

**Plan de clase semanal por docente
Modalidad Escolarizada
Ciclo Escolar 2019/2
Grupo: 2IVC**

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón Programa Académico: Todas las del NMS				Nivel/Semestre 2/Segundo
Unidad de aprendizaje: Computación básica II				
Competencia particular: Utiliza herramientas de la hoja electrónica de cálculo para el procesamiento de la información en su ámbito académico, social y laboral.		Saberes por semana: Resuelve ejercicios en la hoja electrónica de cálculo.		
Número de semana: 1	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 21 al 25 de enero		
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.	
Apertura Bienvenida a computación básica II. Presentación de los profesores titular y de apoyo. Dinámica de presentación entre los integrantes del grupo.				Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet.
Desarrollo Registro de los datos del estudiante en una hoja de cálculo electrónica. Diagnóstico del equipo del estudiante: laptop, celular, Internet y datos. Encuadre: <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación - Uso de la bitácora del laboratorio. - Lineamientos de comportamiento dentro del laboratorio de computación. - Lineamientos en el uso de la bitácora. Entrar al servidor de Internet que contiene el material del curso diseñado para celular. http://www.academico.cecyt7.ipn.mx/Compu2movil Revisión inicial del equipo de cómputo por parte de los estudiantes. Aplicar un video para celular aprendiendo las artes de la pantalla de Excel 2016. Creación del grupo de WhatsApp de los estudiantes para actividades académicas.	Archivo electrónico de Excel del registro de asistencia de los estudiantes	Portafolio de evidencias. Encuesta a los estudiantes a la mejor participación de ellos mismos. Lista de cotejo (partes de la ventana).	Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyt7.ipn.mx/compu2movil Software de Excel para laptop y celular. Video de las partes de la ventana de Excel. Grupo de WhatsApp del grupo escolar.	
Cierre Recomendaciones en el cuidado del equipo. Resumen del ambiente de la hoja electrónica de cálculo. Premio a los mejores aprendices.				
Observaciones El grupo 2IVC es un grupo de recordadores, se enfatiza en la importancia de la asistencia.				

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS		Nivel/Semestre 2/Segundo	
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Utiliza herramientas de la hoja electrónica de cálculo para el procesamiento de la información en su ámbito académico, social y laboral.		Saberes por semana: Los aprendices asimilan y comprenden el ambiente de la hoja electrónica de calculo Herramientas para edición y formato.	
Número de semana:	Número de horas por semana:	Periodo de aplicación:	
2	4	Del 28 de enero al 1 de febrero	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Saberes previos: “Preguntas detonantes”, respecto a la sesión anterior.	Archivo electrónico: Actividad de aprendizaje 1. Libro de trabajo de Excel con tres hojas de cálculo.	Lista de cotejo: Hoja de cálculo 1. Hoja de cálculo 2. Hoja de cálculo 3.	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet.
Desarrollo El profesor: 1.- Da las instrucciones para la captura del proyecto en un libro de Excel 2016 y su correspondiente actividad de aprendizaje 1, hoja de cálculo 1 denominada lista de calificaciones. Registro del valor de la actividad. 2.- Da las instrucciones para la captura del proyecto en un libro de Excel 2016 y su correspondiente actividad de aprendizaje 1, hoja de cálculo 2 denominada función senoidal. Registro del valor de la actividad de aprendizaje. 3.- Da las instrucciones para la captura del proyecto en un libro de Excel 2016 y su correspondiente actividad de aprendizaje 1, hoja de cálculo 3 denominada venta de autos. Registro del valor de la actividad de aprendizaje. 4.- Da las instrucciones para aplicar el formato al contenido de las hojas 1,2,3, del proyecto de Excel. Cambiar el nombre a las hojas.	Archivo electrónico: La actividad de aprendizaje 2. Libro de trabajo de Excel con el formato de tres hojas de cálculo.	Lista de cotejo: Identifica: <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de datos numéricos, texto y fórmulas. • Cambiar el nombre de la hoja. • Guardar el archivo identificado su tipo. 	Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyl7.ipn.mx/compu2movil Software de Excel para laptop y celular. Video de captura de información. Video de formato de información. Actividad de aprendizaje 1. Actividad de aprendizaje 2. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes.
El estudiante:	Archivo electrónico: Del libro de Excel, Proyectado desde el celular del estudiante vía inalámbrica al pizarrón inteligente.	Observación directa de la proyección del libro de Excel desde el celular del estudiante.	



<p>1.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II. Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 1 parte 1: Captura de la información de la hoja denominada lista de calificaciones.</p> <p>2.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II. Observa los videos para la realización de la actividad de aprendizaje 1 parte 2: Captura de la información de la hoja denominada función senoidal.</p> <p>3.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II. Observa los videos para la realización de la actividad de aprendizaje 1 parte 3: Captura de la información de la hoja denominada venta de autos.</p> <p>4.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II. Observa los videos para la realización de la actividad de aprendizaje 2 parte 1, 2, 3: Formato al contenido de las hojas 1, 2, y 3.</p> <p>5.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II. Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 2 parte 4: Cambiarles el nombre a las hojas 1, 2, y 3.</p>			
<p>Cierre Recomendaciones en el cuidado del equipo. Indicación del tema a trabajar la próxima sesión: “Fórmulas y funciones”.</p> <p>Observaciones Charla informativa sobre proyecto aula.</p>			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS		Nivel/Semestre 2/Segundo	
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Utiliza herramientas de la hoja electrónica de cálculo para el procesamiento de la información en su ámbito académico, social y laboral.		Saberes por semana: Interpreta y comprende la aplicación de las fórmulas y funciones, en la hoja de cálculo.	
Número de semana: 3	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 5 al 8 de febrero	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Saberes previos: "Preguntas detonantes", respecto a la sesión anterior. Desarrollo El profesor: 1.- Da las instrucciones para la captura del proyecto en un libro de Excel 2016 y su correspondiente actividad de aprendizaje 3 parte 1, fórmula para el cálculo del promedio de calificaciones. Registro del valor de la actividad. 2.- Da las instrucciones para la captura del proyecto en un libro de Excel 2016 y su correspondiente actividad de aprendizaje 3 parte 2, fórmula para calcular el IVA y el total de ventas. Registro del valor de la actividad de aprendizaje. 3.- Da las instrucciones para la captura del proyecto en un libro de Excel 2016 y su correspondiente actividad de aprendizaje 3 parte 3, la función seno y contar. Registro del valor de la actividad de aprendizaje. 4.- Da las instrucciones para la captura del proyecto en un libro de Excel 2016 y su correspondiente actividad de aprendizaje 3 parte 4, la función promedio, lógica si y contar sí. Registro del valor de la actividad de aprendizaje.	Archivo electrónico: Actividad de aprendizaje 3. Libro de trabajo de Excel con tres hojas de cálculo. Archivo electrónico: Del libro de Excel, Proyectado desde el celular del estudiante vía inalámbrica al pizarrón inteligente. Archivo electrónico: enviado desde el celular del estudiante al grupo de WhatsApp	Lista de cotejo: Aplica formulas y funciones a partir de: <ul style="list-style-type: none"> • Jerarquización de operadores aritméticos. • Valor relativo y absoluto. • Funciones: Suma, Promedio, Max, Min, Contar, Contar si, lógica si, Potencia, Producto, Raíz. Observación directa de la proyección del libro de Excel desde el celular del estudiante.	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet. Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyl7.ipn.mx/compu2movil Software de Excel para laptop y celular. Video de fórmulas. Video de funciones. Actividad de aprendizaje 3. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes.

<p>5.- Da las instrucciones para la captura del proyecto en un libro de Excel 2016 y su correspondiente actividad de aprendizaje 3 parte 5, la función suma, máximo y mínimo. Registro del valor de la actividad de aprendizaje.</p> <p>El estudiante:</p> <p>1.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II. Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 3 parte 1: fórmula para el cálculo del promedio de calificaciones.</p> <p>2.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 3 parte 2: fórmula para calcular el IVA y el total de ventas.</p> <p>3.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 3 parte 3: la función seno y contar.</p> <p>4.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 3 parte 4: la función promedio, lógica si y contar sí.</p> <p>5.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 3 parte 5: la función suma, máximo y mínimo.</p> <p>Cierre</p> <p>Recomendaciones en el cuidado del equipo.</p> <p>Indicación del tema a trabajar la próxima sesión: "Gráficas"</p>			
<p>Observaciones</p> <p>El manejo de Excel en el celular es complejo.</p>			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón Programa Académico: Todas las del NMS Nivel/Semestre: 2/Segundo			
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Utiliza herramientas de la hoja electrónica de cálculo para el procesamiento de la información en su ámbito académico, social y laboral.		Saberes por semana: El estudiante proyecta con gusto sus gráficas en su celular y el pizarrón inteligente.	
Número de semana: 4		Periodo de aplicación: Del 11 al 15 de febrero	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Saberes previos: "Preguntas detonantes", respecto a la sesión anterior.	Archivo electrónico: Actividad de aprendizaje 4. Libro de trabajo de Excel con tres gráficas editadas.	Lista de cotejo: Obtiene gráficos de tipo: <ul style="list-style-type: none"> • Columnas y/o barras "promedios". • Circular "venta de autos". • XY dispersión "función senoidal". • Elementos de un gráfico. 	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet. Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyt7.ipn.mx/ compu2movil Software de Excel para laptop y celular. Video de creación de gráficas. Video de edición de gráficas. Actividad de aprendizaje 4. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes.
Desarrollo El profesor: 1.- Da las instrucciones para la captura del proyecto en un libro de Excel 2016 y su correspondiente actividad de aprendizaje 4 parte 1, creación de una gráfica XY dispersión "función senoidal". Registro del valor de la actividad. 2.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 4 parte 2, creación de una gráfica del tipo columnas "promedios". Registro del valor de la actividad de aprendizaje. 3.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 4 parte 3, creación de una gráfica circular "venta de autos". Registro del valor de la actividad de aprendizaje. 4.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 4 parte 4, Edición de la gráfica circular "venta de autos". Registro del valor de la actividad de aprendizaje. 5.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 4 parte 5, edición de la gráfica "promedios". Registro del valor de la actividad de aprendizaje.	Archivo electrónico: Del libro de Excel, Proyectado desde el celular del estudiante vía inalámbrica al pizarrón inteligente.	Observación directa de la proyección del libro de Excel desde el celular del estudiante.	
	Archivo electrónico: enviado desde el celular del estudiante al grupo de WhatsApp		

<p>6.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 4 parte 6, edición de la gráfica “función senoidal”. Registro del valor de la actividad de aprendizaje.</p> <p>El estudiante:</p> <p>1.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II. Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 4 parte 1: creación de una gráfica XY dispersión “función senoidal”</p> <p>2.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 4 parte 2: creación de una gráfica del tipo columnas “promedios”.</p> <p>3.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 4 parte 3: creación de una gráfica circular “venta de autos”.</p> <p>4.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 4 parte 4: Edición de la gráfica circular “venta de autos”.</p> <p>5.- Realización de la actividad de aprendizaje 4 parte 5 y 6: edición de la gráfica “promedios” y la gráfica “función senoidal”.</p> <p>Cierre Recomendaciones en el cuidado del equipo. Indicación del tema a trabajar la próxima sesión: “Administración de datos”.</p>			
Observaciones			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS		Nivel/Semestre 2/Segundo	
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Utiliza herramientas de la hoja electrónica de cálculo para el procesamiento de la información en su ámbito académico, social y laboral.		Saberes por semana: Las alumnas y los alumnos comprenden la importancia de la administración de datos y los beneficios de ordenar datos, mediante filtrar datos, representados en Tabla dinámica.	
Número de semana: 5	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 18 al 22 de febrero	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
<p>Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Saber previos: "Preguntas detonantes", respecto a la sesión anterior.</p> <p>Desarrollo El profesor:</p> <p>1.- Da las instrucciones para la captura del proyecto en un libro de Excel 2016 y su correspondiente actividad de aprendizaje 5 parte 1, ordenar datos. Registro del valor de la actividad.</p> <p>2.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 5 parte 2, filtrar datos. Registro del valor de la actividad de aprendizaje.</p> <p>3.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 4 parte 3, tabla dinámica. Registro del valor de la actividad de aprendizaje.</p>	<p>Archivo electrónico: Actividad de aprendizaje 5. Libro de trabajo de Excel con tres hojas: Ordenar datos. Filtrar datos. Tabla dinámica.</p> <p>Archivo electrónico: Del libro de Excel, Proyectado desde el celular del estudiante vía inalámbrica al pizarrón inteligente.</p> <p>Archivo electrónico: enviado desde el celular del estudiante al grupo de WhatsApp.</p>	<p>Lista de cotejo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenar datos. • Aplicar filtros. • Tabla dinámica. <p>Observación directa de la proyección del libro de Excel desde el celular del estudiante.</p>	<p>Laboratorio de computación.</p> <p>Laptop.</p> <p>Celular.</p> <p>Iprojection.</p> <p>Proyector interactivo.</p> <p>Lápiz óptico.</p> <p>Pantalla táctil o pizarrón inteligente.</p> <p>Internet.</p> <p>Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyt7.ipn.mx/compu2movil</p> <p>Software de Excel para laptop y celular.</p> <p>Video de ordenar datos.</p> <p>Video de filtrar datos.</p> <p>Video de tabla dinámica.</p> <p>Actividad de aprendizaje 5.</p> <p>uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes.</p>
El estudiante:			

<p>1.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II.</p> <p>Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 5 parte 1: Ordenar datos.</p> <p>2.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 5 parte 2: Filtrar datos.</p> <p>3.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 5 parte 3: Tabla dinámica.</p> <p>Cierre</p> <p>Recomendaciones en el cuidado del equipo.</p> <p>Se realiza un resumen de las actividades de la hoja de cálculo de Excel.</p> <p>Indicación del tema a trabajar la próxima sesión: “actividad integradora de Excel”.</p>			
<p>Observaciones</p> <p>El profesor aporta la hoja de cálculo para la elaboración del proyecto aula.</p>			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS	Nivel/Semestre 2/Segundo		
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Utiliza herramientas de la hoja electrónica de cálculo para el procesamiento de la información en su ámbito académico, social y laboral.		Saberes por semana: Las alumnas y los alumnos integran la hoja electrónica de cálculo, con las herramientas para edición y formato, así como las fórmulas funciones y gráficas.	
Número de semana: 6	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 25 de febrero al 1 de marzo	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Asignación de computadoras a cada estudiante para que presente la actividad integradora de Excel.	Archivo electrónico: De la actividad integradora “cálculo de la nómina de una institución educativa”.	Lista de cotejo: Herramientas para edición y formato. Fórmulas y funciones. Gráficas. Administración de datos: Ordenar datos Filtrar datos. Tabla dinámica.	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet. Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyl7.ipn.mx/ compu2movil Software de Excel para laptop y celular. Archivo PDF de la actividad integradora. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes.
Desarrollo El profesor: 1. Aplica a cada estudiante la actividad integradora de Excel: cálculo de la nómina de una institución educativa. 2. Registro en el sistema SAES las 1ras evaluaciones ordinarias de cada estudiante. El estudiante: 1. Presenta en la computadora la actividad integradora “cálculo de la nómina de una institución educativa”. 2. Verificara el registro de su 1er evaluación ordinaria en el sistema SAES, y en caso de encontrar errores, indicarlos a su profesor para su corrección.	Archivo e impresión del registro de evaluaciones del 1er ordinario en el sistema SAES.		
Cierre Recomendaciones en el cuidado del equipo. Indicaciones generales para iniciar el diseño de páginas Web, la sesión próxima.			
Observaciones El profesor indica a los estudiantes que la próxima sesión se inicia el diseño de páginas Web.			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón		
Programa Académico: Todas las del NMS	Programa Académico: Todas las del NMS	
Unidad de aprendizaje: Computación básica II		
Competencia particular: Utiliza herramientas de la hoja electrónica de cálculo para el procesamiento de la información en su ámbito académico, social y laboral.		Saberes por semana: Las alumnas y los alumnos integran la hoja electrónica de cálculo, con las herramientas para edición y formato, así como las fórmulas funciones y gráficas.
Número de semana: 6	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 25 de febrero al 1 de marzo
Primera evaluación		
Observaciones 27, 28 de febrero y 1 de marzo, registro de evaluación ordinaria. La presente semana se duplica con la finalidad de enfatizar el periodo de evaluación y con fines prácticos del que suscribe.		

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS	Nivel/Semestre 2/Segundo		
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Elabora páginas web a través del código HTML y el editor institucional.		Saberes por semana: Los estudiantes conceptualizan los <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de HTML • Introducción al diseño web. • Requisitos de hardware y software para el diseño web. • Entorno de trabajo del software Dreamweaver CS6. • Definir el sitio web en el software Dreamweaver CS6. 	
Número de semana: 7	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 4 al 8 de marzo	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Saberes previos: "Preguntas detonantes", respecto al tema que se inicia.	Archivo electrónico: carpetas local y remota que contiene a la definición del sitio web.	Lista de cotejo Hardware y software para el diseño web.	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet.
Desarrollo El profesor: 1.- Da las instrucciones para la investigación de la introducción al diseño de páginas web a través de etiquetas HTML y el software Dreamweaver CS6. 2.- Da las instrucciones para la investigación de los requisitos de hardware y software para el diseño web. 3.- Da las instrucciones para la investigación del entorno de trabajo del software Dreamweaver CS6. 4.- Da las instrucciones para la definición de un sitio web en el software Dreamweaver CS6		Lista de cotejo (partes de la ventana de Dreamweaver CS6).	Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyl7.ipn.mx/compu2movil Software de Dreamweaver CS6. Software block de notas. Software IIS, servidor web. Software EasyMP Multi PC Projection. Software navegador Chrome.
El estudiante:		Votación o Encuesta a los estudiantes a la mejor participación en las partes de la pantalla de Dreamweaver CS6.	

<p>1.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II.</p> <p>Observa el video de la introducción al diseño web</p> <p>2.- Observa el video para las diferentes plataformas de diseño web</p> <p>3.- Observa el video para identificar los requisitos de hardware y software para el diseño web.</p> <p>4.- Observa el video para identificar las partes de la ventana del software de Dreamweaver CS6.</p> <p>5.- Observa el video para la definición de un sitio web en el software Dreamweaver CS6</p> <p>Cierre</p> <p>Recomendaciones en el cuidado del equipo.</p> <p>Indicación del tema a trabajar la próxima sesión: "estructura de una página web".</p>			<p>uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes.</p> <p>Video de la introducción al diseño web.</p> <p>Video de los requisitos de del diseño web.</p> <p>Video del entorno de trabajo de Dreamweaver CS6.</p> <p>Video de la definición de un sitio web.</p>
<p>Observaciones</p> <p>El estudiante crea su primer sitio web en un servidor web personal por computadora.</p>			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS		Nivel/Semestre 2/Segundo	
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Elabora páginas web a través del código HTML y el editor institucional.		Saberes por semana: Estructura básica de una página web. Publicación de una página web en Internet.	
Número de semana: 8	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 11 al 15 de marzo	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Saberes previos: "Preguntas detonantes", respecto al tema que se inicia.	Archivo electrónico: Con la actividad de aprendizaje 1. Carpeta con los archivos HTML creados.	Lista de cotejo: Estructura básica de una página web. Lista de cotejo: Archivos HTML: Portada.htm Índice.htm Presentacion.htm Aeronáutica.htm Automotriz.htm Construcción.htm Electricidad.htm Mantenimiento.htm Soldadura.htm	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet. Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyl7.ipn.mx/compu2movil Software de Dreamweaver CS6. Software block de notas. Software IIS, servidor web. Software navegador Chrome. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes. Video de estructura básica. Video de creación de archivos empleando etiquetas HTML.
Desarrollo El profesor: 1.- Da las instrucciones para la realización de un proyecto del sitio web de la escuela y sus seis especialidades y su correspondiente actividad de aprendizaje 1 parte 1: Creación del archivo portada.htm, indice.htm y presentación.htm empleando etiquetas HTML. Registro del valor de la actividad.			
2.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 1 parte 2: Creación de las seis especialidades o talleres de la escuela utilizando el software de Dreamweaver CS6. Registro del valor de la actividad de aprendizaje.			
3.- Da las instrucciones para la publicación del archivo portada.htm en el servidor web de cada estudiante. Registro del valor de la actividad de aprendizaje.			
El estudiante:			

<p>1.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II. Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 1 parte 1: Creación del archivo portada.htm, indice.htm y presentación.htm empleando etiquetas HTML.</p> <p>2.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 1 parte 2: Creación de las seis especialidades o talleres de la escuela utilizando el software de Dreamweaver CS6</p> <p>3.- Observa el video para la realización de la publicación del archivo portada.htm en el servidor web del estudiante.</p> <p>Cierre Recomendaciones en el cuidado del equipo. Indicación del tema a trabajar la próxima sesión: "formato y diseño de texto".</p>			Video de creación de archivos empleando Dreamweaver CS6. Video de la publicación de un sitio web. Actividad de aprendizaje 1
<p>Observaciones El estudiante se motiva al programar en el software de Dreamweaver CS6 y montar sus páginas en su propio servidor web y observar su sitio en el celular.</p>			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS	Nivel/Semestre 2/Segundo		
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Elabora páginas web a través del código HTML y el editor institucional.		Saberes por semana: El estudiante se da cuenta de la facilidad de utilizar hojas de estilo en cascada para aplicar diseño y formato a una gran cantidad de páginas web.	
Número de semana: 9	Número de horas por semana: 2	Periodo de aplicación: Del 19 al 22 de marzo	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Saberes previos: "Preguntas detonantes", respecto al tema que se inicia.	Archivo electrónico: Con la actividad de aprendizaje 2. Carpeta con los archivos HTML con diseño y formato.	Lista de cotejo: Archivos HTML con diseño y formato: Portada.htm Índice.htm Presentacion.htm Aeronáutica.htm Automotriz.htm Construcción.htm Electricidad.htm Mantenimiento.htm Soldadura.htm	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet. Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyt7.ipn.mx/ compu2movil Software de Dreamweaver CS6. Software IIS, servidor web. Software navegador Chrome. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes. Video de diseño y formato empleando etiquetas HTML. Video de diseño y formato empleando
Desarrollo El profesor: 1.- Da las instrucciones para la realización de un proyecto del sitio web de la escuela y sus seis especialidades y su correspondiente actividad de aprendizaje 2 parte 1: Diseño y formato de los archivos portada.htm, indice.htm y presentación.htm empleando etiquetas HTML. Registro del valor de la actividad.	Archivo electrónico: enviado desde el celular del estudiante al grupo de WhatsApp.	Observación directa del sitio web en el pizarrón inteligente y en el celular del estudiante.	
El estudiante:			

<p>1.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II.</p> <p>Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 2 parte 1:</p> <p>Diseño y formato de los archivos portada.htm, indice.htm y presentación.htm empleando etiquetas HTML.</p> <p>2.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 2 parte 2:</p> <p>Diseño y formato de las seis especialidades o talleres de la escuela utilizando el software de Dreamweaver CS6 y hojas de estilo en cascada CSS.</p> <p>3.- Publica el sitio en el servidor web del estudiante.</p> <p>Cierre</p> <p>Recomendaciones en el cuidado del equipo.</p> <p>Indicación del tema a trabajar la próxima sesión: “inserción de imágenes”.</p>			<p>Dreamweaver CS6 y hojas de estilo en cascada CSS.</p> <p>Actividad de aprendizaje 2</p>
<p>Observaciones</p>			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS		Nivel/Semestre 2/Segundo	
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Elabora páginas web a través del código HTML y el editor institucional.		Saberes por semana: Etiquetas para insertar imágenes en el contenido y como fondo de la página.	
Número de semana: 10		Periodo de aplicación: Del 25 al 29 de marzo	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Saberes previos: "Preguntas detonantes", respecto al tema que se inicia.	Archivo electrónico: Con la actividad de aprendizaje 3. Carpeta con los archivos HTML con imagen de fondo e imagen en el contenido.	Lista de cotejo: Archivos HTML con imágenes: Portada.htm Índice.htm Presentacion.htm Aeronáutica.htm Automotriz.htm Construcción.htm Electricidad.htm Mantenimiento.htm Soldadura.htm	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet. Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyl7.ipn.mx/compu2movil Software de Dreamweaver CS6. Software IIS, servidor web. Software navegador Chrome. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes. Video de insertar imagen empleando etiquetas HTML. Video de insertar imagen empleando Dreamweaver CS6 y hojas de estilo en cascada CSS.
Desarrollo El profesor: 1.- Da las instrucciones para la realización de un proyecto del sitio web de la escuela y sus seis especialidades y su correspondiente actividad de aprendizaje 3 parte 1: Insertar una imagen en los archivos portada.htm e indice.htm empleando etiquetas HTML. Registro del valor de la actividad. 2.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 3 parte 2: Insertar una imagen en los archivos de las seis especialidades o talleres de la escuela utilizando el software de Dreamweaver CS6. Registro del valor de la actividad de aprendizaje. 3.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 3 parte 3: Insertar una imagen como fondo en los archivos portada.htm, indice.htm y presentacion.htm empleando etiquetas HTML. Registro del valor de la actividad de aprendizaje. 4.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 3 parte 4: Insertar una imagen como fondo en los archivos de las seis especialidades o talleres de la	Archivo electrónico: enviado desde el celular del estudiante al grupo de WhatsApp.	Observación directa del sitio web en el pizarrón inteligente y en el celular del estudiante.	

<p>escuela utilizando el software de Dreamweaver CS6 y una hoja de estilo en cascada.</p> <p>Registro del valor de la actividad de aprendizaje.</p> <p>El estudiante:</p> <p>1.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II.</p> <p>Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 3 parte 1:</p> <p>Insertar una imagen en los archivos portada.htm e indice.htm empleando etiquetas HTML.</p> <p>2.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 3 parte 2:</p> <p>Insertar una imagen en los archivos de las seis especialidades o talleres de la escuela utilizando el software de Dreamweaver CS6.</p> <p>3.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 3 parte 3:</p> <p>Insertar una imagen como fondo en los archivos portada.htm, indice.htm y presentacion.htm empleando etiquetas HTML.</p> <p>4.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 3 parte 4:</p> <p>Insertar una imagen como fondo en los archivos de las seis especialidades o talleres de la escuela utilizando el software de Dreamweaver CS6 y una hoja de estilo en cascada.</p> <p>Cierre</p> <p>Recomendaciones en el cuidado del equipo.</p> <p>Indicación que la próxima sección será la segunda evaluación.</p>			Actividad de aprendizaje 3
<p>Observaciones</p> <p>El manejo de imágenes motiva mucho al estudiante a mostrar su sitio en la Internet.</p>			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón				
Programa Académico: Todas las del NMS	Nivel/Semestre 2/Segundo	Unidad de aprendizaje: Computación básica II		
Competencia particular: Elabora páginas web a través del código HTML y el editor institucional.			Saberes por semana: Los aprendices dominarán los conceptos básicos de HTML, la estructura básica de una página web, publicación de un sitio web, diseño y formato de texto e inserción de imágenes.	
Número de semana: 11	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 1 al 5 de abril		
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.	
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Asigna por estudiante computadora personal para la presentación de la evaluación práctica. Probar la computadora del estudiante como servidor web.	Archivo electrónico: Con la actividad de aprendizaje 1, 2 y 3. Carpeta local y remota con su sitio web.	Lista de cotejo: Archivos HTML: Portada.htm Índice.htm Presentacion.htm Aeronáutica.htm Automotriz.htm Construcción.htm Electricidad.htm Mantenimiento.htm Soldadura.htm	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet.	
Desarrollo El profesor: 1. Da las instrucciones necesarias para presentar la evaluación práctica sobre el tema “Diseño de páginas Web”. Da indicaciones de la carpeta local y remota de su sitio web.	El estudiante: 1. Siguiendo las instrucciones del profesor, presenta su evaluación práctica. 2. Siguiendo las instrucciones del profesor, muestra su sitio web en el servidor web que tiene cada estudiante. 3. Siguiendo las instrucciones del profesor, observa su sitio web en el celular de cada estudiante.	Observación directa del sitio web en el pizarrón inteligente y en el celular del estudiante.	Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyl7.ipn.mx/compu2movil Software de Dreamweaver CS6. Software IIS, servidor web. Software navegador Chrome. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes. Video publicación en Internet.	
Cierre Recomendaciones en el cuidado del equipo. Observar el sitio web del estudiante.				
Observaciones Cada estudiante muestra su sitio web en la Internet.				

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS		Nivel/Semestre 2/Segundo	
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Elabora páginas web a través del código HTML y el editor institucional.		Saberes por semana: Trabajo cooperativo y colaborativo al diseñar y presentar una página Web en código HTML.	
Número de semana: 12	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 8 al 12 de abril	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Da las instrucciones necesarias para que todos los estudiantes tengan sus actividades de aprendizaje.	Archivo e impresión del registro de evaluaciones del 2do ordinario en el sistema SAES.	Lista de cotejo: Archivos HTML: Portada.htm Índice.htm Presentacion.htm Aeronáutica.htm Automotriz.htm Construcción.htm Electricidad.htm Mantenimiento.htm Soldadura.htm	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet. Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyl7.ipn.mx/compu2movil Software de Dreamweaver CS6. Software IIS, servidor web. Software navegador Chrome. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes. Video publicación en Internet.
Desarrollo El profesor: 1. Llama en forma individual a cada estudiante, le muestra las actividades hasta ese momento evaluadas. 2. Registro en el sistema SAES las 2das evaluaciones ordinarias de cada estudiante.			
El estudiante: 1. Estando atento a su evaluación, el estudiante mostrará al profesor aquellas actividades que le han sido evaluadas incorrectamente, o no le han sido evaluadas. 2. Verificará el registro de su 2da evaluación ordinaria en el sistema SAES.			
Cierre Recomendaciones en el cuidado del equipo. Indicaciones generales para ver el siguiente tema “vínculos”.			
Observaciones El profesor les permite a los estudiantes anclarse en su sitio web.			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón		
Programa Académico: Todas las del NMS	Programa Académico: Todas las del NMS	
Unidad de aprendizaje: Computación básica II		
Competencia particular: Elabora páginas web a través del código HTML y el editor institucional.	Saberes por semana: Trabajo cooperativo y colaborativo al diseñar y presentar una página Web en código HTML.	
Número de semana: 12	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: 8 al 12 de abril
<h2>Segunda evaluación</h2>		
Observaciones 10, 11 y 12 de abril, registro de evaluación ordinaria. La presente semana se duplica con la finalidad de enfatizar el periodo de evaluación y con fines prácticos del que suscribe.		

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS	Nivel/Semestre 2/Segundo		
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Elabora páginas web a través del código HTML y el editor institucional.		Saberes por semana: <ul style="list-style-type: none"> • Creación de vínculos empleando etiquetas HTML. • Creación de vínculos utilizando mapas de imagen. 	
Número de semana: 13	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 15 al 17 de abril	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Saberes previos: "Preguntas detonantes", respecto al tema que se inicia.	Archivo electrónico: Con la actividad de aprendizaje 4. Carpeta con los archivos HTML con los vínculos a cada especialidad.	Lista de cotejo: Archivos HTML: Portada.htm Índice.htm Presentacion.htm Aeronáutica.htm Automotriz.htm Construcción.htm Electricidad.htm Mantenimiento.htm Soldadura.htm	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet. Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyl7.ipn.mx/compu2movil Software de Dreamweaver CS6. Software IIS, servidor web. Software navegador Chrome. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes. Video de creación de vínculos empleando etiquetas HTML. Video de creación de vínculos empleando
Desarrollo El profesor: 1.- Da las instrucciones para la realización de un proyecto del sitio web de la escuela y sus seis especialidades y su correspondiente actividad de aprendizaje 4 parte 1: Creación de vínculos en el archivo indice.htm empleando etiquetas HTML. Registro del valor de la actividad. 2.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 4 parte 2: Creación de vínculos en el archivo indice.htm empleando un mapa de imagen en el software de Dreamweaver CS6. Registro del valor de la actividad de aprendizaje.	Archivo electrónico: enviado desde el celular del estudiante al grupo de WhatsApp.	Observación directa del sitio web en el pizarrón inteligente y en el celular del estudiante.	
El estudiante:			

<p>1.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II.</p> <p>Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 4 parte 1:</p> <p>Creación de vínculos en el archivo indice.htm empleando etiquetas HTML.</p> <p>2.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 4 parte 2:</p> <p>Creación de vínculos en el archivo indice.htm empleando un mapa de imagen en el software de Dreamweaver CS6.</p> <p>Cierre</p> <p>Recomendaciones en el cuidado del equipo.</p> <p>Indicaciones generales para iniciar el tema a trabajar la próxima sesión: "Sonido, animación y video".</p>			Un mapa de imagen en Dreamweaver CS6. Actividad de aprendizaje 4.
<p>Observaciones</p> <p>El profesor indica la importancia de manejar los mapas de imagen para la creación de vínculos.</p>			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS		Nivel/Semestre 2/Segundo	
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Elabora páginas web a través del código HTML y el editor institucional.		Saberes por semana: <ul style="list-style-type: none"> • Inserción de sonido. • Inserción de animación. • Inserción de video. 	
Número de semana: 14	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 29 de abril al 3 de mayo	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Saberes previos: "Preguntas detonantes", respecto al tema que se inicia.	Archivo electrónico: Con la actividad de aprendizaje 5.	Lista de cotejo: Archivos HTML con un sonido de fondo: Portada.htm Índice.htm Aeronáutica.htm Automotriz.htm Construcción.htm Electricidad.htm Mantenimiento.htm Soldadura.htm	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet. Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyl7.ipn.mx/ compu2movil Software de Dreamweaver CS6. Software IIS, servidor web. Software navegador Chrome. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes. Video de inserción de sonido empleando etiquetas HTML. Video de inserción de una animación empleando Dreamweaver CS6.
Desarrollo El profesor: 1.- Da las instrucciones para la realización de un proyecto del sitio web de la escuela y sus seis especialidades y su correspondiente actividad de aprendizaje 5 parte 1: Inserción de un sonido como fondo en el archivo portada.htm empleando etiquetas HTML. Registro del valor de la actividad. 2.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 5 parte 2: Inserción de un sonido como fondo en los archivos de las especialidades empleando el software de Dreamweaver CS6. Registro del valor de la actividad de aprendizaje. 3.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 5 parte 3: Inserción de una animación en el archivo presentación.htm empleando el software de Dreamweaver CS6. Registro del valor de la actividad de aprendizaje.	Archivo electrónico: Carpeta con los archivos HTML con un sonido. Archivo electrónico: enviado desde el celular del estudiante al grupo de WhatsApp.	Observación directa del sitio web en el pizarrón inteligente y en el celular del estudiante.	

<p>4.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 5 parte 4: Inserción de un video en el archivo presentación.htm empleando el software de Dreamweaver CS6. Registro del valor de la actividad de aprendizaje.</p> <p>El estudiante:</p> <p>1.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II. Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 5 parte 1: Inserción de un sonido como fondo en el archivo portada.htm empleando etiquetas HTML.</p> <p>2.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 5 parte 2: Inserción de un sonido como fondo en los archivos de las especialidades empleando el software de Dreamweaver CS6.</p> <p>3.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 5 parte 3: Inserción de una animación en el archivo presentación.htm empleando el software de Dreamweaver CS6.</p> <p>4.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 5 parte 4: Inserción de un video en el archivo presentación.htm empleando el software de Dreamweaver CS6.</p> <p>Cierre Recomendaciones en el cuidado del equipo. Indicaciones generales para iniciar el tema a trabajar la próxima sesión: "Tablas".</p>			Video de inserción de un video empleando Dreamweaver CS6. Actividad de aprendizaje 5.
<p>Observaciones El estudiante es feliz escuchando música en formato mp3 y video en formato mp4.</p>			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS		Nivel/Semestre 2/Segundo	
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Elabora páginas web a través del código HTML y el editor institucional.		Saberes por semana: <ul style="list-style-type: none"> • Creación de tablas. 	
Número de semana: 15	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 6 al 9 de mayo	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Saberes previos: "Preguntas detonantes", respecto al tema que se inicia.	Archivo electrónico: Con la actividad de aprendizaje 6. Carpeta con los archivos HTML con una tabla.	Lista de cotejo: Archivos HTML con una tabla: Presentacion.htm Aeronáutica.htm Automotriz.htm Construcción.htm Electricidad.htm Mantenimiento.htm Soldadura.htm	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet. Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyt7.ipn.mx/ compu2movil Software de Dreamweaver CS6. Software IIS, servidor web. Software navegador Chrome. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes. Video de creación de una tabla empleando etiquetas HTML. Video de creación de una tabla empleando Dreamweaver CS6. Actividad de aprendizaje 6.
Desarrollo El profesor: 1.- Da las instrucciones para la realización de un proyecto del sitio web de la escuela y sus seis especialidades y su correspondiente actividad de aprendizaje 6 parte 1: Creación de una tabla en el archivo presentación.htm empleando etiquetas HTML. Registro del valor de la actividad. 2.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 6 parte 2: Creación de una tabla en los archivos de las especialidades empleando el software de Dreamweaver CS6. Registro del valor de la actividad de aprendizaje.	Archivo electrónico: enviado desde el celular del estudiante al grupo de WhatsApp.	Observación directa del sitio web en el pizarrón inteligente y en el celular del estudiante.	
El estudiante:			

<p>1.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II.</p> <p>Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 6 parte 1:</p> <p>Creación de una tabla en el archivo presentación.htm empleando etiquetas HTML.</p> <p>2.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 6 parte 2:</p> <p>Creación de una tabla en los archivos de las especialidades empleando el software de Dreamweaver CS6.</p> <p>Cierre</p> <p>Recomendaciones en el cuidado del equipo.</p> <p>Indicaciones generales para iniciar del tema a trabajar la próxima sesión: "marcos".</p>			
<p>Observaciones</p> <p>El profesor indica a los estudiantes la importancia de utilizar tablas en la distribución de la información.</p>			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS		Nivel/Semestre 2/Segundo	
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Elabora páginas web a través del código HTML y el editor institucional.		Saberes por semana: <ul style="list-style-type: none"> • Creación de marcos. • Redireccionamiento de las ligas en los marcos. 	
Número de semana: 16	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 13 al 17 de mayo	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Saberes previos: "Preguntas detonantes", respecto al tema que se inicia.	Archivo electrónico: Con la actividad de aprendizaje 7. Carpeta con los archivos HTML y el archivo default.htm.	Lista de cotejo: Archivos HTML: Default.htm Portada.htm Presentacion.htm Índice.htm Aeronáutica.htm Automotriz.htm Construcción.htm Electricidad.htm Mantenimiento.htm Soldadura.htm	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet. Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyt7.ipn.mx/compu2movil Software de Dreamweaver CS6. Software IIS, servidor web. Software navegador Chrome. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes. Video de creación de marcos empleando etiquetas HTML. Video de redireccionando la liga con el parámetro target.
Desarrollo El profesor: <p>1.- Da las instrucciones para la realización de un proyecto del sitio web de la escuela y sus seis especialidades y su correspondiente actividad de aprendizaje 7 parte 1: Creación de marcos en una página web empleando etiquetas HTML. Registro del valor de la actividad.</p> <p>2.- Da las instrucciones para la realización de la actividad de aprendizaje 7 parte 2: Redireccionando la liga del archivo índice.htm, por medio del parámetro target. Registro del valor de la actividad de aprendizaje.</p>	Archivo electrónico: enviado desde el celular del estudiante al grupo de WhatsApp.	Observación directa del sitio web en el pizarrón inteligente y en el celular del estudiante.	
El estudiante:			

<p>1.- Aprende del material del servidor de Internet de computación básica II.</p> <p>Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 7 parte 1:</p> <p>Creación de marcos en una página web empleando etiquetas HTML.</p> <p>2.- Observa el video para la realización de la actividad de aprendizaje 7 parte 2:</p> <p>Redireccinando la liga del archivo índice.htm, por medio del parámetro target.</p> <p>Cierre</p> <p>Recomendaciones en el cuidado del equipo.</p> <p>Indicaciones generales para iniciar el tema a trabajar la próxima sesión: actividad integradora.</p>			Actividad de aprendizaje 7.
<p>Observaciones</p> <p>El profesor indica a los estudiantes que con el tema de marcos se termina de integrar su sitio web.</p>			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS	Nivel/Semestre 2/Segundo		
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Elabora páginas web a través del código HTML y el editor institucional.		Saberes por semana: <ul style="list-style-type: none"> • Estructura básica de una página Web. • Publicación en Internet. • Formato de texto. • Manejo de imágenes. • Creación de vínculos. • Inserción de sonido, animación y video. • Creación de tabla. • Creación de marcos (frames). 	
Número de semana: 17	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 20 al 24 de mayo	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Asignación de computadoras a cada estudiante para que presente su actividad integradora.	Archivo electrónico: Actividad integradora en formato PDF	Lista de cotejo: Estructura básica Publicación Formato de texto. Manejo de imágenes. Creación de vínculos. Inserción de sonido, animación y video. Creación de tabla. Creación de marcos	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet.
Desarrollo El profesor: 1. Da las instrucciones necesarias para que cada estudiante pueda presentar su actividad integradora.			Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyl7.ipn.mx/compu2movil Software de Dreamweaver CS6. Software IIS, servidor web. Software navegador Chrome. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes. Actividad integradora .
Cierre Recomendaciones en el cuidado del equipo. Indicaciones generales para la siguiente semana dar evaluaciones del 3er ordinario, mostrar el proyecto completo y Evaluaciones Finales.			
Observaciones El profesor aporta el diseño de páginas web para la elaboración del proyecto aula.			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón			
Programa Académico: Todas las del NMS		Nivel/Semestre 2/Segundo	
Unidad de aprendizaje: Computación básica II			
Competencia particular: Elabora páginas Web a través del código HTML y el editor institucional.		Saberes por semana: <ul style="list-style-type: none"> Asocian lo aprendido en aula de clase con la vida laboral. 	
Número de semana: 18	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: Del 27 al 31 de mayo	
Estrategias de enseñanza aprendizaje.	Evidencia de aprendizaje.	Instrumentos y criterios de evaluación.	Recursos y materiales didácticos.
Apertura Dar acceso al laboratorio. Pase de asistencia. Desarrollo El profesor: <ol style="list-style-type: none"> Conforme a la lista de asistencia, se le pedirá a cada estudiante y en forma personal pase a revisar sus evaluaciones formativas, para asignarle su 3ra evaluación ordinaria. En forma personal y con las evidencias correspondientes de las tres evaluaciones ordinarias, se le dará su evaluación final semestral. Registrar evaluaciones finales en el sistema SAES. Indicar fechas de aplicación de evaluaciones extraordinaria. El estudiante: <ol style="list-style-type: none"> Cuando escuche su nombre asistirá con el profesor con sus evidencias formativas. Cuando escuche su nombre asistir con el profesor con las evidencias formativas de las tres evaluaciones ordinarias. Verificar su evaluación final ha sido asentada en el sistema SAES. Tomar nota de las fechas de evaluaciones extraordinaria. Cierre Agradecer su presencia en el semestre que termina.	Archivo e impresión de las evaluaciones finales del semestre.	Lista de control final. Evidencia de aprendizaje	Laboratorio de computación. Laptop. Celular. Iprojection. Proyector interactivo. Lápiz óptico. Pantalla táctil o pizarrón inteligente. Internet. Sitio web o servidor de Internet de computación básica 2 móvil. http://www.academico.cecyt7.ipn.mx/compu2movil Software de Dreamweaver CS6. Software IIS, servidor web. Software navegador Chrome. uso del grupo de WhatsApp de los estudiantes.
Observaciones Motivarlos a que se sigan superando y hagan investigación, un idioma, un deporte y una actividad cultural.			

Nombre del docente: Humberto Díaz Baleón		
Programa Académico: Todas las del NMS	Nivel/Semestre 2/Segundo	
Unidad de aprendizaje: Computación básica II		
Competencia particular: Elabora páginas web a través del código HTML y el editor institucional.	Saberes por semana: Traduce de un lenguaje de programación a una necesidad tecnológica o viceversa, para una comunicación adecuada en diferentes contextos.	
Número de semana: 18	Número de horas por semana: 4	Periodo de aplicación: 27 al 31 de mayo
Tercera evaluación		
Observaciones: 5, 6 y 7 de junio, registro de evaluación ordinaria. La presente semana se duplica con la finalidad de enfatizar el periodo de evaluación y con fines prácticos del que suscribe.		
Firma del docente:		