

 Universidad Tecnológica de Chihuahua	FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA		
	FUNDAMENTOS DE TI	Grados: Primero Turnos: MATUTINO	
	Plan de estudios: COMPETENCIAS (Inicia: 2018 Origen: 2018)	Clave: 7263	

CARÁTULA

1 de 17

ASIGNATURA: FUNDAMENTOS DE TI		PERIODO: Ene-Abr-19	HORAS TEORÍA: 24 HORAS PRÁCTICA: 51	HORAS TOTALES: 75 HORAS SEMANA: 5
PROFESORE(S): DR. ROY ALONSO TERRAZAS MARIN LIC. RUBEN BARRIOS GARCIA M.G.T.I. DAFNIS CAIN VILLAGRAN VIZCARRA			GRUPO(S): TIDBIS11M TIDBIS12M	
OBJETIVO DE LA ASIGNATURA: El alumno propondrá estrategias administrativas mediante la aplicación del proceso administrativo, a partir de su marco teórico, para el desarrollo óptimo de las organizaciones.	COMPETENCIA(S): Desarrollar soluciones tecnológicas para entornos Web mediante fundamentos de programación orientada a objetos, base de datos y redes de área local que atiendan las necesidades de las organizaciones.		PROYECTO INTEGRADOR DE LA ASIGNATURA (SI APLICA): NO	

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

SISTEMA DE EVALUACIÓN UNIDAD 1

2 de 17

NOMBRE DE LA UNIDAD:	PONDERACIÓN DE LA UNIDAD:	PERIODO EN SEMANAS (REAL):
Ofimática	33 %	5

Resultado de aprendizaje

Entrega un portafolio de evidencias que integre: a) Documento electrónico hoja de presentación Índice Edición de texto (Títulos, Subtítulos, Contenido) Imágenes Tablas Referencias Bibliográficas B) Libro electrónico Configuración de hoja de cálculo Fórmulas y funciones básicas Gráficos. c) Presentación electrónica Estructura empleando plantillas. Diseño usando elementos multimedia, gráficos, Smart Art Animación y transición.

Criterios	Nivel de complejidad	Evidencias	Tipo Eval	Ponderación	Instrumento
Comprender los elementos del procesador de textos.	1	Portafolios de Evidencias practicas donde el alumno deberá mostrar sus habilidades para redactar cartas, dar formato de fuentes, tamaño de fuentes, márgenes, creación de gráficos, inserción de imágenes y realizar correspondencia compartida	Heteroevaluación Coevaluación	35	Rúbrica
Comprender los elementos de la hoja de cálculo.	1	Solución de problemas de ejercicios donde los alumnos realicen tablas dinámicas, uso de formulas condicionales, de búsqueda, funciones matemáticas y creación de macros	Heteroevaluación	35	Lista de cotejo
Comprender los elementos del editor de presentaciones.	1	Presentación de diapositivas de ejercicios realizados en editor de presentaciones donde el alumno inserte imágenes, gráficos, tablas, formas y estas contengan animaciones y transiciones.	Autoevaluación Coevaluación	30	Lista de cotejo

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

UNIDAD TEMÁTICA:	HORAS TEORÍA:	HORAS PRÁCTICA:	HORAS TOTALES:
Ofimática	24	51	75
SABER SABER: Identificar elementos y herramientas del entorno,Identificar complementos para funciones específicas: formato de documentos, tablas, listas, referencias, objetos.Identificar elementos y herramientas del entorno,Identificar complementos para funciones específicas: celdas y rangos, formato de hoja de cálculo y libro, referencias, formulas y funciones, gráficos y objetos.Identificar elementos y herramientas del entorno,Identificar complementos para funciones específicas: formato de texto, formas e imágenes, animación, transición, Smart Art, archivos multimedia, presentaciones.	SABER HACER: Elaborar documentos de texto formales utilizando las herramientas de edición y formato, creación y manipulación de tablas y listas e índices de contenidos, imágenes, objetos y formas básicas; así como crear referencias.Elaborar hojas de cálculo y libros utilizando gestión de celdas y rangos, tablas, fórmulas y funciones, gráficos y objetos.Elaborar presentaciones utilizando las herramientas formato de texto, formas e imágenes, herramientas de dibujo, tablas, SmartArt, archivos multimedia, animación y transición, hipervínculos.	SABER SER: Analítico,Rapidez de ejecuciónDestreza Trabajo colaborativoAsertividadSaber escucharResponsabilidadHonestidadÉtica profesional y personalRespetoToma de decisiones	

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

APERTURA

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Clase magistral/Técnica expositiva (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente aplica una evaluación diagnóstica.	El alumno realiza el examen diagnóstico.	Proyector, laptops, software, marcadores, resumen escrito.
Clase magistral/Técnica expositiva (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	Presenta a los alumnos la unidad mediante la explicación de los programas de procesador de palabras, programa de hojas de cálculo y editor de presentaciones, describiendo las funciones y propósitos de cada uno de estos. El maestro solicita a los alumnos crear un diagrama explicando los diferentes partes de los sistemas.	Atiende a la explicación, muestra participación mediante el análisis y aportación a la clase de los conceptos y las actividades que se pueden realizar con los programas de procesador de palabras, programa de hojas de cálculo, y editor de presentaciones. Los alumnos crean un diagrama explicando las diferentes partes de los sistemas.	Proyector, laptops, software, marcadores, resumen escrito.
Clase magistral/Técnica expositiva (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El maestro presenta un resumen escrito de las funciones de cada programa de ofimática. El maestro solicita a los alumnos, proporcionar un glosario de los conceptos utilizados en la unidad.	El alumno lee la información en el resumen escrito de las funciones de cada programa de ofimática. El alumno crea un glosario de los conceptos utilizados en la unidad.	Proyector, laptops, software, marcadores, resumen escrito.
Clase magistral/Técnica expositiva (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El maestro proyecta a los alumnos pantallas de los diversos programas para que los alumnos coloquen los nombres de cada una de las herramientas y menús.	Los alumnos colocan los nombres de cada herramienta y menú de los programas de ofimática.	Proyector, laptops, software, marcadores, resumen escrito.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

DESARROLLO

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Prácticas de laboratorio (Nivel III)	Plenaria (grupo completo)	El docente capacita y asigna a los alumnos practicas a realizar en el software de procesador de palabras, programa de hojas de calculo, y editor de presentaciones, utilizando las herramientas especificas para cada uno de ellos.	El alumno recibe instrucción y realiza las practicas en los programas de procesador de palabras, programa de hojas de calculo, y editor de presentaciones, utilizando las herramientas especificas de cada uno de ellos.	Computadoras, proyector, pantallas, software.

CIERRE

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Coloquio	Plenaria (grupo completo)	El docente dirige el coloquio donde da apertura a comentarios y retroalimentacion con respecto al uso de hojas de calculo, procesador de textos, y programa de presentaciones.	El alumno brinda retroalimentación con respecto a los conocimientos adquiridos para el uso de hojas de calculo, procesador de textos y programa de presentaciones.	Pizarron, marcadores.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

SISTEMA DE EVALUACIÓN UNIDAD 2

6 de 17

NOMBRE DE LA UNIDAD:	PONDERACIÓN DE LA UNIDAD:	PERIODO EN SEMANAS (REAL):
Hardware	33 %	5

Resultado de aprendizaje

Entrega un reporte técnico que contenga: Descripción de los componentes Secuencia de pasos realizados para el ensamble del equipo Recomendaciones a seguir Anexos

Criterios	Nivel de complejidad	Evidencias	Tipo Eval	Ponderación	Instrumento
Comprender Comprender las funcionalidades de los componentes internos.	1	Ensayo de Los alumnos deberán de manera individual generar un ensayo derivado de una investigación que les permita establecer los principales componentes de hardware de una computadora, así como la descripción de las principales tecnologías utilizadas en la	Heteroevaluación	30	Lista de cotejo
Identificar Identificar los componentes.	1	Vídeo de las partes del hardware y como se arma una computadora realizado por los alumnos deberán identificar las partes de la misma y explicar la forma correcta del ensamblado de las piezas de hardware al final del vídeo se deberá de encender la computadora para probar que se ensamblaron correctamente. Los alumnos deberán incluir un vídeo adicional donde se realice un diagnóstico de fallas de hardware.	Heteroevaluación	50	Prueba por competencias (por casos que simulan situaciones del contexto)
Comprender Comprender los componentes internos, externos y Herramientas.	1	Informe de práctica de armado de hardware una vez realizada la practica anterior en equipo el alumno realizará un informe donde establecerá los principales problemas que tuvieron para llevarla a cabo	Autoevaluación	20	Rúbrica



FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA	
FUNDAMENTOS DE TI	Grados: Primero Turnos: MATUTINO

así como la forma en que los resolvieron y conclusiones del proceso de ensamblado de una computadora.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

UNIDAD TEMÁTICA:	HORAS TEORÍA:	HORAS PRÁCTICA:	HORAS TOTALES:
Hardware	24	51	75
SABER SABER: Identificar componentes internos, puertos, cables y dispositivos de entrada y salida. Describir los procedimientos para proteger personas, equipos y medio ambiente aplicables a un laboratorio de cómputo. Describir las herramientas utilizadas en laboratorios de soporte técnico para mantener la operatividad de los sistemas de cómputo. Identificar los elementos internos de hardware y su compatibilidad. Identificar las etapas del proceso de mantenimiento de sistemas de cómputo.	SABER HACER: Evaluar el uso de los recursos del sistema y sus propósitos. Seleccionar las herramientas y procedimientos para la correcta operación de un laboratorio de computo. Ensamblar los componentes internos, puertos, cables y dispositivos de entrada y salida. Realizar el diagnóstico y solución de fallas de hardware.	SABER SER: Analítico, Rapidez de ejecución Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones	

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

APERTURA

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Cuestionario como ejercicio o evaluación del conocimiento (Nivel 1)	Plenaria (grupo completo)	El profesor establece una evaluación diagnostica de los conceptos de la unidad.	Los alumnos contestan la evaluación	Laboratorio de practicas, computadoras para la practica y distintos dispositivos de hardware para instalación.
Análisis de anécdotas (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El profesor da una introducción a la definicion de hardware, su evolución a travez del tiempo y como se ha vuelto importante en nuestras vidas.	El alumno emitirá su opinión al respecto y con esto intentar establecer un consenso entre alumnos y maestro.	- Pizarrón. - Equipo de cómputo. - Cañón.
Análisis de hechos históricos (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El profesor explicar a los alumnos la historia del hardware y como este ha afectado nuestars vidas, ademaá de las distintas generaciones.	El alumno tomara notas.	Computadora y cañón
Análisis de ventajas y desventajas (Nivel II)	Plenaria (grupo completo)	El maestro expone las características del hardware, las generaciones de este y presenta un video .	Los jovenes deberan establecer por equipo las ventajas y desventajas de los distintos dispositivos de hardware, incluyendo los dispositivos electrónicos móviles.	Computadora acceso a internet.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

DESARROLLO

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Aprendizaje por proyectos (APP) (Nivel III)	Plenaria (grupo completo)	El maestro dirigirá los esfuerzos de los equipos para la elaboración de una practica y un reporte de investigación, donde el maestro explicará los principales elementos de harware de una computadora, ademas apoyara a los estudiantes en la elaboración del reporte que tienen que generar.	Los alumnos llevaran a cabo el ensamblado de una computadora en un ambiente asistido donde podran interactuar directamente con los componentes y hacer las pruebas conducentes para el correcto armado de un computador.	Pizarrón, marcadores, laptop, pantalla, Laboratorio, Computadoras para hacer pruebas y armado.
Aprendizaje basado en problemas (ABP) (Nivel III)	Pequeños grupos / equipos	El profesor explicara los distintos tipos de dispositivos de harware y la correcta forma de hacer la instalación	Los alumnos deberan desarmar y armar de nuevo por completo una computadora, prendiendola para revisar que la computadora funcione correctamente y este bien configurada.	Laboratorio de prácticas de hardware, computadoras y dispositivos de harware del laboratorio.
Aprendizaje basado en problemas (ABP) (Nivel III)	Pequeños grupos / equipos	Los jóvenes deberán establecer por equipo las ventajas y desventajas de los distintos dispositivos de hardware, incluyendo los dispositivos electrónicos móviles.	El alumno debere de configurar el bios e instalar un nuevo dispositivo de hardware y configurarlo en el bios correctamente.	Laboratorio de practicas, computadoras para la practica y distintos dispositivos de hardware para instalación.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

CIERRE

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Análisis de anécdotas	Plenaria (grupo completo)	El maestro : Mediante un foro socializa la experiencia de haber realizado el ensamblado de una computadora. Se otorga retroalimentación y se aclaran dudas.	Los alumnos : Mediante un foro comentarán su experiencia y la problemática que tuvieron en el proceso de la obtención de información para su agrupación y análisis.	Pizarrón, Equipo de cómputo, Cañón.

F-SA-11

REVISIÓN 05

FECHA ÚLTIMA REVISIÓN 22/02/2017

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

SISTEMA DE EVALUACIÓN UNIDAD 3

12 de 17

NOMBRE DE LA UNIDAD:	PONDERACIÓN DE LA UNIDAD:	PERIODO EN SEMANAS (REAL):
Software	34 %	5

Resultado de aprendizaje

Entrega un reporte técnico que contenga: Cuadro comparativo de sistemas operativos con ventajas y desventajas. Proceso de instalación del sistema operativo. Recomendaciones de seguridad.

Criterios	Nivel de complejidad	Evidencias	Tipo Eval	Ponderación	Instrumento
Comprender Comprender las funcionalidades de los componentes internos.	1	Mapa conceptual de El alumno de manera individual elaborara un mapa conceptual de los componentes de software necesarios en una computadora, así como las clasificaciones de los distintos tipos de software, la descripción del concepto del mismo. Generaciones	Coevaluación	20	Lista de cotejo
Identificar Identificar los componentes.	1	Informe de práctica de Los alumnos en equipo deberán presentar un informe de práctica donde se de formato a una computadora y despues de esto se instale el sistema operativo. Revisando que todos los drivers queden perfectamente funcionales. Este informe	Heteroevaluación	50	Lista de cotejo
Comprender Comprender los componentes internos, externos y Herramientas.	1	Informe escrito de las principales características de los sistemas operativos mas usados	Heteroevaluación	30	Lista de cotejo

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

por medio de un gráfico. Adicionalmente deberán de presentar un informe sobre como se recupera el sistema operativo en windows y las principales herramientas de soporte técnico

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

UNIDAD TEMÁTICA:	HORAS TEORÍA:	HORAS PRÁCTICA:	HORAS TOTALES:
Software	24	51	75
SABER SABER: Identificar el sistema operativo según las características del hardware y las necesidades del cliente.Determinar las aplicaciones y controladores adecuados al sistema operativo.Explicar la importancia de la seguridad.Describir las amenazas contra la seguridad.Identificar procedimientos de seguridad. Administración de parches de seguridad	SABER HACER: Instalar el sistema operativo y software de aplicación de acuerdo a las características del hardware.Instalar aplicaciones y controladores.Establecer técnicas y procedimientos de seguridad.	SABER SER: Analítico,Rapidez de ejecución,Destreza, Trabajo colaborativo,Asertividad,Saber escuchar,Responsabilidad,Honestidad,Ética profesional y personal,Respeto,Toma de decisiones	

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

APERTURA

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Cuestionario como ejercicio o evaluación del conocimiento (Nivel 1)	Plenaria (grupo completo)	El profesor establece una evaluación diagnostica de los conceptos de la unidad.	Los alumnos contestan la evaluación	Laboratorio de practicas, computadoras para la practica y distintos dispositivos de hardware para instalación.
Pregunta generadora (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	¿Cómo consideras que el desarrollo de software ha cambiado tu vida?	El alumno emitirá su opinión al respecto y con esto intentar establecer un consenso entre alumnos y maestro.	- Pizarrón. - Equipo de cómputo. - Cañón.
Preguntas exploratorias (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El profesor hace una serie de preguntas sobre los conceptos de sistema operativo, tipos de So, Generaciones, Características, controladores, protocolos, formateo, sectores, etc.	El alumno debera de contestar las preguntas y tomar nota de las respuestas.	Laboratorio de practicas, computadoras para la practica y distintos dispositivos de hardware para instalación.
Pregunta generadora (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El profesor pregunta si alguno de los presentes ha instalado un sistema operativo, escucha las respuestas y establece los conceptos generales del mismo. El profesor debe preguntar a los alumnos sus conocimientos y despues explicar si existen dudas.	Los alumnos deben responder las preguntas y tomar nota para poder establecer los principales conceptos del SO.	Laboratorio de practicas, computadoras para la practica y distintos dispositivos de hardware para instalación.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

DESARROLLO

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Aprendizaje por proyectos (APP) (Nivel III)	Pequeños grupos / equipos	El profesor hace una introducción sobre los distintos tipos de software, sus aplicaciones, usos, etc. También describirá los conceptos básicos que permitan a los alumnos hacer un formateo de un disco e instalar un sistema operativo, mencionando aspectos como: compatibilidad, requerimientos de hardware, entre otros.	Los alumnos en equipo deberán formatear e instalar el sistema operativo en una computadora.	Pizarrón. Equipo de cómputo. Cañón. Equipo para hacer prácticas.
Análisis de semejanzas y diferencias (Nivel II)	Pequeños grupos / equipos	El profesor hace una introducción a los sistemas operativos y pregunta a los alumnos que sistemas operativos utilizan, al mismo tiempo fomenta que los alumnos analicen las semejanzas y diferencias de los SO más usados.	Los alumnos deberán tomar nota de las principales diferencias y semejanzas y apoyar al maestro generando ideas para poder establecer esta lista de diferencias.	Laboratorio de prácticas, computadoras para la práctica y distintos dispositivos de hardware para instalación.
Aprendizaje basado en problemas (ABP) (Nivel III)	Pequeños grupos / equipos	El profesor explica cómo formatear una máquina e instalarle el sistema operativo.	Los alumnos deberán formatear una computadora e instalarle el sistema operativo, teniendo especial cuidado de instalar correctamente los controladores.	Laboratorio de prácticas, computadoras para la práctica y distintos dispositivos de hardware para instalación.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

FUNDAMENTOS DE TI

Grados: Primero
Turnos: MATUTINO

CIERRE

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Análisis de anécdotas	Plenaria (grupo completo)	El maestro : Mediante un foro se socializa la experiencia de haber realizadola practica. Se otorga retroalimentación y se aclaran dudas.	Los alumnos : Mediante un foro comentarán su experiencia y la problemática que tuvieron en el proceso.	Pizarrón. Equipo de cómputo. Cañón.

F-SA-11

REVISIÓN 05

FECHA ÚLTIMA REVISIÓN 22/02/2017