

Guía Pedagógica y de Evaluación del Módulo Diseño y elaboración de páginas web

I. Guía Pedagógica del Módulo Diseño y elaboración de páginas web

Editor: Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica

Guía pedagógica y de evaluación del Módulo: : Diseño y elaboración de páginas web.

Área(s): Tecnología y transporte.

Carrera(s): Profesional Técnico y Profesional Técnico –Bachiller en Informática.

Semestre(s): Sexto.

© Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica

Fecha de diseño o actualización: 15 de diciembre de 2017.

Vigencia: Dos años, en tanto no se produzca un documento que lo anule o desaparezca el objeto del actual.

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio, sin autorización por escrito del Conalep.

Directorio

Director General
Jorge Alejandro Neyra González

Secretario General
Jorge Galileo Castillo Vaquera

Secretaría Académica
María Elena Salazar Peña

Secretaría de Administración
Aída Margarita Ménez Escobar

Secretario de Planeación y Desarrollo Institucional
Agustín Arturo González de la Rosa

Secretario de Servicios Institucionales
Javier Rodrigo Villegas Garcés

Director Corporativo de Asuntos Jurídicos
Iván Hernán Sierra Santos

Titular de la Unidad de Estudios e Intercambio Académico
Patricia Guadalupe Guadarrama Hernández

Director Corporativo de Tecnologías Aplicadas
Iván Flores Benítez

Directora de Diseño Curricular
Marisela Zamora Anaya

Coordinadora de las Áreas Básicas y de Servicios
Caridad del Carmen Cruz López

Coordinador de las Áreas de Mantenimiento e Instalación, Electricidad, Electrónica y TIC

Nicolás Guillermo Pinacho Burgoa

Coordinadora de las Áreas de Procesos de Producción y Transformación

Norma Osorio Vera

Grupo de trabajo:

Diseña:

Técnico:

Con la asesoría de consultores contratados

Metodológico:

Con la asesoría de consultores contratados

Actualiza:

Técnico:

Con la asesoría de consultores contratados

Metodológico

Con la asesoría de consultores contratados

Contenido

	Pág.
I. Guía pedagógica	2
1. Descripción	6
2. Datos de identificación del estándar de competencia	7
3. Generalidades pedagógicas	8
4. Enfoque del módulo	10
5. Orientaciones didácticas y estrategias de aprendizaje por unidad	11
6. Prácticas/Actividad	25
II. Guía de evaluación	104
7. Descripción	105
8. Tabla de ponderación	108
9. Desarrollo de actividades de evaluación	109
10. Matriz de valoración o rúbrica	116

1. Descripción

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

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

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

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

2. Datos de Identificación del estándar de competencia

Título:	No aplica		
Código:	No aplica	Nivel de competencia:	No aplica
Elementos de competencia laboral			
No aplica			

3. Generalidades pedagógicas

El docente debe asumir conscientemente un rol que facilite el proceso de aprendizaje, proponiendo y cuidando un encuadre que favorezca un ambiente seguro en el que los alumnos puedan aprender, apoyarse mutuamente y establecer relaciones positivas y de confianza.

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

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

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

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

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

El docente en lugar de transmitir vertical y unidireccionalmente los conocimientos, es un mediador del aprendizaje, ya que:

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

4. Enfoque del Módulo

El módulo de Diseño y elaboración de páginas web está organizado en dos unidades, las cuales se convierten en los ejes de aprendizaje del mismo: **El desarrollo de páginas web estáticas y dinámicas**, ambas están enfocadas en la adquisición de competencias para elaborar sitios web empleando lenguajes de programación que estén orientados al desarrollo sobre la web misma. El eje destinado para la adquisición de la habilidad de desarrollar páginas web estáticas, está enfocado a que el alumno construya páginas web, empleando los elementos propios del lenguaje de programación del lado del cliente *HTML5* y aplicando formato a las páginas diseñadas mediante el uso del lenguaje de hojas de estilo en cascada o *CSS*. Por otra parte, el segundo eje se enfoca a que el alumno adquiera la habilidad para desarrollar páginas web dinámicas, empleando el software de desarrollo y lenguaje de programación del lado del servidor, integrando contenido dinámico a las páginas web diseñadas, mediante la elaboración de formularios que permitan realizar la actualización de información contenida en bases de datos.

El enfoque de este módulo, al estar centrado en el desarrollo de competencias, enfatiza la integración de todos los tipos de aprendizaje, desde el “**saber qué**”, imprescindible para el desarrollo de este módulo ya que se requiere de un dominio de información sobre los lenguajes, estándares y metodologías empleadas en el diseño y desarrollo de páginas web, así como también del “**saber hacer**” cuyo saber procedural lo aplica en la elaboración de código de etiquetas propios del lenguaje *HTML5* y el desarrollo de código de programación, empleando un lenguaje del lado del servidor para proporcionar interacción y manejo de información en las páginas web desarrolladas.

Para el desarrollo de las capacidades mencionadas, es necesario que el **docente** considere como punto de partida lo que el alumno ya sabe o ha experimentado sobre programación y manejo de bases de datos, a fin de que ello lo motive a adquirir nuevos conocimientos y experiencias que integre de forma significativa a las estructuras que posee, ya sea a través de lo que él mismo descubra o infiera, o a través del análisis y síntesis creativa de los planteamientos docentes.

En lo que se refiere al aprendizaje procedural, ese implica la consecución del propósito del módulo a través de acciones secuenciadas que lleven gradualmente al alumno al desarrollo de sus actividades, primeramente, académicas y posteriormente profesionales, de manera segura, consciente y responsable.

El contexto en el que se estructura el módulo parte de la consideración de que en la sociedad actual se exige que la escuela “forme” y “prepare para la vida”, de modo que el alumno no sólo responda a situaciones inmediatas, sino que adquiera conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan una participación reflexiva y comprometida con su entorno local y mundial. Para lograrlo hay que enfatizar el desarrollo de competencias que permitan a los sujetos comprender el mundo e insertarse de manera exitosa a la sociedad.

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

Unidad I:	Desarrollo de páginas web estáticas
Orientaciones Didácticas	

Para el desarrollo de la presente unidad se recomienda al docente:

La unidad correspondiente al desarrollo de páginas web estáticas, está orientada en un principio a la identificación de la arquitectura y estándares empleados en el desarrollo de sitios web, a definir los contenidos que se incluirán en el sitio web y los pasos que se deben dar para elaborar la estructura del sitio; así como a realizar el diseño y desarrollo de las páginas web, empleando el lenguaje de etiquetas HTML 5 de acuerdo a los estándares y normas establecidos para la construcción de sitios web. Esta unidad le proporcionará al alumno elementos básicos que le permitirán desarrollar las actividades y prácticas previstas en la unidad subsecuente, por eso se propone que el docente lleve a cabo lo siguiente:

- Analizar con sus alumnos, las implicaciones y alcances del programa del módulo, con el fin de precisar aquellas formas de trabajar, responsabilidades y compromisos de los integrantes del grupo que dirijan tanto al logro del propósito el módulo, como de los objetivos generales de la carrera.
- Promover la dinámica grupal colaborativa y cooperativa a través de la realización de las técnicas didácticas y de aprendizaje correspondientes, durante el transcurso de cada sesión para favorecer el clima que fomente el intercambio constructivo de ideas
- Fomentar la participación en plenaria en el encuadre del módulo, propiciando en los alumnos el planteamiento de sus dudas respecto al programa en general y particularmente de esta unidad, o sus propuestas a partir de sus propias experiencias, de forma que desde el inicio de la primera sesión pueda establecer con precisión qué es lo que se espera de él y qué puede esperar del proceso de enseñanza-aprendizaje que está por aprender.
- Iniciar el módulo fijando las expectativas, los resultados esperados y los beneficios que obtendrá el alumno, al concluir satisfactoriamente el programa, considerando establecer la forma de trabajar a lo largo del semestre, y la forma en que se abordarán las unidades.
- Efectuar el cierre de ciclos de aprendizaje no solamente al concluir cada tema o subtema, sino de cada sesión de clase, con la finalidad de lograr un proceso lógico de enseñanza-aprendizaje, en el que el alumno pueda apreciar tanto sus logros cotidianos y la importancia de su esfuerzo y constancia, como la importancia de la afirmación de sus capacidades para dar paso a la adquisición de nuevas competencias,

especialmente las relacionadas con el manejo de tecnologías de información y la comunicación para procesar u obtener datos, así como expresar ideas.

Para el resultado de aprendizaje 1.1. Se recomiendan las siguientes orientaciones didácticas:

- Abordar la determinación de la estructura del sitio web mediante investigación, identificación y uso del conjunto de métodos y herramientas que permitan organizar los contenidos del sitio web de manera tal que permitan ser encontrados y utilizados por los usuarios, de manera simple y directa.
- Expresar ideas y conceptos sobre la construcción de páginas web mediante sus representaciones y elementos gráficos para el establecimiento de comunicación con el usuario.
- Elegir las fuentes de información más relevantes al realizar labores de investigación documental y discrimina entre ellas a fin de presentar información que sea de utilidad y confiable.

Para el resultado de aprendizaje 1.2. Se recomiendan las siguientes orientaciones didácticas:

- Abordar el desarrollo de sitios web mediante el uso de un lenguaje para desarrollo de páginas web, haciendo uso del lenguaje de programación del lado del cliente HTML 5 en la que presenta los principales elementos empleados en el desarrollo de páginas web.
- Implementar reglas de estilo a las páginas web mediante el uso del lenguaje de programación de Hojas de Estilos en Cascada a fin de obtener un diseño estandarizado en los elementos empleados.
- Ordenar la información en las páginas web de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones a fin de presentar información al usuario que sea fácil de entender.

Para el resultado de aprendizaje 1.3. Se recomiendan las siguientes orientaciones didácticas:

- Abordar la construcción de hojas de estilo en cascada mediante el desarrollo de código del lenguaje de hojas de estilo en cascada para controlar el aspecto y presentación de los documentos electrónicos definidos con HTML 5, permitiendo elaborar páginas web complejas al separar los contenidos y la presentación de los mismos mediante CSS.
- Dirigir instrucciones y procedimientos de manera reflexiva en la realización de cada una de las prácticas realizadas, comprendiendo como cada uno de los pasos contribuye al desarrollo e integración de sitios web.
- Sintetizar las evidencias obtenidas en el desarrollo de aplicaciones para producir conclusiones y formular nuevas aplicaciones.

Fortalece las siguientes competencias transversales:

Dadas las características de este módulo es necesario acompañar permanentemente al alumno con una serie de competencias transversales con la finalidad de hacerlo un sujeto activo de su propio desarrollo y segundo, aplicar una serie de estrategias para enseñar al alumno a ser creativo, crítico, respetuoso y encuentre alternativas de solución cuando se le presenten problemas, con la finalidad de lograr un alumno competente de tal forma que el aprendizaje que adquiera sea para la vida y para su trabajo. Por eso se propone:

- Subrayar la importancia que tiene la presencia del alumno en cada clase, su participación para el enriquecimiento del aprendizaje de todo el grupo y la asignación de tareas y actividades intra y extramuros, con el fin de incentivar en él su cumplimiento voluntario y oportuno.
- Fomentar la responsabilidad del alumno en el cumplimiento de sus tareas, en especial cuando trabaja en equipo.

- Fomentar que el alumno aplique las competencias adquiridas en módulos previos respecto al desarrollo de programas de cómputo.
- Establecer medios para recapitular lo aprendido por los integrantes del grupo.
- Incentivar el razonamiento lógico - práctico individual y por equipo de trabajo
- Fomentar la capacidad de escuchar y la participación activa para defender sus opiniones.
- Expandir el uso de las herramientas de las TIC's en los casos que las condiciones de los alumnos y el plantel así lo permitan.
- Transferir aprendizajes a diversos contextos de aplicación.
- Brindar una formación de calidad y con equidad en donde se promueva la **participación plena de los sujetos** en el mundo del trabajo, el estudio y la convivencia acompañando sus procesos de reconocimiento y adquisición de saberes y habilidades, procurando **remover inequidades** que se originan en visiones estereotipadas sobre el papel que juegan las distintas personas según su sexo, origen, situación social, conocimientos, etc.

Estrategias de Aprendizaje	Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una investigación documental a través de la consulta de las fuentes sugeridas o haciendo uso de internet, para analizar y describir en un documento empleando algún procesador de textos, las arquitecturas más comunes empleadas en desarrollo de aplicaciones web. • Realizar una investigación documental y elabora una tabla en la que describa los siguientes elementos web: <ul style="list-style-type: none"> - Internet - Protocolo HTTP. - Protocolo FTP. - W3C. - Hojas de estilo en cascada (CSS). - Lenguajes de programación del lado del cliente orientados al desarrollo web. - Lenguajes de programación del lado del servidor orientados al desarrollo web. • Organizar cuatro equipos en la modalidad colaborativa con la totalidad de integrantes del grupo, para realizar una investigación documental y de campo en algún negocio, empresa o institución de su localidad, con el fin de recabar información que le permita determinar y elaborar la estructura propuesta del sitio a desarrollar. • Realizar el ejercicio No. 1 Definición del Sitio Web. • Realiza la Actividad de Evaluación 1.1.1. Dónde: “<i>Elabora la justificación y la estructura propuesta del sitio web acorde con los requerimientos del cliente</i>”, en la que define: <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo del sitio. • Audiencia. • Contenidos. 	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quijado López, J. (2008). <i>Domine HTML 5 1.0 y CSS 2</i>. México, Alfaomega. • Oros, J. (2011). <i>Diseño de páginas Web con HTML 5, JavaScript y CSS</i>. 3a ed. México, Alfaomega. • Vega, J. & Van Der Henst C. (2011). <i>Guía HTML5. El presente de la web</i>. Recuperado http://bit.ly/2GefIYd <p>Complementaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mateu, C. (2004). Desarrollo de aplicaciones Web. Recuperado de https://openlibra.com/es/book/download/desarrollo-de-aplicaciones-web • Ramos, M. & Ramos, A. (2006). Desarrollo de aplicaciones en entorno de 4ta. generación y con herramientas CASE. España, Mc Graw Hill.

- Mapa del sitio.
- Sistemas de Navegación.
- Borradores de páginas.
- Maqueta web.
- Comentar en clase los resultados de la actividad de evaluación realizada, efectuando una coevaluación enfocada tanto al proceso ejecutado como a los resultados obtenidos.
- Aplicar las siguientes etiquetas en la inserción y estructuración de texto en el diseño de las páginas web.
 - <p> </p>
 - <i></i>
 - <u></u>
 - h1, h2, h3, h4, h5, h6
- **Realizar la práctica No. 1** Inserción de texto y estructuración en párrafos con código HTML.
Ejemplo:
 1. Abrir el editor de código (por ejemplo, blog de notas, o notepad++)

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>práctica 1</title>
</head>
<body>

<h1>Encabezado 1</h1>
<p>Este es un párrafo</p>
<u>Subrayado</u>
<i>Itálica</i>

</body>
</html>
```
 2. Guardar el archivo con el nombre de practica1.html en su memoria USB
 3. Localice el archivo y de doble clic sobre de el.
 4. Observe los resultados obtenidos
 - Realice dos o más ejercicios similares (puede apoyarse de algún artículo de periódico, libro o

Páginas Web:

- HTML Tutorial. Recuperado el 20/11/2017 de <https://www.w3schools.com/html/default.asp>
- CSS Tutorial. Recuperado el 20/11/2017 de <https://www.w3schools.com/css/default.asp>
- Monotematicos. Recuperado el 21/11/2017 de <https://desarrolloweb.com/monotematicos/>
- Curso de HTML5 desde cero. Recuperado el 21/11/2017 de <https://www.gitbook.com/book/hhkao/s/cursohtml5desdecero/details>

revista para obtener los resultados obtenidos).

- **Realizar la práctica No. 2** Manejo de secciones.
- Aplicar las siguientes etiquetas en el marcado de texto en el diseño de las páginas web, con código HTML 5.
 -
 -
- **Realizar la práctica No. 3** Marcado de texto con código HTML 5.
- Aplicar las siguientes etiquetas en la creación de hipervínculos en el diseño de las páginas web.
 - <a>
 - Atributos: name="texto" href = "url"
 - Ejemplo
 - Ir a google
- **Realizar la práctica No. 4** Creación de hipervínculos con código HTML 5.
- Aplicar las siguientes etiquetas para el manejo de listas en el diseño de las páginas web.
 1. Listas desordenadas
 -
 -
 - 2. Listas ordenadas
 -
 - 3. Listas de definiciones
 - <dl> </dl>
 - <dt> </dt>
 - <dd> </dd>
- **Realizar la práctica No. 5** Agrupamiento de elementos mediante listas.
- Aplicar las siguientes etiquetas para la inserción de imágenes en el diseño de las páginas web.

Imagen

 -
 - Atributos: src = "url" alt = "texto" height = "unidad de medida" width = "unidad de medida"
ejemplo:
 -
- **Realizar la práctica No. 6** Inserción de imágenes empleando etiquetas de imágenes.
- Aplicar las siguientes etiquetas para el manejo de tablas en el diseño de las páginas web.
 - <table> </table>
 - <tr> </tr>
 - <td> </td>

- <th> </th>
- Ejemplo:
- Nota: Añadir el atributo border="1"
- <!DOCTYPE html>
- <html>
- <body>
-
- <table style="width:100%" border="1">
- <tr>
- <th>Firstname</th>
- <th>Lastname</th>
- <th>Age</th>
- </tr>
- <tr>
- <td>Jill</td>
- <td>Smith</td>
- <td>50</td>
- </tr>
- <tr>
- <td>Eve</td>
- <td>Jackson</td>
- <td>94</td>
- </tr>
- <tr>
- <td>John</td>
- <td>Doe</td>
- <td>80</td>
- </tr>
- </table>

Firstname	Lastname	Age
Jill	Smith	50
Eve	Jackson	94
John	Doe	80

- Realizar la práctica No. 7 Manejo de tablas con código HTML.

- **Realiza la actividad de evaluación 1.2.1.** Dónde: “Desarrolla la página web del sitio propuesto en la actividad de evaluación 1.1.1,” empleando los siguientes elementos del lenguaje de etiquetas HTML 5:
 - Formato de texto.
 - Hipervínculos.
 - Imágenes y elementos multimedia.
 - Listas.
 - Tablas.
 - Formularios
 - Marcos.
- Comentar en clase los resultados de la actividad de evaluación realizada, efectuando una coevaluación enfocada tanto al proceso ejecutado como a los resultados obtenidos.
- Aplicar las siguientes etiquetas para el manejo de formularios en el diseño de las páginas web.
 - `<form> Atributos: action = "url" method = "POST o GET"`
 - `<input> Atributos: type = "text | password | checkbox | radio | submit | reset |file | hidden | image | button"`

Ejemplo:

```
<form>
  First name:<br>
  <input type="text" name="firstname"><br>
  Last name:<br>
  <input type="text" name="lastname">
</form>
```

Resultado:



First name:

Last name:

- **Realizar la práctica No. 8** Creación de formularios con código HTML.

Ejemplo

código CSS en linea

<h1 style="color:blue;">This is a Blue Heading</h1>:

This is a Blue Heading

- **Realizar la práctica No. 9** Declaración de hojas de estilo con código HTML.
- **Realizar la práctica No. 10** Establecer apariencia del texto y de la letra en las páginas web.
- **Realizar la práctica No. 11** Cambio de apariencia de la página web empleando estilos en los hipervínculos y en las listas de las páginas web.
- **Realizar la práctica No. 12** Definición de propiedades para el control del aspecto de las tablas usando hojas de estilos en cascada.
- **Realiza la actividad de evaluación 1.3.1. Dónde:** “Construye hojas de estilo en cascada para definir su aspecto y presentación de los siguientes elementos en las páginas web desarrolladas”:
 - Texto.
 - Enlaces.
 - Listas.
 - Tablas.
 - Formularios.
- Comentar en clase los resultados de la actividad de evaluación realizada, efectuando una coevaluación enfocada tanto al proceso ejecutado como a los resultados obtenidos

Unidad II:	Desarrollo de páginas web dinámicas
Orientaciones Didácticas	

Para el desarrollo de la presente unidad se recomienda al docente:

Esta unidad está orientada al desarrollo de aplicaciones web empleando los componentes de la plataforma de desarrollo. Para el logro de los objetivos se requiere que el alumno desarrolle, aquellas competencias relacionadas con la programación de aplicaciones empleando un lenguaje de programación orientado a la web, por eso se propone que el docente lleve a cabo lo siguiente:

- Enfatizar los objetivos del módulo precisados en la anterior unidad, de forma que se renueve el compromiso del grupo para su logro.
- Organizar sistemáticamente la información que se ha de manejar y procesar para su aprendizaje. Efectuando explícitamente la vinculación de esta unidad con la que precede, con el fin de que el alumno valore su importancia académica y curricular.
- Promover la elaboración de ejercicios relacionados con la gestión y aprovechamiento de la información de las bases de datos y con el desarrollo general de los contenidos de la unidad, tanto de forma individual como en grupo, favoreciendo su análisis, coevaluación y retroalimentación grupal en ambos casos.
- Abordar el primer resultado de aprendizaje denominado implementación de la interactividad a las páginas web, mediante el desglose de la estructura general del lenguaje de script para el desarrollo de aplicaciones web, considerando variables, arreglos, estructuras de control, funciones, etc., con la finalidad de estar en posibilidad de desarrollar posteriormente aplicaciones que cumplan con el envío y recepción de datos de entrada y salida.
- Abordar el segundo resultado de aprendizaje relacionado con el acceso a las bases de datos en páginas web y a la programación de interfaces de la aplicación con las bases de datos para el manejo dinámico de la información, a través del desarrollo de formularios dinámicos, empleando el lenguaje de programación seleccionado para el desarrollo de las aplicaciones.
- Fortalecer la reflexión y el razonamiento como elementos precedentes ya sea para la programación estructurada, o para el análisis y diseño páginas web dinámicas a requerimiento del usuario.

Fortalece las siguientes competencias transversales:

- Fomentar la observación de la aplicación práctica de los conceptos estudiados, de ser posible en la actividad de profesionistas del área, o mediante la visita a aquellas empresas e instituciones de su comunidad que así lo permitan, en las cuales se manejan diversas políticas para el desarrollo y procesamiento informático de datos.
- Fomentar el desarrollo de competencias ecológicas, especialmente aquellas relacionadas con el manejo de la papelería y el uso de energía eléctrica, a fin de que el alumno adquiera conciencia en la aplicación de medidas tales como utilizar ambas caras de las hojas blancas, reciclar hojas de medio uso y en general recursos que le permitan el ahorro de energía apagando el equipo que no utilice y proporcionándole el mantenimiento preventivo necesario.

- Manejar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información que le permita describir las principales tecnologías y plataformas para el desarrollo de aplicaciones web.

Estrategias de Aprendizaje	Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar las siguientes instrucciones de JavaScript en las páginas web. <ul style="list-style-type: none"> - <code><script type="text/JavaScript"></code> - <code>Alert()</code> - <code>Onclick()</code> - <code><noscript> </noscript></code> <i>Ejemplo 2</i> - <code><!DOCTYPE html></code> - <code><html></code> - <code><body></code> - - <code><h2>My First JavaScript</h2></code> - - <code><button type="button"</code> - <code>onclick="document.getElementById('demo').innerHTML = Date()"></code> - <code>Click me to display Date and Time.</button></code> - - <code><p id="demo"></p></code> - - <code></body></code> - <code></html></code> - <p>My First JavaScript</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;"> Click me to display Date and Time. </div> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar la práctica No. 13 Inclusión de código de JavaScript en HTML 5 empleando un archivo externo. • Aplicar la siguiente definición de JavaScript para el uso de variables. 	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quijado López, J. (2010). <i>Domine PHP y MySQL 2a Ed.</i> México, Alfaomega. • Quijado López, J. (2011). <i>Domine JavaScript. 3a Ed.</i> México, Alfaomega. • Oros, J. (2011). <i>Diseño de páginas Web con HTML 5, JavaScript y CSS. 3a ed.</i> México, Alfaomega. • Desarrollo de bases de datos: casos prácticos desde el análisis a la implementación. 2da. Ed. España. Ra-Ma <p>Complementaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Barco, P. & López, R. & Baleriola, M. (2006). <i>Mantenimiento de Portales de Información.</i> España. McGrawHill/Interamericana de España. • Beati, H. (2001). <i>PHP-Creación de páginas web dinámicas.</i> México. Alfaomega. • Minera, J. (2005). <i>PHP y MySQL.</i> Argentina, Buenos Aires. MP Ediciones.

<ul style="list-style-type: none"> - Var nombre de variable - Var nombre_arreglo = [valor1, valor2, ..., valorN] <p style="margin-left: 20px;"><i>Ejemplo 1 : Variables</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - var price1 = 5; var price2 = 6; var total = price1 + price2; <ul style="list-style-type: none"> - - ejemplo 2: - arreglos - <script> - var cars = ["Saab", "Volvo", "BMW"]; - document.getElementById("demo").innerHTML = cars; - </script> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar la práctica No. 14 Uso de variables empleando JavaScript. • Realizar la práctica No. 15 Manejo de arreglos empleando JavaScript. • Realiza la actividad de evaluación 2.1.1. “Desarrolla código de programación para implementar interactividad a las páginas web desarrolladas haciendo uso de los siguientes elementos del lenguaje JavaScript”: <ul style="list-style-type: none"> • Variables. • Operadores. • Estructuras de control • Funciones predefinidas de JavaScript. • Comentar en clase los resultados de la actividad de evaluación realizada, efectuando una coevaluación enfocada tanto al proceso ejecutado como a los resultados obtenidos <p>Desarrollo de aplicaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar la práctica No. 16. Almacena valores mediante declaración y uso de variables • Realizar la práctica No. 17. Realiza operaciones con declaración y uso de variables Declaración y uso de variables • Realizar la práctica No. 18. Almacena valores múltiples usando de arreglos. • Aplicar las siguientes estructuras de decisión para definir el orden de ejecución de bloques de código: <ul style="list-style-type: none"> - if – else 	<ul style="list-style-type: none"> • Ramos, M. & Ramos, A. (2006). Sistemas Gestores de Bases de Datos, España, Mc Graw Hill. <p>Páginas Web:</p> <ul style="list-style-type: none"> • JavaScript Tutorial. Recuperado el 20/11/2017 de https://www.w3schools.com/js/default.asp • PHP 5 Tutorial. Recuperado el 22/11/2017 de https://www.w3schools.com/php/default.asp • SQL Tutorial. Recuperado el 23/11/2017 de https://www.w3schools.com/sql/default.asp • Monotematicos. Recuperado el 21/11/2017 de https://desarrolloweb.com/monotematicos/ • Apache HTTP Server. Recuperado el 21/11/2017 de https://httpd.apache.org/ • SoloLearn. Tutorial de SQL. Recuperado el 21/11/2017 de http://bit.ly/2Aqnmb. • Desarrollo Web. Tutorial SQL. Recuperado el 20/11/2017 de http://bit.ly/2jPn2NO. • Manwë, H. Curso sql desde cero. Recuperado el 20/11/2017 de http://bit.ly/2BdVLIS
---	--

- else – if
- Ejemplo:
- if (hour < 18) {
 greeting = "Good day";
} else {
 greeting = "Good evening";
}

- **Realizar la práctica No. 19** Controla el flujo de la información usando sentencia condicional if-else.
- Aplicar las siguientes estructuras de ciclo para la ejecución continua y/o repetida de bloques de código

- For
- While
- Do – while
- Ejemplo:
- while (i < 10) {
 text += "The number is " + i;
 i++;
}

- MVA. SQL Database Fundamentals.
Recuperado el 21/11/2017 de
<http://bit.ly/2tJLXSW>.

JavaScript while

The number is 0
The number is 1
The number is 2
The number is 3
The number is 4
The number is 5
The number is 6
The number is 7
The number is 8
The number is 9

- **Realizar la práctica No. 20.** Calcula la factorial de un número usando sentencia *for*
- **Realizar la práctica No. 21.** Calcula la descomposición factorial usando sentencia *while*
- **Realizar la práctica No. 22.** Calcula raíces con el empleo de funciones.

Manejo de Cookies y sesiones

- **Realizar la práctica No. 23.** Guarda accesos a aplicaciones con empleo de cookies.
- **Realizar la práctica No. 24.** Guarda accesos a aplicaciones con empleo de sesiones.

Diseño de Bases de Datos

- **Realizar la práctica No. 25** Crea base de datos y tablas mediante sentencias SQL.

Conexión con la base de datos**Ejemplo:**

```
<%
Set cnn = Server.CreateObject("ADODB.Connection")
cnn.open "PROVIDER=SQLOLEDB;DATA
SOURCE=sqlservername;UID=username;PWD=password;DATABASE=mydatabase "
%>
```

- **Realiza la práctica No. 26** Conexión de la aplicación con el motor de base de datos mediante sentencias SQL

Consultas a la base de datos.

- **Realizar la práctica No. 27** Consulta de registros de la base de datos empleando un criterio de selección.
- **Realizar la práctica No. 28** Consulta de registros de la base de datos empleando criterios de selección.

Formularios

- **Realizar la práctica No. 29** Agrega registros en la base de datos con desarrollo de formularios.
- **Realizar la práctica No. 30** Elimina registros en la base de datos con desarrollo de formularios.
- **Realizar la práctica No. 31** Modifica registros en la base de datos con desarrollo de formularios.

Validación de datos de entrada

- **Realizar la práctica No. 32** Mantiene la integridad de la información mediante validación de datos de formularios.

Control de acceso y seguridad

- **Realizar la práctica No. 33** Acceso mediante contraseña a la aplicación.
- **Realiza la Actividad de evaluación 2.2.1. Dónde:** “Desarrolla el código de programación para establecer la conectividad con las bases de datos en la implementación dinámica de la información contenida en las tablas de las bases de datos”, haciendo uso de los siguientes elementos:
 - Constantes.
 - Variables.
 - Arreglos.
 - Estructuras de Control de flujo.

- Funciones.
- Formularios.

Comentar en clase los resultados de la actividad de evaluación realizada, efectuando una coevaluación enfocada tanto al proceso ejecutado como a los resultados obtenidos

6. Prácticas/Actividades

Nombre del Alumno:	
Unidad de Aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas.
Resultado de Aprendizaje:	1.1. Determina la estructura del sitio web con base en las necesidades del usuario.
Actividad núm.: 1	Definición del Sitio Web.

Tomando como punto de partida el estudio de campo realizado, se requiere obtener una propuesta de la estructura del sitio web, para lo cual:

- **Describir los datos generales del negocio, empresa u organización:**

- Nombre.
 - Dirección.
 - Ciudad.
 - Giro de la empresa.

- **Describir los objetivos del sitio.**

Refleja en una lista el conjunto de objetivos específicos, medibles, alcanzables, realistas, acotados en el tiempo que se deben conseguir para lograr el objetivo global perseguido.

- Objetivo1
 - Objetivo2
 - Objetivo3...

- **Describir la audiencia del sitio mediante:**

- Entrevistar a funcionarios que atienden al público.

EJEMPLO:

¿A que vino a la institución?

¿Tiene acceso a Internet?

¿Propio o a través de Cibercafé?

¿Qué tipo de información Internet le habría evitado este viaje?

¿Qué le gustaría ver en el sitio de Internet de esta Institución?

- Entrevista al equipo de desarrollo.

EJEMPLO:

Preguntas al equipo de desarrollo

¿Cuáles son las audiencias previstas?

¿Por qué la gente vendrá a su sitio?

- Estudio de escenarios de uso que permitan determinar situaciones de uso reales en el sitio web

EJEMPLO:

"Si nuestro sitio Web, se refiere a cotizaciones, se puede aplicar el caso de Juan Pérez, agricultor de Maíz, quiere saber qué puede hacer para pagar los impuestos por su comunidad. ¿Existe en el sitio una respuesta para él? ¿Si llegara al sitio y viera la portada que se ha diseñado, encontraría la respuesta a su pregunta?"

- **Definición de Contenidos.**

- Emplear como mínimo:

EJEMPLO:

Acerca de la Institución: entregar la información completa referida a Autoridades, Organigrama, Normativa legal asociada, Oficinas, Horas de Atención, Teléfonos, etc.

Productos / Servicios: destacar las actividades principales que el usuario puede hacer en la institución; puede incluir una guía de trámites que facilite las acciones de las personas que acudirán a la institución y que considere servicios interactivos para hacerlos desde el Sitio Web.

Novedades de la Institución: últimas actividades, noticias, etc.

- Agrupar y etiquetar el contenido en conjuntos coherentes y les asigna nombres que los identifique.
 - Identificar los requerimientos funcionales.

EJEMPLO:

Formulario de Contacto para envío de mensajes electrónicos.

Sistema de envío de noticia por mail a un amigo.

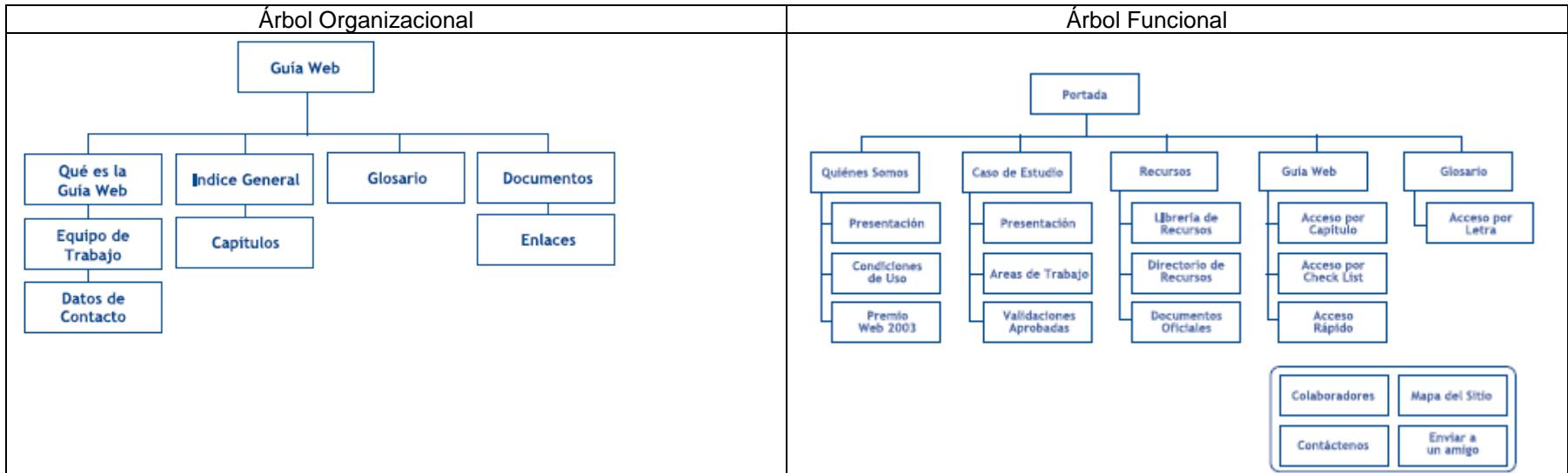
Mapa del sitio.

Etc.

- Análisis de Sitios Similares.

- **Definir y describir la Estructura del sitio.**
 - Mapas del sitio.

EJEMPLO:



- Describir cada uno de los elementos que integraran los Sistemas de Navegación del sitio web.

EJEMPLO:

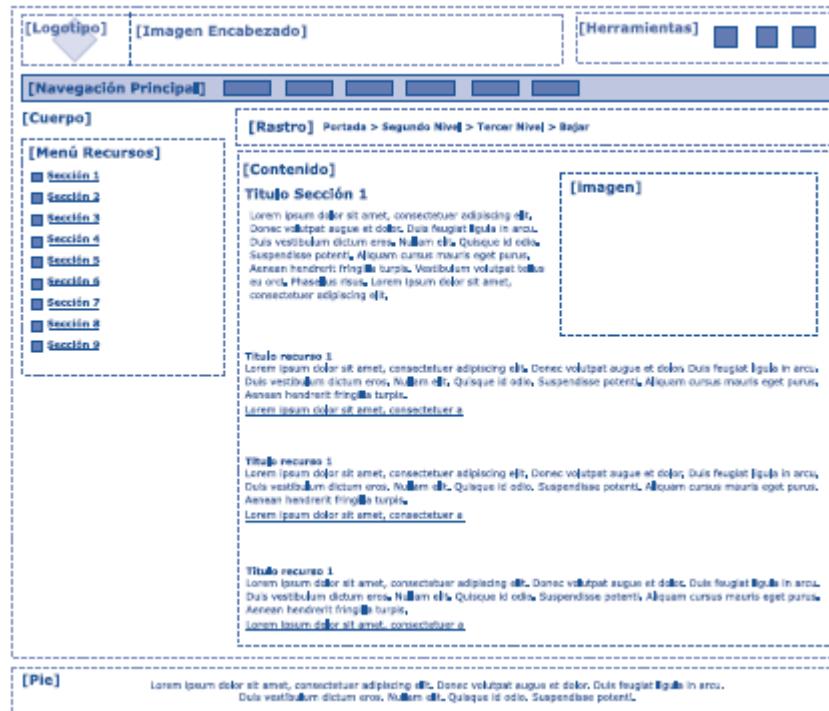
Menú General: siempre presente en todo el sitio, permite el acceso a cada una de las áreas del sitio.

Pie de Página: usualmente ubicado en la parte inferior de cada página, indica el nombre de la institución, teléfonos, dirección física y de correo electrónico.

Barra Corporativa: ofrece diversas opciones de información respecto del sitio y tal como el anterior, se muestra en todas las páginas.

Etc...

- Diseñar la Estructura de las páginas.

EJEMPLO:

- Generar Bocetos de Diseño.

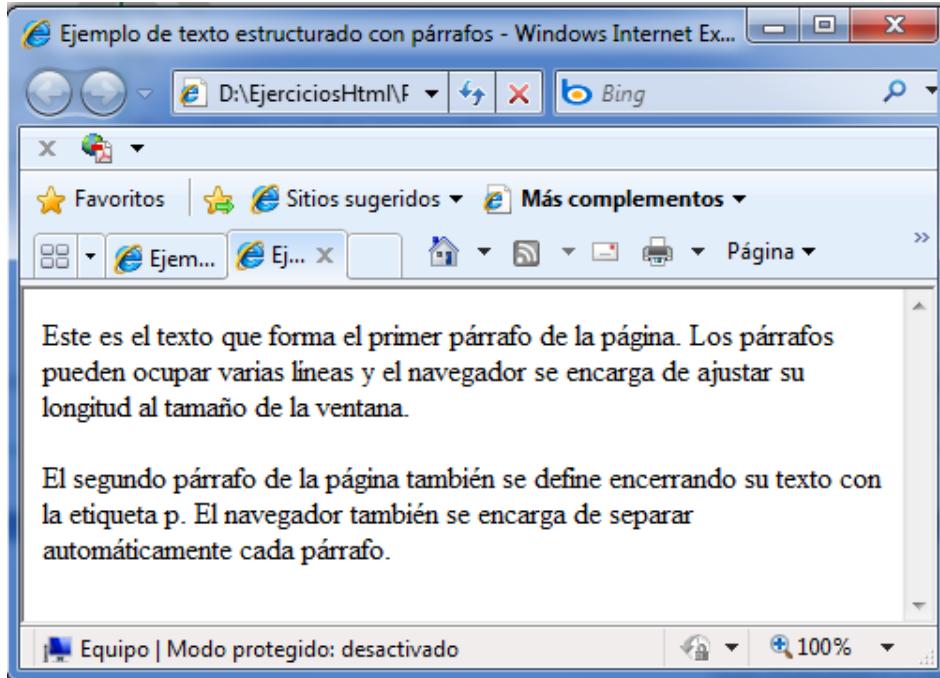
EJEMPLO:



The screenshot shows a website titled "Guía para el Desarrollo de Sitio Web de Gobierno". The main content area is titled "1 Planificación Inicial de un Sitio Web". It contains several sections: "Introducción", "Objetivo de la Plataforma", "Estructura de la Plataforma", "Planes y estrategias de desarrollo", and "Cronograma de desarrollo". A sidebar on the left lists "Guía Principal", "2 Planificación conceptual", "3 Diseño de Interfaz y Experiencia de Usuario", "4 Plataforma de Desarrollo", "5 Desarrollo de Sitio Web", and "6 Desarrollo de Aplicaciones". At the top right, there are links for "Iniciar Sesión", "Ayuda", "Contacto", and "Aviso Legal".

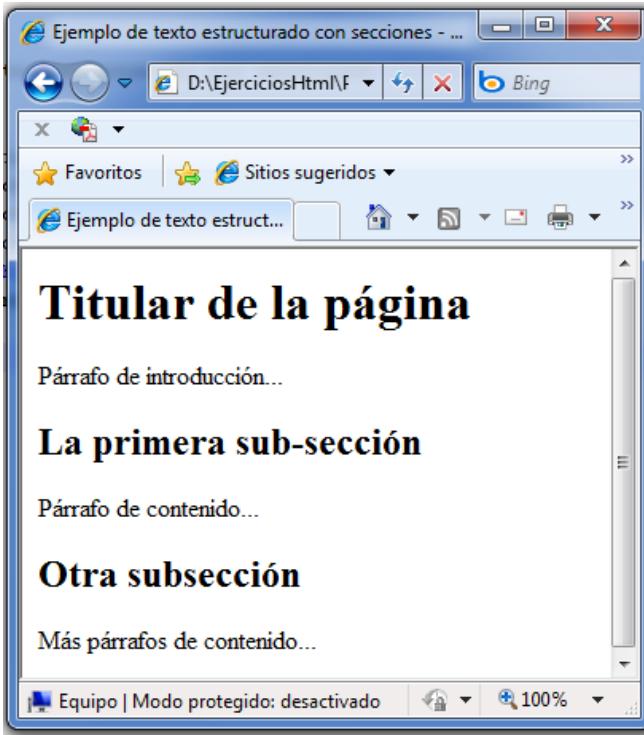
Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas	Número:	1
Práctica:	Inserción de texto y estructuración en párrafos con código HTML 5.	Número:	1
Propósito de la práctica:	Insertar texto en las páginas web y emplear párrafos con código HTML 5, con la finalidad de presentar información ordenada y estructurada para que sea fácil de comprender por el usuario.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	1 hora

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. <p>Navegador web.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al editor de texto. 4. Transcribe el siguiente texto en el editor: “Este es el texto que forma el primer párrafo de la página. Los párrafos pueden ocupar varias líneas y el navegador se encarga de ajustar su longitud al tamaño de la ventana. El segundo párrafo de la página también se define encerrando su texto con la etiqueta p. El navegador también se encarga de separar automáticamente cada párrafo.” 5. Elabora el código HTML 5 requerido para obtener como resultado la siguiente página web, empleando párrafos.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	 <p>Este es el texto que forma el primer párrafo de la página. Los párrafos pueden ocupar varias líneas y el navegador se encarga de ajustar su longitud al tamaño de la ventana.</p> <p>El segundo párrafo de la página también se define encerrando su texto con la etiqueta p. El navegador también se encarga de separar automáticamente cada párrafo.</p> <p>6. Guarda en el disco duro la página web diseñada. Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p>⚠ ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas	Número:	1
Práctica:	Manejo de secciones con código HTML 5.	Número:	2
Propósito de la práctica:	Estructura las páginas empleando secciones con código HTML 5, para ayudar a la fácil lectura de la información.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	1 hora

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado. 2. Enciende equipo de cómputo. 3. Abre sesión de ambiente gráfico. 4. Ingresá al editor de texto. 5. Elabora el código en HTML 5 requerido para obtener como resultado la siguiente página web, empleando secciones.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	 <p>The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window with the title "Ejemplo de texto estructurado con secciones - ...". The address bar shows "D:\EjerciciosHtml\F" and the search bar has "Bing". The toolbar includes Back, Forward, Stop, Refresh, Home, and Print buttons. The menu bar has "Archivo", "Edición", "Vista", "Favoritos", "Sitios sugeridos", and "Ayuda". The main content area displays the following structured text:</p> <p>Titular de la página Párrafo de introducción...</p> <p>La primera sub-sección Párrafo de contenido...</p> <p>Otra subsección Más párrafos de contenido...</p> <p>At the bottom of the window, there are buttons for "Equipo" (Device), "Modo protegido: desactivado" (Protected Mode: disabled), and zoom controls (100%).</p> <p>6. Guarda en el disco duro la página web diseñada. Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas	Número:	1
Práctica:	Marcado de texto, con código HTML 5.	Número:	3
Propósito de la práctica:	Realizar el marcado de los elementos que conforman el texto con código HTML 5, para presentar elementos que requieran denotar énfasis.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 hora

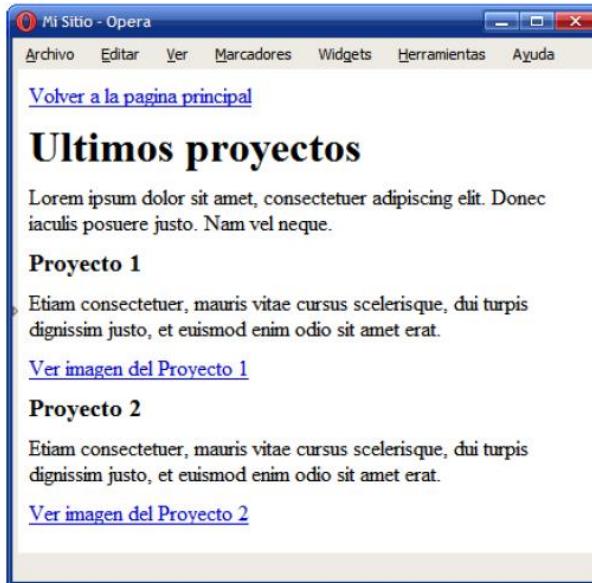
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado. 2. Enciende equipo de cómputo. 3. Abre sesión de ambiente gráfico. 4. Ingresá al editor de texto. 5. Elabora el código HTML 5 requerido para estructurar, marcar el texto proporcionado y obtener como resultado la siguiente página web, empleando etiquetas de marcado de texto. 6. Guarda en el disco duro la página web diseñada.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>El ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha, Capítulo VIII - Opera</p> <p>Archivo Editar Ver Marcadores Widgets Herramientas Ayuda</p> <p>Del buen suceso que el valeroso don Quijote tuvo en la espantable y jamás imaginada aventura de los molinos de viento, con otros sucesos dignos de felice recordación</p> <p>de Miguel de Cervantes Saavedra</p> <p>En esto, descubrieron treinta o cuarenta molinos de viento que hay en aquel campo; y, así como don Quijote los vio, dijo a su escudero:</p> <p>-La ventura va guiando nuestras cosas mejor de lo que acertáramos a desechar, porque ves allí, amigo Sancho Panza, donde se descubren treinta, o pocos más, desaforados gigantes, con quien pienso hacer batalla y quitarles a todos las vidas, con cuyos despojos comenzaremos a enriquecer; que ésta es buena guerra, y es gran servicio de Dios quitar tan mala simiente de sobre la faz de la tierra.</p> <p>-¿Qué gigantes? -dijo Sancho Panza.</p> <p>-Aquellos que allí ves -respondió su amo- de los brazos largos, que los suelen tener algunos de casi dos leguas.</p> <p>-Mire vuestra merced -respondió Sancho- que aquellos que allí se parecen no son gigantes, sino molinos de viento, y lo que en ellos parecen brazos son las aspas, que, volteadas del viento, hacen andar la piedra del molino.</p> <p>-Bien parece -respondió don Quijote- que no estás cursado en esto de las aventuras: ellos son gigantes; y si tienes miedo, quitate de ahí, y ponte en oración en el espacio que yo voy a entrar con ellos en fieras y desigual batalla.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p>⚠ ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas	Número:	1
Práctica:	Creación de hipervínculos con código HTML 5.	Número:	4
Propósito de la práctica:	Establecer relaciones entre 2 o más recursos con código HTML 5, para demostrar el uso de hipervínculos.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al editor de texto. 4. A partir de la estructura de directorios y archivos indicada a continuación.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>www.misitio.com</p> <pre> graph TD www["www.misitio.com"] --- favicon["favicon.png"] www --- indice["indice.html"] www --- portfolio["portfolio"] portfolio --- indice2["indice.html"] portfolio --- proyecto1["proyecto1.html"] portfolio --- proyecto2["proyecto2.html"] imagenes["imagenes"] --- proyecto1j["proyecto1.jpg"] imagenes --- proyecto2j["proyecto2.jpg"] </pre> <p>5. Crear la siguiente página llamada índice.html que sirva como página principal del sitio y que contenga un hipervínculo a la página de índice de proyectos.</p>  <p>The screenshot shows a web browser window with the title bar 'Mi Sitio - Opera'. The menu bar includes 'Archivo', 'Editar', 'Ver', 'Marcadores', 'Widgets', 'Herramientas', and 'Ayuda'. The main content area displays the following text:</p> <h2>Mi Sitio</h2> <p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Donec iaculis posuere justo. Nam vel neque. Proin sagittis mauris sit amet nisl. Sed ipsum. Aliquam vitae justo.</p> <h3>Ultimos proyectos</h3> <p>Etiam consectetuer, mauris vitae cursus scelerisque, dui turpis dignissim justo, et euismod enim odio sit amet erat. Aliquam dui ligula, porttitor eu, facilisis vitae, ornare sed, tortor.</p> <p>Acceder a los últimos proyectos de Mi Sitio</p>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>6. Crear la siguiente página de índice de proyectos, la cual contendrá hipervínculos a las imágenes indicadas en la página:</p> <div data-bbox="1079 426 1671 1009">  <p>Mi Sitio - Opera</p> <p>Volver a la pagina principal</p> <h2>Ultimos proyectos</h2> <p>Proyecto 1</p> <p>Etiam consectetuer, mauris vitae cursus scelerisque, dui turpis dignissim justo, et euismod enim odio sit amet erat.</p> <p>Ver imagen del Proyecto 1</p> <p>Proyecto 2</p> <p>Etiam consectetuer, mauris vitae cursus scelerisque, dui turpis dignissim justo, et euismod enim odio sit amet erat.</p> <p>Ver imagen del Proyecto 2</p> </div> <p>7. Guarda en el disco duro la página web diseñada. Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas	Número:	1
Práctica:	Agrupamiento de elementos mediante listas.	Número:	5
Propósito de la práctica:	Agrupar elementos empleando listas para presentar información ordenada.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

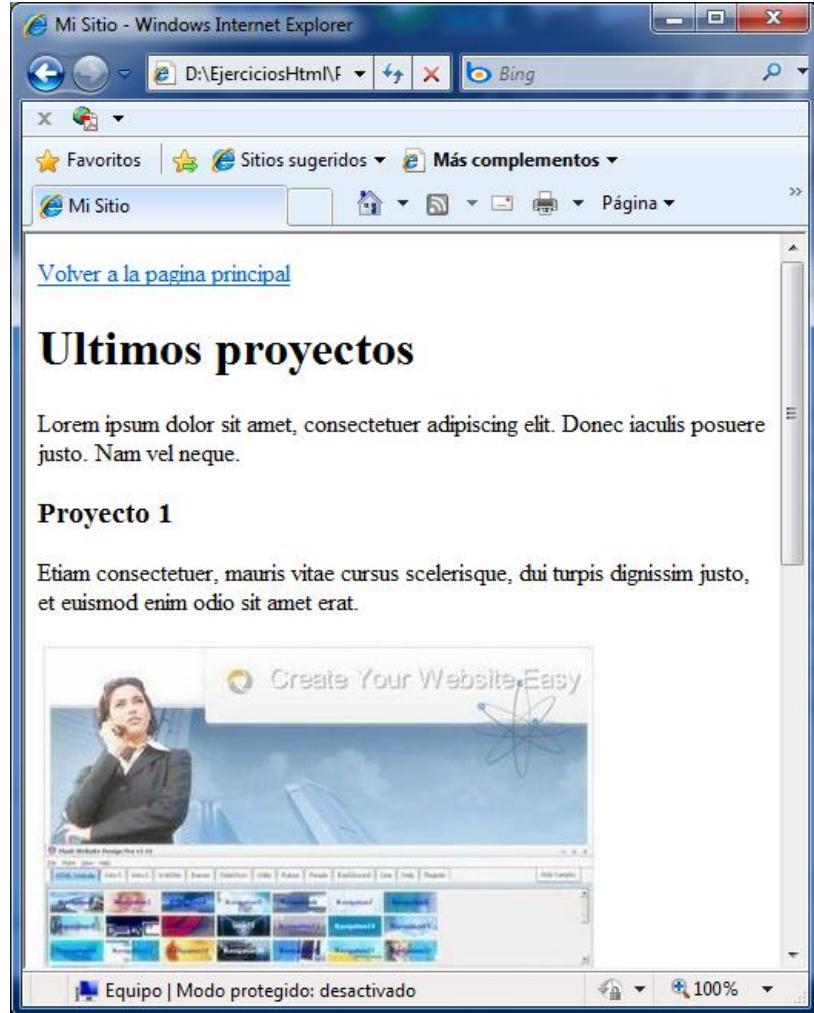
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al editor de texto. 4. Elabora el código HTML 5 requerido para obtener como resultado la siguiente página web, empleando listas anidadas.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	 <p>The screenshot shows a Windows Internet Explorer window with the title "Lista compleja anidada - Windows Internet Explorer". The address bar displays "D:\EjerciciosHtml\F" and the search bar shows "Bing". The menu bar includes "Favoritos", "Sitios sugeridos", and "Más complementos". The main content area features a large heading "MENU" followed by a nested list:</p> <ul style="list-style-type: none">• Inicio• Noticias<ul style="list-style-type: none">◦ Recientes◦ Mas leidas◦ Mas valoradas• Articulos<ul style="list-style-type: none">1. XHTML2. CSS3. JavaScript4. Otros• Contacto<p><i>Email</i> nombre@direccion.com</p><p><i>Telefono</i> 900 900 900</p><p><i>Fax</i> 900 900 900</p> <p>At the bottom of the browser window, the status bar shows "Equipo Modo protegido: desactivado" and "100%".</p> <p>5. Guarda en el disco duro la página web diseñada.</p>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas	Número:	1
Práctica:	Inserción de imágenes empleando etiquetas de imágenes	Número:	6
Propósito de la práctica:	Insertar imágenes directas en las páginas web empleando etiquetas de imágenes, que mejoren el aspecto y presentación de la información en las páginas web.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	1 hora

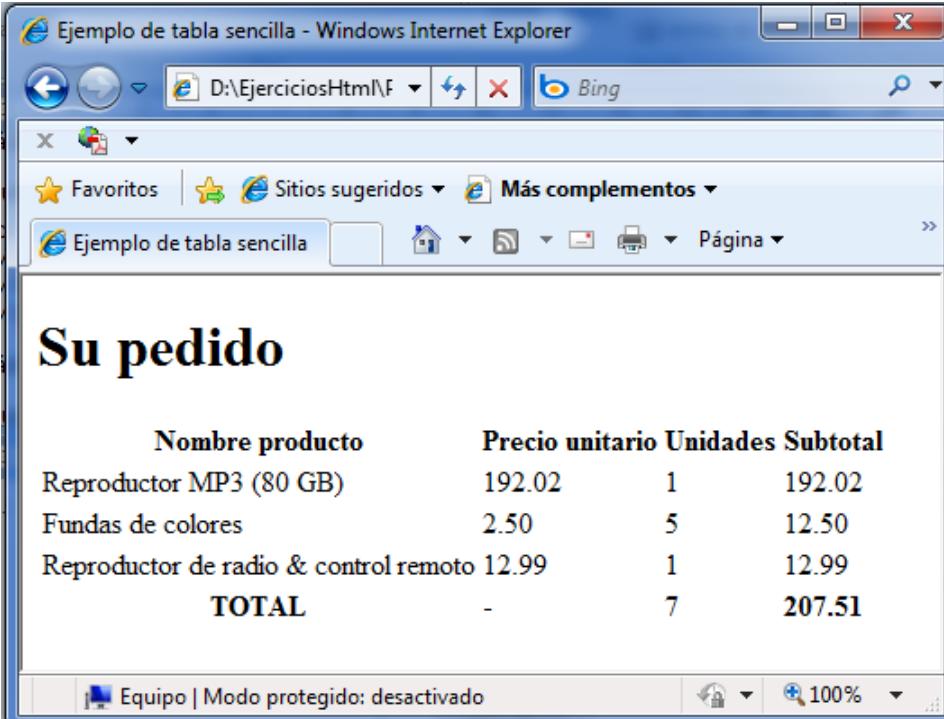
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abrió sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresar al editor de texto. 4. Modifica el código HTML 5 de la práctica No. 6 para mostrar directamente las imágenes de los proyectos para obtener como resultado algo similar a la siguiente página web, empleando etiquetas de imágenes.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	 <p>The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window with the title bar "Mi Sitio - Windows Internet Explorer". The address bar shows "D:\EjerciciosHtml\F". The main content area displays a website with the heading "Ultimos proyectos". Below it is a paragraph of placeholder text: "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Donec iaculis posuere justo. Nam vel neque." Underneath this is a section titled "Proyecto 1" followed by another paragraph of placeholder text: "Etiam consectetuer, mauris vitae cursus scelerisque, dui turpis dignissim justo, et euismod enim odio sit amet erat." At the bottom of the page, there is a banner for "Create Your Website Easy" featuring a woman in a business suit.</p>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>5. Guarda en el disco duro la página web diseñada.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

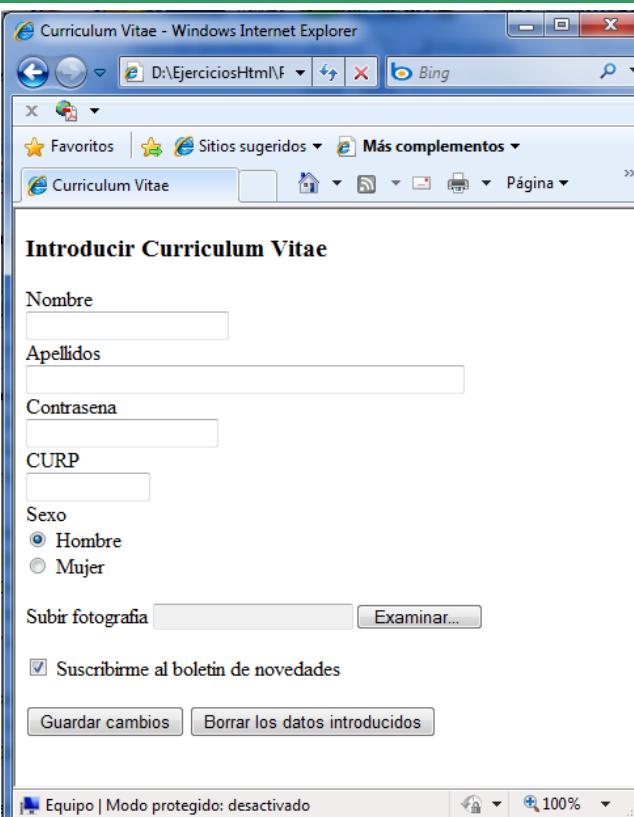
Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas	Número:	1
Práctica:	Manejo de tablas con código HTML 5	Número:	7
Propósito de la práctica:	Emplear tablas con código HTML 5, para estructurar en filas y columnas la información de las páginas web.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al editor de texto. 4. Determiná el código HTML 5 necesario para crear la página con tabla que se muestra a continuación:

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños																				
	 <p>The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window titled "Ejemplo de tabla sencilla - Windows Internet Explorer". The address bar shows "D:\EjerciciosHtml\F" and the search bar has "Bing". Below the toolbar, there are links for "Favoritos", "Sitios sugeridos", and "Más complementos". The main content area displays a heading "Su pedido" followed by a table of an order.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nombre producto</th> <th>Precio unitario</th> <th>Unidades</th> <th>Subtotal</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Reproductor MP3 (80 GB)</td> <td>192.02</td> <td>1</td> <td>192.02</td> </tr> <tr> <td>Fundas de colores</td> <td>2.50</td> <td>5</td> <td>12.50</td> </tr> <tr> <td>Reproductor de radio & control remoto</td> <td>12.99</td> <td>1</td> <td>12.99</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>-</td> <td>7</td> <td>207.51</td> </tr> </tbody> </table> <p>At the bottom of the browser window, there is a status bar with "Equipo Modo protegido: desactivado" and zoom controls at "100%".</p> <p>5. Guarda en el disco duro la página web diseñada. Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>	Nombre producto	Precio unitario	Unidades	Subtotal	Reproductor MP3 (80 GB)	192.02	1	192.02	Fundas de colores	2.50	5	12.50	Reproductor de radio & control remoto	12.99	1	12.99	TOTAL	-	7	207.51
Nombre producto	Precio unitario	Unidades	Subtotal																		
Reproductor MP3 (80 GB)	192.02	1	192.02																		
Fundas de colores	2.50	5	12.50																		
Reproductor de radio & control remoto	12.99	1	12.99																		
TOTAL	-	7	207.51																		

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas	Número:	1
Práctica:	Creación de formularios con código HTML 5	Número:	8
Propósito de la práctica:	Emplear formularios con código HTML 5, para que los usuarios interactúen con las aplicaciones web.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresa al editor de texto. 4. Determina el código HTML 5 necesario para crear el formulario que se muestra a continuación en la que se deben aplicar los siguientes elementos en el código: <ul style="list-style-type: none"> - Elegir el método más adecuado para el formulario (GET o POST). - La aplicación que se encarga de procesar el formulario se encuentra en la raíz del servidor, carpeta "php" y archivo "insertar_cv.php". - El nombre puede tener 30 caracteres como máximo, los apellidos 80 caracteres y la contraseña 10 caracteres como máximo. - Asignar los valores adecuados al campo del CURP. - Por defecto, debe estar marcada la casilla de suscripción al boletín de novedades.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	 <p>5. Guarda en el disco duro la página web diseñada. Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas	Número:	1
Práctica:	Declaración de hojas de estilo con código HTML 5	Número:	9
Propósito de la práctica:	Determinar las formas de definir estilos con código HTML 5, para la inserción de hojas de estilo en cascada.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresa al editor de texto. 4. Elabora un ejemplo sencillo en el que utilice cada una de las siguientes formas de definir estilos para insertar código CSS en el diseño de las páginas web: <ul style="list-style-type: none"> - Estilo documento <pre><!DOCTYPE HTML> <HTML> <HEAD> <STYLE type="text/css"> <!-- Definiciones de estilo; --> </STYLE> </HEAD></pre>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<pre> <BODY></BODY> </HTML> - Estilo en línea <!DOCTYPE > <HTML> <HEAD> ... </HEAD> <BODY> ... <ETIQUETA Style="style:valor;"> ... </ETIQUETA> ... </BODY> </HTML> - Estilo externo <HTML> <HEAD> <LINK rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css"> </HEAD> ... - Estilo importado <!DOCTYPE HTML > <HTML> <HEAD> <STYLE type="text/css"> <!-- @IMPORT URL (url de la hoja a importar); --> </STYLE> </HEAD> </pre> <p style="text-align: center;">Definición de los estilos del documento;</p>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p><BODY></BODY> </HTML></p> <p>5. Guarda el código generado con las declaraciones de estilos en el disco duro.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

*fuente: <http://es.kioskea.net/contents/css/cssimplant.php3>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas	Número:	1
Práctica:	Establecer apariencia del texto y de la letra en las páginas web con código HTML 5	Número:	10
Propósito de la práctica:	Definir propiedades con código HTML 5, que permitan establecer la apariencia del texto y de la letra utilizada		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	1 hora

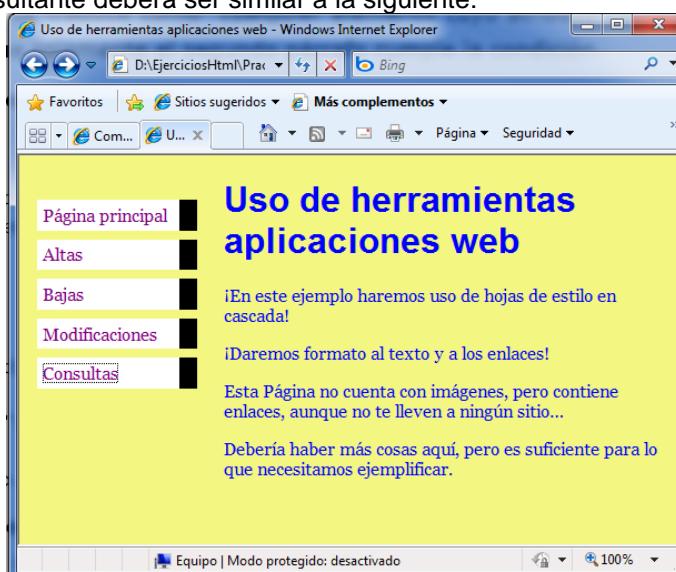
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<p>• Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado. 2. Enciende equipo de cómputo. 3. Abre sesión de ambiente gráfico. 4. Ingresa al editor de texto. 5. Ingresa una lista no ordenada con los siguientes hipervínculos: <ul style="list-style-type: none"> - Página principal - Altas - Bajas - Modificaciones - Consultas 6. Ingresa un encabezado con el siguiente texto: "Uso de herramientas aplicaciones web" 7. Ingresa los siguientes párrafos: <ul style="list-style-type: none"> - ¡En este ejemplo haremos uso de hojas de estilo en cascada! - ¡Daremos formato al texto y a los enlaces!

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<ul style="list-style-type: none"> - Esta Página no cuenta con imágenes, pero contiene enlaces, aunque no te lleven a ningún sitio... - Debería haber más cosas aquí, pero es suficiente para lo que necesitamos exemplificar <p>8. Aplica las siguientes reglas de estilo al documento, empleando en selector "body".</p> <p>Color de fondo y de letra</p> <pre>body { color: blue } body { background-color: #F3F781 }</pre> <p>Tipo de letra</p> <pre>body { font-family: Georgia, "Times New Roman", Times, serif }</pre> <p>9. Aplica la siguiente regla de estilo al encabezado h1</p> <pre>h1 { Font-family: Helvetica, Geneva, Arial, SunSans-Regular, sans-serif }</pre> <p>10. La página resultante deberá ser similar a la siguiente:</p> 

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>11. Guarda el código elaborado en el disco duro.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas	Número:	1
Práctica:	Cambio de apariencia de la página web empleando estilos en los hipervínculos y en las listas de las páginas web.	Número:	11
Propósito de la práctica:	Cambiar el aspecto de los hipervínculos y de las listas empleadas para mejorar la apariencia de las páginas web.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

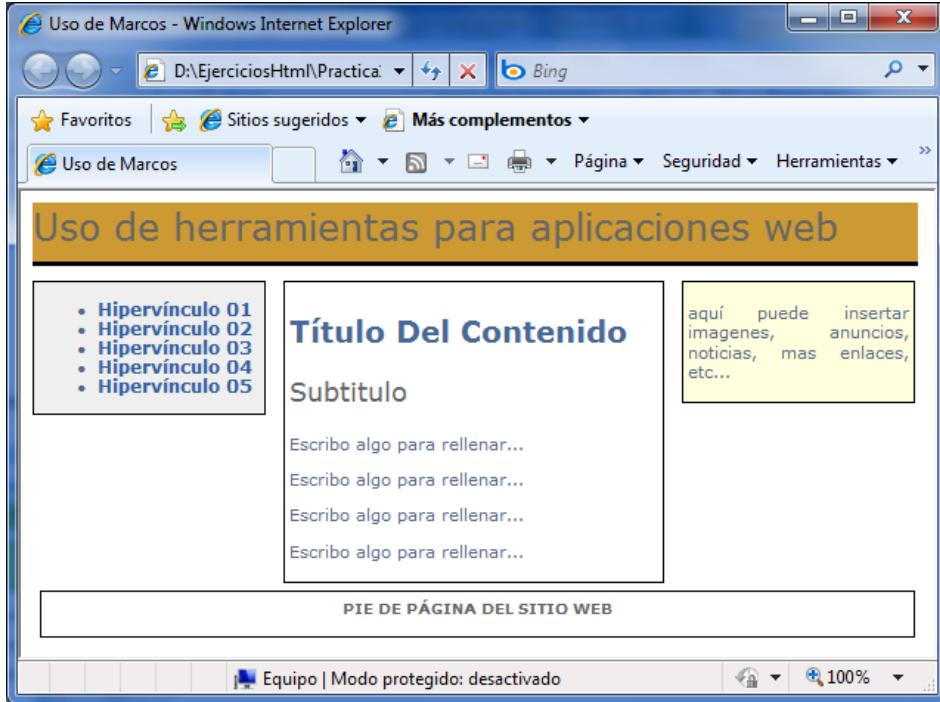
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado. 2. Enciende equipo de cómputo. 3. Abre sesión de ambiente gráfico. 4. Ingresa al editor de texto. 5. Abrir el código desarrollado en la práctica 10, denominada "Establecer apariencia del texto y de la letra en las páginas web" a efecto de cambiar el aspecto de los hipervínculos. <ul style="list-style-type: none"> - Modificar la lista no ordenada que contiene los hipervínculos y agregarle el siguiente atributo: <code>class="navbar"</code> 6. Modificar el estilo de la lista para eliminar los puntos que indican los diferentes elementos de la lista y mover los elementos a la izquierda, donde estaban antes los puntos mediante la definición de los siguientes atributos: <ul style="list-style-type: none"> - <code>list-style-type: none</code> - <code>padding: 0</code> - <code>margin: 0</code> 7. Establecer un fondo blanco a cada elemento de la lista y un cuadro negro en el borde derecho, mediante la definición de los siguientes atributos:

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<pre>background: white margin: 0.5em 0 padding: 0.3em border-right: 1em solid black text-decoration: none</pre> <p>8. Especificar el color de los enlaces en azul para aquellos que el usuario no ha visitado todavía, y morado para los enlaces que ya fueron visitados, mediante la definición de los siguientes atributos.</p> <pre>a:link { color: blue } a:visited {color: purple }</pre> <p>9. La página resultante deberá ser similar a la siguiente:</p> 

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>10. Guarda el código elaborado en el disco duro. Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas	Número:	1
Práctica:	Definición de propiedades para el control del aspecto de las tablas usando hojas de estilos en cascada.	Número:	12
Propósito de la práctica:	Mejorar el aspecto de las tablas diseñadas mediante el uso de hojas de estilos en cascada para su desarrollo.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al editor de texto. 4. Determiná el código HTML 5 necesario para crear el diseño de la página web que se muestra a continuación empleando hojas de estilo y empleando los siguientes marcos para definir el diseño: <ul style="list-style-type: none"> - Marco principal cuyo id sea nombrado “conteiner” - Marco superior cuyo id sea nombrado “header” - Marco izquierdo cuyo id sea nombrado “izquierda” - Marco derecho cuyo id sea nombrado “derecha” - Marco inferior cuyo id sea nombrado “footer”

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	 <p>5. Guarda en el disco duro la página web diseñada. Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p>⚠️ ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

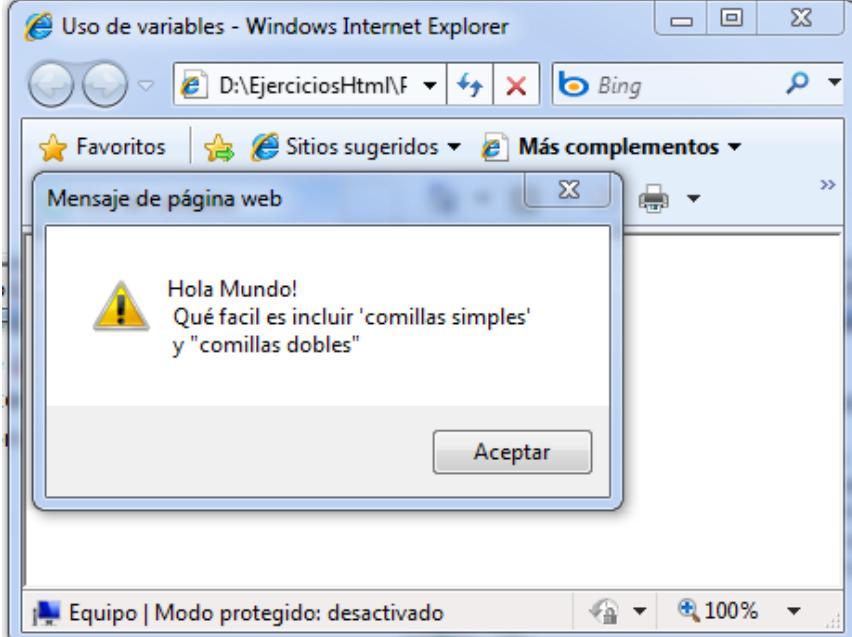
Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas	Número:	1
Práctica:	Inclusión de código JavaScript en HTML 5 empleando un archivo externo	Número:	13
Propósito de la práctica:	Identificar las distintas formas de incrustar código del lenguaje de programación JavaScript en HTML 5, para su desarrollo.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresa al editor de texto. 4. Transcribe el siguiente código. <pre><!DOCTYPE HTML "http://www.w3.org/TR/ HTML 5/DTD/HTML 5-transitional.dtd"> <html xmlns="http://www.w3.org/1999/HTML 5"> <head> <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" /></pre>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<pre><title>El primer script</title> <script type="text/JavaScript"> alert("Este es un mensaje de alerta !"); </script> </head> <body> <p>Esta página contiene el primer script</p> </body> </html></pre> <p>5. Modificar el código insertado para que:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todo el código JavaScript se encuentre en un archivo externo llamado <code>codigo.js</code> y el script siga funcionando de la misma manera. - Después del primer mensaje, se debe mostrar otro mensaje que diga “<i>Soy el primer script</i>” - Añadir en la página HTML 5 un mensaje de aviso para los navegadores que no tengan activado el soporte de JavaScript <p>6. Guarda en el disco duro la página web diseñada.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

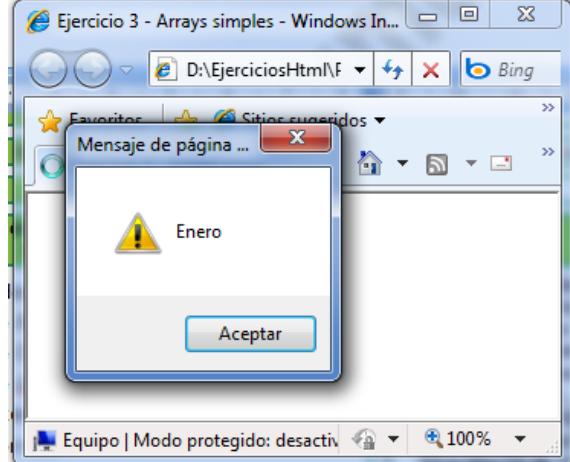
Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web estáticas	Número:	1
Práctica:	Uso de variables empleando JavaScript	Número:	14
Propósito de la práctica:	Emplear variables JavaScript por medio de su código para almacenar y hacer referencias a valores.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al editor de texto 4. Modifica el código desarrollado en la práctica No. 13 denominada “Inclusión de código de JavaScript en HTML 5 empleando un archivo externo” para que: <ul style="list-style-type: none"> - El mensaje que se muestra al usuario se almacene en una variable llamada <i>mensaje</i> y el funcionamiento del script sea el mismo. - El mensaje mostrado sea como el que se muestra a continuación:

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	 <p>5. Guarda en el disco duro la página web diseñada. Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p>⚠ ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

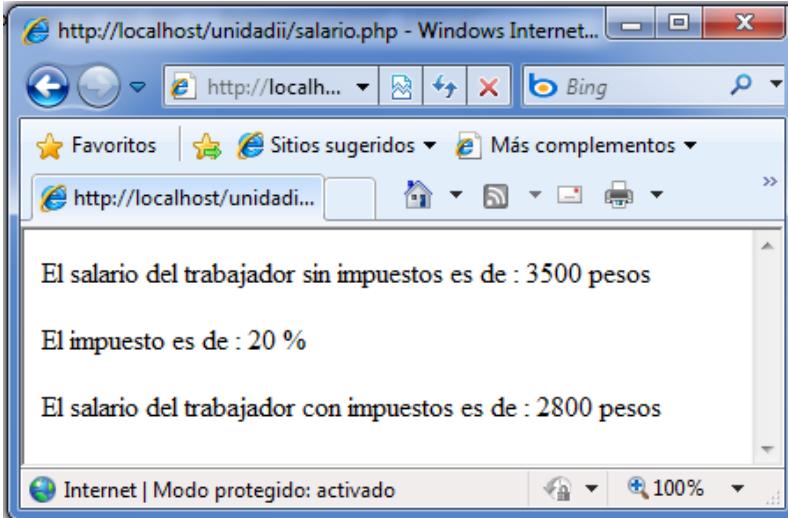
Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Manejo de arreglos con JavaScript	Número:	15
Propósito de la práctica:	Emplear arreglos con JavaScript para almacenar múltiples valores.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado. 2. Enciende equipo de cómputo. 3. Abre sesión de ambiente gráfico. 4. Ingresá al editor de texto 5. Crear un arreglo denominado meses, el cual almacene el nombre de los meses del año, 6. Mostrar en pantalla los nombres almacenados, empleando la función alert(). 7. Los mensajes mostrados deberán ser como los mostrados a continuación.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	 <p>8. Guarda en el disco duro la página web diseñada.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p>⚠ ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

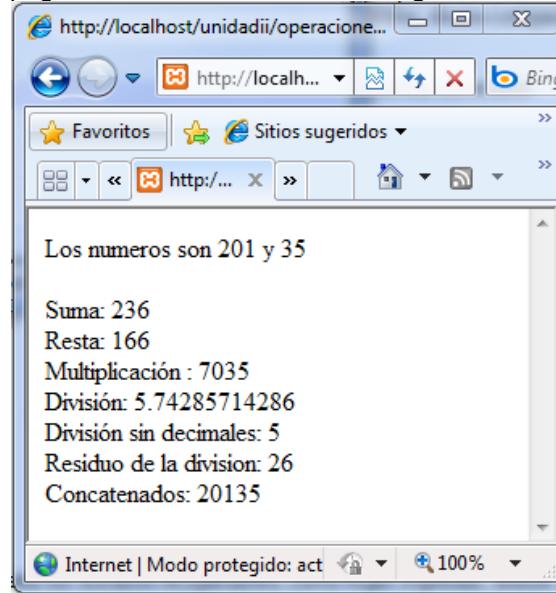
Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Almacena valores mediante declaración y uso de variables	Número:	16
Propósito de la práctica:	Almacenar valores con uso de variables mediante lenguaje de desarrollo seleccionado para su muestra.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	1 hora

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Software de servidor web • Software de desarrollo web. • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<p>Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Escribe un programa en el que le asigna valores a las variables denominadas salario_trabajador e impuesto_trabajador, y realiza el cálculo de aplicar el impuesto al sueldo del trabajador para obtener el salario real, y almacene el resultado en una variable denominada salario_real, además el programa debe mostrar en pantalla los siguientes valores: <ul style="list-style-type: none"> - Salario del trabajador sin impuestos - Impuesto - Salario con impuestos. 4. Transcribe el programa en el editor del entorno de desarrollo. 5. Guarda el archivo que contiene el programa transcrita. 6. Ejecuta el programa en el navegador.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>7. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido.</p> <p>8. Verifica que la página resultante es similar a la siguiente:</p>  <p>9. Apaga el equipo de cómputo.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p>⚠️ ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Realiza operaciones con declaración y uso de variables	Número:	17
Propósito de la práctica:	Realizar operaciones que hagan uso de variables mediante lenguaje de desarrollo seleccionado para almacenar y procesar información.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	1 hora

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Software de servidor web • Software de desarrollo web. • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<p>• Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Escribe un programa en el que a partir de la asignación de valores a las variables numéricas denominadas n1 y n2, muestra los valores de las variables almacenadas y realice las siguientes operaciones realizadas con las variables n1 y n2, mostrándolas en pantalla: <ul style="list-style-type: none"> - Suma - Resta - Multiplicación - División - División sin decimales - Residuo de la división - Concatenación

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>4. Transcribe el programa en el editor del entorno de desarrollo.</p> <p>5. Guarda el archivo que contiene el programa transcrita.</p> <p>6. Ejecuta el programa en el navegador.</p> <p>7. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido.</p> <p>8. Verifica que la página resultante es similar a la siguiente:</p>  <p>9. Apaga el equipo de cómputo.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p>⚠️ ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

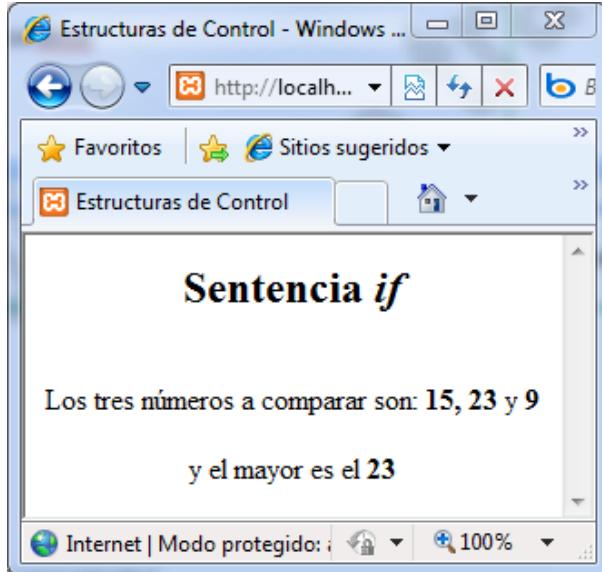
Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Almacena valores múltiples usando de arreglos	Número:	18
Propósito de la práctica:	Emplear arreglos simples mediante lenguaje de desarrollo seleccionado para almacenar valores múltiples.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Software de servidor web • Software de desarrollo web. • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Elabora un programa en el que declara 3 arreglos denominados arreglo0, arreglo1, arreglo2 y le asigna siguientes valores a cada arreglo: <ul style="list-style-type: none"> - Arreglo0 (Modelo, Marca, CC, Motor, Potencia) - Arreglo1 (cougar, ford, 2.5, V6, 172) - Arreglo2 (chevy, chevrolet, 1.6, V4, 160) y que imprima en pantalla los valores almacenados en cada uno de los arreglos aplicándole formato a la salida empleando tablas. 4. Transcribe el programa en el editor del entorno de desarrollo. 5. Guarda el archivo que contiene el programa transcrita. 6. Ejecuta el programa en el navegador. 7. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños																		
	<p>8. Verifica que la página resultante es similar a la siguiente:</p>  <p>The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window with the title bar "Trabajando con Matrices - Windows Intern...". The address bar displays "http://localhost...". Below the toolbar, there are links for "Favoritos" and "Sitios sugeridos". The main content area contains a table with the following data:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>matriz0</th> <th>Modelo</th> <th>Marca</th> <th>CC</th> <th>Motor</th> <th>Potencia</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>matriz1</td> <td>cougar</td> <td>ford</td> <td>2.5</td> <td>V6</td> <td>172</td> </tr> <tr> <td>matriz2</td> <td>chevy</td> <td>chevrolet</td> <td>1.6</td> <td>V4</td> <td>160</td> </tr> </tbody> </table> <p>At the bottom of the browser window, the status bar shows "Internet Modo protegido: activado" and "100%".</p> <p>10. Apaga el equipo de cómputo.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>	matriz0	Modelo	Marca	CC	Motor	Potencia	matriz1	cougar	ford	2.5	V6	172	matriz2	chevy	chevrolet	1.6	V4	160
matriz0	Modelo	Marca	CC	Motor	Potencia														
matriz1	cougar	ford	2.5	V6	172														
matriz2	chevy	chevrolet	1.6	V4	160														

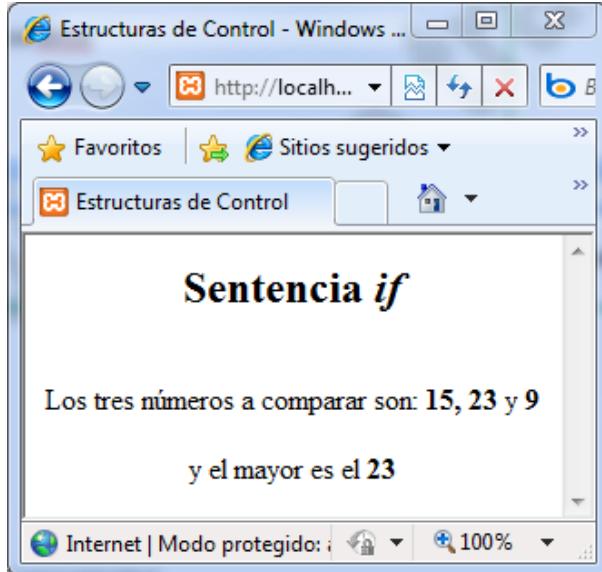
Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Controla el flujo de la información usando sentencia condicional if-else	Número:	19
Propósito de la práctica:	Hacer uso de la sentencia <i>if-else</i> mediante lenguaje de desarrollo seleccionado para controlar el flujo de la información.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	1 hora

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Software de servidor web • Software de desarrollo web. • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<p>• Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Elabora un programa en el que se proporcionen 3 números y realice una comparación entre los números proporcionados, para determinar cuál de los 3 es el mayor. 4. Transcribe el programa en el editor del entorno de desarrollo. 5. Guarda el archivo que contiene el programa transcrita. 6. Ejecuta el programa en el navegador. 7. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido. 8. Verifica que la página resultante es similar a la siguiente:

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>Desempeños</p>  <p>9. Apaga el equipo de cómputo. Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p>⚠️ ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

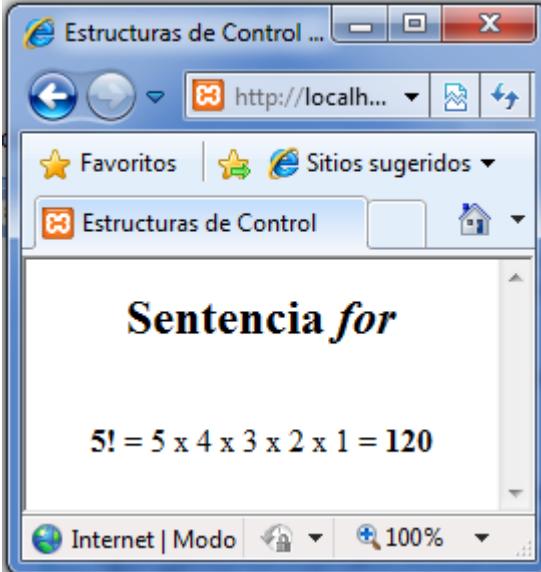
Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Controla el flujo de la información usando sentencia condicional if-else	Número:	19
Propósito de la práctica:	Hacer uso de la sentencia <i>if-else</i> mediante lenguaje de desarrollo seleccionado para controlar el flujo de la información.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	1 hora

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Software de servidor web • Software de desarrollo web. • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<p>• Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Enciende equipo de cómputo. 11. Abre sesión de ambiente gráfico. 12. Elabora un programa en el que se proporcionen 3 números y realice una comparación entre los números proporcionados, para determinar cuál de los 3 es el mayor. 13. Transcribe el programa en el editor del entorno de desarrollo. 14. Guarda el archivo que contiene el programa transcrita. 15. Ejecuta el programa en el navegador. 16. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido. 17. Verifica que la página resultante es similar a la siguiente:

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p></p> <p>18. Apaga el equipo de cómputo. Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Calcula el factorial de un número usando sentencia <i>for</i>	Número:	20
Propósito de la práctica:	Hacer uso de la sentencia <i>for</i> mediante lenguaje de desarrollo seleccionado para calcular el factorial de un número.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	1 hora

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Software de servidor web • Software de desarrollo web. • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al editor del entorno de desarrollo 4. Elaborá un programa en el que realice el cálculo del factorial de un número dado. 5. Transcribe el programa en el editor del entorno de desarrollo. 6. Guarda el archivo que contiene el programa transcrita. 7. Ejecuta el programa en el navegador. 8. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido. 9. Verifica que la página resultante es similar a la siguiente:

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	 <p>10. Apaga el equipo de cómputo.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

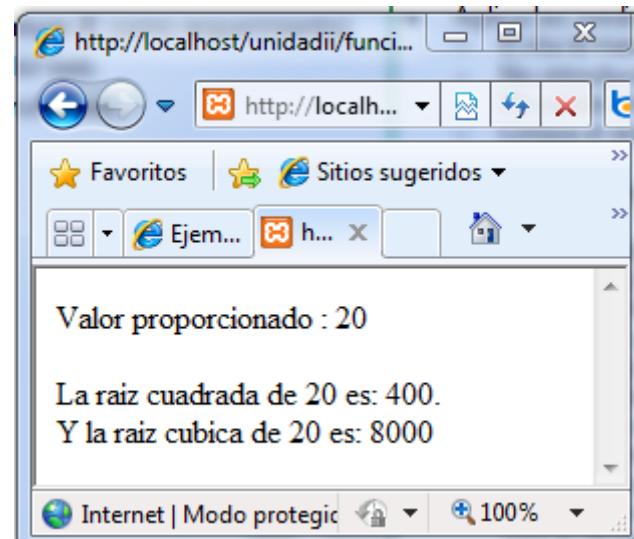
Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Calcula la descomposición factorial usando sentencia <i>while</i>	Número:	21
Propósito de la práctica:	Hacer uso de la sentencia <i>while</i> mediante lenguaje de desarrollo seleccionado para calcular la descomposición factorial.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Software de servidor web • Software de desarrollo web. • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al editor del entorno de desarrollo 4. Elaborá un programa para calcular la descomposición factorial de un número dado. 5. Transcribe el programa en el editor del entorno de desarrollo. 6. Guarda el archivo que contiene el programa transrito. 7. Ejecuta el programa en el navegador. 8. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido. 9. Verifica que la página resultante es similar a la siguiente:

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	 <p>10. Apaga el equipo de cómputo.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p>⚠️ ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

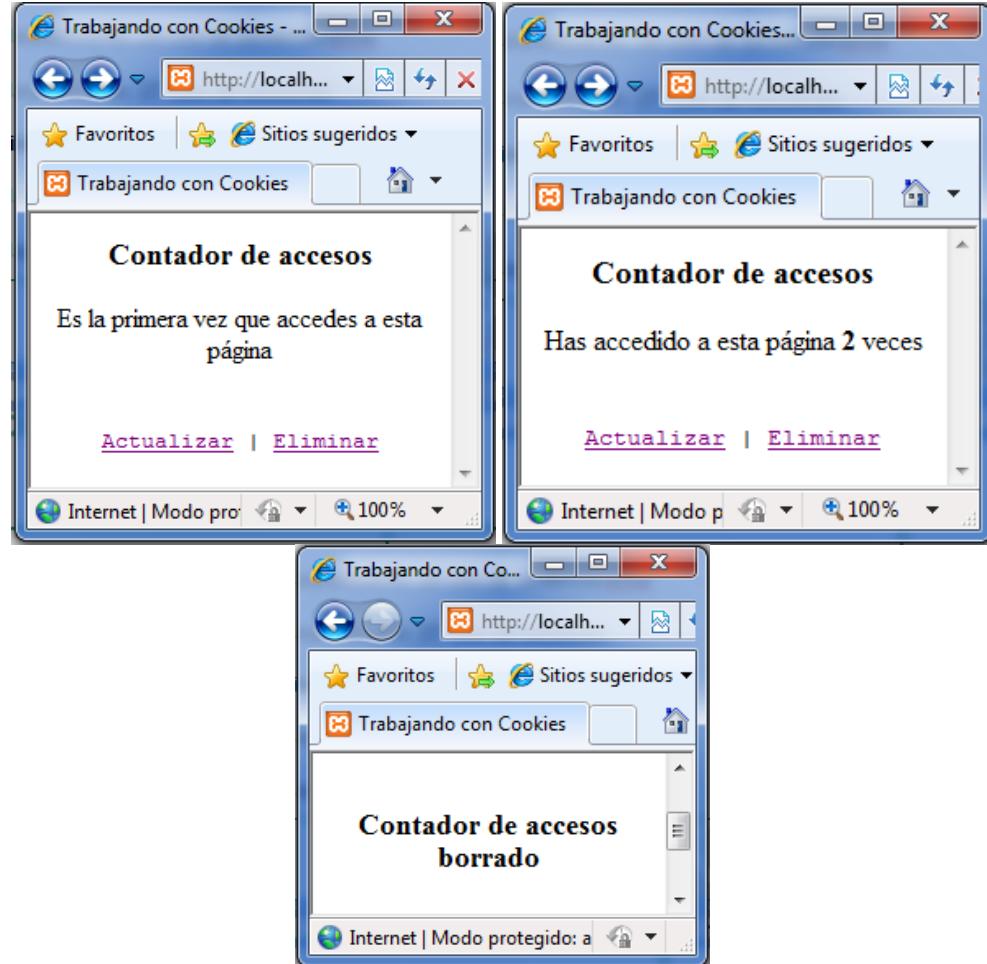
Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Calcula raíces con el empleo de funciones	Número:	22
Propósito de la práctica:	Hacer uso de funciones mediante lenguaje de desarrollo seleccionado para calcular la raíz cuadrada y raíz cúbica de un número dado.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Software de servidor web • Software de desarrollo web. • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<p>• Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al editor del entorno de desarrollo 4. Elabora un programa para calcular la raíz cuadrada y la raíz cúbica de un número dado, para lo cual se requiere elaborar dos funciones, una para calcular la raíz cuadrada y otra para calcular la raíz cúbica e imprimir los valores calculados en pantalla. 5. Transcribe el programa en el editor del entorno de desarrollo. 6. Guarda el archivo que contiene el programa transcrita. 7. Ejecuta el programa en el navegador. 8. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>9. Verifica que la página resultante es similar a la siguiente:</p>  <p>10. Apaga el equipo de cómputo.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p>⚠️ ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Guarda accesos a aplicaciones con empleo de cookies	Número:	23
Propósito de la práctica:	Hacer uso de cookies mediante configuración propia para guardar los accesos a las aplicaciones por parte de los usuarios.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

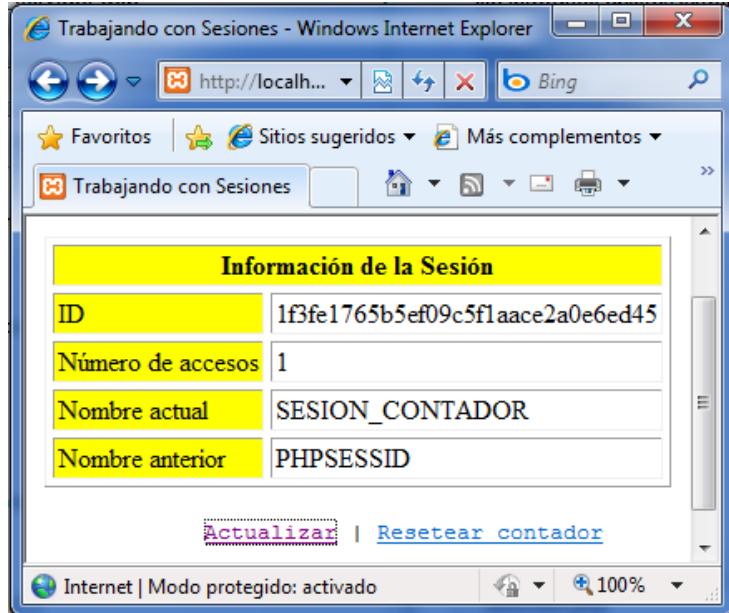
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Software de servidor web • Software de desarrollo web. • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<p>• Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <p><input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje</p> <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al editor del entorno de desarrollo 4. Elaborá un programa que permita mostrar un contador de accesos utilizando cookies, y que además permita eliminar las cookies generadas. 5. Transcribe el programa en el editor del entorno de desarrollo. 6. Guarda el archivo que contiene el programa transcrita. 7. Ejecuta el programa en el navegador. 8. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido. 9. Verifica que las páginas resultantes son similares a las siguiente:

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	 <p>The figure consists of three side-by-side screenshots of a web browser window titled "Trabajando con Cookies". The browser interface includes standard buttons for back, forward, search, and refresh, along with links for "Favoritos" and "Sitios sugeridos".</p> <ul style="list-style-type: none">Screenshot 1: Displays the message "Contador de accesos" and "Es la primera vez que accedes a esta página". Below the message are "Actualizar" and "Eliminar" links.Screenshot 2: Displays the message "Contador de accesos" and "Has accedido a esta página 2 veces". Below the message are "Actualizar" and "Eliminar" links.Screenshot 3: Displays the message "Contador de accesos borrado". Below the message is a small note indicating "Internet Modo protegido: a". <p>10. Apaga el equipo de cómputo.</p>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Guarda accesos a aplicaciones con empleo de sesiones	Número:	24
Propósito de la práctica:	Hacer uso de sesiones mediante configuración de prioridades, para guardar los accesos a las aplicaciones por parte de los usuarios.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Software de servidor web • Software de desarrollo web. • Editor de texto plano. • Navegador web. 	<p>• Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al editor del entorno de desarrollo 4. Elabora un programa que permita mostrar un contador de accesos utilizando sesiones, y que además permita eliminar las sesiones generadas. 5. Esta página deberá mostrar además del número de accesos, el ID de la sesión y el nombre de la sesión empleada y el nombre anterior de la sesión. 6. Transcribe el programa en el editor del entorno de desarrollo. 7. Guarda el archivo que contiene el programa transcrita. 8. Ejecuta el programa en el navegador. 9. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido. 10. Verifica que la página resultante es similar a la siguiente:

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños								
	 <p>The screenshot shows a Windows Internet Explorer window titled "Trabajando con Sesiones - Windows Internet Explorer". The address bar shows "http://localhost...". The main content area displays "Información de la Sesión" with the following data:</p> <table border="1"><tr><td>ID</td><td>1f3fe1765b5ef09c5f1aace2a0e6ed45</td></tr><tr><td>Número de accesos</td><td>1</td></tr><tr><td>Nombre actual</td><td>SESION_CONTADOR</td></tr><tr><td>Nombre anterior</td><td>PHPSESSID</td></tr></table> <p>At the bottom of the IE window, there are links for "Actualizar" and "Resetear contador". The status bar at the bottom of the screen shows "Internet Modo protegido: activado" and "100%".</p> <p>11. Apaga el equipo de cómputo. Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>	ID	1f3fe1765b5ef09c5f1aace2a0e6ed45	Número de accesos	1	Nombre actual	SESION_CONTADOR	Nombre anterior	PHPSESSID
ID	1f3fe1765b5ef09c5f1aace2a0e6ed45								
Número de accesos	1								
Nombre actual	SESION_CONTADOR								
Nombre anterior	PHPSESSID								

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Crea base de datos y tablas mediante sentencias SQL	Número:	25
Propósito de la práctica:	Generar bases de datos y tablas mediante sentencias SQL, que almacenarán la información de una aplicación.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	1 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños															
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Sistema Gestor de Bases de Datos • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresa al sistema gestor de bases de datos. 4. Ejecuta las sentencias SQL o emplea las herramientas del sistema gestor para crear una base de datos denominada agenda. 5. Ejecuta las sentencias SQL o emplea las herramientas del sistema gestor para crear una tabla denominada tbl_agenda dentro de la base de datos agenda con la siguiente estructura y define el campo nombre como llave primaria: <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Campo</th> <th>Tipo</th> <th>Longitud</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>nombre</td> <td>Caracter</td> <td>35</td> </tr> <tr> <td>correo</td> <td>Caracter</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>tlf_fijo</td> <td>Caracter</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>tlf_movil</td> <td>Caracter</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p>	Campo	Tipo	Longitud	nombre	Caracter	35	correo	Caracter	25	tlf_fijo	Caracter	10	tlf_movil	Caracter	10
Campo	Tipo	Longitud														
nombre	Caracter	35														
correo	Caracter	25														
tlf_fijo	Caracter	10														
tlf_movil	Caracter	10														

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Conexión de la aplicación con el motor de bases de datos mediante sentencias SQL	Número:	26
Propósito de la práctica:	Elaborar un script mediante sentencias SQL, que permita realizar la conexión a la base de datos.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	1 hora

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Sistema Gestor de Bases de Datos • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresa al sistema gestor de bases de datos. 4. Elabora un programa que permita hacer la conexión con la base de datos agenda, especificando la base de datos a utilizar, nombre de usuario y contraseña de acceso. 5. Ejecuta las sentencias SQL o emplea las herramientas del sistema gestor para crear una base de datos denominada agenda. 6. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido. <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Consulta de registros de la base de datos empleando un criterio de selección.	Número:	27
Propósito de la práctica:	Realizar consultas a la base de datos empleando un criterio de selección para presentar información en las páginas web.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	1 hora

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Sistema Gestor de Bases de Datos • Navegador web. 	<p>• Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al sistema gestor de bases de datos. 4. Elabora un programa que permita hacer la conexión con la base de datos agenda, especificando la base de datos a utilizar, nombre de usuario y contraseña de acceso. 5. Ejecuta las sentencias SQL o emplea las herramientas del sistema gestor para crear una base de datos denominada agenda. 6. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido. <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante y entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

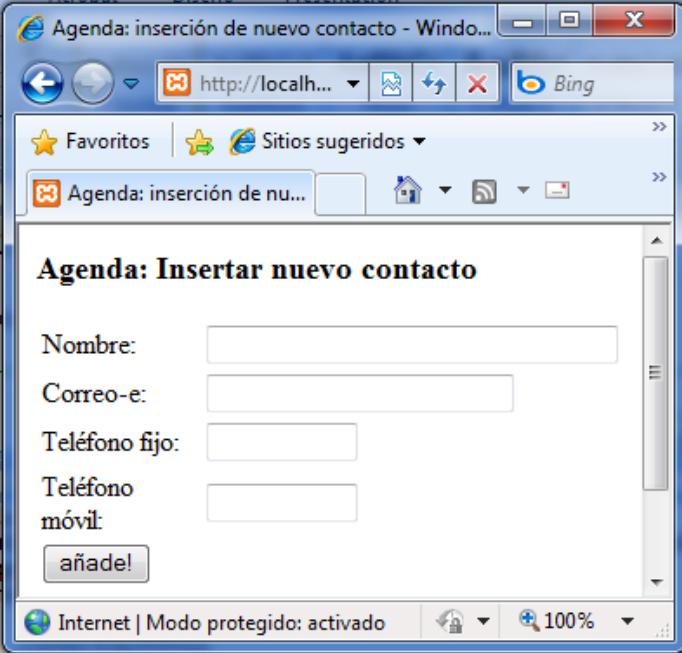
Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Consulta de registros de la base de datos empleando un criterio de selección.	Número:	28
Propósito de la práctica:	Realizar consultas a la base de datos empleando criterios de selección que obtenga búsquedas		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 hora

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Sistema Gestor de Bases de Datos • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresa al sistema gestor de bases de datos. 4. Selecciona la base de datos agenda. 5. Modifica la tabla tbl_agenda y le agrega un campo más denominado ciudad. 6. Agrega registros en el campo ciudad empleando el sistema gestor de bases de datos. 7. Realiza una consulta de selección en la que muestre solo los registros que pertenezcan a una determinada ciudad en la tabla tbl_agenda. 8. Guarda el archivo que contienen la programación desarrollada. 9. Ejecuta el archivo desarrollado. 10. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

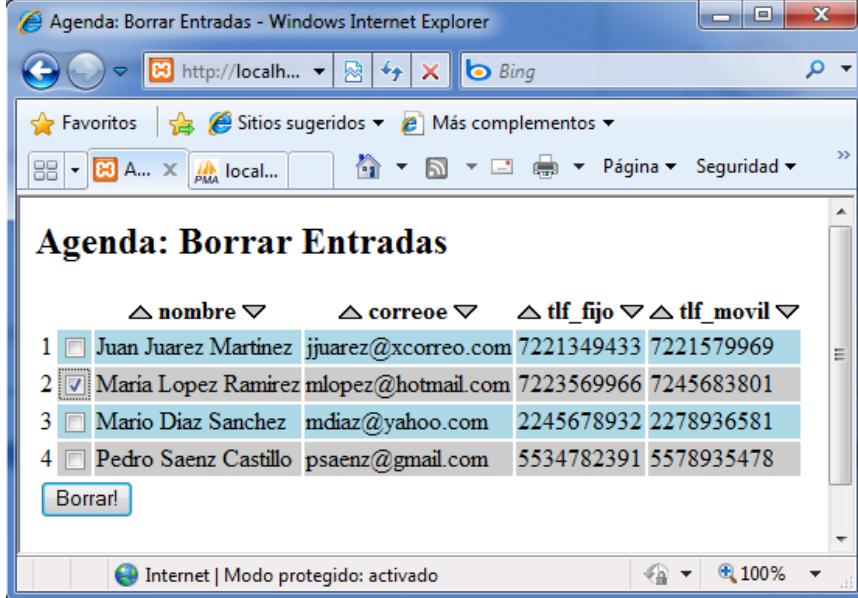
Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Diseño de formularios para agregar registros.	Número:	29
Propósito de la práctica:	Agrega registros en la base de datos con desarrollo de formularios para su actualización.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 hora

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Sistema Gestor de Bases de Datos • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al sistema gestor de bases de datos. 4. Desarrollá un formulario dinámico que permita dar de alta contactos en la tabla tbl_agenda de la base de datos agenda. 5. El formulario debe contemplar los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> - Nombre - Correo Electrónico - Teléfono fijo. - Teléfono móvil. 6. El formulario desarrollado debe ser similar al siguiente:

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p></p> <p>7. Guarda el formulario que contienen la programación desarrollada. 8. Ejecuta el formulario desarrollado. 9. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

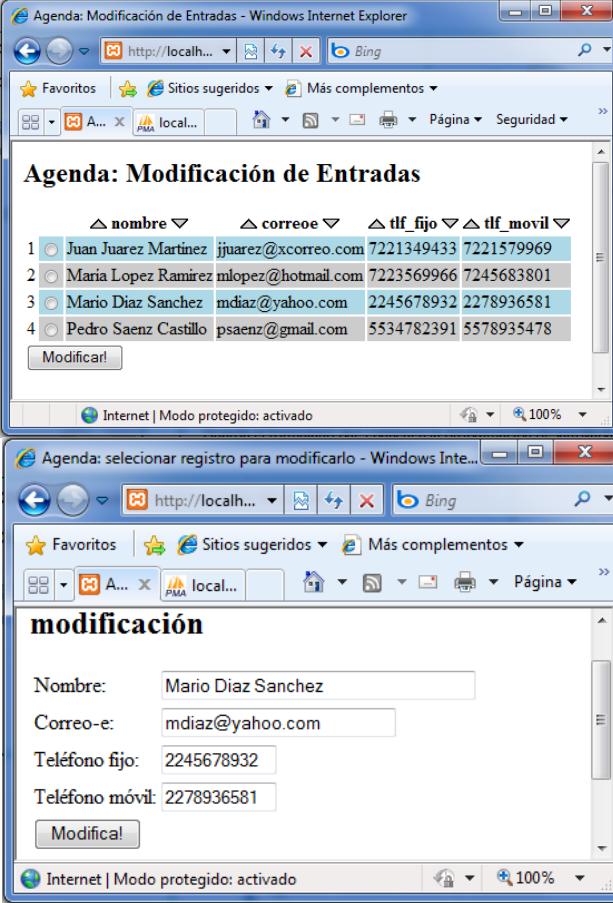
Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Diseño de formularios de eliminación de registros	Número:	30
Propósito de la práctica:	Elimina registros en la base de datos con desarrollo de formularios para su depuración.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 hora

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Sistema Gestor de Bases de Datos • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al sistema gestor de bases de datos. 4. Desarrollá un formulario dinámico que permita eliminar contactos de la tabla tbl_agenda en la base de datos agenda. 5. El formulario debe mostrar los registros que contiene la base de datos y permitir seleccionar el/los registros a eliminar. 6. El formulario desarrollado debe ser similar al siguiente:

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños																									
	 <p>Agenda: Borrar Entradas</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>△ nombre ▾</th> <th>△ correo e ▾</th> <th>△ tlf_fijo ▾</th> <th>△ tlf_móvil ▾</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Juan Juarez Martinez</td> <td>jjuarez@correo.com</td> <td>7221349433</td> <td>7221579969</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Maria Lopez Ramirez</td> <td>mlopez@hotmail.com</td> <td>7223569966</td> <td>7245683801</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Mario Diaz Sanchez</td> <td>mdiaz@yahoo.com</td> <td>2245678932</td> <td>2278936581</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Pedro Saenz Castillo</td> <td>psaenz@gmail.com</td> <td>5534782391</td> <td>5578935478</td> </tr> </tbody> </table> <p>Borrar!</p> <p>Internet Modo protegido: activado</p> <p>7. Guarda el formulario que contienen la programación desarrollada. 8. Ejecuta el formulario desarrollado. 9. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p>⚠ ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>		△ nombre ▾	△ correo e ▾	△ tlf_fijo ▾	△ tlf_móvil ▾	1	Juan Juarez Martinez	jjuarez@correo.com	7221349433	7221579969	2	Maria Lopez Ramirez	mlopez@hotmail.com	7223569966	7245683801	3	Mario Diaz Sanchez	mdiaz@yahoo.com	2245678932	2278936581	4	Pedro Saenz Castillo	psaenz@gmail.com	5534782391	5578935478
	△ nombre ▾	△ correo e ▾	△ tlf_fijo ▾	△ tlf_móvil ▾																						
1	Juan Juarez Martinez	jjuarez@correo.com	7221349433	7221579969																						
2	Maria Lopez Ramirez	mlopez@hotmail.com	7223569966	7245683801																						
3	Mario Diaz Sanchez	mdiaz@yahoo.com	2245678932	2278936581																						
4	Pedro Saenz Castillo	psaenz@gmail.com	5534782391	5578935478																						

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Modifica registros en la base de datos con desarrollo de formularios.	Número:	31
Propósito de la práctica:	Elaborar formularios mediante desarrollo de programación para modificar registros de la base de datos.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Sistema Gestor de Bases de Datos • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresá al sistema gestor de bases de datos. 4. Desarrollá un formulario dinámico que permita modificar los contactos de la tabla tbl_agenda en la base de datos agenda. 5. El formulario debe mostrar los registros que contiene la base de datos y permitir seleccionar el registro a modificar. 6. El formulario desarrollado debe ser similar al siguiente:

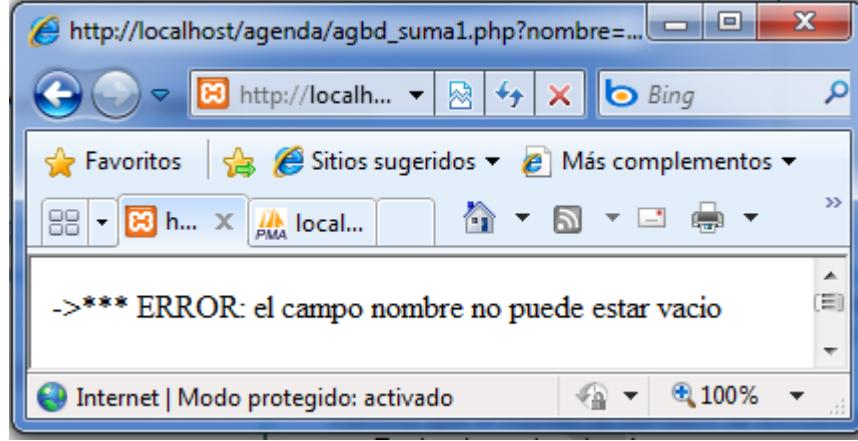
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños																									
	 <p>The screenshot displays two windows from Microsoft Internet Explorer. The top window is titled 'Agenda: Modificación de Entradas' and shows a list of four contacts with columns for name, email, and two phone numbers. The bottom window is titled 'modificación' and shows a form for modifying a contact named 'Mario Diaz Sanchez' with fields for name, email, fixed phone, and mobile phone.</p> <p>Agenda: Modificación de Entradas</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>nombre</th> <th>correo e</th> <th>tlf. fijo</th> <th>tlf. móvil</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Juan Juarez Martinez</td> <td>jjuarez@xcorreo.com</td> <td>7221349433</td> <td>7221579969</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Maria Lopez Ramirez</td> <td>mlopez@hotmail.com</td> <td>7223569966</td> <td>7245683801</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Mario Diaz Sanchez</td> <td>mdiaz@yahoo.com</td> <td>2245678932</td> <td>2278936581</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Pedro Saenz Castillo</td> <td>psaenz@gmail.com</td> <td>5534782391</td> <td>5578935478</td> </tr> </tbody> </table> <p>modificación</p> <p>Nombre: <input type="text" value="Mario Diaz Sanchez"/> Correo-e: <input type="text" value="mdiaz@yahoo.com"/> Teléfono fijo: <input type="text" value="2245678932"/> Teléfono móvil: <input type="text" value="2278936581"/></p>		nombre	correo e	tlf. fijo	tlf. móvil	1	Juan Juarez Martinez	jjuarez@xcorreo.com	7221349433	7221579969	2	Maria Lopez Ramirez	mlopez@hotmail.com	7223569966	7245683801	3	Mario Diaz Sanchez	mdiaz@yahoo.com	2245678932	2278936581	4	Pedro Saenz Castillo	psaenz@gmail.com	5534782391	5578935478
	nombre	correo e	tlf. fijo	tlf. móvil																						
1	Juan Juarez Martinez	jjuarez@xcorreo.com	7221349433	7221579969																						
2	Maria Lopez Ramirez	mlopez@hotmail.com	7223569966	7245683801																						
3	Mario Diaz Sanchez	mdiaz@yahoo.com	2245678932	2278936581																						
4	Pedro Saenz Castillo	psaenz@gmail.com	5534782391	5578935478																						

7. Guarda el formulario que contienen la programación desarrollada.
8. Ejecuta el formulario desarrollado.
9. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Mantiene la integridad de la información mediante validación de datos de formularios.	Número:	32
Propósito de la práctica:	Validar la información de entrada mediante formularios diseñados para asegurar la integridad.		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	1 hora

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Sistema Gestor de Bases de Datos • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresa al sistema gestor de bases de datos. 4. Elabora un programa para validar los campos de entrada del formulario de alta de registros, con la finalidad de que no permita agregar campos en blanco a la base de datos. 5. El formulario debe enviar un mensaje de error al tratar de insertar registros con datos vacíos. 6. El mensaje enviado por el formulario al tratar de dar de alta registros en blanco debe ser similar al siguiente:

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p></p> <p>7. Guarda el formulario que contienen la programación desarrollada. 8. Ejecuta el formulario desarrollado. 9. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de aprendizaje:	Desarrollo de páginas web dinámicas	Número:	2
Práctica:	Acceso mediante contraseña a la aplicación.	Número:	33
Propósito de la práctica:	Implementar la solicitud de usuario mediante contraseña para permitir solo el acceso a usuarios autorizados a las páginas web		
Escenario:	Laboratorio de informática.	Duración	1 hora

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Bibliografía • Sistema Gestor de Bases de Datos • Navegador web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles o de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar <input type="checkbox"/> Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en un dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA. El docente deberá adecuar la práctica al equipo y recursos de software con el que se cuenta.</p> <p>Verifica que el equipo de cómputo se encuentra conectado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enciende equipo de cómputo. 2. Abre sesión de ambiente gráfico. 3. Ingresa al editor del ambiente de desarrollo. 4. Elabora un programa en el que solicite la autenticación del usuario mediante la solicitud de un nombre de usuario y contraseña, empleando el sistema de autenticación del protocolo HTTP, empleando las variables globales del servidor. 5. El formulario debe ser similar al siguiente:

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p></p> <p>6. Guarda el formulario que contienen la programación desarrollada. 7. Ejecuta el formulario desarrollado. 8. Inicia el proceso de depuración del programa, hasta cerciorarse que el programa cumpla con el objetivo establecido.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante. Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

II. Guía de evaluación del módulo Diseño y elaboración de páginas web

7. Descripción

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

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

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

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

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

Con respecto al agente o responsable de llevar a cabo la evaluación, se distinguen tres categorías: la **autoevaluación** que se refiere a la valoración que hace el alumno sobre su propia actuación, lo que le permite reconocer sus posibilidades, limitaciones y cambios necesarios para mejorar su aprendizaje. Los roles de evaluador y evaluado coinciden en las mismas personas

La **coevaluación** en la que los alumnos se evalúan mutuamente, es decir, evaluadores y evaluados intercambian su papel alternativamente; los alumnos en conjunto, participan en la valoración de los aprendizajes logrados, ya sea por algunos de sus miembros o del grupo en su conjunto; La coevaluación permite al alumno y al docente:

- Identificar los logros personales y grupales
- Fomentar la participación, reflexión y crítica constructiva ante situaciones de aprendizaje
- Opinar sobre su actuación dentro del grupo
- Desarrollar actitudes que se orienten hacia la integración del grupo
- Mejorar su responsabilidad e identificación con el trabajo
- Emitir juicios valorativos acerca de otros en un ambiente de libertad, compromiso y responsabilidad

La **heteroevaluación** que es el tipo de evaluación que con mayor frecuencia se utiliza, donde el docente es quien, evalúa, su variante externa, se da cuando agentes no integrantes del proceso enseñanza-aprendizaje son los evaluadores, otorgando cierta objetividad por su no implicación.

Cada uno de los Resultados de Aprendizaje (RA) tiene asignada al menos una actividad de evaluación (AE), a la cual se le ha determinado una ponderación con respecto a la Unidad a la cual pertenece. Ésta a su vez, tiene una ponderación que, sumada con el resto de Unidades, **conforma el 100%**. Es decir, para considerar que se ha adquirido la competencia correspondiente al módulo de que se trate, deberá **ir acumulando** dichos porcentajes a lo largo del período para estar en condiciones de acreditar el mismo. Cada una de estas ponderaciones dependerá de la relevancia que tenga dicha actividad con respecto al RA y éste a su vez, con respecto a la Unidad de Aprendizaje.

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

Otro elemento que complementa a la matriz de ponderación es la **rúbrica o matriz de valoración**, que establece los **indicadores y criterios** a considerar para evaluar, ya sea un producto, un desempeño o una actitud. Una matriz de valoración o rúbrica es, como su nombre lo indica, una matriz de doble entrada en la cual se establecen, por un lado, los **indicadores** o aspectos específicos que se deben tomar en cuenta como **mínimo indispensable** para evaluar si se ha logrado el resultado de aprendizaje esperado y, por otro, los criterios o **niveles de calidad o satisfacción alcanzados**. En las celdas centrales se describen los criterios que se van a utilizar para evaluar esos indicadores, explicando cuáles son las características de cada uno. Los criterios que se han establecido son: **Excelente**, en el cual, además de cumplir con los estándares o requisitos establecidos como necesarios en el logro del producto o desempeño, es propositivo, demuestra iniciativa y creatividad, o que va más allá de lo que se le solicita como mínimo, aportando elementos adicionales en pro del indicador; **Suficiente**, si cumple con los estándares o requisitos establecidos como necesarios para demostrar que se ha desempeñado adecuadamente en la actividad o elaboración del producto. Es en este nivel en el que podemos decir que se ha adquirido la competencia. **Insuficiente**, para cuando no cumple con los estándares o requisitos mínimos establecidos para el desempeño o producto.

8. Tabla de ponderación

UNIDAD	RA	ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	ASPECTOS A EVALUAR			% Peso Específico	% Peso Logrado	% Peso Acumulado
			C	P	A			
1. Desarrollo de páginas web estáticas.	1.1. Diseña la estructura del sitio web con base en las mejores prácticas y los requerimientos del cliente	1.1.1	▲	▲	▲	10		
	1.2. Elabora páginas web estáticas haciendo uso del lenguaje de etiquetas HTML 5	1.2.1	▲	▲	▲	25		
	1.3. Construye hojas de estilo en cascada (CSS) de acuerdo con las especificaciones del <i>World Wide Web Consortium</i> (W3C)	1.3.1	▲	▲	▲	25		
							60	
2. Desarrollo de páginas web dinámicas.	2.1. Implementa interactividad a las páginas web, mediante el desarrollo de código de programación en un lenguaje script	2.1.1	▲	▲	▲	20		
	2.2. Establece el acceso a bases de datos en páginas web mediante el desarrollo de código en un lenguaje de programación	2.2.1	▲	▲	▲	20		
% PESO PARA LA UNIDAD							40	
PESO TOTAL DEL MÓDULO							100	

9. Desarrollo de actividades de evaluación.

Unidad de Aprendizaje:	1. Desarrollo de páginas web estáticas.
Resultado de Aprendizaje:	1.1. Diseña la estructura del sitio web con base en las mejores prácticas y los requerimientos del cliente
Actividad de Evaluación:	<p>1.1.1 Elabora la justificación y la estructura propuesta del sitio web acorde con los requerimientos del usuario, en la que define:</p> <ul style="list-style-type: none">• Objetivo del sitio.• Audiencia.• Contenidos.• Mapa del sitio.• Sistemas de Navegación.• Borradores de páginas.• Maqueta web.

Instrucciones:

- Describe los datos generales del negocio, empresa u organización.
- Describe los objetivos del sitio.
- Describe la audiencia del sitio:
- Define los contenidos a publicar.
- Define y describe la Estructura del sitio.
 - Mapas del sitio.
 - Describe cada uno de los elementos que integraran los Sistemas de Navegación del sitio web
 - Diseña la Estructura de las páginas.
 - Genera Bocetos de Diseño.

Realiza y entrega la documentación completa para la entrega del documento con la propuesta el sitio considerando los siguientes aspectos

- Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital (elaborados en un procesador de texto y/o presentador gráfico), con estructura (carátula, objetivo y contenido,)

- Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos.
- Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales.
- Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas.
- Presenta el documento impreso limpio, respetando la estructura definida para su diseño.

Unidad de Aprendizaje:	1. Desarrollo de páginas web estáticas.
Resultado de Aprendizaje:	1.2. Elabora páginas web estáticas haciendo uso del lenguaje de etiquetas HTML 5
Actividad de Evaluación:	1.2.1 Desarrolla la página web del sitio propuesto en la actividad de evaluación 1.1.1, empleando los siguientes elementos del lenguaje de etiquetas HTML 5: <ul style="list-style-type: none">▪ Formato de texto.▪ Hipervínculos.▪ Imágenes y elementos multimedia.▪ Listas.▪ Tablas.▪ Formularios.

Materiales:

- Códigos de HTML 5
- Libreta de apuntes
- Bibliografía
- Reporte de la actividad 1.1.1
- Bloc de notas
- Equipo de computo

Instrucciones:

Entrega el adelanto inicial de proyecto considerando los siguientes aspectos:

- Genera la estructura básica de un documento HTML utilizando las etiquetas requeridas para ello.
- Utiliza etiquetas para dar formato al texto (negritas, cursivas, subrayado, encabezados, etc.).
- Utiliza párrafos para dividirla información
- Utiliza imágenes (se propone crear una galería de imágenes dentro de una tabla)
- Utiliza hipervínculos para realizar las conexiones entre las diversas páginas que conforman el sitio web (manejando rutas absolutas y relativas según convenga)
- Utiliza los diversos tipos de listas (ordenada, desordenada y de definición). Nota Implemente por lo menos una de estas listas
- Incluye de ser necesario un mapa de imagen
- Incluye objetos u elementos multimedia (videos, sonidos, etc.).

- Maneja tablas y cambiar sus atributos
- Utiliza formularios por ejemplo para contacto o en su defecto solicitar más información
- Organiza las carpetas donde se separen adecuadamente las páginas web, imágenes, elementos multimedia y archivos de descarga

Realiza y entrega la documentación completa de los códigos anteriores considerando los siguientes aspectos

- Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital (elaborados en un procesador de texto y/o presentador gráfico), con estructura (carátula, objetivo y contenido,)
- Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos.
- Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales.
- Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas.
- Presenta el documento impreso limpio, respetando la estructura definida para su diseño.

Unidad de Aprendizaje:	1. Desarrollo de páginas web estáticas.
Resultado de Aprendizaje:	1.3. Construye hojas de estilo en cascada (CSS) de acuerdo con las especificaciones del <i>World Wide Web Consortium</i> (W3C)
Actividad de Evaluación:	1.3.1 Construye hojas de estilo en cascada para definir su aspecto y presentación de los siguientes elementos en las páginas web desarrolladas: - Texto. - Enlaces. - Listas. - Tablas. - Formularios.

Instrucciones:

- Genera la estructura básica de un documento CSS utilizando las etiquetas requeridas para ello.
- Utiliza etiquetas para dar formato al texto (negritas, cursivas, subrayado, encabezados, etc.).
- Utiliza etiquetas para dar formato a imágenes
- Utiliza etiquetas para los hipervínculos para realizar las conexiones entre las diversas páginas que conforman el sitio web
- Utiliza etiquetas para los diversos tipos de listas (ordenada, desordenada y de definición)
- Utiliza etiquetas para dar formato a tablas y cambiar sus atributos
- Utiliza etiquetas para dar formato a los elementos de los formularios.

Realiza y entrega la documentación completa de los códigos anteriores considerando los siguientes aspectos

- Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital (elaborados en un procesador de texto y/o presentador gráfico), con estructura (carátula, objetivo y contenido,)
- Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos.
- Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales.
- Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas.
- Presenta el documento impreso limpio, respetando la estructura definida para su diseño.

Unidad de Aprendizaje:	2. Desarrollo de páginas web dinámicas.
Resultado de Aprendizaje:	2.1. Implementa interactividad a las páginas web, mediante el desarrollo de código de programación en un lenguaje script
Actividad de Evaluación:	2.1.1 Desarrolla código de programación para implementar interactividad a las páginas web desarrolladas haciendo uso de los siguientes elementos del lenguaje JavaScript: <ul style="list-style-type: none">• Variables.• Operadores.• Estructuras de control• Funciones predefinidas de JavaScript.

Instrucciones:

- Genera la estructura básica de un script de JavaScript utilizando las etiquetas requeridas para ello.
- Crea un script que ayude a validar la información introducida en los formularios de captura de un formulario HTML 5.
 - Campo edad, que solo acepte valores numéricos.
 - Campo teléfono, no acepte más de 10 dígitos y solo valores numéricos.
 - Campo correo electrónico, que respete el formato de un correo electrónico nombre@dominio
 - Calcular la edad en base a la edad introducida por el usuario.

Realiza y entrega la documentación completa de los códigos anteriores considerando los siguientes aspectos

- Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital (elaborados en un procesador de texto y/o presentador gráfico), con estructura (carátula, objetivo y contenido,)
- Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos.
- Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales.
- Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas.
- Presenta el documento impreso limpio, respetando la estructura definida para su diseño.

Unidad de Aprendizaje:	2. Desarrollo de páginas web dinámicas.
Resultado de Aprendizaje:	2.2. Establece el acceso a bases de datos en páginas web mediante el desarrollo de código en un lenguaje de programación.
Actividad de Evaluación:	2.2.1. Desarrolla el código de programación para establecer la conectividad con las bases de datos en la implementación dinámica de la información contenida en las tablas de las bases de datos, haciendo uso de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none">• Constantes.• Variables.• Arreglos.• Estructuras de Control de flujo.• Funciones.• Formularios.

Instrucciones:

- Genera la estructura básica de la aplicación web y su conexión con una base de datos utilizando las sentencias requeridas para ello.
- Utiliza variables, constantes y arreglos para almacenar datos.
- Utiliza estructuras de control en casos de iteraciones.
- Utiliza los formularios para la solicitud de datos por parte del cliente.
- Genera la estructura de la base datos para el almacenamiento de la información solicitada y proceda por la aplicación web.
- Realiza la conexión a la base de datos.
- Crea el código para que puedas llevar a cabo operaciones de inserción, actualización y eliminación de información en la base de datos a través de la aplicación web.
- Realiza y entrega la documentación completa de los códigos anteriores considerando los siguientes aspectos
 - Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital (elaborados en un procesador de texto y/o presentador gráfico), con estructura (carátula, objetivo y contenido,)
 - Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos.
 - Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales.
 - Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas.
 - Presenta el documento impreso limpio, respetando la estructura definida para su diseño.

**10. Matriz de valoración o
rúbrica**
MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

Siglema:		Nombre del módulo:	Diseño y elaboración de páginas web	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:				Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	1.1. Diseña la estructura del sitio web con base en las mejores prácticas y los requerimientos del cliente		Actividad de evaluación:	1.1.2 Elabora la justificación y la estructura propuesta del sitio web acorde con los requerimientos del usuario, en la que define: <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo del sitio. • Audiencia. • Contenidos. • Mapa del sitio. • Sistemas de Navegación. • Borradores de páginas. • Maqueta web. 	

INDICADORES	%	C R I T E R I O S		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Definición de objetivos del sitio (1.1, 1.4)	15	<ul style="list-style-type: none"> • Define el objetivo general y específico del proyecto utilizando frases que inicien con verbos que expresen las acciones a realizar. • Determina los objetivos del sitio en concordancia con las necesidades y planificación anual proyectada por la organización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Define el objetivo general y específico del proyecto utilizando frases que inicien con verbos que expresen las acciones a realizar. • Determina los objetivos del sitio en concordancia con las necesidades y planificación anual proyectada por la organización. 	Omite alguno de los siguientes atributos: <ul style="list-style-type: none"> • Define el objetivo general y específico del proyecto utilizando frases que inicien con verbos que expresen las acciones a realizar. • Determina los objetivos del sitio en concordancia con las necesidades y planificación anual proyectada por la organización.

		<ul style="list-style-type: none"> • Además, hace uso de la visión y misión de la organización para obtener claves que permita definir los objetivos. 		<ul style="list-style-type: none"> planificación anual proyectada por la organización.
Definición de la Audiencia del Sitio (1.4, 4.3, 8.3)	15	<ul style="list-style-type: none"> • Establece los tipos de audiencia a los que atenderá el sitio de acuerdo a las siguientes categorías: <ul style="list-style-type: none"> - Por capacidad física. - Por capacidad técnica. - Por conocimiento de la institución. - Por necesidades de información. - Por ubicación geográfica. • Determina situaciones de uso reales y hacia quien se deberá enfocar el sitio, a través de estudios de escenarios de uso. • Además, ejemplifica los tipos de contenidos que podrían llegar a buscar determinadas audiencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece los tipos de audiencia a los que atenderá el sitio de acuerdo a las siguientes categorías: <ul style="list-style-type: none"> - Por capacidad física. - Por capacidad técnica. - Por conocimiento de la institución. - Por necesidades de información. - Por ubicación geográfica. • Determina situaciones de uso reales y hacia quien se deberá enfocar el sitio, a través de estudios de escenarios de uso. 	<p>Falta alguna característica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Establece los tipos de audiencia a los que atenderá el sitio de acuerdo a las siguientes categorías: - Por capacidad física. - Por capacidad técnica. - Por conocimiento de la institución. - Por necesidades de información. - Por ubicación geográfica. <p>• Determina situaciones de uso reales y hacia quien se deberá enfocar el sitio, a través de estudios de escenarios de uso.</p>
Definición de contenidos del sitio (1.6, 4.2, 6.1)	25	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los materiales obtenidos en la etapa de identificación de objetivos y audiencias, como insumo para la definición de contenidos. • Incluye mínimamente los siguientes contenidos en el sitio: <ul style="list-style-type: none"> - Acerca de la Institución. - Productos / Servicios. - Novedades de la Institución. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los materiales obtenidos en la etapa de identificación de objetivos y audiencias, como insumo para la definición de contenidos. • Incluye mínimamente los siguientes contenidos en el sitio: <ul style="list-style-type: none"> - Acerca de la Institución. - Productos / Servicios. - Novedades de la Institución. 	<p>Carece de algún aspecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los materiales obtenidos en la etapa de identificación de objetivos y audiencias, como insumo para la definición de contenidos. • Incluye mínimamente los siguientes contenidos en el sitio: <ul style="list-style-type: none"> - Acerca de la Institución. - Productos / Servicios. - Novedades de la Institución.

		<ul style="list-style-type: none"> • Agrupa los contenidos en conjuntos coherentes por áreas de contenidos y les asigna nombres que los identifiquen. • Define los requerimientos funcionales o interacción que se debe incluir en el sitio, incluyendo al menos los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> - Formulario de contacto. - Sistema de envío de noticia a un amigo. - formato de impresión de los contenidos. - Mapa del sitio. • Además, hace comprobaciones empíricas de la validez de los nombres de los contenidos seleccionados, preguntando al personal que pertenezca a la institución y a quienes desconozcan por completo la institución, qué información espera encontrar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupa los contenidos en conjuntos coherentes por áreas de contenidos y les asigna nombres que los identifiquen. • Define los requerimientos funcionales o interacción que se debe incluir en el sitio, incluyendo al menos los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> - Formulario de contacto. - Sistema de envío de noticia a un amigo. - Formato de impresión de los contenidos. - Mapa del sitio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupa los contenidos en conjuntos coherentes por áreas de contenidos y les asigna nombres que los identifiquen. • Define los requerimientos funcionales o interacción que se debe incluir en el sitio, incluyendo al menos los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> - Formulario de contacto. - Sistema de envío de noticia a un amigo. - Formato de impresión de los contenidos. - Mapa del sitio.
Definición de la estructura del sitio (5.2, 5.3, 6.4)	25	<p>Usa herramientas de software, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea un árbol organizacional del sitio agrupando los contenidos de la manera en que se organiza la institución en su lógica de actividad. • Crea un árbol funcional del sitio, agrupando los contenidos de acuerdo a las tareas que se pueden realizar dentro del sitio. 	<p>Usa herramientas de software, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea un árbol organizacional del sitio agrupando los contenidos de la manera en que se organiza la institución en su lógica de actividad. • Crea un árbol funcional del sitio, agrupando los contenidos de acuerdo a las tareas que se pueden realizar dentro del sitio. 	<p>Omite realizar alguna condición:</p> <p>Usa herramientas de software, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea un árbol organizacional del sitio agrupando los contenidos de la manera en que se organiza la institución en su lógica de actividad. • Crea un árbol funcional del sitio, agrupando los contenidos de acuerdo

		<p>acuerdo a las tareas que se pueden realizar dentro del sitio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Genera los sistemas de navegación a los contenidos del sitio haciendo uso de elementos textuales y contextuales, y se asegura que sean consistentes, uniformes y visibles. • Dibuja diagramas de las pantallas que tendrá el sitio, sin elementos gráficos o visuales concretos, solo incluyendo líneas y bloques. • Elabora bocetos de diseño o dibujos digitales acabados de las páginas principales del sitio. • Genera un prototipo o maqueta web con páginas “clickeables” para comprobar el desempeño de las páginas utilizando enlaces reales. • Además, realiza la comprobación del peso de las páginas construidas y en caso de quedar fuera de norma optimiza los elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Genera los sistemas de navegación a los contenidos del sitio haciendo uso de elementos textuales y contextuales, y se asegura que sean consistentes, uniformes y visibles. • Dibuja diagramas de las pantallas que tendrá el sitio, sin elementos gráficos o visuales concretos, solo incluyendo líneas y bloques. • Elabora bocetos de diseño o dibujos digitales acabados de las páginas principales del sitio. <p>Genera un prototipo o maqueta web con páginas “clickeables” para comprobar el desempeño de las páginas utilizando enlaces reales.</p>	<p>a las tareas que se pueden realizar dentro del sitio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Genera los sistemas de navegación a los contenidos del sitio haciendo uso de elementos textuales y contextuales, y se asegura que sean consistentes, uniformes y visibles. • Dibuja diagramas de las pantallas que tendrá el sitio, sin elementos gráficos o visuales concretos, solo incluyendo líneas y bloques. • Elabora bocetos de diseño o dibujos digitales acabados de las páginas principales del sitio. <p>Genera un prototipo o maqueta web con páginas “clickeables” para comprobar el desempeño de las páginas utilizando enlaces reales</p>
Presentación de resultados (4.5, 5.4, 8.1)	10	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital (elaborados en un procesador de texto y/o presentador gráfico), con estructura (carátula, objetivo y contenido,) • Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital. • Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos. • Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas. 	<p>Incumple con alguna actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital. • Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos. • Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. Incluye referencias documentales y/o

		<ul style="list-style-type: none"> • Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. • Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas. • Presenta el documento impreso limpio, respetando la estructura definida para su diseño. 		electrónicas empleadas.
Actitudes (1.5, 9.1)	10	<ul style="list-style-type: none"> • Cumple con asistencia total y participación activa en clase. • Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Muestra organización y responsabilidad al entregar en fecha previa a la establecida por el docente. • Trabaja con limpieza y orden. • Tiene disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Cumple con asistencia al 90 %. • Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Muestra responsabilidad al entregar en la fecha establecida por el docente • Trabaja con limpieza y orden. • Muestra disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo 	CARECE DE LO SIGUIENTE: <ul style="list-style-type: none"> • Cumple con asistencia al 90 %. • Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Muestra responsabilidad al entregar en la fecha establecida por el docente. • Trabaja con limpieza y orden. • Muestra disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo
100				

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

Siglema:		Nombre del módulo: Diseño y elaboración de páginas web	Nombre del alumno:		
Docente evaluador:			Grupo:		Fecha:
Resultado de aprendizaje:	1.2. Elabora páginas web estáticas haciendo uso del lenguaje de etiquetas HTML 5		Actividad de evaluación:	1.2.2 Desarrolla la página web del sitio propuesto en la actividad de evaluación 1.1.1, empleando los siguientes elementos del lenguaje de etiquetas HTML 5: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formato de texto. ▪ Hipervínculos. ▪ Imágenes y elementos multimedia. ▪ Listas. ▪ Tablas. ▪ Formularios. 	

INDICADORES	%	C R I T E R I O S		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Uso de los elementos del lenguaje HTML 5 Autoevaluación (4.1, 5.1, 5.3)	5	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza en el diseño de la página HTML: <ul style="list-style-type: none"> - Caracteres - Marcadores (etiquetas) - Nombre de etiquetas - Atributos - Comentarios • Diseña la estructura con los marcadores: <ul style="list-style-type: none"> - <HTML> - <HEAD> - <BODY> 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza en el diseño de la página HTML: <ul style="list-style-type: none"> - Caracteres - Marcadores (etiquetas) - Nombre de etiquetas - Atributos - Comentarios • Diseña la estructura con los marcadores: <ul style="list-style-type: none"> - <HTML> - <HEAD> - <BODY> • Emplea en el código las 5 normas definidas por HTML 5 para escribir las etiquetas y atributos. 	Falta alguna característica: <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza en el diseño de la página HTML: <ul style="list-style-type: none"> - Caracteres - Marcadores (etiquetas) - Nombre de etiquetas - Atributos - Comentarios • Diseña la estructura con los marcadores: <ul style="list-style-type: none"> - <HTML> - <HEAD> - <BODY>

		<ul style="list-style-type: none"> • Emplea en el código las 5 normas definidas por HTML 5 para escribir las etiquetas y atributos. • Además, combina los elementos manteniendo un equilibrio óptico y de contenido de la página diseñada. 		<ul style="list-style-type: none"> • Emplea en el código las 5 normas definidas por HTML 5 para escribir las etiquetas y atributos.
Manejo de etiquetas para texto e hipervínculos (4.5, 5.1, 5.2, 6.1)	20	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura el texto de las páginas web en párrafos y secciones, empleando los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> - <p> - <h1> • Realiza el marcado básico de los elementos que componen el texto empleando las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - - - <ins> - - <blockquote> - <cite> • Realiza el marcado avanzado de los elementos que componen el texto empleando las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - <abbr> - <acronym> - <dfn> • Da formato al texto mediante el uso de las siguientes etiquetas para definir espacios en blanco y nuevas líneas. <ul style="list-style-type: none"> - br - &nbsp 	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura el texto de las páginas web en párrafos y secciones, empleando los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> - <p> - <h1> • Realiza el marcado básico de los elementos que componen el texto empleando las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - - - <ins> - - <blockquote> - <cite> • Realiza el marcado avanzado de los elementos que componen el texto empleando las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - <abbr> - <acronym> - <dfn> • Da formato al texto mediante el uso de las siguientes etiquetas para definir espacios en blanco y nuevas líneas. <ul style="list-style-type: none"> - br - &nbsp 	<p>Excluye el uso de algún elemento siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructura el texto de las páginas web en párrafos y secciones, empleando los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> - <p> - <h1> • Realiza el marcado básico de los elementos que componen el texto empleando las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - - - <ins> - - <blockquote> - <cite> • Realiza el marcado avanzado de los elementos que componen el texto empleando las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - <abbr> - <acronym> - <dfn> • Da formato al texto mediante el uso de las siguientes etiquetas para definir espacios en blanco y nuevas líneas. <ul style="list-style-type: none"> - br - &nbsp

	<ul style="list-style-type: none"> - br - &nbsp; • Utiliza texto preformatado mediante el uso de las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - Pre - Code • Además, aplica al texto combinaciones de diferentes tipos de letra y colores y tamaños. • Vincula las páginas desarrolladas utilizando enlaces entre zonas de hipertexto mediante las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - <a> - URL - Anclas • Inclusión de gráficos <ul style="list-style-type: none"> - - propiedad src - propiedad alt - propiedad border - Formatos GIF y JPG - Mapas • Insertar los siguientes tipos de enlaces en las páginas desarrolladas: <ul style="list-style-type: none"> - Enlace al inicio del sitio web. - Enlace a un email. - Enlace a un archivo FTP. - Enlazar el favicon. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza texto preformatado mediante el uso de las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - Pre - Code • Vincula las páginas desarrolladas utilizando enlaces entre zonas de hipertexto mediante las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - <a> - URL - Anclas • Inclusión de gráficos <ul style="list-style-type: none"> - - propiedad src - propiedad alt - propiedad border - Formatos GIF y JPG - Mapas • Insertar los siguientes tipos de enlaces en las páginas desarrolladas: <ul style="list-style-type: none"> - Enlace al inicio del sitio web. - Enlace a un email. - Enlace a un archivo FTP. - Enlazar el favicon. 	<ul style="list-style-type: none"> - br - &nbsp; • Utiliza texto preformatado mediante el uso de las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - Pre - Code • Además, aplica al texto combinaciones de diferentes tipos de letra y colores y tamaños. • Vincula las páginas desarrolladas utilizando enlaces entre zonas de hipertexto mediante las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - <a> - URL - Anclas • Inclusión de gráficos <ul style="list-style-type: none"> - - propiedad src - propiedad alt - propiedad border - Formatos GIF y JPG - Mapas • Insertar los siguientes tipos de enlaces en las páginas desarrolladas: <ul style="list-style-type: none"> - Enlace al inicio del sitio web. - Enlace a un email. - Enlace a un archivo FTP. - Enlazar el favicon. <p>Identifica cuando utilizar enlaces absolutos y cuando enlaces relativos.</p>
--	---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica cuando utilizar enlaces absolutos y cuando enlaces relativos. 		
Uso de etiquetas para manejo de listas y tablas. (4.5, 5.1, 5.2, 6.1)	20	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupa determinadas palabras o frases en un conjunto de elementos utilizando los siguientes tipos de listas según se requiera: <ul style="list-style-type: none"> • Listas no ordenadas <ul style="list-style-type: none"> - - • Listas ordenadas <ul style="list-style-type: none"> - • Listas de definición <ul style="list-style-type: none"> - <dl> - <dt> - <dd> • Además, presenta la estructura de una manera lógica, secuencial, con sencillez en la lectura sin sacrificar la comprensión del contenido. • Organiza la información contenida en las páginas web mediante la incorporación de tablas a las páginas web haciendo uso de las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - <table> - atributo summary - <tr> - <td> - <th> - atributo headers - atributo scope - atributo colspan 	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupa determinadas palabras o frases en un conjunto de elementos utilizando los siguientes tipos de listas según se requiera: <ul style="list-style-type: none"> • Listas no ordenadas <ul style="list-style-type: none"> - - • Listas ordenadas <ul style="list-style-type: none"> - • Listas de definición <ul style="list-style-type: none"> - <dl> - <dt> - <dd> • Organiza la información contenida en las páginas web mediante la incorporación de tablas a las páginas web haciendo uso de las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - <table> - atributo summary - <tr> - <td> - <th> - atributo headers - atributo scope - atributo colspan - <caption> 	<p>Falta alguna característica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agrupa determinadas palabras o frases en un conjunto de elementos utilizando los siguientes tipos de listas según se requiera: • Listas no ordenadas <ul style="list-style-type: none"> - - • Listas ordenadas <ul style="list-style-type: none"> - • Listas de definición <ul style="list-style-type: none"> - <dl> - <dt> - <dd> <ul style="list-style-type: none"> • Además, presenta la estructura de una manera lógica, secuencial, con sencillez en la lectura sin sacrificar la comprensión del contenido. • Organiza la información contenida en las páginas web mediante la incorporación de tablas a las páginas web haciendo uso de las siguientes etiquetas: <ul style="list-style-type: none"> - <table> - atributo summary - <tr> - <td> - <th> - atributo headers - atributo scope

		<ul style="list-style-type: none"> - atributo rowspan - < caption> <p>• Además, emplea diferentes anchos de línea y colores en las tablas, para diferenciar la información a presentar.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - atributo colspan - atributo rowspan - < caption> <p>• Además, emplea diferentes anchos de línea y colores en las tablas, para diferenciar la información a presentar.</p>
Uso de etiquetas para elementos multimedia y formularios y gestión de archivos del sitio. (4.5, 5.1, 5.2, 6.1)	35	<ul style="list-style-type: none"> • Incluye Imágenes en las páginas web desarrolladas mediante el uso de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> - - atributo src - atributo alt - atributo name - atributo height - atributo width • Incluye Mapas de imagen en las páginas web desarrolladas mediante el uso de: <ul style="list-style-type: none"> - <map> - atributo name - <área> - atributo href - atributo nohref - atributo shape - atributo coords • Incluye Objetos en las páginas web desarrolladas mediante el uso de: <ul style="list-style-type: none"> - <object> - atributo data - atributo classid - atributo height - atributo width 	<ul style="list-style-type: none"> • Incluye Imágenes en las páginas web desarrolladas mediante el uso de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> - - atributo src - atributo alt - atributo name - atributo height - atributo width • Incluye Mapas de imagen en las páginas web desarrolladas mediante el uso de: <ul style="list-style-type: none"> - <map> - atributo name - <área> - atributo href - atributo nohref - atributo shape - atributo coords • Incluye Objetos en las páginas web desarrolladas mediante el uso de: <ul style="list-style-type: none"> - <object> - atributo data - atributo classid - atributo height 	Omite alguna característica: <ul style="list-style-type: none"> • Incluye Imágenes en las páginas web desarrolladas mediante el uso de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> - - atributo src - atributo alt - atributo name - atributo height - atributo width • Incluye Mapas de imagen en las páginas web desarrolladas mediante el uso de: <ul style="list-style-type: none"> - <map> - atributo name - <área> - atributo href - atributo nohref - atributo shape - atributo coords • Incluye Objetos en las páginas web desarrolladas mediante el uso de: <ul style="list-style-type: none"> - <object> - atributo data - atributo classid - atributo height

	<ul style="list-style-type: none"> - <param> - atributo name - atributo value - <embed> - atributos src - atributos type - atributo height - atributo width • Utiliza imágenes y objetos acorde con los contenidos mostrados. • Incluye formularios en las páginas web desarrolladas mediante el uso de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> - <form> - atributo action - atributo method - atributo enctype - atributo accept - <input> - atributo type - atributo name - atributo value - atributo size - atributo maxlenht - atributo checked - <label> - <textarea> - <select> - <option> • Limita el número de caracteres a capturar en los campos de texto. • Crea las carpetas del sitio web para alojar: 	<ul style="list-style-type: none"> - <param> - atributo name - atributo value - <embed> - atributos src - atributos type - atributo height - atributo width • Incluye formularios en las páginas web desarrolladas mediante el uso de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> - <form> - atributo action - atributo method - atributo enctype - atributo accept - <input> - atributo type - atributo name - atributo value - atributo size - atributo maxlenht - atributo checked - <label> - <textarea> - <select> - <option> 	<ul style="list-style-type: none"> - atributo width - <param> - atributo name - atributo value - <embed> - atributos src - atributos type - atributo height - atributo width • Además, utiliza imágenes y objetos acorde con los contenidos mostrados. • Incluye formularios en las páginas web desarrolladas mediante el uso de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> - <form> - atributo action - atributo method - atributo enctype - atributo accept - <input> - atributo type - atributo name - atributo value - atributo size - atributo maxlenht - atributo checked - <label> - <textarea> - <select> - <option> • Limita el número de caracteres a capturar en los campos de texto.
--	---	---	---

		<ul style="list-style-type: none"> - Páginas - Imágenes - Videos - Archivos de descarga <p>• Además, organiza la información de manera jerárquica y secuencial para localizar y actualizar fácilmente los contenidos del sitio.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Crea las carpetas del sitio web para alojar: - Páginas - Imágenes - Videos - Archivos de descarga <p>• Además, organiza la información de manera jerárquica y secuencial para localizar y actualizar fácilmente los contenidos del sitio.</p>
Presentación de código y resultados (4.5, 5.4, 8.1)	15	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta el código fuente de las páginas web diseñadas • Verifica que las páginas web diseñadas se ejecutan correctamente en el navegador sin errores. • Identifica los posibles errores de ejecución que pudieran presentar las páginas web y los corrige. • Además, agrega código a las páginas web para que se ejecuten correctamente, independientemente del navegador a utilizar. • Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital (elaborados en un procesador de texto y/o presentador gráfico), con estructura (carátula, objetivo y contenido,) 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta el código fuente de las páginas web diseñadas de manera impresa. • Verifica que las páginas web diseñadas se ejecutan correctamente en el navegador sin errores. • Identifica los posibles errores de ejecución que pudieran presentar las páginas web y los corrige. • Presenta el código fuente de las páginas web diseñadas de manera impresa. • Verifica que las páginas web diseñadas se ejecutan correctamente en el navegador sin errores. • Identifica los posibles errores de ejecución que pudieran presentar las páginas web y los corrige. • Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital (elaborados en un procesador de texto y/o presentador gráfico), con estructura (carátula, objetivo y contenido,.) • Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos. 	Incumple con alguna actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Presenta el código fuente de las páginas web diseñadas • Verifica que las páginas web diseñadas se ejecutan correctamente en el navegador sin errores. • Identifica los posibles errores de ejecución que pudieran presentar las páginas web y los corrige. • Además, agrega código a las páginas web para que se ejecuten correctamente, independientemente del navegador a utilizar. • Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital (elaborados en un procesador de texto y/o presentador gráfico), con estructura (carátula, objetivo y contenido,.) • Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos.

		<ul style="list-style-type: none"> • Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos. • Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. • Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas. • Presenta el documento impreso limpio, respetando la estructura definida para su diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. • Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. • Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas. <p>Presenta el documento impreso limpio, respetando la estructura definida para su diseño.</p>
Actitudes (4.5, 5.4, 8.1)	5	<ul style="list-style-type: none"> • Cumple con asistencia total y participación activa en clase. • Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Muestra organización y responsabilidad al entregar en fecha previa a la establecida por el docente. • Trabaja con limpieza y orden. Tiene disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Cumple con asistencia al 90 %. • Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Muestra responsabilidad al entregar en la fecha establecida por el docente. • Trabaja con limpieza y orden. • Muestra disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo 	<p>Carece de lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cumple con asistencia al 90 %. • Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Muestra responsabilidad al entregar en la fecha establecida por el docente • Trabaja con limpieza y orden. • Muestra disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo
				100

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

Siglema:		Nombre del módulo: Diseño y elaboración de páginas web	Nombre del alumno:		
Docente evaluador:			Grupo:		Fecha:
Resultado de aprendizaje:	1.3. Construye hojas de estilo en cascada (CSS) de acuerdo con las especificaciones del <i>World Wide Web Consortium (W3C)</i>		Actividad de evaluación:	1.3.2	Construye hojas de estilo en cascada para definir su aspecto y presentación de los siguientes elementos en las páginas web desarrolladas: <ul style="list-style-type: none"> - Texto. - Enlaces. - Listas. - Tablas. • Formularios.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Uso de los elementos CSS en HTML 5 (4.3, 5.5, 6.1)	10	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza la etiqueta <style> de HTML en de la sección <head> del documento para incluir CSS dentro del mismo documento. • Utiliza la etiqueta <link> para enlazar documentos CSS en un archivo externo con un documento HTML. • Utiliza comentarios en las CSS de acuerdo a la sintaxis especificada por el propio lenguaje. • Utiliza la inserción directa de CSS en los elementos HTML 5. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza la etiqueta <style> de HTML en de la sección <head> del documento para incluir CSS dentro del mismo documento. • Utiliza la etiqueta <link> para enlazar documentos CSS en un archivo externo con un documento HTML. • Utiliza comentarios en las CSS de acuerdo a la sintaxis especificada por el propio lenguaje. 	Falta alguna característica: <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza la etiqueta <style> de HTML en de la sección <head> del documento para incluir CSS dentro del mismo documento. • Utiliza la etiqueta <link> para enlazar documentos CSS en un archivo externo con un documento HTML. • Utiliza comentarios en las CSS de acuerdo a la sintaxis especificada por el propio lenguaje. • Además, utiliza la inserción directa de CSS en los elementos HTML 5.

<p>Definición de tipografía y apariencia del texto e hipervínculos (4.5, 5.1, 5.2, 6.1)</p>	<p>30</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece la tipografía del texto de las páginas desarrolladas mediante el uso de las siguientes propiedades CSS: <ul style="list-style-type: none"> - font-family - font-size - font-weight - font-style - font-variant - font • Establece la apariencia del texto de las páginas desarrolladas mediante el uso de las siguientes propiedades CSS: <ul style="list-style-type: none"> - text-align - line-height - text-decoration - text-transform - vertical-align - text-indent - letter-spacing - word-spacing - white space • Aplica estilos a la primera letra del texto para mostrarla como letra capital mediante el uso del pseudo elemento: first-letter. • Modifica el tamaño de letra, color y decoración del texto en los enlaces mediante el uso de las siguientes propiedades CSS: <ul style="list-style-type: none"> - text-decoration - font-weight 	<ul style="list-style-type: none"> • Omite algunos de los siguientes atributos: • Establece la tipografía del texto de las páginas desarrolladas mediante el uso de las siguientes propiedades CSS: <ul style="list-style-type: none"> - font-family - font-size - font-weight - font-style - font-variant - font • Establece la apariencia del texto de las páginas desarrolladas mediante el uso de las siguientes propiedades CSS: <ul style="list-style-type: none"> - text-align - line-height - text-decoration - text-transform - vertical-align - text-indent - letter-spacing - word-spacing - white space • Además, aplica estilos a la primera letra del texto para mostrarla como letra capital mediante el uso del pseudo elemento: first-letter. • Modifica el tamaño de letra, color y decoración del texto en los enlaces mediante el uso de las siguientes propiedades CSS:
--	------------------	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Aplica diferentes estilos a un mismo enlace en función de su estado: enlace no visitado, enlace visitado, enlace en el que se para el puntero del ratón por encima y enlace activo en ese momento, mediante el uso de las siguientes pseudo clases CSS: <ul style="list-style-type: none"> - :link - :visited - :hover - :active • Personaliza el aspecto de los enlaces para que incluyan un pequeño ícono a su lado mediante el uso de las siguientes propiedades CSS: <ul style="list-style-type: none"> - background - background-image • Además, demuestra cómo convertir algunos enlaces en botones mediante el uso de código CSS. 	<ul style="list-style-type: none"> - text-decoration - font-weight <ul style="list-style-type: none"> • Aplica diferentes estilos a un mismo enlace en función de su estado: enlace no visitado, enlace visitado, enlace en el que se para el puntero del ratón por encima y enlace activo en ese momento, mediante el uso de las siguientes pseudo clases CSS: <ul style="list-style-type: none"> - :link - :visited - :hover - :active • Personaliza el aspecto de los enlaces para que incluyan un pequeño ícono a su lado mediante el uso de las siguientes propiedades CSS: <ul style="list-style-type: none"> - background - background-image • Además, demuestra cómo convertir algunos enlaces en botones mediante el uso de código CSS.
Uso de CSS en listas, tablas y formularios (4.5, 5.1, 5.2, 6.1)	30	<ul style="list-style-type: none"> • Controla la posición y el tipo de viñeta que muestran las listas mediante el uso de las siguientes propiedades CSS. <ul style="list-style-type: none"> - list-style-type - list-style-image - list-style • Define la viñeta automática que se mostrará cuando no se pueda cargar la imagen en las listas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Controla la posición y el tipo de viñeta que muestran las listas mediante el uso de las siguientes propiedades CSS. <ul style="list-style-type: none"> - list-style-type - list-style-image - list-style • Define las propiedades de las tablas mediante el uso de las siguientes propiedades CSS: <ul style="list-style-type: none"> - border-spacing - border-collapse <p align="right">Omite algunas de las características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Controla la posición y el tipo de viñeta que muestran las listas mediante el uso de las siguientes propiedades CSS. <ul style="list-style-type: none"> - list-style-type - list-style-image - list-style • Define la viñeta automática que se mostrará cuando no se pueda cargar la imagen en las listas.

		<ul style="list-style-type: none"> • Define las propiedades de las tablas mediante el uso de las siguientes propiedades CSS: <ul style="list-style-type: none"> - border-spacing - border-collapse - empty-cells - caption-side • Mejora el aspecto de las tablas añadiéndoles color a cada fila presentada. • Modifica los botones de los formularios para que se muestre como enlaces mediante el uso de código CSS. • Alinea y formatea los elementos <input> y <label> de los formularios agregando elementos <div> que encierre a cada campo del formulario mediante el uso de código CSS. • Agrega código CSS a los formularios para resaltar el campo en el que el usuario introduce los datos mediante el uso de la pseudo-clase: focus. 	<ul style="list-style-type: none"> - empty-cells - caption-side • Modifica los botones de los formularios para que se muestre como enlaces mediante el uso de código CSS. • Alinea y formatea los elementos <input> y <label> de los formularios agregando elementos <div> que encierre a cada campo del formulario mediante el uso de código CSS. 	<ul style="list-style-type: none"> • Define las propiedades de las tablas mediante el uso de las siguientes propiedades CSS: <ul style="list-style-type: none"> - border-spacing - border-collapse - empty-cells - caption-side • Mejora el aspecto de las tablas añadiéndoles color a cada fila presentada. • Modifica los botones de los formularios para que se muestre como enlaces mediante el uso de código CSS. • Alinea y formatea los elementos <input> y <label> de los formularios agregando elementos <div> que encierre a cada campo del formulario mediante el uso de código CSS. • Agrega código CSS a los formularios para resaltar el campo en el que el usuario introduce los datos mediante el uso de la pseudo-clase: focus.
Depuración del código CSS (5.5, 7.2)	10	<ul style="list-style-type: none"> • Verifica que las páginas web se ejecutan correctamente en el navegador. • Identifica los posibles errores de ejecución que pudieran presentar las páginas web y los corrige. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifica que las páginas web se ejecutan correctamente en el navegador. • Identifica los posibles errores de ejecución que pudieran presentar las páginas web y los corrige. 	Falta alguna característica: <ul style="list-style-type: none"> • Verifica que las páginas web se ejecutan correctamente en el navegador. • Identifica los posibles errores de ejecución que pudieran presentar las páginas web y los corrige.

		<ul style="list-style-type: none"> Realiza la comprobación de las páginas mediante el servicio de validación de CSS en web. 		
Presentación de resultados (4.5, 5.4, 8.1)	10	<ul style="list-style-type: none"> Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital (elaborados en un procesador de texto y/o presentador gráfico), con estructura (carátula, objetivo y contenido,) Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos. Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas. <p>Presenta el documento impreso limpio, respetando la estructura definida para su diseño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital. Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos. Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas. 	Incumple con alguna actividad: <ul style="list-style-type: none"> Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital. Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos. Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas.
Actitudes (4.5, 5.4, 8.1)	10	<ul style="list-style-type: none"> Cumple con asistencia total y participación activa en clase. Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. Muestra organización y responsabilidad al entregar en fecha previa a la establecida por el docente. Trabaja con limpieza y orden. Tiene disposición y asume rol 	<ul style="list-style-type: none"> Cumple con asistencia al 90 %. Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. Muestra responsabilidad al entregar en la fecha establecida por el docente. Trabaja con limpieza y orden. Muestra disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo 	Carece de lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> Cumple con asistencia al 90 %. Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. Muestra responsabilidad al entregar en la fecha establecida por el docente. Trabaja con limpieza y orden. Muestra disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo

	asignado en el trabajo colaborativo	
100		

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

Siglema:		Nombre del módulo: Diseño y elaboración de páginas web	Nombre del alumno:		
Docente evaluador:			Grupo:		Fecha:
Resultado de aprendizaje:	2.1. Implementa interactividad a las páginas web, mediante el desarrollo de código de programación en un lenguaje script		Actividad de evaluación:	2.1.2 Desarrolla código de programación para implementar interactividad a las páginas web desarrolladas haciendo uso de los siguientes elementos del lenguaje JavaScript: <ul style="list-style-type: none"> • Variables. • Operadores. • Estructuras de control • Funciones predefinidas de JavaScript. 	

INDICADORES	%	C R I T E R I O S		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Inclusión de JavaScript en HTML 5 (4.3, 5.5, 6.1)	15	<ul style="list-style-type: none"> • Incluye instrucciones JavaScript en un archivo externo mediante el uso de etiquetas y atributos, como: <ul style="list-style-type: none"> - <script> - atributo type - atributo src • Incluye JavaScript directamente en los elementos HTML 5. • Incluye la etiqueta <noscript> en la etiqueta <body> para mostrar un mensaje al usuario cuando el navegador no puede ejecutar JavaScript. • Además, sigue el conjunto de reglas definidas por JavaScript 	<ul style="list-style-type: none"> • Incluye instrucciones JavaScript en un archivo externo mediante el uso de etiquetas y atributos, como: <ul style="list-style-type: none"> - <script> - atributo type - atributo src • Incluye JavaScript directamente en los elementos HTML 5. • Incluye la etiqueta <noscript> en la etiqueta <body> para mostrar un mensaje al usuario cuando el navegador no puede ejecutar JavaScript. 	Falta alguna característica: <ul style="list-style-type: none"> • Incluye instrucciones JavaScript en un archivo externo mediante el uso de etiquetas y atributos, como: <ul style="list-style-type: none"> - <script> - atributo type - atributo src • Incluye JavaScript directamente en los elementos HTML 5. • Incluye la etiqueta <noscript> en la etiqueta <body> para mostrar un mensaje al usuario cuando el navegador no puede ejecutar JavaScript.

		para escribir el código de los programas.		
Uso de variables y operadores (4.5, 5.1, 5.2)	25	<ul style="list-style-type: none"> • Declara las variables mediante la palabra reservada var. • Asigna valores a las variables dependiendo del tipo de valor que se quiere almacenar. • Utiliza el denominado “mecanismo de escape” para incluir caracteres especiales en cadenas de texto. • Realiza cálculos complejos mediante el uso de los siguientes operadores: <ul style="list-style-type: none"> - Asignación. - Incremento y decremento. - Lógicos. - Negación. - AND. - OR. - Matemáticos. - Relacionales. • Además, incluye comentarios en el código de programación para especificar el tipo de operación a realizar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Declara las variables mediante la palabra reservada var. • Asigna valores a las variables dependiendo del tipo de valor que se quiere almacenar. • Realiza cálculos complejos mediante el uso de los siguientes operadores: <ul style="list-style-type: none"> - Asignación. - Incremento y decremento. - Lógicos. - Negación. - AND. - OR. - Matemáticos. - Relacionales 	<p>Excluye alguna de las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Declara las variables mediante la palabra reservada var. • Asigna valores a las variables dependiendo del tipo de valor que se quiere almacenar. • Utiliza el denominado “mecanismo de escape” para incluir caracteres especiales en cadenas de texto. • Realiza cálculos complejos mediante el uso de los siguientes operadores: <ul style="list-style-type: none"> - Asignación. - Incremento y decremento. - Lógicos. - Negación. - AND. - OR. - Matemáticos. - Relacionales. • Además, incluye comentarios en el código de programación para especificar el tipo de operación a realizar.
Manejo de estructuras de control y funciones (4.5, 5.1, 5.2)	30	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza programas que tomen decisiones en función del valor de las variables mediante el uso de las siguientes estructuras de control: <ul style="list-style-type: none"> - if - If-else - for 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza programas que tomen decisiones en función del valor de las variables mediante el uso de las siguientes estructuras de control: <ul style="list-style-type: none"> - if - If-else - For 	<p>Falta alguna característica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza programas que tomen decisiones en función del valor de las variables mediante el uso de las siguientes estructuras de control: <ul style="list-style-type: none"> - if - If-else

<ul style="list-style-type: none"> - <code>for...in</code> • Además, combina las estructuras usadas para reforzar el conocimiento. • Realiza operaciones con cadenas de texto mediante la incorporación de las siguientes funciones y propiedades JavaScript: <ul style="list-style-type: none"> - <code>length()</code> - <code>+</code>, - <code>concat()</code> - <code>toUpperCase()</code> - <code>toLowerCase()</code> - <code>charAt()</code> - <code>substring()</code> - <code>split()</code> • Realiza operaciones con arreglos mediante la incorporación de las siguientes funciones y propiedades JavaScript: <ul style="list-style-type: none"> - <code>length()</code> - <code>concat()</code> - <code>join()</code> - <code>pop()</code> - <code>push()</code> - <code>shift()</code> - <code>unshift()</code> - <code>reverse</code> • Realiza operaciones con números mediante la incorporación de las siguientes funciones y propiedades JavaScript: <ul style="list-style-type: none"> - <code>Nan()</code> - <code>isNaN()</code> - <code>toFixed()</code> 	<ul style="list-style-type: none"> - <code>for...in</code> • Realiza operaciones con cadenas de texto mediante la incorporación de las siguientes funciones y propiedades JavaScript: <ul style="list-style-type: none"> - <code>length()</code> - <code>+</code>, - <code>concat()</code> - <code>toUpperCase()</code> - <code>toLowerCase()</code> - <code>charAt()</code> - <code>substring()</code> - <code>split()</code> • Realiza operaciones con arreglos mediante la incorporación de las siguientes funciones y propiedades JavaScript: <ul style="list-style-type: none"> - <code>length()</code> - <code>concat()</code> - <code>join()</code> - <code>pop()</code> - <code>push()</code> - <code>shift()</code> - <code>unshift()</code> - <code>reverse</code> • Realiza operaciones con números mediante la incorporación de las siguientes funciones y propiedades JavaScript: <ul style="list-style-type: none"> - <code>Nan()</code> - <code>isNaN()</code> - <code>toFixed()</code> 	<ul style="list-style-type: none"> - <code>for</code> - <code>for...in</code> • Además, combina las estructuras usadas para reforzar el conocimiento. • Realiza operaciones con cadenas de texto mediante la incorporación de las siguientes funciones y propiedades JavaScript: <ul style="list-style-type: none"> - <code>length()</code> - <code>+</code>, - <code>concat()</code> - <code>toUpperCase()</code> - <code>toLowerCase()</code> - <code>charAt()</code> - <code>substring()</code> - <code>split()</code> • Realiza operaciones con arreglos mediante la incorporación de las siguientes funciones y propiedades JavaScript: <ul style="list-style-type: none"> - <code>length()</code> - <code>concat()</code> - <code>join()</code> - <code>pop()</code> - <code>push()</code> - <code>shift()</code> - <code>unshift()</code> - <code>reverse</code> • Realiza operaciones con números mediante la incorporación de las siguientes funciones y propiedades JavaScript: <ul style="list-style-type: none"> - <code>Nan()</code>
---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> - <i>isNaN()</i> - <i>toFixed()</i> <p>• Además, documenta el código JavaScript mediante el uso de comentarios.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - <i>isNaN()</i> - <i>toFixed()</i> <p>Además, documenta el código JavaScript mediante el uso de comentarios.</p>
Depuración del código JavaScript (5.5, 7.2)	10	<ul style="list-style-type: none"> • Verifica que las páginas web se ejecutan correctamente en el navegador. • Identifica los posibles errores de ejecución que pudieran presentar las páginas web y los corrige. • Además, emplea las herramientas que proporcionan los navegadores para detectar y corregir los errores en los lenguajes de script. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifica que las páginas web se ejecutan correctamente en el navegador. • Identifica los posibles errores de ejecución que pudieran presentar las páginas web y los corrige. 	<p>Omite lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifica que las páginas web se ejecutan correctamente en el navegador. • Identifica los posibles errores de ejecución que pudieran presentar las páginas web y los corrige.
Presentación de resultados (4.5, 5.4, 8.1)	10	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital (elaborados en un procesador de texto y/o presentador gráfico), con estructura (carátula, objetivo y contenido,) • Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos. • Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. • Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas. • Presenta el documento impreso limpio, respetando la estructura definida para su diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital. • Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos. • Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas. 	<p>Incumple con alguna actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital. • Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos. • Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas.

Actitudes (4.5, 5.4, 8.1)	10	<ul style="list-style-type: none"> • Cumple con asistencia total y participación activa en clase. • Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Muestra organización y responsabilidad al entregar en fecha previa a la establecida por el docente. • Trabaja con limpieza y orden. • Tiene disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Cumple con asistencia al 90 %. • Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Muestra responsabilidad al entregar en la fecha establecida por el docente. • Trabaja con limpieza y orden. • Muestra disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo 	<p>Carece de lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cumple con asistencia al 90 %. • Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Muestra responsabilidad al entregar en la fecha establecida por el docente. • Trabaja con limpieza y orden. • Muestra disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo
		100		

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

Siglema:		Nombre del módulo: Diseño y elaboración de páginas web	Nombre del alumno:		
Docente evaluador:			Grupo:		Fecha:
Resultado de aprendizaje:	<p>2.2. Establece el acceso a bases de datos en páginas web mediante el desarrollo de código en un lenguaje de programación</p>		Actividad de evaluación:	<p>2.2.2. Desarrolla el código de programación para establecer la conectividad con las bases de datos en la implementación dinámica de la información contenida en las tablas de las bases de datos, haciendo uso de los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constantes. • Variables. • Arreglos. • Estructuras de Control de flujo. • Funciones. • Formularios. <p style="text-align: right;">HETEROEVALUACIÓN</p>	

INDICADORES	%	C R I T E R I O S		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Declaración y manejo de la programación (1.1, 1.4)	20	<p>Emplea el lenguaje de programación especificado por el docente, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Declara y hace uso de variables y constantes de acuerdo al tipo de dato a almacenar y a su ámbito de alcance en orden y sintaxis correcta. • Declara y hace uso de Arreglos en orden y sintaxis correcta, para el desarrollo de la aplicación. 	<p>Emplea el lenguaje de programación especificado por el docente, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Declara y hace uso de variables y constantes de acuerdo al tipo de dato a almacenar y a su ámbito de alcance en orden y sintaxis correcta. • Declara y hace uso de Arreglos en orden y sintaxis correcta, para el desarrollo de la aplicación. 	<p>Omite alguna característica al emplear el lenguaje de programación especificado por el docente, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Declara y hace uso de variables y constantes de acuerdo al tipo de dato a almacenar y a su ámbito de alcance en orden y sintaxis correcta. • Declara y hace uso de Arreglos en orden y sintaxis correcta, para el desarrollo de la aplicación.

		<ul style="list-style-type: none"> • Declara y hace uso de estructuras de control para manejar el flujo de la información en orden y sintaxis correcta. • Declara y hace uso de funciones en orden y sintaxis correcta, para el desarrollo de la aplicación. • Además, identifica los errores de sintaxis y programación en la ejecución, y los corrige. 	<ul style="list-style-type: none"> • Declara y hace uso de estructuras de control para manejar el flujo de la información en orden y sintaxis correcta. • Declara y hace uso de funciones en orden y sintaxis correcta, para el desarrollo de la aplicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Declara y hace uso de estructuras de control para manejar el flujo de la información en orden y sintaxis correcta. • Declara y hace uso de funciones en orden y sintaxis correcta, para el desarrollo de la aplicación.
Inserción de datos (4.5, 5.1, 5.2, 6.1)	25	<p>Emplea el lenguaje de programación especificad por el docente, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla formularios con acceso a bases de datos para la inserción de información, agregando funcionalidad a los siguientes componentes para el manejo de datos: <ul style="list-style-type: none"> - Etiquetas. - Botones. - Cajas de texto. - Casillas de verificación. - Botones de opción. - Listas simples. - Listas desplegables. • Implementa la validación de los datos de entrada en los formularios para asegurar la integridad de la información. 	<p>Emplea el lenguaje de programación especificad por el docente, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla formularios con acceso a bases de datos para la inserción de información, agregando funcionalidad a los siguientes componentes para el manejo de datos: <ul style="list-style-type: none"> - Etiquetas. - Botones. - Cajas de texto. - Casillas de verificación. - Botones de opción. - Listas simples. - Listas desplegables. 	<p>Omite alguna característica al emplear el lenguaje de programación especificad por el docente, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla formularios con acceso a bases de datos para la inserción de información, agregando funcionalidad a los siguientes componentes para el manejo de datos: <ul style="list-style-type: none"> - Etiquetas. - Botones. - Cajas de texto. - Casillas de verificación. - Botones de opción. - Listas simples. - Listas desplegables.
Modificación de datos (4.5, 5.1, 5.2, 6.1)	15	Emplea el lenguaje de programación especificad por el docente, cuando:	Emplea el lenguaje de programación especificad por el docente, cuando:	Omite alguna característica al emplear el lenguaje de programación especificad por el docente, cuando:

		<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla formularios con acceso a bases de datos para la modificación de información, agregando funcionalidad a los siguientes componentes para el manejo de datos: <ul style="list-style-type: none"> - Etiquetas. - Botones. - Cajas de texto. - Casillas de verificación. - Botones de opción. - Listas simples. - Listas desplegables. • Implementa la validación de los datos de entrada en los formularios para asegurar la integridad de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla formularios con acceso a bases de datos para la modificación de información, agregando funcionalidad a los siguientes componentes para el manejo de datos: <ul style="list-style-type: none"> - Etiquetas. - Botones. - Cajas de texto. - Casillas de verificación. - Botones de opción. - Listas simples. - Listas desplegables. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla formularios con acceso a bases de datos para la modificación de información, agregando funcionalidad a los siguientes componentes para el manejo de datos: <ul style="list-style-type: none"> - Etiquetas. - Botones. - Cajas de texto. - Casillas de verificación. - Botones de opción. - Listas simples. - Listas desplegables.
Borrado de datos (4.5, 5.1, 5.2, 6.1)	15	<p>Emplea el lenguaje de programación especificad por él, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla formularios con acceso a bases de datos para el borrado de información específica, agregando funcionalidad a los siguientes componentes para el manejo de datos: <ul style="list-style-type: none"> - Etiquetas. - Botones. - Cajas de texto. - Casillas de verificación. - Botones de opción. - Listas simples. - Listas desplegables. 	<p>Emplea el lenguaje de programación especificad por él, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla formularios con acceso a bases de datos para el borrado de información específica, agregando funcionalidad a los siguientes componentes para el manejo de datos: <ul style="list-style-type: none"> - Etiquetas. - Botones. - Cajas de texto. - Casillas de verificación. - Botones de opción. - Listas simples. - Listas desplegables. 	<p>Omite alguna característica al emplear el lenguaje de programación especificada por el cuándo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla formularios con acceso a bases de datos para el borrado de información específica, agregando funcionalidad a los siguientes componentes para el manejo de datos: <ul style="list-style-type: none"> - Etiquetas. - Botones. - Cajas de texto. - Casillas de verificación. - Botones de opción. - Listas simples. - Listas desplegables.

		<ul style="list-style-type: none"> Implementa la validación de los datos de entrada en los formularios para asegurar la integridad de la información. 		
Depuración de código y presentación de resultados (4.5, 5.4, 8.1)	15	<p>Emplea el lenguaje de programación especificado por el docente, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presenta el código fuente de la aplicación. • Verifica que la aplicación se ejecuta sin errores. • Identifica los errores de programación que se presenten en la ejecución del código desarrollado y los corrige. • Además, presenta el código fuente de la aplicación demostrando orden y/o limpieza. • Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital (elaborados en un procesador de texto y/o presentador gráfico), con estructura (carátula, objetivo y contenido,) • Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos. • Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. • Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas. <p>Presenta el documento impreso limpio, respetando la estructura</p>	<p>Emplea el lenguaje de programación especificado por el docente, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presenta el código fuente de la aplicación. • Verifica que la aplicación se ejecuta sin errores. • Identifica los errores de programación que se presenten en la ejecución del código desarrollado y los corrige. • Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital. • Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos. • Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. • Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas. 	<p>Incumple con alguna actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presenta el código fuente de la aplicación. • Verifica que la aplicación se ejecuta sin errores. • Identifica los errores de programación que se presenten en la ejecución del código desarrollado y los corrige. • Presenta la información descrita en los apartados anteriores en formato impreso y digital. • Cumple con los criterios de contenido y presentación establecidos. • Redacta documento aplicando las reglas ortográficas y gramaticales. • Incluye referencias documentales y/o electrónicas empleadas.

		definida para su diseño		
Actitudes (4.5, 5.4, 8.1)	10	<ul style="list-style-type: none"> • Cumple con asistencia total y participación activa en clase. • Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Muestra organización y responsabilidad al entregar en fecha previa a la establecida por el docente. • Trabaja con limpieza y orden. • Tiene disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Cumple con asistencia al 90 %. • Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Muestra responsabilidad al entregar en la fecha establecida por el docente. • Trabaja con limpieza y orden. • Muestra disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo 	<p>Carece de lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cumple con asistencia al 90 %. • Muestra perseverancia al aprovechar los errores marcados en actividades previas para mejorar su trabajo. • Muestra responsabilidad al entregar en la fecha establecida por el docente. • Trabaja con limpieza y orden. • Muestra disposición y asume rol asignado en el trabajo colaborativo
				100