



**EDUCACIÓN**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**Dirección General de Educación Tecnológica  
Industrial y de Servicios**

**Dirección Académica e Innovación Educativa**

**Subdirección de Innovación Académica**

**Departamento de Planes, Programas y Superación Académica**

---

**Cuadernillo de Aprendizajes Esenciales**

**Módulo V**

**Ofimática**





Aprendizajes esenciales			
Carrera:	Ofimática	Semestre:	6
Módulo/Submódulo:	Módulo V. Establece comunicación ofimática. Sub módulo 1. Gestiona información a través de plataformas digitales.		
Aprendizajes esenciales o Competencias esenciales 1er parcial	Estrategias de Aprendizaje	Productos a Evaluar	
Modela páginas electrónicas	<p>Competencia. Modela páginas electrónicas.</p> <p>Conocer los aspectos básicos de la creación de páginas electrónicas.</p> <p><b>Actividad 1:</b> En tu libreta escribe con tus propias palabras lo que entiendes por página web, derechos de autor y políticas de publicidad.</p> <p><b>Actividad 2:</b> Realiza una lectura sobre algunas de las herramientas en línea para crear páginas web, identifica sus características, ventajas y desventajas. Una vez realizada la lectura vas a elaborar, en tu libreta, un mapa mental de las diferentes herramientas para crear páginas web.</p> <p>Encontrarás en la sección de anexos un documento donde puedes apoyarte para la actividad y si tuvieses oportunidad de consultar otros documentos lo puedes hacer para incrementar tus conocimientos.</p> <p><b>Actividad 3:</b> Elaborar una infografía sobre los aspectos a considerar en el diseño de una página web, a partir de los requerimientos del cliente.</p>	<p>Conceptos elementales, en la libreta.</p> <p>Mapa mental de las herramientas en línea para crear páginas web</p> <p>Infografía de los requisitos del cliente</p>	





	<p>En la sección de anexos encontrarás un documento donde se especifican los puntos a considerar en el diseño de páginas web tomando en consideración los requerimientos del cliente.</p> <p><b>Actividad 4:</b> Elaborar un informe sobre derechos de autor y políticas de publicidad en el desarrollo de una página web.</p> <p>En la sección de anexos encontrarás documentos alusivos a los temas que te servirán de apoyo.</p> <p><b>Actividad 5:</b> A partir de la lectura sobre la evolución de las tecnologías para el diseño web, realiza el esquema que se incluye en la sección de anexos, el cual puedes dibujar en tu libreta o bien complementar el adjunto y pegarlo en tu libreta.</p>	<p>Informe sobre derechos de autor y políticas de publicidad en el desarrollo de una página web.</p> <p>Esquema de la evolución de las tecnologías para el diseño web.</p>
<p>Aprendizajes esenciales o Competencias esenciales 2º parcial</p>	<p>Estrategias de Aprendizaje</p>	<p>Productos a Evaluar</p>
<p>Modela páginas electrónicas</p>	<p>Competencia. Modela páginas electrónicas.</p> <p>Diseñar una página electrónica.</p> <p><b>Actividad 1:</b> Realiza un cuadro sinóptico con los tipos de pantalla sugeridos en los sitios web, en tu libreta o en una hoja de máquina.</p> <p>Localiza en la sección de anexos el material didáctico de apoyo para este tema.</p> <p><b>Actividad 2:</b> En tu libreta elabora una tabla descriptiva de los tipos de imágenes a utilizar en el diseño de una página web.</p> <p>En la sección de anexos encontrarás el material didáctico de apoyo para el desarrollo de esta actividad.</p>	<p>Cuadro sinóptico de los tipos de pantalla en los sitios web.</p> <p>Tabla descriptiva de los tipos de imágenes.</p>





	<p><b>Actividad 3:</b> Elabora un informe de la estructura de una página web así como de los patrones de diseño. Lo puedes realizar en tu libreta o en una hoja de máquina.</p> <p>En la sección de anexos encontrarás el material didáctico de apoyo para el desarrollo de esta actividad.</p> <p><b>Actividad 4:</b> Desarrolla una infografía sobre el diseño de menús en páginas web, ya sea en una hoja de máquina o en tu libreta. para esta actividad se te incluye en la sección de anexos material didáctico de consulta para apoyo.</p> <p><b>Actividad 5:</b> Realiza el diseño de una página web.</p> <p>En esta actividad te sugerimos consultar algún negocio cercano a tu hogar, una tienda, taller o establecimiento comercial, preguntando si desearan el desarrollo de una página web para promocionarse en el internet, indagando las necesidades del cliente, que información les gustaría publicar, cuales colores les gustaría y todos esos detalles que les resulten interesantes para su página. En el caso que no existan las condiciones para la consulta, lo puedes hacer con alguna persona que viva en tu domicilio, que tenga interés de promocionar algún producto o servicio a ofertar por internet, siguiendo el mismo procedimiento.</p> <p>Ordena la información que recopiles, para que elabores un bosquejo de la página web, considerando lo que el cliente te solicite aplicando los elementos repasados durante el curso.</p> <p>En tu libreta o en hojas de máquina, integra las páginas que son necesarias para el proyecto solicitado por el cliente.</p>	<p>Informe sobre estructura de página web y patrones de diseño</p> <p>Infografía sobre los menús en páginas web.</p> <p>Diseño de una página web.</p>
--	--	---



Aprendizajes esenciales o Competencias esenciales 3er parcial	Estrategias de Aprendizaje	Productos a Evaluar
Administra contenidos en páginas electrónicas	<p>Competencia: Administra contenidos en páginas electrónicas</p> <p><b>Actividad 1.</b> Realiza un mapa mental del tema de los términos y condiciones de las páginas web.</p> <p>Se adjunta en la sección de anexos material de consulta y apoyo para el desarrollo de esta actividad.</p> <p><b>Actividad 2.</b> Realiza un informe de mantenimiento y actualización de la página web de tu cliente.</p> <p>Para esta actividad deberás realizar otra entrevista con tu cliente, con el propósito de dar continuidad al proyecto, abarcando desde la actualización de contenidos hasta el mejoramiento del diseño.</p> <p><b>Actividad 3.</b> En tu libreta realiza el nuevo diseño de la página web, como resultado de la actualización de la misma.</p>	<p>Mapa mental de términos y condiciones de las páginas web.</p> <p>Informe de mantenimiento y actualización de la página web.</p> <p>Diseño de una página web.</p>





Aprendizajes esenciales			
Carrera:	OFIMÁTICA		Semestre: 6
Módulo/Submódulo:	Módulo V. Establece comunicación ofimática. Submódulo 2.- Establece comunicación y gestiona información mediante el uso de dispositivos móviles		
Aprendizajes esenciales o Competencias esenciales 1er parcial	Estrategias de Aprendizaje		Productos a Evaluar
Gestiona información mediante el uso de dispositivos móviles	<p><b>Examen Diagnóstico:</b> Se realiza una evaluación diagnóstica al estudiante.</p> <p>El estudiante realiza una lectura sobre historia de la tecnología móvil, y definición características y clasificación de los dispositivos móviles. <b>Anexo 1.</b> En base a esta lectura, realiza 10 preguntas con sus respuestas</p> <p><b>Actividad 1:</b> En tu libreta escribe con tus propias palabras lo que entiendes por un DISPOSITIVO MOVIL y da ejemplos.</p> <p><b>Actividad 2:</b> Observa la presentación que se muestra en el <b>Anexo 2</b> y en tu libreta escribe los puntos o palabras más importantes sobre el tema.</p> <p><b>Actividad 3:</b> Realiza la lectura, sobre algunas características de las tecnologías, herramientas y comunicaciones móviles. Una vez realizada la lectura, elaborar, en tu libreta, un mapa mental de los conceptos más representativos de este Tema. Encontrarás en la sección de anexos, el documento: <b>Anexo 3</b> "Conceptos Básicos" en donde puedes apoyarte para la actividad y si tuvieses oportunidad de consultar otros documentos lo puedes hacer para incrementar tus conocimientos.</p>		<p>Apunte en libreta. Conceptos elementales, en la libreta.</p> <p>Cuestionario.</p> <p>Notas de clase</p> <p>Notas de clase</p>





Retroalimentación	<p><b>Actividad 4:</b> Revisa con algunos de tus compañeros, los nombres y las características de los equipos celulares o tablets, que tenga ellos, creando con dicha información una tabla comparativa, en donde anotes y especifiques todas las características, de los equipos como, por ejemplo: del tipo de display, la cantidad de memoria, la marca, el modelo, el tipo de teclado etc.</p> <p><b>Actividad 5:</b> Elabora una presentación en Power Point, sobre los diferentes lenguajes y entornos de programación para móviles, basado en el <b>Anexo 4</b>.</p> <p><b>Actividad 6:</b> Realizar un listado de los riesgos de utilizar dispositivos móviles y de las buenas prácticas que hay que llevar a cabo en uso.</p> <p><b>Actividad 7:</b> Escribe el Nombre de un Sistema Operativo Móvil y 3 de sus Características</p> <p><b>Actividad 8:</b> En tu libreta define los siguientes conceptos y /o súbela actividad a classroom:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 1.- Cuáles son los sistemas operativos más conocidos?</li><li>○ 2. ¿Cuáles son algunos de los dispositivos móviles más usados?</li><li>○ 3. ¿Cuáles son los componentes más usados en un interfaz de usuario para una aplicación móvil?</li><li>○ 4. ¿Qué es una aplicación móvil?</li><li>○ 5. ¿Qué es una plataforma abierta?</li><li>○ 6. ¿Qué es un emulador?</li></ul>	<p>Mapa mental de las características de las tecnologías, herramientas y comunicaciones móviles.</p> <p>Todos los documentos se deberán subir o entregar en el Classroom o en cualquier otra plataforma educativa en donde se esté trabajando</p> <p>Tabla comparativa.</p> <p>Trabajo de presentación electrónica en Power Point o similar</p> <p>Elaboración de notas en línea mediante el Classroom o en cualquier otra plataforma educativa en donde se esté trabajando</p> <p>En el cuaderno realizara presentación y un reporte elaborado</p> <p>Cuestionario en el Cuaderno de notas</p>
-------------------	--	---





	No.	TEORIA	SI NO		OBSERVACIONES
	1.-	Especifica datos generales: Semestre, Grupo, asignatura y Nombre del Alumno			
	2.-	Especifica el nombre de la tarea o actividad y del contenido.			
	3.-	Desarrolla el tema en orden.			
	4.-	Acompaña los textos con imágenes, dibujos o figuras			
	5.-	Ingresa referencias o menciona Bibliografía utilizada.			
	6.-	El orden del reporte mediante fotos, en la plataforma utilizada, es el correcto .			
	7.-	Realiza conclusiones o especifica dudas de algún punto desarrollado en el tema.			
	Puntaje de la actividad				
Aprendizajes esenciales o Competencias esenciales 2do parcial	Estrategias de Aprendizaje				Productos a Evaluar
	<p><b>Actividad 9:</b> elabora un cuadro sinóptico de lo que es: App Inventor, aplicaciones que puedes crear en el, como se construye una aplicación en App Inventor, cuáles son sus componentes, que es un evento y cuales son, cuáles son los requisitos de instalación. <b>Anexo 5</b></p> <p><a href="https://codeweek.eu/docs/spain/guia-iniciacion-app-inventor.pdf">https://codeweek.eu/docs/spain/guia-iniciacion-app-inventor.pdf</a></p>				<p>Cuadro sinóptico</p> <p>Elaboración de notas en línea mediante el Classroom o en cualquier otra plataforma educativa en donde se esté trabajando</p>







	Indicadores	SI	No	Valoración	Puntos
1	La práctica contiene: el nombre de la institución nombre de la carrera, materia, No. de práctica, grado, grupo, nombre completo del alumno, nombre completo del profesor y fecha de elaboración (portada).				
2	En la práctica incluye las imágenes o impresiones de pantalla que demuestre paso a paso la creación de la aplicación (insertar objetos y modificar propiedades).				
3	En la práctica incluye las imágenes o impresiones de pantalla que demuestre paso a paso la creación acción de la aplicación (creación de bloques).				
4	En la práctica incluye las imágenes o impresiones de pantalla que demuestre la correcta ejecución de la aplicación.				
5	En la práctica incluye la imagen que muestre los créditos de quien realizo dicha app: Nombre del alumno, grado y grupo, carrera y plantel				
<b>PUNTAJE OBTENIDO EN LA ACTIVIDAD</b>					

Aprendizajes esenciales o Competencias esenciales 3er parcial	Estrategias de Aprendizaje	Productos a Evaluar
<p>Identificando el dispositivo móvil, sus características tecnológicas, su arquitectura y tipo de enlace.</p>	<p><b>Caso Practico 2:</b> Elaboración de una Aplicación en App Inventor; utilizando el contenido del <b>Anexo 9</b> efectúa la creación de UN CRONOMETRO.</p> <p><b>Caso Practico 3:</b> Elaboración de una Aplicación en App Inventor; utilizando el contenido del <b>Anexo 10</b> efectúa la creación de una IMAGEN PARA COLOREAR</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=OugEb3m4lt8">https://www.youtube.com/watch?v=OugEb3m4lt8</a></p> <p><b>Caso Practico 4:</b> Del ejemplo proporcionado por el facilitador, CREAR UNA APP CON PREGUNTAS DE OPCION MULTIPLE <b>Anexo 11</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=VZSeDw79v70">https://www.youtube.com/watch?v=VZSeDw79v70</a></p> <p><b>Caso Practico 5:</b> Crear una aplicación de un TRADUCTOR <b>Anexo 12</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=DtlgSsvh2V0">https://www.youtube.com/watch?v=DtlgSsvh2V0</a></p> <p>Realizar un reporte del desarrollo de las aplicaciones de los casos prácticos 2, 3,4 y 5 en App Inventor y registrarla en tu cuaderno de diario y/o subirla en la actividad correspondiente en clasrroom.</p>	<p>Registra el ejercicio en su cuaderno y/o elaborarla en la aplicación App Inventor.</p> <p>Elaboración de notas en línea mediante el Classroom o en cualquier otra plataforma educativa en donde se esté trabajando</p>



Retroalimentación	<p>NOTA IMPORTANTE: Si cuentas con equipo de cómputo y office haz tus prácticas en la App Inventor, guarda el archivo en una memoria y ponle tu apellido paterno + tu grupo. De lo contrario lo deberás hacer en tu cuaderno.</p> <p>Basándose en los anexos prácticos desarrollados anteriormente, el alumno realizará un ejercicio práctico considerándolo como proyecto final del 3er parcial</p> <p><b>Actividad 14:</b> DISEÑAR UNA ALARMA <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FRNtXtpGAjg">https://www.youtube.com/watch?v=FRNtXtpGAjg</a></p> <p><b>ANEXO 13</b></p> <p><b>Actividad 15:</b> realizar una Aplicación de un <b>QUIS</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=logWS4IUOfQ">https://www.youtube.com/watch?v=logWS4IUOfQ</a></p> <p><b>ANEXO 14</b></p> <p>Registra el ejercicio en su cuaderno y/o elaborarla en la aplicación App Inventor. Se anexa hipervínculos para su apoyo a la actividad.</p>	Diseño de la interfaz gráfica del ejercicio.
-------------------	--	--

