componente no visible como este:



Usando los avisos

En la parte inferior de la ventana de Bloques, se encuentran los mensajes de errores y warning, como se muestra a continuación:



Contraer y deshabilitando bloques

Dos cosas que pueden ayudarte son deshabilitar y colapsar bloques que no estás usando. Si haces clic derecho en el bloque, App Inventor te dará la opción de contraer o deshabilitar un bloque:

Antes



Después

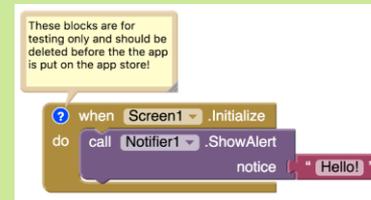


Resultado de aprendizaje 3.3.

A. CORRECCIÓN DE ERRORES

Comentarios

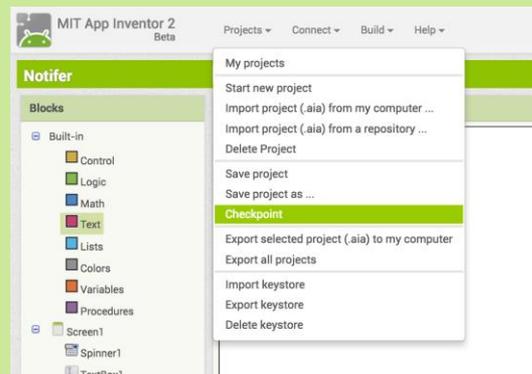
Los buenos programadores suelen dejar comentarios en su código para explicar lo que hace. Los comentarios pueden ser útiles cuando otras personas miran tu código, como compañeros de equipo, mentores y jueces. Los comentarios también pueden ayudar si vuelves a tu código más tarde y olvidas qué partes de él hacen. Para agregar un comentario en App Inventor, haga clic derecho en los bloques y seleccione «agregar comentario»:



Control de versiones

Supongamos que tienes una parte de tu aplicación construida y en funcionamiento. Cuando construyes y pruebas una segunda parte de tu aplicación, ¡todo ha dejado de funcionar, incluida la parte en la que solía trabajar! Intentas eliminar los bloques que acabas de agregar, ¡pero toda tu aplicación aún no funciona! Ahora no estás segura de lo que salió mal y quisieras tener un botón de «deshacer».

Para evitar escenarios como este, puede ser útil crear diferentes versiones de tu aplicación. Estas diferentes versiones guardarán su código exactamente como está, de modo que si luego comete un error y no sabes cómo solucionarlo, puedes volver a la última versión que haya guardado. También puede usar el control de versiones si está experimentando con funciones para su aplicación y no estás segura de si deseas conservarlas. Hay dos maneras de guardar diferentes versiones en App Inventor, usando «guardar como» y «punto de control».



Resultado de aprendizaje 3.3.

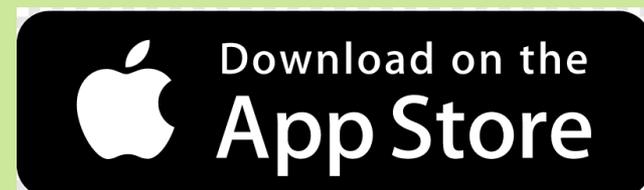
B. ANÁLISIS Y TRABAJO EN LA EXPERIENCIA DEL USUARIO

App Store Optimization (ASO)

Es la optimización de aplicaciones móviles en las tiendas habilitadas para su adquisición, con el objetivo de aparecer en los primeros resultados de búsqueda de los usuarios en dichas tiendas de aplicaciones o markets, es decir, en la App Store para iOS de Apple, Google Play para Android de Google, Windows Marketplace para Windows Phone de Microsoft, etc; para conseguir con ello la mayor visibilidad posible llevando a una mayor descarga de las aplicaciones (Barrios, 2015).

Es el llamado SEO para aplicaciones móviles y se trata de conseguir que a la hora de que los usuarios hagan búsquedas por las palabras clave que queremos, encuentren nuestras aplicaciones en los primeros puestos de las listas de resultados de estas tiendas de aplicaciones, generando un mayor tráfico hacia la landing de descarga de la aplicación en la tienda de aplicaciones y con ello consiguiendo una mayor conversión de los usuarios gracias a sus descargas y actualizaciones de aplicaciones.

El mercado de las aplicaciones está en constante crecimiento, miles de aplicaciones son descargadas cada día en las distintas tiendas de descarga de aplicaciones y deberás competir con un buen número de apps de gran calidad, por lo que es necesario invertir recursos en la optimización en dichos markets para mejorar tu ASO y ganar en visibilidad, posiciones en los resultados de las búsquedas y tener más cerca el éxito con esa aplicación al tenerla en lo más alto posible del ranking de resultados.



Resultado de aprendizaje 3.3. B. ANÁLISIS Y TRABAJO EN LA EXPERIENCIA DEL USUARIO

Elementos de ASO

Título o nombre de la aplicación. El título debe llevar incluido el nombre de la aplicación así como las palabras clave por las que queremos que el usuario nos encuentre al realizar su búsqueda de aplicaciones en las tiendas o markets. Debe ser descriptivo, atractivo y que nos proporcione claramente una idea de lo que es la aplicación móvil.

Keyword

En el caso de la App Store o de Windows Marketplace, que no en la Google Play de Android, existe la posibilidad de incluir un apartado de palabras clave, disponiendo de 120 caracteres en la tienda de aplicaciones de Windows, para incluir hasta 8 palabras; y de 100 en la App Store, que recomienda el uso de keywords más específicas que las genéricas usadas ya en el título o nombre de la aplicación.

Descripción

Es prácticamente igual a la meta etiqueta description para las URL en SEO, es decir, se trata de incluir una descripción de la app clara y precisa, que incluya sinónimos o formas de construcción distintas de la palabra clave, relevante para el usuario y sobre todo que convenga a éste de la descarga de la aplicación. Es la parte más comercial y donde más espacio tenemos para predisponer al usuario a la descarga. Siempre importante es el no abusar de la sobreoptimización, pues todas las tiendas de aplicaciones la penalizan y puede suponer la expulsión de la aplicación. Importante destacar que las dos primeras frases son las más importantes en la descripción, las más visibles.

URL

Todas las tiendas de aplicaciones nos dan la posibilidad de incluir la URL del programador y de la empresa a la que pertenece esa app.

Icono

La exigencia del mercado actual, así como la necesidad de diferenciarse y aportar valor, hacen necesario un buen trabajo del icono, para que éste sea además de relevante, muy atractivo y constituya una llamada a la acción definitiva. Normalmente es la primera imagen e interacción que se tiene de la aplicación, y es la principal imagen de marca, por lo que debe ser creativo y mostrar qué es nuestra aplicación. No desdeñes el diseño de la misma.

Nombre del desarrollador o developer

Es un factor importante debido a que las tiendas de aplicaciones valoran a los desarrolladores y tanto la antigüedad de los mismos como las aplicaciones en las que ha participado, le convierten en un elemento que aporta valor en el posicionamiento de la app en la que participa. Es importante que el nombre del desarrollador incluya palabras clave.

Categoría

Es importante categorizar la aplicación para ubicarla en la categorización óptima que realizan las tiendas de aplicaciones.

Imágenes o capturas de pantalla de la aplicación

Una de las utilidades más atractivas para los usuarios es poder ver las capturas de pantalla, pues va a poder ver que encontrará en la aplicación posteriormente.

Vídeos

En la tienda de aplicaciones de Android, se permite añadir un vídeo con la promoción de la app o explicando el funcionamiento de la misma. En el resto de las principales tiendas, no es posible hacerlo.

Actividad #15 “Compara”

De tu experiencia utilizando app's desde tu teléfono, llena el siguiente cuadro comparativo con tres de ellas mencionando los errores encontrados.



Concepto	Aplicación 1	Aplicación 2	Aplicación 3
Nombre			
¿Para que sirve la App?			
¿Cuál es el error que encontraste?			
¿Consideras que el error es importante?			

1. Permite la programación en bloques de apps para Android
 - a) App Inventor
 - b) Android Studio
 - c) Eclipse
2. Es la optimización de apps móviles en las tiendas habilitadas para su adquisición, con el objetivo de aparecer en los primeros resultados de búsqueda de los usuarios en dichas tiendas de aplicaciones
 - a) App Inventor
 - b) Android
 - c) App Store Optimization
3. Son usuarios de ordenadores especializados en penetrar en las bases de datos de sistemas informáticos con el fin de obtener ciertas informaciones.
 - a) Programadores
 - b) Diseñadores
 - c) Piratas informáticos
4. Utiliza 3 estructuras de control: Secuencial, Selección e iteración
 - a) Programación orientada a objetos
 - b) Pseudocódigo
 - c) Programación estructurada
5. Algunos riesgos de internet son:
 - a) Motivación, desmotivación
 - b) Estafas, robos y adicción a internet
 - c) Altos costos de las tarifas de internet
6. Es un código escrito para que lo entienda el ser humano y no la máquina.
 - a) Programación orientada a objetos
 - b) Pseudocódigo
 - c) Programación estructurada
7. Es el nombre del proceso que utilizan los codificadores para descubrir por qué su código no funciona
 - a) Recuperación
 - b) Depuración
 - c) Publicación
8. Un elemento del App Store Optimization es poner una descripción de la app clara y precisa
 - a) Verdadero
 - b) Falso
 - c) No sé
9. Se recomienda que tengamos cuidado cuando nos conectamos una red pública
 - a) Verdadero
 - b) Falso
 - c) No sé
10. Es un programa, generalmente disfrazado como documento, que causa un efecto inesperado y por lo general indeseable al ejecutarse en nuestro ordenador
 - a) Virus
 - b) App
 - c) App Inventor

Técnicas de Estudio

para el alumno
CONALEP
sugerencias



“

Las técnicas de estudio son un conjunto de herramientas, fundamentalmente lógicas, que ayudan a mejorar el rendimiento y facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje. No hay Técnicas de estudio perfectas, ni recetas milagrosas para aprender. Una técnica, es una herramienta concreta que tiene su éxito si se elabora correctamente y se toma con una actitud activa por parte de quién la desarrolla.

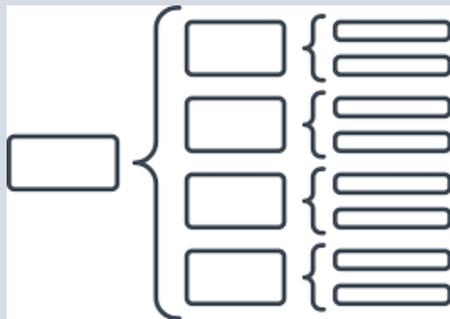
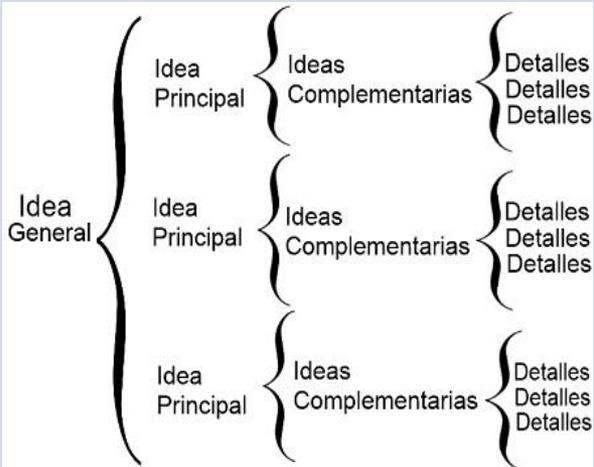
”

Organizadores Gráficos

Te ayuda a clasificar mediante textos breves, tus ideas generales, las ideas principales, las complementarias y los detalles sobre un determinado tema, se usan figuras en forma de llaves para su creación.

1

Mapa de Llaves o de ideas



Te ayuda a asociar sobre un tema central, todas las características e información relevante sobre dicho tema, se usan ramas para su elaboración y puede incluir dibujos y frases concretas

2

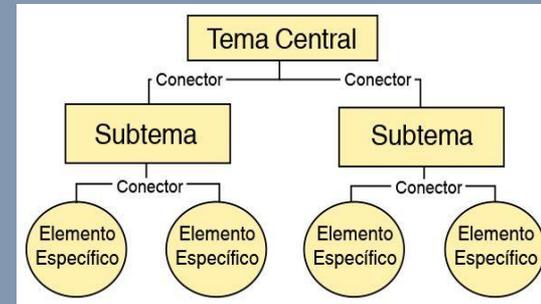
Mapa mental



Te ayuda a describir partiendo de un tema central, dos o mas conceptos los cuales puedes conectar entre sí con textos alternos breves que van describiendo el tema.

3

Mapa conceptual



Cuadros / Tablas

Te ayudan a separar y establecer las diferencias más notables entre una idea, tema, concepto junto con otros, su apariencia debe ser en forma de tabla y puedes incluir dibujos

4

Cuadros comparativos

Diferencias entre célula animal y célula vegetal	
Célula animal	Célula vegetal
No presentan pared celular.	Tienen una pared celular de celulosa alrededor de la membrana plasmática.
No posee cloroplastos pues no hace fotosíntesis.	Posee cloroplastos para llevar a cabo la fotosíntesis.
Posee vacuolas de poco tamaño.	Posee vacuolas de gran tamaño.
Pueden presentar moléculas de glucógeno.	Generalmente presentan almidón.
Poseen forma irregular.	Suelen ser regulares en su forma.
Su tamaño oscila entre las 10 y las 30 micras.	Su tamaño oscila entre las 10 y las 100 micras.

CUADRO COMPARATIVO			
	AZTECAS	MAYAS	INCAS
Arquitectura	Emplearon como material la piedra labrada y el adobe.	En la estructura exterior predomina el estilo piramidal.	Construyeron templos, calzadas, caminos, puentes, acueductos, canales entre otras obras.
Escultura	Se expresa en sus dos modalidades clásicas: en bulto redondo y en relieve.	Tiene diversas modalidades: escultura en bulto, estelas y relieves	Se limita a algunas representaciones en bulto.
Pintura	Emplearon colores brillantes en sus pinturas al fresco.	Emplearon un rico colorido. Destacan los tonos claros.	Las plasmaban en sus piezas de cerámica y en un tipo de pintura mural lograda a través de moldes.

Te ayuda a contestar mediante una tabla 3 preguntas claves sobre un conocimiento determinado, ¿Qué sé?, ¿Qué quiero aprender? y ¿Qué aprendí?

5

Cuadro SQA S: saber Q: Quiero A: Aprendí



Qué es lo que sé	Sobre qué quiero aprender	Qué es lo que aprendí

Que se de ascensores?	Que quiero aprender de ascensores?	Que aprendí de ascensores?
<ul style="list-style-type: none"> La fosa debe ser mínimo de 2x2 Se utiliza para transportar cierta cantidad de personas y/o cosas Existen ascensores comerciales, de vivienda y de carga y de hospital. 	<ul style="list-style-type: none"> Tipos de Materiales que se pueden utilizar Medidas (cálculos) Como funcionan los ascensores rápidos y como se calcula la velocidad? Cuántas personas caben en dicho ascensor? Características. Diseños. 	<ul style="list-style-type: none"> Características. Variedad de Modelos. Ancho del pasillo es el mismo que el ascensor. Diferencia entre foso y pozo. La sala de maquinas debe tener ventilación cruzada. Y las paredes deben contar con aislante para garantizar la temperatura

Te ayuda a escribir mediante una reflexión personal de un tema, lo que consideres POSITIVO, lo que consideres NEGATIVO y lo que consideres INTERESANTE. Con esta herramienta puedes emitir tus puntos de vista

6

Cuadro PNI

P: positivo N: Negativo I: Interesante

El efecto Invernadero

POSITIVO	NEGATIVO	INTERESANTE
El efecto invernadero es un fenómeno natural que ha desarrollado nuestro planeta para permitir que exista la vida	<ul style="list-style-type: none"> Aumento de la temperatura media del planeta. Aumento de sequias en unas zonas e inundaciones en otras. Mayor frecuencia de formación de huracanes. Progresivo deshielo de los casquetes polares, con la consiguiente subida de los niveles de los océanos. 	Se llama así precisamente porque la Tierra funciona como un verdadero invernadero.

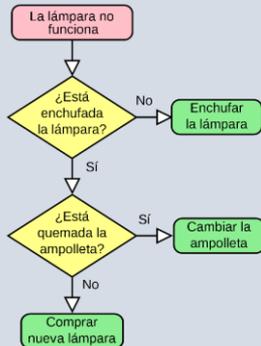
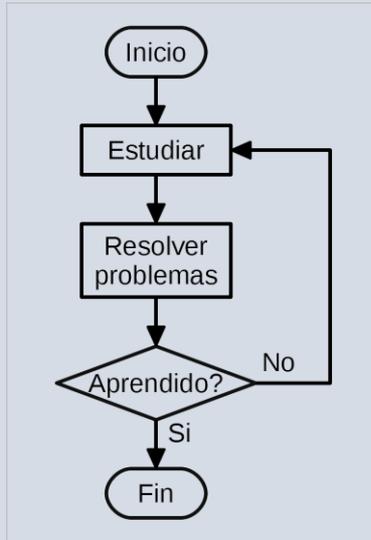
El Aborto

Positivo	Negativo	Interesante
Se va a practicar en un lugar higiénico.	Toma el riesgo de no poder tener hijos en un futuro.	Es que si se aprueba la ley del aborto habría menos muertes, ya que se practicaría en un lugar seguro.
Evita la muerte prematura.	Le puede afectar psicológicamente.	Es mas rápido y no hay dolor.
Seguirá con una vida normal.	En la religión es un pecado.	
Evitará ser mama joven.	Puede que le de cáncer de mama, ovarios, etc.	

Te ayudan a describir procedimientos mediante símbolos concretos, se debe de identificar en tu diagrama de flujo: el inicio, el desarrollo y el cierre de un proceso dado.

7

Diagrama de flujo

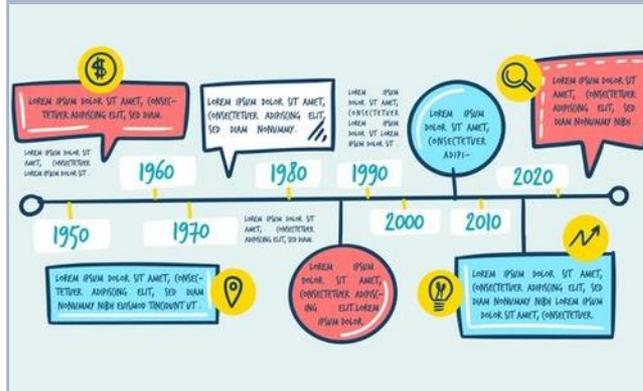


Gráficos procedimentales

Son figuras que se van distribuyendo sobre una línea (vertical u horizontal), las cuales nos ayudan a describir acontecimientos ocurridos en el tiempo con un orden cronológico establecido. Puedes colocar fechas, dibujos y datos precisos.

8

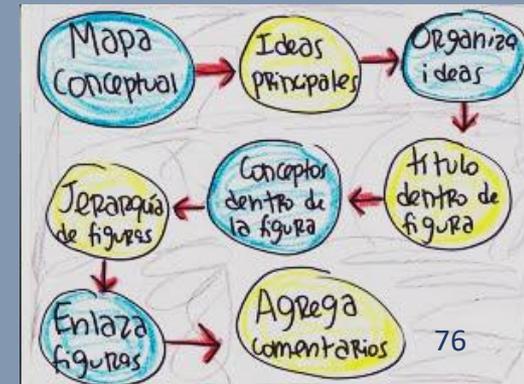
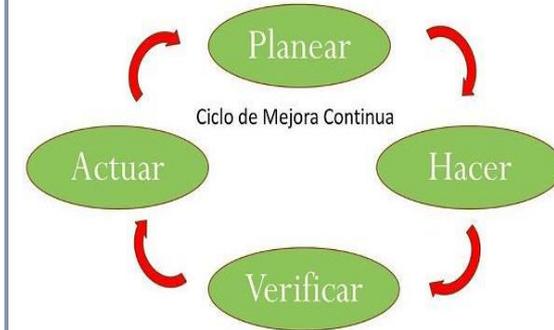
Línea del tiempo



Te ayuda a describir un procedimiento cronológico o por secuencia, puedes colocar formas y flechas en forma seriada, teniendo al final la forma de un círculo o un proceso secuencial

9

Mapa cognitivo de ciclos o de secuencias



Te ayudan a expresar las ideas principales de un texto, respetando las ideas del autor. Es una técnica para comprender tu lectura. Se inicia, subrayando ideas principales, para después escribirlas nuevamente en otro apartado mas simplificado.

10

Resumen

Breve historia del cacao

La palabra cacao procede de la azteca "cacahuatl". Según la leyenda, el cacao era el árbol más bello del paraíso de los aztecas, que le atribuían múltiples virtudes, calmar el hambre y la sed, proporcionar la sabiduría universal y curar las enfermedades.

Se sabe que los primeros árboles del cacao crecían de forma natural a la sombra de las selvas tropicales en las cuencas del Amazonas y del Orinoco, hace ya unos 4000 años. Los mayas empezaron a cultivarlo hace más de 2500 años.

El cacao simbolizaba para los mayas vigor físico y longevidad, lo usaban como medicina siendo recetado por sus médicos como relajante, como estimulante y como reconstituyente.

En 1502 Cristóbal Colón recibió, como ofrenda de bienvenida, armas, telas y sacos de unas habas oscuras que, en la sociedad azteca, servían a la vez de moneda y de producto de consumo.

Resumen

Este texto explica el origen azteca y la leyenda del cacao. A continuación el autor comenta su origen en las selvas tropicales y su cultivo por los aztecas. Además se habla de la simbología maya. Finalmente, el cuarto párrafo explica el uso comercial del cacao en la época de Cristóbal Colón.

Escritos

Es un depósito de más de 5 preguntas redactadas sobre un tema específico. Te sirven para poder responderlas y repasar de este modo tus apuntes, lecturas o conocimientos de temas variados.

11

Cuestionario

El campo es bonito.

En él se ve una rana que salta, un venado café, una lapa de colores y la pata Nela.

Lucía va con Tito al campo. Su tarea es cuidar los animales.

Contesto:

¿Cómo es el campo? _____

¿Qué animales hay en el campo? _____

¿Con quién va Lucía al campo? _____

¿Cuál es su tarea? _____

Te ayuda a expresar tus propias ideas, sobre un tema en particular, es la propia interpretación de lo que ya se aprendió o se comprendió. Debe llevar: introducción, desarrollo y conclusiones

12

Ensayo

Ensayo

La felicidad ¿alguna vez encontrada?

López Landa Luis Adrián

El autor Huxley, Aldous en el libro "Un mundo feliz", trata de explicar de manera interesante principalmente el tema de drogas cabe mencionar que introduce mas temas pero este es el que predomina ya que en este se habla de la relación encontrada entre la felicidad y las drogas.

Cuando escuchamos hablar de las drogas siempre se piensa lo peor se piensa que estas son las culpables del fracaso que los únicos que la consumen son personas que ya no le encuentran sentido a la vida, y e intentan olvidar sus problemas.

Se ha realizado este ensayo para observar los aspectos que relaciono el autor así como los temas abarcados en este tema de interés y de discusión.

Es así que el autor indica en esta novela los distintos temas pero en el caso de las drogas la llamada soma es la "principal fuente de felicidad" pero no lo es así porque la felicidad es alcanzada solo por algunos instantes y el abuso de "esta felicidad" hace que se llegue a la muerte como lo que paso en la novela el exceso de la soma ocasiono una muerte.

El autor nos redacta de manera interesante y precisa el drama de esta novela que se ve envuelta en distintos problemas y confusiones donde en un tiempo futuro donde la ciencia ha avanzado tanto que las investigaciones sobre el ser humano hablan alcanzado el punto de procrear a niños y clonar a la gente.

Este es un tema en el que se muestra el claro ejemplo de la relación que se hay entre un tema y otro ya que de este de este se da paso a otro tema y se da la relación de estas ideas.

Un tema curiosidad es el caso de si solo con las drogas se puede ser feliz con lo ya investigado y leído en la novela son dos antitesis diferentes ya que en la novela se crea que eso era la felicidad y en lo investigado no pero las dos llegan a la conclusión de que las drogas lo único que traen es muerte y destrucción.

A mí parecer esta novela lemo mi interés ya que mostraron distintos temas abarcados para hacer que el lector cada vez mas se involucre.

Hubo temas en donde existe una clara discusión y argumentación a tal punto que se llega a preguntar cual de las dos opiniones tiene la razón de acuerdo a lo leído con la novela y a lo investigado.

Bibliografía

Huxley, Aldous "Un mundo feliz" Colección Literaria Universal Editores Mexicanos Unidos S.A.México 2008 p.p. 199.



ANEXOS PARA EL ALUMNO



¡HOLA!

Los siguientes apartados los contestarás según te lo indique el colegio, ya sea por medio de tu tutor asignado o del maestro de tu módulo, ¡NO LOS LLENES TU SOLO!, espera las indicaciones por favor.



1. *Actividad de Construye T*
2. *Actividad Extracurricular*
3. *Formato de Entrevista Individual de Tutorías*
4. *Orientación y tutorías para ti*

“Teóricamente somos el ser racional por excelencia y, sin embargo, somos la especie más emocional”.

Eduardo Punset



Construye T

Conoce T Elige T Relaciona T

The graphic features the title "Construye T" in a large, bold, black serif font. Below the title are three circular icons arranged horizontally. The first icon is blue and shows two stylized human figures, one slightly behind the other, representing social awareness or knowing. The second icon is green and shows a stylized human figure with arms raised and a hand pointing, representing choice or selection. The third icon is orange and shows two stylized human figures sitting on the ground, representing relationship or connection. Below each icon is its corresponding label: "Conoce T", "Elige T", and "Relaciona T".

Actividad de:

Construye T



Conoce T



Elige T



Relaciona T

Para ti

DIMENSIÓN DE AUTOCONOCIMIENTO

Lección 5. Las emociones en mis relaciones

¿Has pensado cuántos de tus problemas tienen que ver con la forma en la que te relacionas con tus familiares, tus amigos o tus compañeros?

Una buena parte de los problemas que tenemos están relacionados con la interacción que tenemos con otras personas. Lo que muchas veces pasamos por alto en tales conflictos es que el tipo y la calidad de la interacción, así como nuestra reacción, no dependen tanto de lo que hacen los demás, sino más bien de nuestras emociones. Son los vínculos que establecemos, las emociones que traemos a la relación y la situación lo que “complica”, o “simplifica”, las cosas. En esta lección vamos a reflexionar sobre la importancia de las emociones en nuestras relaciones.

GLOSARIO

Relaciones Afectivas.

Vínculo, conexión o enlace emocional que se establece entre dos o más personas.

Lejos de ser un curioso accidente de la naturaleza humana, la capacidad para sentir y demostrar cualquier tipo de afecto ha cumplido un papel imprescindible en la preservación de nuestra especie, pues “como respuesta a la fuerte necesidad de cuidado en las tempranas etapas de crecimiento, la inclinación que tenemos hacia el afecto es parte de nuestra biología”.

Existen diversos tipos de relaciones afectivas:

- Filial (entre hermanos)
- Parental (entre padres e hijos)
- De amistad (afinidad entre pares), entre otras.

Actividad de:

Construye T



Conoce T



Elige T



Relaciona T

Para ti

1. La culpa es de WhatsApp

Lee en las imágenes de la pantalla del teléfono de Mauricio dos de las conversaciones que tuvo con Mariana, su novia, el fin de semana y contesten las preguntas.

Sábado en la noche

I. Subraya qué emociones imaginas que experimentaba Mauricio en ese momento.

- | | | |
|--------------|--------------|----------------|
| Alegría | Desconcierto | Aprecio |
| Celos | Confianza | Desconfianza |
| Cariño | Enojo | Agradecimiento |
| Preocupación | Sorpresa | Frustración |
| Aceptación | Angustia | Diversión |
| Tristeza | Curiosidad | Otra: _____ |



Actividad de:

Construye T



Conoce T



Elige T



Relaciona T

Para ti

II. Subraya qué emociones imaginas que experimentaba Mariana en ese momento.

Alegría	Desconcierto	Aprecio
Celos	Confianza	Desconfianza
Cariño	Enojo	Agradecimiento
Preocupación	Sorpresa	Frustración
Aceptación	Angustia	Diversión
Tristeza	Curiosidad	Otra: _____

III. ¿Cómo describirías su relación, como constructiva o conflictiva? Escribe brevemente por qué lo piensas así.

Domingo en la noche

A las 23:45 del domingo, Mauricio le envió un mensaje a Mariana y aunque aparecía como leído, Mariana no le contestó. Después envió otro mensaje a las 00:30 y otro más tarde y otro más y otro más. Estos últimos mensajes aparecían como no recibidos. Mauricio no podía dejar de pensar: ¿por qué Mariana no le había contestado ese primer mensaje?, ¿qué hacía ahora?, ¿había apagado su teléfono?, ¿con quién estaba? Su cabeza estaba a punto de estallar. Casi no pudo dormir y mucho menos estudiar para el examen. Mientras, Mariana se había quedado dormida y su teléfono se había descargado (Por si te interesa, la imagen de esta conversación se encuentra en la página siguiente).

Actividad de:

Construye T



Conoce T



Elige T



Relaciona T

Para ti



I. Ahora, subraya qué emociones imaginas que experimentó Mauricio durante la noche del domingo.

Alegría

Desconcierto

Aprecio

Celos

Confianza

Desconfianza

Cariño

Enojo

Agradecimiento

Preocupación

Sorpresa

Frustración

Aceptación

Angustia

Diversión

Tristeza

Curiosidad

Otra: _____

II. ¿Consideras que es posible sentir únicamente un tipo de emociones ante esa situación? ¿Por qué?

Actividad de:

Construye T



Conoce T



Elige T



Relaciona T

Para ti

2. Y ¿Cómo terminó la historia?

Lunes en la mañana

Mariana despertó tarde, salió corriendo de la casa, tomó su teléfono pero con la prisa no encontró su cargador. Cuando Mauricio vio a Mariana en la escuela, justo antes de entrar al examen, terminó con ella sin ni siquiera escucharla.

Contesta las siguientes preguntas:

- I. ¿Por qué crees que Mauricio decidió terminar con Mariana?

- II. ¿Qué crees que sintió Mariana cuando Mauricio terminó con ella?

- III. ¿Cómo describirías su relación ahora?

3. Contesta de forma individual las siguientes preguntas.

- I. ¿Qué tan importante consideras que son las emociones en tus relaciones? Da un ejemplo.

- II. ¿De qué manera consideras que trabajar con tus emociones podría ayudarte a mejorar tus relaciones con los demás?

Actividad de:

Construye T



Conoce T



Elige T



Relaciona T

Para ti



RESUMEN

Una relación donde sentimos confianza, aprecio, alegría, apertura, aceptación, respeto, tiende a ser una buena relación. Por el contrario, las relaciones donde sentimos temor, celos, angustia, enojo tienden a ser difíciles y disminuyen nuestro bienestar, pues nos sentimos agobiados y estresados. En este sentido, decimos que las emociones “determinan” nuestras relaciones. El tipo de emociones que traemos cada vez que interactuamos con alguien es en gran medida lo que explica cómo es la relación. Conocer la importancia de nuestras emociones en las relaciones nos recuerda que es útil voltear a ver nuestro mundo interior también cuando queremos mejorar nuestras relaciones con otras personas.

¿Qué te llevas de esta lección?

Para tu vida diaria

Esta semana observa alguna relación constructiva que tengas con un amigo, amiga o familiar y presta atención a qué tipo de emociones están presentes la mayor parte del tiempo. También observa una relación que consideres conflictiva y haz lo mismo. Imagina cómo sería cada una de estas relaciones si no estuvieran dominadas por esas emociones. Anótalo aquí.

¿Quieres saber más?

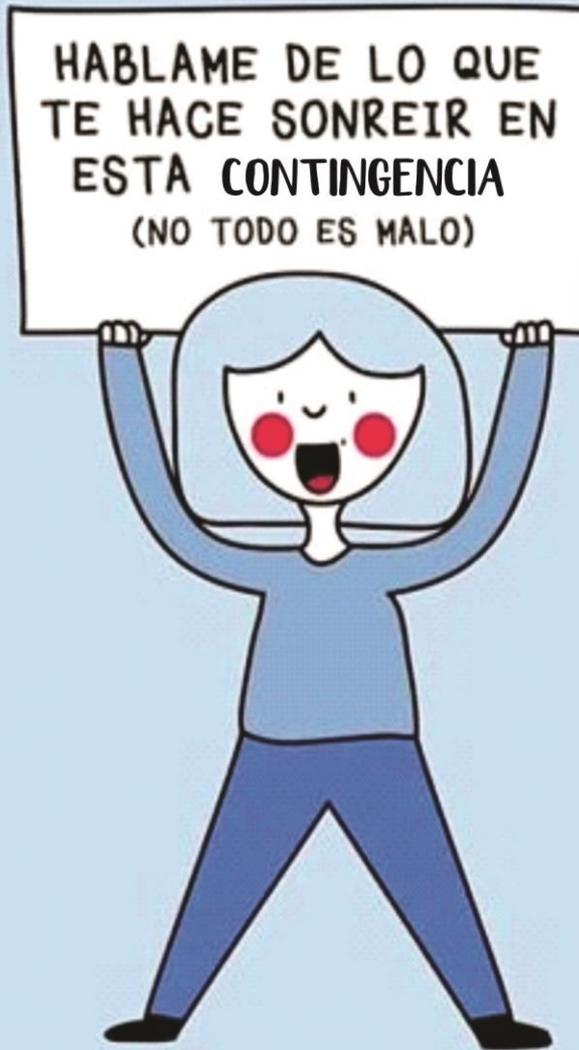
En esta lección vimos que nuestras emociones determinan en gran medida la calidad de las relaciones que establecemos. ¿Te gustaría saber cómo comunicar de mejor manera emociones positivas, como el amor? Puedes ver un interesante video sobre los distintos lenguajes que podemos utilizar para expresar amor. Puedes buscarlo en YouTube como “¿Cuál es tu lenguaje para expresar amor?”, de Elsa Punset o [haz clic aquí](#).

Instrucciones:

Puedes realizar

- Una reflexión de media cuartilla
- Un collage con recortes o fotos (de tu familia, personas o lo que tu quieras compartir).

La puedes elaborar en el cuadernillo o enviarla según la línea de comunicación con tu maestro.





VERACRUZ
GOBIERNO
DEL ESTADO



SEV
Secretaría
de Educación



Código: 30-524-PO-08-F12

elaboración: 17/09/2019

Página 1 de 1

Revisión: 00

Fecha de

() Inicial – 1°

Entrevista Diagnóstica

() Seguimiento – 2°

() Evaluación – 3°

Datos del Plantel y personales del Alumno

(1) Plantel:	(2) Periodo:	(3) Fecha:	(4) Turno:
(5) Nombre:	(6) Matricula:	(7) Carrera:	(8) Grupo:
(9) Padre/Tutor:	(10) Cel:	(11) Domicilio:	
(12) Observaciones:			

Entrevista Diagnóstica

Marcar con una "X" la respuesta otorgada por el alumno y describe situaciones complementarias que permitan identificar la situación académica

1°	1.- ¿Conalep fue tu primera opción de ingreso al bachillerato?	(SI) (NO) Por qué? _____
	2.- ¿Dé que subsistema o escuela vienes?	R= _____
2°, 3° y 4°	3.- ¿Estás recursando algún módulo? ¿Cuál?	(SI) (NO) Cuál? _____
	4.- ¿Tienes problemas con alguna materia en particular? ¿Cuál?	(SI) (NO) Cuál? _____
	4.- ¿Eres alumno regular o de reingreso?	(R) (RI) Motivo? _____
	5.- ¿Cuál es el área académica o módulo que se te dificulta?	R= _____
	6.- ¿Cómo es tu relación con tus compañeros?	Por qué? _____ (B) (R) Por qué? _____
	7.- ¿Cómo es tu relación con tus maestros?	(B) (R) Por qué? _____
General	8.- ¿Existe alguna circunstancia personal o familiar que te perjudique en la escuela?	(SI) (NO) Cuál? _____

(13) Diagnóstico de la Entrevista:

(14) ¿Se identifica como posible alumno en riesgo? (SI) (NO) ¿Por qué? _____

Nombre y firma del Tutor Escolar

Jefe de Formación Técnica

Plantel "Manuel Rivera Cambas"



ORIENTACIÓN Y TUTORÍAS

Apoyo emocional y académico
Acompañamiento en situaciones
de crisis
(Personales, familiares o
sentimentales)

HORARIO DE ATENCIÓN: 11 am a 6 pm

Atención psicológica
psicopedagogia162@ver.conalep.edu.mx
escolares162@ver.conalep.edu.mx

Atención Académica
mtrollecadena162@ver.conalep.edu.mx
cjimenez162@ver.conalep.edu.mx

Orientación y Escuela para Padres
mhuesca162@ver.conalep.edu.mx

Para ti



PRIMEROS AUXILIOS PSICOLÓGICOS CONALEP



Plantel 162 - Manuel Rivera Cambas - Xalapa, Ver.

Estimados estudiantes; les saludamos de la manera más cordial y les invitamos a no olvidarse de poner atención en sus necesidades y sentimientos. Consulten a las especialistas que están en la total disposición de apoyarles con toda confiabilidad y seguridad en los temas que pueden inquietarles en estos momentos que vivimos por resguardo ante el Covid-19. Pueden contactarnos a través del Portal Alumno de Conalep y/o en los números telefónicos del plantel. Cuidense mucho y esperamos no dejen a un lado esta valiosa información. Atentamente. Área de Orientación y Tutorías/ Área de Escolares.

Ingresar al Portal del Alumno para más información:

<http://alumno.conalep.edu.mx>

GENERAL

- Lázaro, Alejandro. (10/11/2019). *Hardware y software: definiciones y conceptos*. Recuperado de <https://www.profesionalreview.com/2019/11/10/hardware-software-definiciones/>
- Waldegg Casanova, Guillermina. (2002). El uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Vol. 4, Núm. 1. Recuperado de <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/53/1248>
- Vargas, Simón. (13/09/2019). *Manipulación social vía redes sociales*. Recuperado de <https://www.ejecentral.com.mx/inprincipio-manipulacion-social-via-redes-sociales/>
- Belloch, Consuelo. (07/09/2013). *Entornos Virtuales de Formación*. Recuperado de <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.wiki>
- Andrade, Narciza. (14/06/2013). *Qué es un procesador de palabras*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/neandrade/qu-es-un-procesador-de-palabras-22982140>
- Generación Anáhuac. (20/02/2019). *La influencia de la tecnología en nuestra vida cotidiana*. Recuperado de <https://www.anahuac.mx/generacion-anahuac/la-influencia-de-la-tecnologia-en-nuestra-vida-cotidiana>
- Herrera, Marco. (13/12/2017). *La comunicación humana en la era digital*. Recuperado de <https://www.forbes.com.mx/la-comunicacion-humana-en-la-era-digital/#:~:text=La%20comunicaci%C3%B3n%20humana%20se%20ha,manera%20paralela%20a%20desarrollo%20tecnol%C3%B3gico.&text=Hoy%2C%20una%20gran%20parte%20de,y%20por%20medio%20de%20grabaciones.>
- Rodríguez, Ricardo. (09/06/2010). *Qué es un presentador gráfico*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/Marcovis/qu-es-un-presentador-grafico-4452031#:~:text=Los%20presentadores%20gr%C3%A1ficos%20son%20programas,%2C%20v%C3%ADdeo%2C%20animaciones%20y%20otros.>
- nic.ar. (mayo de 2018). *¿Qué es internet?* Recuperado de <https://nic.ar/es/enterate/novedades/qu-es-internet>
- Pickaweb. (04/05/2018). *¿Qué es http?* Recuperado de <https://www.pickaweb.es/ayuda/qu-es-http/>
- Delgado, Hugo. (2015). *World Wide Web - WWW ¿Qué es? historia y origen*. Recuperado de <https://disenowebakus.net/world-wide-web-www.php>
- SEOenMéxico. (SF). *Navegadores de internet*. Recuperado de <https://www.seoenmexico.com.mx/navegadores-de-internet/>
- Curso SEOProfesional. (SF). *Los buscadores*. Recuperado de <https://www.cursoseoprofesional.com/buscador-web/>
- Condés, Óscar. (22/03/2016). *12 claves para navegar por Internet de forma segura*. Recuperado de <https://www.ticbeat.com/tecnologias/claves-navegar-internet-seguridad/>
- EcuRed. (SF). Hoja de cálculo. Recuperado de https://www.ecured.cu/Hoja_de_c%C3%A1culo
- Sloep, Peter y Berlanga, Adriana. (01/10/2011). Redes de aprendizaje, aprendizaje en red. *Comunicar*, nº 37, v. XIX, páginas 55-64. DOI: 10.3916/C37-2011-02-05. Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=37&articulo=37-2011-07>
- SA. (01/11/2014). *Redes de aprendizaje*. [Entrada de Blog] Recuperado de http://redeapren94.blogspot.com/2014/11/redes-de-aprendizaje-definicion_1.html
- Hotmart. (13/08/2019). *¿Vale la pena crear una página web en Wix?* Recuperado de <https://blog.hotmart.com/es/crear-pagina-web-en-wix/>
- Melo, Sandra. (16/05/2018). *¿Qué es y cómo funciona la nube?* Recuperado de <https://mydatascope.com/blog/es/2018/05/16/que-es-y-como-funciona-la-nube/>
- Red Hat. (2020). *LA SEGURIDAD EN LA NUBE ES RESPONSABILIDAD DE TODOS ¿Qué es la seguridad en la nube?* Recuperado de <https://www.redhat.com/es/topics/security/cloud-security>
- Nubes de almacenamiento. (25/05/2016). *¿Cuáles son los tipos de nube existentes?* Recuperado de <https://nubesdealmacenamientoblog.wordpress.com/2016/05/25/cuales-son-los-tipos-de-nube-existentes/>
- Vegagestion. (26/09/2017). *Almacenamiento en la nube: características, ventajas y desventajas*. Recuperado de <https://vegagestion.es/almacenamiento-la-nube-caracteristicas-ventajas-desventajas/>
- Plusesmas.com. (SF). *Riesgos de internet*. Recuperado de <https://www.plusesmas.com/nuevas-tecnologias/articulos/seguridad-virus/riesgos-de-internet/100.html>
- Synnex. (03/05/2016). *LAS 6 MEJORES PRÁCTICAS PARA GARANTIZAR LA SEGURIDAD DE INTERNET DE OF THINGS*. Recuperado de <https://blogmexico.comstor.com/las-6-mejores-practicas-para-garantizar-la-seguridad-de-internet-de-of-things>

GENERAL

Jiménez, Javier. (19/09/2018). Cómo compartir archivos de forma segura por internet: cosas a tener en cuenta. Recuperado de <https://www.redeszona.net/2018/09/19/compartir-archivos-forma-segura-internet/>

Robledano, Ángel. (18/06/2019). *Qué es pseudocódigo*. Recuperado de <https://openwebinars.net/blog/que-es-pseudocodigo/>

Centecon. (SF). *Programación estructurada y modular*. Recuperado de <https://sites.google.com/site/programacionmodularbycentecon/home/programacion-estructurada>

Jiménez, Blai Ras. (26/10/2015). *Crea tu primera aplicación para Android con MIT App Inventor*. Recuperado de <https://andro4all.com/2015/10/crea-aplicacion-android-app-inventor>

TechnovationGirls. (SF). *Programación 7: Depuración (Debugging)*. Recuperado de <https://technovationchallenge.org/curriculum/programacion-7-depuracion-debugging/?lang=es>

Barrios Carrasco, Manuel. (16/11/2015). *Qué es el ASO (App Store Optimization): optimización en las tiendas de aplicaciones para móviles*. Recuperado de <https://www.humanlevel.com/articulos/posicionamiento-natural-buscadores/que-es-el-aso-app-store-optimization-optimizacion-en-las-tiendas-de-aplicaciones-para-moviles.html>

IMÁGENES

Figura 1: ¿Cómo replantear el papel de la tecnología en mi vida cotidiana? [Figura] Recuperado de <https://www.anahuac.mx/generacion-anahuac/sites/default/files/inline-images/co%CC%81mo%20replantear%20el%20papel%20de%20la%20tecnologi%CC%81a%20en%20mi%20vida.png>

Figura 2: ¿Sabías que? [Figura] Recuperado de https://www.anahuac.mx/generacion-anahuac/sites/default/files/inline-images/20Feb_FB_GA-08.jpg

Figura 3: Línea del tiempo de Internet. [Figura] Recuperado de <https://sites.google.com/site/adribreamotic1/historia-de-internet>

Figura 4: Los 10 mejores buscadores académicos. [Figura] Recuperado de

<https://portal.ucol.mx/content//content/noticias/154/image/LOS%2010%20MEJORES%20BUSCADORES%20ACAD%C3%89MICOS.jpg>

Figura 5: Proceso de creación de página Web en Wix [Figura] Recuperado de <https://blog.hotmart.com/blog/2019/08/Wix-1-Registro-670x369.png>

Figura 6: Tipos de almacenamiento en la nube. [Figura] Recuperado de https://nubesdealmacenamientoblog.files.wordpress.com/2016/05/8f386-nube_tipos_.png?w=372

Figura 7: Aplicaciones para almacenamiento en la nube. [Figura] Recuperado de

<https://www.google.com.mx/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Flinywbe.blogspot.com%2F2013%2F04%2Ftipos-de-nube-de-almacenamiento.html&psig=AOvVaw0hxcFNetVE4FWm8I26uMzq&ust=1594421815491000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCMC-8auiweoCFQAAAAAdAAAAABAU>

Figura 8: Estructura secuencial. [Figura] Recuperado de <http://1.bp.blogspot.com/-MXQWCxB-xi8/UeFvTVgpTcl/AAAAAAAAABDg/OA4fJqeKDX8/s320/pseudocodigo+en+c%23.png>

Figura 9: Estructura selectiva. [Figura] Recuperado de

https://lh3.googleusercontent.com/proxy/fSTDx8fnlXuZZMCGc9JOPAEzMSHePp_aiPfqy0Y7m6WHpBsRHGZHoxFUHJHYQ7ikMzjGXNHpQSnuz8DA5-vGtWEXaXOHS1silqOoqDpGfZYYZ-BzXTxnELGRAbT5QzKi89gmbHV0Hw

Figura 10: Estructura iterativa. [Figura] Recuperado de <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/87/RepeatPselnt.png>

Jesús Guillermo Arévalo Owseykoff

Director General del Colegio de Educación Profesional Técnica del Estado de Veracruz

José Antonio González Sampieri

Subcoordinador de Servicios Institucionales de Conalep del Estado de Veracruz

César Armin Sampieri Cabal

Jefe de Formación Técnica del Plantel Manuel Rivera Cambas 162 Xalapa

José Alfonso López González
Desarrollador del Cuadernillo

Alejandra Del Ángel López
María Mildret Méndez Solano
María Dolores Camacho Acosta
Coordinación del Proyecto de Cuadernillos
de Módulos de Formación Básica para Conalep

Areli Peternell Gómez
Angélica López Morgado
Marilú Rivas García
María de los Ángeles González Jarquín
Supervisión de Contenido



VERACRUZ
GOBIERNO
DEL ESTADO



SEV
Secretaría
de Educación

SEMSyS
Subsecretaría de Educación
Media Superior y Superior



ME LLENA DE ORGULLO

 **conalep**
módulo de
formación

Básica