

I. Guía pedagógica del módulo Programación básica en HTML

Contenido

	Pág.
I. Guía pedagógica	
1. Descripción	3
2. Datos de identificación de la norma	4
3. Generalidades pedagógicas	5
4. Enfoque del módulo	12
5. Orientaciones didácticas y estrategias de aprendizaje por unidad	13
6. Prácticas/ejercicios/problemas/actividades	22
II. Guía de evaluación	51
7. Descripción	52
8. Tabla de ponderación	56
9. Materiales para el desarrollo de actividades de evaluación	57
10. Matriz de valoración o rúbrica	58

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 módulo. 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 de la norma

Título:			
Unidad (es) de Norma Técnica de Competencia Laboral:			
Código:		Nivel de competencia:	

3. Generalidades pedagógicas

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 profesionales 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 los programas de estudio se proponen una serie de contenidos que se considera conveniente abordar para obtener los **Resultados de Aprendizaje establecidos**; sin embargo, se busca que este planteamiento le dé al docente la posibilidad de **desarrollarlos con mayor libertad y creatividad**.

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.

En esta etapa se requiere una mejor y mayor organización académica que apoye en forma relativa la actividad del alumno, que en este caso es mucho mayor que la del docente; lo que no quiere decir que su labor sea menos importante. **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.

Considerando la importancia de que el docente planee y despliegue con libertad su experiencia y creatividad para el desarrollo de las competencias consideradas en los programas de estudio y especificadas en los Resultados de Aprendizaje, en las competencias de las Unidades de Aprendizaje, así como en la competencia del módulo; **podrá proponer y utilizar todas las estrategias didácticas que considere necesarias** para el logro de estos fines educativos, con la recomendación de que fomente, preferentemente, las estrategias y técnicas didácticas que se describen en este apartado.

Al respecto, entenderemos como estrategias didácticas los planes y actividades orientados a un desempeño exitoso de los resultados de aprendizaje, que incluyen estrategias de enseñanza, estrategias de aprendizaje, métodos y técnicas didácticas, así como, acciones paralelas o alternativas que el docente y los alumnos realizarán para obtener y verificar el logro de la competencia; bajo este tenor, la autoevaluación debe ser considerada también como una **estrategia por excelencia para educar al alumno en la responsabilidad y para que aprenda a valorar, criticar y reflexionar sobre el proceso de enseñanza y su aprendizaje individual**.

Es así como la selección de estas estrategias debe orientarse hacia un enfoque constructivista del conocimiento y estar dirigidas a que los **alumnos observen y estudien su entorno**, con el fin de generar nuevos conocimientos en contextos reales y el desarrollo de las capacidades reflexivas y críticas de los alumnos.

Desde esta perspectiva, a continuación se describen brevemente los tipos de aprendizaje que guiarán el diseño de las estrategias y las técnicas que deberán emplearse para el desarrollo de las mismas:

TIPOS DE APRENDIZAJES.

Aprendizaje Significativo

Se fundamenta en una concepción constructivista del aprendizaje, la cual se nutre de diversas concepciones asociadas al cognoscitivismo, como la teoría psicogenética de Jean Piaget, el enfoque sociocultural de Vygotsky y la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.

Dicha concepción sostiene que el ser humano tiene la disposición de aprender verdaderamente sólo aquello a lo que le encuentra sentido en virtud de que está vinculado con su entorno o con sus conocimientos previos. Con respecto al comportamiento del alumno, se espera que sean capaces de desarrollar aprendizajes significativos, en una amplia gama de situaciones y circunstancias, lo cual equivale a “aprender a aprender”, ya que de ello depende la construcción del conocimiento.

Aprendizaje Colaborativo.

El aprendizaje colaborativo puede definirse como el conjunto de métodos de instrucción o entrenamiento para uso en grupos, así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social). En el aprendizaje colaborativo cada miembro del grupo es **responsable de su propio aprendizaje, así como del de los restantes miembros del grupo** (Johnson, 1993.)

Más que una técnica, el aprendizaje colaborativo es considerado una filosofía de interacción y una forma personal de trabajo, que implica el manejo de aspectos tales como el **respeto a las contribuciones y capacidades individuales de los miembros del grupo** (Maldonado Pérez, 2007). Lo que lo distingue de otro tipo de situaciones grupales, es el desarrollo de la interdependencia positiva entre los alumnos, es decir, de una toma de conciencia de que **sólo es posible lograr las metas individuales de aprendizaje si los demás compañeros del grupo también logran las suyas**.

El aprendizaje colaborativo surge a través de transacciones entre los alumnos, o entre el docente y los alumnos, en un proceso en el cual cambia la responsabilidad del aprendizaje, del docente como experto, al alumno, y asume que el docente es también un sujeto que aprende. Lo más importante en la formación de grupos de trabajo colaborativo es vigilar que los elementos básicos estén claramente estructurados en cada sesión de trabajo. Sólo de esta manera se puede lograr que se produzca, tanto el esfuerzo colaborativo en el grupo, como una estrecha relación entre la colaboración y los resultados (Johnson & F. Johnson, 1997).

Los elementos básicos que deben estar presentes en los grupos de trabajo colaborativo para que éste sea efectivo son:

- la interdependencia positiva.
- la responsabilidad individual.
- la interacción promotora.
- el uso apropiado de destrezas sociales.
- el procesamiento del grupo.

Asimismo, el trabajo colaborativo se caracteriza principalmente por lo siguiente:

- Se desarrolla mediante **acciones de cooperación, responsabilidad, respeto y comunicación**, en forma sistemática, entre los integrantes del grupo y subgrupos.
- Va **más allá que sólo el simple trabajo en equipo** por parte de los alumnos. Básicamente se puede orientar a que los alumnos intercambien información y trabajen en tareas hasta que todos sus miembros las han entendido y terminado, aprendiendo a través de la colaboración.
- Se distingue por el desarrollo de una **interdependencia positiva entre los alumnos**, en donde se tome conciencia de que sólo es posible lograr las metas individuales de aprendizaje si los demás compañeros del grupo también logran las suyas.
- Aunque en esencia esta estrategia promueve la actividad en pequeños grupos de trabajo, se debe cuidar en el planteamiento de las actividades que **cada integrante obtenga una evidencia personal para poder integrarla a su portafolio de evidencias**.

Aprendizaje Basado en Problemas.

Consiste en la presentación de **situaciones reales o simuladas** que requieren la aplicación del conocimiento, en las cuales el **alumno debe analizar la situación y elegir o construir una o varias alternativas para su solución** (Díaz Barriga Arceo, 2003). Es importante aplicar esta estrategia ya que **las competencias se adquieren en el proceso de solución de problemas** y en este sentido, el alumno aprende a solucionarlos cuando se enfrenta a problemas de su vida cotidiana, a problemas vinculados con sus vivencias dentro del Colegio o con la profesión. Asimismo, el alumno se apropia de los conocimientos, habilidades y normas de comportamiento que le permiten la aplicación creativa a nuevas situaciones sociales, profesionales o de aprendizaje, por lo que:

- Se puede trabajar en forma individual o de grupos pequeños de alumnos que se reúnen a analizar y a resolver un problema seleccionado o diseñado especialmente para el logro de ciertos resultados de aprendizaje.
- Se debe presentar primero el problema, se identifican las necesidades de aprendizaje, se busca la información necesaria y finalmente se regresa al problema con una solución o se identifican problemas nuevos y se repite el ciclo.
- Los problemas deben estar diseñados para motivar la búsqueda independiente de la información a través de todos los medios disponibles para el alumno y además generar discusión o controversia en el grupo.
- El mismo diseño del problema debe estimular que los alumnos utilicen los aprendizajes previamente adquiridos.
- El diseño del problema debe comprometer el interés de los alumnos para examinar de manera profunda los conceptos y objetivos que se quieren aprender.
- El problema debe estar en relación con los objetivos del programa de estudio y con problemas o situaciones de la vida diaria para que los alumnos encuentren mayor sentido en el trabajo que realizan.
- Los problemas deben llevar a los alumnos a tomar decisiones o hacer juicios basados en hechos, información lógica y fundamentada, y obligarlos a justificar sus decisiones y razonamientos.
- Se debe centrar en el alumno y no en el docente.

TÉCNICAS

Método de proyectos.

Es una técnica didáctica que incluye actividades que pueden requerir que los alumnos **investiguen, construyan y analicen información** que coincida con los objetivos específicos de una tarea determinada en la que se **organizan actividades desde una perspectiva experiencial**, donde el alumno aprende a través de la práctica personal, activa y directa con el propósito de aclarar, reforzar y construir aprendizajes (Intel Educación).

Para definir proyectos efectivos se debe considerar principalmente que:

- Los alumnos son el centro del proceso de aprendizaje.
- Los proyectos se enfocan en resultados de aprendizaje acordes con los programas de estudio.
- Las preguntas orientadoras conducen la ejecución de los proyectos.
- Los proyectos involucran múltiples tipos de evaluaciones continuas.
- El proyecto tiene conexiones con el mundo real.
- Los alumnos demuestran conocimiento a través de un producto o desempeño.
- La tecnología apoya y mejora el aprendizaje de los alumnos.
- Las destrezas de pensamiento son integrales al proyecto.

Para el presente módulo se hacen las siguientes recomendaciones:

- Integrar varios módulos mediante el método de proyectos, lo cual es ideal para desarrollar un trabajo colaborativo.
- En el planteamiento del proyecto, cuidar los siguientes aspectos:
 - ✓ Establecer el alcance y la complejidad.
 - ✓ Determinar las metas.
 - ✓ Definir la duración.
 - ✓ Determinar los recursos y apoyos.
 - ✓ Establecer preguntas guía. Las preguntas guía conducen a los alumnos hacia el logro de los objetivos del proyecto. La cantidad de preguntas guía es proporcional a la complejidad del proyecto.
 - ✓ Calendarizar y organizar las actividades y productos preliminares y definitivos necesarias para dar cumplimiento al proyecto.
- Las actividades deben ayudar a responsabilizar a los alumnos de su propio aprendizaje y a **aplicar competencias adquiridas** en el salón de clase **en proyectos reales**, cuyo planteamiento se basa en un problema real e **involucra distintas áreas**.

- El proyecto debe implicar que los alumnos **participen en un proceso de investigación**, en el que **utilicen diferentes estrategias de estudio**; puedan participar en el proceso de planificación del propio aprendizaje y les ayude a ser flexibles, reconocer al "otro" y comprender su propio entorno personal y cultural. Así entonces se debe favorecer el desarrollo de **estrategias de indagación, interpretación y presentación del proceso seguido**.
- De acuerdo a algunos teóricos, mediante el método de proyectos los alumnos buscan soluciones a problemas no convencionales, cuando llevan a la práctica el hacer y depurar preguntas, debatir ideas, hacer predicciones, diseñar planes y/o experimentos, recolectar y analizar datos, establecer conclusiones, comunicar sus ideas y descubrimientos a otros, hacer nuevas preguntas, crear artefactos o propuestas muy concretas de orden social, científico, ambiental, etc.
- En la gran mayoría de los casos los proyectos se llevan a cabo **fuera del salón de clase** y, dependiendo de la orientación del proyecto, en muchos de los casos pueden **interactuar con sus comunidades** o permitirle un **contacto directo con las fuentes de información** necesarias para el planteamiento de su trabajo. Estas experiencias en las que se ven involucrados hacen que aprendan a manejar y usar los recursos de los que disponen como el tiempo y los materiales.
- Como medio de evaluación se recomienda que todos los proyectos tengan **una o más presentaciones del avance para evaluar resultados** relacionados con el proyecto.
- Para conocer acerca del progreso de un proyecto se puede:
 - ✓ Pedir reportes del progreso.
 - ✓ Presentaciones de avance,
 - ✓ Monitorear el trabajo individual o en grupos.
 - ✓ Solicitar una bitácora en relación con cada proyecto.
 - ✓ Calendarizar sesiones semanales de reflexión sobre avances en función de la revisión del plan de proyecto.

Estudio de casos.

El estudio de casos es una técnica de enseñanza en la que los alumnos **aprenden sobre la base de experiencias y situaciones de la vida real**, y se permiten así, construir su propio aprendizaje en un contexto que los aproxima a su entorno. Esta técnica se basa en la participación activa y en procesos colaborativos y democráticos de discusión de la situación reflejada en el caso, por lo que:

- Se deben representar situaciones problemáticas diversas de la vida para que se estudien y analicen.
- Se pretende que los alumnos generen soluciones válidas para los posibles problemas de carácter complejo que se presenten en la realidad futura.
- Se deben proponer datos concretos para reflexionar, analizar y discutir en grupo y encontrar posibles alternativas para la solución del problema planteado. Guiar al alumno en la generación de alternativas de solución, le permite desarrollar la habilidad creativa, la capacidad de innovación y representa un recurso para conectar la teoría a la práctica real.
- Debe permitir reflexionar y contrastar las propias conclusiones con las de otros, aceptarlas y expresar sugerencias.

El estudio de casos es pertinente usarlo cuando se pretende:

- Analizar un problema.
- Determinar un método de análisis.
- Adquirir agilidad en determinar alternativas o cursos de acción.
- Tomar decisiones.

Algunos teóricos plantean las siguientes fases para el estudio de un caso:

- **Fase preliminar:** Presentación del caso a los participantes
- **Fase de eclosión:** "Explosión" de opiniones, impresiones, juicios, posibles alternativas, etc., por parte de los participantes.
- **Fase de análisis:** En esta fase es preciso llegar hasta la determinación de aquellos hechos que son significativos. Se concluye esta fase cuando se ha conseguido una síntesis aceptada por todos los miembros del grupo.
- **Fase de conceptualización:** Es la formulación de conceptos o de principios concretos de acción, aplicables en el caso actual y que permiten ser utilizados o transferidos en una situación parecida.

Interrogación.

Consiste en llevar a los alumnos a la **discusión y al análisis de situaciones o información**, con base en preguntas planteadas y formuladas por el docente o por los mismos alumnos, con el fin de explorar las capacidades del pensamiento al activar sus procesos cognitivos; se recomienda **integrar esta técnica de manera sistemática y continua** a las anteriormente descritas y al abordar cualquier tema del programa de estudio.

Participativo-vivenciales.

Son un conjunto de elementos didácticos, sobre todo los que exigen un grado considerable de **involucramiento y participación de todos los miembros del grupo** y que sólo tienen como límite el grado de imaginación y creatividad del facilitador.

Los ejercicios vivenciales son una alternativa para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, no sólo porque facilitan la transmisión de conocimientos, sino porque además permiten **identificar y fomentar aspectos de liderazgo, motivación, interacción y comunicación del grupo**, etc., los cuales son de vital importancia para la organización, desarrollo y control de un grupo de aprendizaje.

Los ejercicios vivenciales resultan ser una situación planeada y estructurada de tal manera que representan una experiencia muy atractiva, divertida y hasta emocionante. El juego significa apartarse, salirse de lo rutinario y monótono, para asumir un papel o personaje a través del cual el individuo pueda manifestar lo que verdaderamente es o quisiera ser sin temor a la crítica, al rechazo o al ridículo.

El desarrollo de estas experiencias se encuentra determinado por los conocimientos, habilidades y actitudes que el grupo requiera revisar o analizar y por sus propias vivencias y necesidades personales.

4. Enfoque del módulo

El módulo se enfoca al desarrollo de competencias para planear el desarrollo de una página HTML considerando los objetivos de informar y entregar información la cual posteriormente se incorporará a un sitio web; diseñar la estructura de una página con base a la metodología HTML, dar formato a la página con la finalidad de hacerla accesible, comprensible y atractiva a los usuarios, así como vinculando varias página para conformar un sitio web, permitiendo al egresado contar con las competencias básicas que demanda el mercado laboral al que se insertará.

El módulo construye competencias a partir de las adquiridas en programación orientada a objetos y construye otras que permitirán el desarrollo de competencias para desarrollar portales de contenido. Es de vital importancia la observancia a detalle de los temas y actividades, prácticas, asignación de actividades y proyectos, así como actividades de evaluación, con el objeto que el alumno obtenga los resultados de aprendizaje necesarios de la competencia, que le permitan no sólo enriquecer su formación desde el punto de vista académico, sino también, capacitarle para que en su vida profesional o en estudios superiores pueda afrontar trabajos que, en mayor o menor medida, puedan estar relacionados con la telemática.

La formación Profesional del Técnico en Mantenimiento de equipo de cómputo, está dirigida a que el alumno adquiera competencias a través de la solución de problemas relacionados con las tecnologías de información y con las de telecomunicaciones, así como con la expresión oral y escrita, mismas que le van a permitir enfrentar los retos de sus entorno personal, laboral y profesional.

El módulo está diseñado con actividades de discusión, consulta, presentaciones de los resultados de consulta, prácticas en los laboratorios, desarrollo de trabajos que promueven las competencias para que el alumno enfrente las dificultades que se le presenten y se valore, elija alternativas y cursos de acción en base a criterios sustentados, analice críticamente sus valores que influyen en su toma de decisiones, administre los recursos disponibles teniendo en cuenta las restricciones para el logro de sus metas, exprese ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas, aplique distintas estrategias comunicativas dependiendo el perfil de sus interlocutores, el contexto en que se encuentre y los objetivos que persiga, y utilice las tecnologías de la información y comunicación para obtener información y expresar ideas; desarrolle innovaciones y proponga soluciones a partir de métodos establecidos; siga instrucciones y procedimientos de manera reflexiva; ordene información de acuerdo con jerarquías y categorías; elija las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimine entre ellas de acuerdo con su relevancia y confiabilidad; estructure ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética; defina metas y de seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento; identifique las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos; aprenda por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida; participe y colabore de manera efectiva en equipos diversos; asuma una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

5. Orientaciones didácticas y estrategias de aprendizaje por unidad

Unidad I:

Creación de páginas con el lenguaje HTML.

Orientaciones didácticas (Dirigidas al Docente)

En esta Unidad el alumno desarrolla la competencia para desarrollar páginas con programación HTML, considerando los requerimientos del usuario, para la creación de sitios web. Asimismo, se desarrollan las competencias genéricas aplicables de manera natural a las competencias profesionales expresadas en los Resultados de Aprendizaje (RA), con el fin de promover una formación integral en el alumno, por lo que, durante todo el módulo, se fomenta:

- La autonomía, responsabilidad y cuidado de sí mismo, mediante el autoconocimiento que cada alumno va desarrollando, tanto de sus cualidades, como de las áreas en que debe trabajar para su reforzamiento, determinando las acciones de corto, mediano y largo plazo, necesarias para la consecución de los objetivos definidos, considerando los factores sociales, económicos y personales que pueden influir positiva o negativamente en los objetivos contemplados para planear, elegir alternativas y administrar los recursos con los que cuenta.
- Que el alumno proponga soluciones a problemas reales o hipotéticos, con base en actividades de búsqueda de información objetiva y veraz, aplicación de lo aprendido, e innovación en los métodos establecidos. Asimismo, se promueve el análisis crítico y fundamentado.
- El interés y el respeto por la diversidad cultural en todas sus manifestaciones y que el alumno conozca puntos de vista diferentes sobre asuntos de interés público y personal, como condición para conformar el criterio personal de manera libre y sustentada.
- El compromiso con el respeto a la persona, sin distinción de género, y la promoción de la igualdad de oportunidades para hombres y mujeres, asumiendo el alumno el papel de agente de cambio en el proceso de apertura de espacios de participación social y laboral de los que tradicionalmente se ha excluido al género femenino.
- Que el alumno sea capaz de automotivarse en el logro de metas personales y académicas, de desarrollar la capacidad para regular y manejar sus propios impulsos y necesidades, asumir sus propios sentimientos y emociones y encauzarlos positivamente.
- Que sea capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades, lo que implica aprender a autorregular su proceso de aprendizaje y a resolver diversas problemáticas de la vida académica y profesional, realizando de manera sistemática la planificación de las actividades de aprendizaje, la regulación de su proceso de aprendizaje y la evaluación de los

Unidad I:

Creación de páginas con el lenguaje HTML.

Orientaciones didácticas (Dirigidas al Docente)

resultados obtenidos tras la aplicación de la estrategia seleccionada.

- Que desarrolle capacidades para establecer una comunicación asertiva y efectiva, en diversos contextos, así como para identificar canales alternos y plurales que diversifiquen la obtención de la información y los enfoques con que ésta es tratada, utilizando una segunda lengua en situaciones cotidianas y en la consulta e interpretación de documentos técnicos.
- Que aprenda a desempeñarse en situaciones de aprendizaje cooperativo y colaborativo, interactuando y trabajando para el logro de los objetivos y metas de aprendizaje del grupo, lo que contribuye también al desarrollo personal y social del alumno.
- Que participe activamente en la democracia, traducida en una mayor equidad en diversos ámbitos sociales y profesionales de su entorno. Todo ello con capacidad de tolerancia y flexibilidad de criterio para alcanzar consensos.
- Que incorpore medidas de seguridad e higiene en el desempeño de sus actividades profesionales.
- Que adquiera el compromiso social de sustentabilidad, aplicable más allá de lo relativo al medio ambiente, orientándose a la satisfacción de las necesidades actuales, sin perjuicio de las futuras generaciones en el plano social, tecnológico, económico, cultural y cualquier otro que se relacione con la preservación y bienestar de la especie humana.
- Que aprenda a minimizar el impacto de sus actividades cotidianas sobre el medio ambiente; consuma responsablemente; se desempeñe con seguridad, calidad y ética en espacios naturales y urbanos; elimine contaminantes o las fuentes de riesgo antes de que se generen, y seleccione y emplee materiales reciclables y biodegradables.
- Que aprenda a movilizar sus recursos personales (conocimientos, habilidades, actitudes y valores) y utilizar estrategias efectivas de aprendizaje continuo para ingresar, mantenerse, desarrollarse y “navegar” en el mundo del trabajo, a lo largo de su trayectoria laboral, ya sea en contextos de trabajo dependientes como independientes

Por otro lado, el docente diseña actividades que promueven el desarrollo y formación integral del estudiante y realiza el acompañamiento en la identificación de problemas que son una barrera en su aprendizaje y desarrollo de competencias, para ayudarlo a que descubra su potencial y que enfrente y supere los retos de la vida utilizando sus competencias, la confianza en sí mismo y se mantenga firme en la consecución de sus metas.

Para el efecto, en la presente unidad se emplearán las técnicas participo – vivenciales, de la interrogación y estudio de casos, bajo el enfoque de aprendizaje significativo y colaborativo, descritos en el apartado 3 de la presente guía.

Actividades sugeridas:

1. Inicia la sesión presentándose ante el grupo. Da una introducción general del módulo y analiza en conjunto los resultados de aprendizaje que se

Unidad I:

Creación de páginas con el lenguaje HTML.

Orientaciones didácticas (Dirigidas al Docente)

pretenden lograr. Establece la forma de trabajo en clase y explica cómo se llevarán a cabo las actividades de evaluación, considerando las rúbricas correspondientes. Asimismo, invita a los alumnos a practicar los valores de respeto, dignidad, la no-violencia, la responsabilidad, el orden, la limpieza y el trabajo en equipo en todas sus actividades y relaciones que establezcan.

2. Realiza una evaluación diagnóstica sobre conceptos básicos de desarrollo de páginas en lenguaje HTML, para identificar los aspectos que son necesarios reforzar. Solicita a los alumnos su compromiso para estudiar lo necesario y alcanzar la competencia del módulo. Orienta al grupo en la definición de metas de aprendizaje y estrategias para alcanzarlas, haciendo uso de sus habilidades, valores y fortalezas.
3. Orienta la búsqueda de recursos relacionados con diversos temas del módulo en la biblioteca digital de la Red Académica del CONALEP. Disponibles en: <http://sied.conalep.edu.mx/bv3/>.
4. Organiza una lluvia de ideas sobre la necesidad de informar a grupos de personas a través de internet, relaciona el enfoque del módulo con la satisfacción de esa necesidad. Solicita a los alumnos realizar la consulta de cinco páginas de instituciones de cualquier naturaleza, expresando la percepción que obtuvieron al realizar la consulta.
5. Organiza a los alumnos en binas, los introduce a la planeación de cualquier actividad y la importancia que tiene para el logro de resultados concretos; plantea escenarios de realizar una actividad con y sin planeación y promueve una discusión sobre los beneficios de planear el desarrollo de un documento. Posteriormente lo, enfoca a la planeación del desarrollo de una página HTML y los aspectos que no deben omitirse, para lograr los objetivos de información de la página y con ello de la organización que representan, a través de la información. Solicita a los alumnos elaboren un documento con procesador de texto o paquete de presentación, para presentar un informe de los servicios educativos que proporciona el CONALEP, con el fin de presentarlos ante el grupo, discutirlo y comprender la importancia de la planeación en la elaboración, en este caso concreto de un documento.
6. Orienta y apoya en el desarrollo de la práctica No. 1: “Planea el desarrollo de la página HTML”.
7. Orienta y apoya en el desarrollo de la práctica No. 2: “Describe los elementos HTML utilizados en una página con esta metodología”.
8. Orienta y apoya en el desarrollo de la práctica No. 3: “Usa saltos de línea en el diseño de la página”.
9. Orienta y apoya en el desarrollo de la práctica No. 4: “Crea títulos en el documento”.
10. Realiza una sesión demostrativa, a través del acceso a cualquier página en internet, identifica el entorno y los recursos necesarios que contribuyen en su desarrollo, alojamiento, consulta, así como la organización que se debe cumplir en el almacenamiento de los productos que constituyen la página HTML. Solicita a los alumnos, replicar estas actividades, describir el proceso para ir construyendo las competencias que les permitirán desarrollar el sitio.
11. Orienta y apoya en el desarrollo de la práctica No. 5: “Usa comillas para escribir las direcciones URL”.

Unidad I:

Creación de páginas con el lenguaje HTML.

Orientaciones didácticas (Dirigidas al Docente)

12. Orienta y apoya en el desarrollo de la práctica No. 6: “Usa listas con viñetas o listas numeradas automáticamente”.
13. Presenta a través de una proyección la estructura de una página HTML, y solicita a los alumnos ejecutar las instrucciones relacionadas con la identificación y demostración de la estructura de la página.
14. Proyecta varias páginas para que los alumnos identifiquen los elementos de su estructura y elaboren varios ejemplos con los elementos de la estructura de la página.
15. Orienta y apoya en el desarrollo de la práctica No. 7: “Usa vínculos e hipervínculos en una página HTML”
16. **Orienta y apoya la actividad No. 1: “Elabora el plan de desarrollo de la página considerando los recursos y elementos HTML a utilizar”, correspondiente a la actividad de evaluación 1.1.1.**
17. Presenta varios ejemplos de página HTML promueve la participación de los alumnos para establecer la forma en que se integran los elementos HTML en la estructura de la página. Ejecuta ejemplos suficientes sobre la integración de los elementos en la estructura de la página HTML, genera autonomía para que puedan realizar esta ayuda reduciendo el soporte paulatinamente. Pide a los alumnos integrar los elementos en varios ejemplos en los que se incluya la estructura de la página HTML.
18. Orienta y apoya en el desarrollo de la práctica No. 8: “Incorpora tabla a la página HTML”
19. Presenta las etiquetas y la forma que cada una se usa en el diseño de la página, elabora ejemplos suficientes que causen la comprensión de la técnica. Promueve la intervención activa de los alumnos, con la finalidad que vayan diseñando la página con ejemplos suficientes que les generen autonomía en la realización de esta actividad. Solicita la realización de diez diseños de página HTML, con aplicación de etiquetas y justificación de la actividad que se está realizando.
20. **Orienta y apoya la actividad No. 2: “Diseña la estructura de una página HTML, describiendo cada uno de sus elementos”, correspondiente a la actividad de evaluación 1.2.1.**
21. Presenta en esquemas el resumen de la Unidad, haciendo preguntas a los alumnos con el fin de reforzar aquellos aspectos que aun estén confusos o no hayan quedado claros, propiciando un ambiente de confianza, respeto y convivencia.

Estrategias de aprendizaje (dirigidas al alumno)	Recursos académicos
<p>El alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expone sus expectativas del curso y analiza las actividades de aprendizaje, los criterios de evaluación y el método de aprendizaje. Plantea sus dudas y toma nota sobre los puntos explicados por el docente. Se compromete a practicar los valores de respeto, dignidad, la no-violencia, la responsabilidad, el orden, la limpieza y el trabajo en equipo en todas sus actividades y relaciones que establezca. • Contesta la evaluación diagnóstica sobre conceptos básicos de desarrollo de páginas en lenguaje HTML, se compromete para estudiar lo necesario para alcanzar la competencia del módulo. Define sus metas de aprendizaje y estrategias para alcanzarlas, haciendo uso de sus habilidades, valores y fortalezas. • Revisa y utiliza los recursos relacionados con diversos temas del módulo en la biblioteca digital de la Red Académica del CONALEP, disponibles en: http://sied.conalep.edu.mx/bv3/ • Participa en una lluvia de ideas sobre la necesidad de informar a grupos de personas a través de internet y realiza la consulta de cinco páginas de instituciones de cualquier naturaleza. Expresa la percepción que tuvo al realizar la consulta. • Organizado en binas, elabora un documento con procesador de texto o paquete de presentación con información sobre los servicios educativos de CONALEP, presenta ante el grupo y discute los aspectos de la planeación del documento, para comunicar un mensaje lo más claro posible. • Realiza la práctica No. 1: “Planea el desarrollo de la página HTML”. • Realiza la práctica No. 2: “Describe los elementos HTML utilizados en una página con esta metodología”. • Realiza la práctica No. 3: “Usa saltos de línea en el diseño de la página”. • Realiza la práctica No. 4: “Crea títulos en el documento”. • Realiza la actividad de consulta y observación del entorno y recursos informáticos existentes en los sitios web, los cuales deben contemplar en el diseño y desarrollo de páginas HTML 	<ul style="list-style-type: none"> • Programa de estudios. • Instrumento de evaluación diagnóstica. • Computadora con office conectada a internet. • Editor de texto. • Impresora. • Bosman, David. <i>Crea tu sitio web, aprende HTML y CSS</i>, México, PC Cuadernos técnicos, 2006. • Holzschlag, Molly E. <i>HTML4</i>, México, Anaya multimedia, 2007. • Murphy, Christopher y Persson, Nicklas, <i>HTML y CSS, España, Anaya Multimedia-Anaya Interactiva</i>, 2009. • Orós, José Luis. <i>Adobe Dreamweaver Cs4 Professional, Curso Práctico</i>, México, Alfaomega RA-MA, 2010. • López Quijado, José. <i>Domine Html 5 Y Css 2, Ra-Ma</i>, España, Librería y Editorial Microinformática, 2011. • Diference between. HTML5 and HTML4, Disponible en: http://www.w3.org/TR/html5-diff/ [12/10/15] • Tutorial HTML, Disponible en: http://www.desarrolloweb.com/directorio/programacion/html/ [12/10/15] • Libros gratuitos de programación, Disponible en:

Estrategias de aprendizaje (dirigidas al alumno)	Recursos académicos
<p>que se integran en un sitio.</p> <ul style="list-style-type: none">• Realiza la práctica No. 5: “Usa comillas para escribir las direcciones URL”.• Realiza la práctica No. 6: “Usa listas con viñetas o listas numeradas automáticamente.”• Utiliza los elementos de la estructura de una página HTML en la planeación de la página, en cuando menos cinco casos o más hasta adquirir la competencia en utilizar la estructura de la página HTML al planear el desarrollo de una página.• Ejecuta las instrucciones relacionadas con la identificación y demostración de la estructura de la página. Identifica los elementos de la estructura y elabora varios ejemplos con los elementos de la estructura de la página.• Realiza la práctica No. 7 “Usa vínculos e hipervínculos en una página HTML”• Realiza la actividad No. 1: “Elabora el plan de desarrollo de la página considerando los recursos y elementos HTML a utilizar”, correspondiente a la actividad de evaluación 1.1.1.• Revisa los indicadores con el docente que están nivel insuficiente, identificando las causas y realizando actividades que permitan planear el desarrollo de una página HTML. Elabora varios ejemplos en los que se muestre la integración de los elementos de la estructura de una página HTML, y describe cada uno de ellos.• Realiza la práctica No. 8 “Incorpora tabla a la página HTML”• Diseña diez casos que muestren el uso de las etiquetas HTML, describiendo su función en el diseño y justifica la actividad.• Realiza la actividad No. 2: “Diseña la estructura de una página HTML describiendo cada uno de sus elementos”, correspondiente a la actividad de evaluación 1.2.1.• Participa en el resumen de la Unidad, haciendo preguntas para reforzar aquellos aspectos que aun estén confusos o no hayan quedado claros, en un ambiente de confianza, respeto y convivencia.	<p>http://www.librosweb.es/. [12/10/15]</p>

Unidad II:

Creación de sitios web usando programación HTML.

Orientaciones didácticas (Dirigidas al Docente)

En esta Unidad el alumno desarrolla la competencia para construir un sitio web vinculando varias páginas utilizando la metodología HTML con fines informativos y comerciales. Asimismo, se refuerzan las competencias genéricas de trabajo en equipo, análisis y solución de problemas y se promueve los valores: responsabilidad, disciplina, tolerancia y liderazgo, apoyando al estudiante en su desarrollo integral y en la consecución de sus metas, fortaleciendo su seguridad y confianza en el mismo con sus logros.

Para el efecto, se aplicarán las técnicas del método de proyectos y estudio de casos, bajo el enfoque de aprendizaje significativo y colaborativo, descritos en el apartado 3 de la presente Guía.

Actividades sugeridas:

1. Promueve una lluvia de ideas enfocada a identificar los elementos que son sensibles de formatear para causar interés al usuario de la información. Solicita a los alumnos presenten cinco ejemplos para lograr la comprensión de los elementos que se pueden modificar, dando un formato que permita lograr los objetivos de informar a los usuarios.
2. Realiza los ejemplos necesarios, primero en forma demostrativa y posteriormente con una sesión guiada para el formateo de páginas, modificación de tipos, tamaños y colores de las letras logrando diferentes diseños de páginas. Solicita a los alumnos desarrollen una página, presentando diez alternativas con aplicación de diferentes formatos en las letras.
3. Induce la participación de los alumnos para continuar con el tema del formateo de la página, con enfoque a la parte gráfica e incrementa el atractivo visual de la misma; pública y la pone al alcance de cualquier usuario; los motiva a visitarla página continuamente para verificar la transmisión de un mensaje con cualquier contenido; demuestra desde la preparación de las imágenes, la utilización de los elementos y componentes necesario para hospedarlos en un servidor, hasta la incorporación de las imágenes en la página y la forma en que puede ser consultada. Solicita a los alumnos, que retomen los diez diseños anteriores de página, incorporen imágenes que sean consistentes con el texto y mensaje a transmitir y las presenten en el aula por equipos, para retroalimentación tanto del docente, como del grupo.
4. Orienta y apoya en el desarrollo de la práctica No. 9: "Formatea tres páginas web utilizando las etiquetas de formateo".
5. Continúa con la demostración práctica en primera instancia, dirige el formateo de la página en la inclusión de caracteres especiales HTML esenciales, para presentar contenidos y facilitar la lectura de los usuarios de la información presentada en la página. Solicita a los alumnos, concluyan el formateo de los diez casos de la página diseñada previamente, para su presentación y retroalimentación en el grupo.
6. **Orienta y apoya en la realización de la actividad No. 3: "Formatea tres páginas web utilizando las etiquetas de formateo", correspondiente a la actividad de evaluación 2.1.1.**

Unidad II:	Creación de sitios web usando programación HTML.
Orientaciones didácticas (Dirigidas al Docente)	
<p>7. Introduce a los alumnos a la última parte de la programación en HTML, cuyo producto al final de la unidad y del módulo, es crear un sitio web; inicia por la planeación del sitio al organizar los elementos y recursos, para lograr la integración de varias páginas. Organiza al grupo para que participe en la identificación de los pasos para la organización de los recursos que se requieren para la creación del sitio; dirige a los alumnos para definir la metodología en la identificación y organización de los recursos para la construcción del sitio.</p> <p>8. Demuestra el uso de los recursos de HTML que permiten la interactividad entre el usuario y la página, enriquece el formato, incorpora a diferentes páginas que en forma integrada conforma el sitio web. Solicita a los alumnos, retomar la página presentada en diez formas diferentes, e incorporaren listas, tablas, botones, zonas mapeadas de tal forma que queden formateadas de forma diferente, y presentarlas para su enriquecimiento y retroalimentación.</p> <p>9. Vincula diferentes páginas, en forma demostrativa, cada una con un contenido diferente, pero congruentes entre sí con el mismo tema, utiliza recursos del lenguaje HTML en materia de vinculación. Dirige a los alumnos en la vinculación de 5 páginas, para obtener como resultado un sitio que se pueda consultar en la computadora.</p> <p>10. Orienta y apoya en la realización de la actividad No. 4: “Crea un sitio web de una empresa de su localidad”, correspondiente a la actividad de evaluación 2.2.1. La rúbrica corresponde a una Heteroevaluación.</p> <p>11. Realiza una serie de preguntas al azar a los alumnos con el fin de detonar dudas e identificar aquellos aspectos que son necesarios reforzar, para cubrir la competencia del módulo.</p>	

Estrategias de aprendizaje (dirigidas al alumno)	Recursos académicos
<p>El alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> Participa en la lluvia de ideas enfocada a identificar los elementos que son sensibles de formatear para causar interés al usuario de la información. Presenta cinco ejemplos para lograr la comprensión de los elementos que se pueden modificar dando un formato que permita lograr los objetivos de informar a los usuarios. Desarrolla una página, presentando diez alternativas con aplicación de diferentes formatos en las letras. Participa con el docente para continuar con el tema del formateo de la página, con enfoque a la parte gráfica, para incrementar el atractivo visual de la misma, publicación y puesta al 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora con office conectada a internet. Editor de texto. Impresora. Bosman, David. <i>Crea tu sitio web, aprende HTML y CSS</i>, México, PC Cuadernos técnicos, 2006. Holzschlag, Molly E. <i>HTML4</i>, México, Anaya multimedia, 2007.

Estrategias de aprendizaje (dirigidas al alumno)	Recursos académicos
<p>alcance de cualquier usuario. Realiza visitas continuas a la página para verificar la transmisión de un mensaje con cualquier contenido, Retomen los diez diseños anteriores de página, incorpora imágenes que sean consistentes con el texto y mensaje a transmitir, y las presenta en el aula por equipos para retroalimentación tanto del docente, como sus compañeros de grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrolla la práctica No. 9: “Formatea tres páginas web utilizando las etiquetas de formateo”. Concluye el formateo de los diez casos de la página diseñada previamente con el formateo de la página en la inclusión de caracteres especiales HTML esenciales para presentar contenidos y facilitar la lectura de la información presentada en la página, la presenta para su presentación y retroalimentación. Realiza la actividad No. 3: “Formatea tres páginas web utilizando las etiquetas de formateo”, correspondiente a la actividad de evaluación 2.1.1. Atiende la explicación de la última parte de la programación en HTML, cuyo producto al final de la unidad y del módulo es crear un sitio web y participa en la identificación de los pasos para la organización de los recursos que se requieren para la creación del sitio. Define la metodología en la identificación y organización de los recursos, para la construcción del sitio. Atiende a la demostración del uso de los recursos de HTML que permiten la interactividad entre el usuario y la página, enriquecimiento del formato, retoma la página presentada en diez formas diferentes, e incorporara listas, tablas, botones, zonas mapeadas de tal forma que queden formateadas diferentes y las presenta para su enriquecimiento y retroalimentación. Realiza la vinculación de cinco páginas diferentes, para obtener como resultado un sitio que se pueda consultar en la computadora. Realiza la Actividad No. 4: “Crea un sitio web de una empresa de su localidad”, correspondiente a la actividad de evaluación 2.2.1 y participa en la actividad de Heteroevaluación. Contesta la serie de preguntas al azar por el docente con el fin de detonar dudas e identificar aquellos aspectos que son necesarios reforzar para cubrir la competencia del módulo. 	<ul style="list-style-type: none"> Murphy, Christopher y Persson, Nicklas, <i>HTML y CSS, España, Anaya Multimedia-Anaya Interactiva</i>, 2009. Orós, José Luis. <i>Adobe Dreamweaver Cs4 Professional, Curso Práctico</i>, México, Alfaomega RA-MA, 2010. López Quijado, José. <i>Domine Html 5 Y Css 2, Ra-Ma</i>, España, Librería y Editorial Microinformática, 2011. Diference between. HTML5 and HTML4, Disponible en: http://www.w3.org/TR/html5-diff/ [12/10/15] Tutorial HTML, Disponible en: http://www.desarrolloweb.com/directorio/programacion/html/ [12/10/15] Libros gratuitos de programación, Disponible en: http://www.librosweb.es/. [12/10/15]

6. Prácticas/Ejercicios /Problemas/Actividades

Unidad de aprendizaje:	Creación de páginas con el lenguaje HTML.	Número:	1
Práctica:	Planea el desarrollo de la página HTML.	Número:	1
Propósito de la práctica:	Identificar los recursos necesarios para desarrollar una página HTML..		
Escenario:	Taller o laboratorio	Duración	2 horas
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños		
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora con office conectada a internet • Editor de texto • Páginas web con información sobre la metodología HTML 	<p>Actividades de preparación de la práctica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define el propósito de la página. • Describe el objetivo de la página que puede ser; si considera que existe otro diferente a los que se enlistan, lo establece y justifica. <ul style="list-style-type: none"> • Técnico • Comercial • Académico • Legal • Define al grupo de personas a los que quiere dirigir un mensaje, entregar el contenido, informar o atraer para proporcionarles información o detonar su decisión de compra de alguna idea, producto o servicio, al cual llamamos mercado objetivo. <p>Definición de recursos para el desarrollo de la práctica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los recursos a utilizar en el desarrollo de la página. <ul style="list-style-type: none"> • Consulta en bibliografía y páginas especializadas, los tipos de estándares HTML que existen. • Describe las características de cada estándar, con la finalidad de seleccionar uno. 		

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<ul style="list-style-type: none">• Tipo de block de notas, editor de texto para escribir las instrucciones; existen varios que ofrecen algunos beneficios; identificar cuando menos 5 editores y enlistar sus características; sugerido el Notepad2 disponible en: http://www.flos-freeware.ch/notepad2.html [12/10/15]; esto es con el objetivo de manipular texto puro.• Abre cuando menos cuatro tipos de block de notas diferentes identificando sus características fundamentales.• Navegador: existen varios navegadores; describe la función de un navegador y su relación con las paginas HTML; enlistar cuando menos 3 informando sus ventajas y desventajas; informar cual se utilizará justificando su decisión.• URL describir como está involucrado en la creación de un sitio web.• <i>File Transfer Protocol</i>: tipo, cuál es su función, cómo y cuándo lo utilizará.• Editor de imágenes: cual utilizará y su es la finalidad.• Compresor de archivos: cómo y cuándo lo utilizará.• Cliente/Servidor: describir la función, mencionar al menos tres y cual utilizará.• Tipos de servidor: función, tipo y en qué momento lo utilizará.• Extensiones en archivos: mostrar extensiones en los archivos que se utilizan en la programación. <p>Elementos para el diseño de la página HTML.</p> <ul style="list-style-type: none">• Diseña la estructura de carpetas en donde guardará los archivos e información de la página, ejemplo:<ul style="list-style-type: none">• Diseño página HTML• Elabora el documento en donde refleja los resultados de esta práctica con fines de planear el desarrollo de la página HTML:

Unidad de Aprendizaje:	Creación de páginas con el lenguaje HTML.	Número:	1
Práctica:	Describe los elementos HTML utilizados en una página con esta metodología.	Número:	2
Propósito de la práctica:	Identificar los recursos y elementos HTML y su función en la estructura de la página.		
Escenario:	Taller o laboratorio	Duración	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora con office conectada a internet • Editor de texto • Páginas web con información sobre la metodología HTML 	<p>Descripción de los elementos básicos de la página HTML.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe los elementos HTML utilizados en el desarrollo de una página. • Describe la función que realiza cada elemento. <ul style="list-style-type: none"> • Etiquetas • Contenido • Hipervínculo • Utiliza etiquetas escribiendo en el editor de texto lo siguiente: <pre><HTML> <head> <title> Ejemplos de utilización de etiquetas</title> </head> <body> Estoy utilizando etiquetas para familiarizarme con los elementos, estructura y metodología HTML. </body> </HTML></pre> • Guarda el archivo generado con algún nombre por ejemplo elementoshtml.html. • Haz doble click en el archivo recién generado y describe lo que ocurre. • Escribe otros 10 casos, sustituyendo el contenido únicamente, guárdalos en la estructura de carpetas creadas y obsérvalos, haciendo doble click sobre el nombre del archivo.

Unidad de aprendizaje:	Creación de páginas con el lenguaje HTML.	Número:	1
Práctica:	Usa saltos de línea en el diseño de la página.	Número:	3
Propósito de la práctica:	Utilizar la etiqueta para dar saltos de línea en la página HTML.		
Escenario:	Laboratorio	Duración	3 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora con office conectada a internet • Editor de texto • Páginas web con información sobre la metodología HTML 	<p>Elaboración de estructuras HTML.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el editor de texto para escribir las estructuras del lenguaje HTML. • Utiliza la estructura <pre>HTML> <Head> <Title> XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX </Title> </Head> <Body> XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX. </Body> </HTML></pre> • Escribe un texto relacionado con la práctica en donde aparecen las X, provocando saltos de línea con la etiqueta <pre>
</pre> con la finalidad de construir un párrafo. <ul style="list-style-type: none"> • Realiza diez casos diferentes usando la etiqueta
. • Guarda los diez archivos con la extensión .html, utilizando nombres diferentes y que representen el contenido de cada uno.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<ul style="list-style-type: none">Realiza los mismos casos utilizando la etiqueta : <p>.....</p> Compara los resultados y describe la utilidad de cada uno.

Unidad de aprendizaje:	Creación de páginas con el lenguaje HTML.	Número:	1
Práctica:	Crea títulos en el documento.	Número:	4
Propósito de la práctica:	Utilizar la etiqueta <hn> para la creación de títulos de diferentes niveles.		
Escenario:	Laboratorio	Duración	3 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora con office conectada a internet • Editor de texto • Páginas web con información sobre la metodología HTML 	<p>Organización del contenido de la estructura del documento HTML con párrafos y títulos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organiza y estructura el contenido del documento utilizando párrafos y títulos de diferentes niveles. • Utiliza la etiqueta <h1>..</h1>, <h2>..</h2>, <h3>..</h3>, <h4>..</h4> em la creación de títulos de diferentes niveles. • Utiliza el índice o contenido de un libro, para crear título de diferentes niveles: <ul style="list-style-type: none"> <h1>Título nivel 1.</h1> <h2>Título nivel 2</h2> <h3>Título nivel 3</h3> <h4>Título nivel 4</h4> • Guarda el archivo con el nombre títulos.html. <p>Revisión, modificación y corrección del documento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisa el contenido creado, leyendo el documento creado. • Utiliza las notas del curso realizadas en el aula y las escribe como documento HTML. • Guarda el archivo creado con el nombre notasaula.html. • Lee el documento HTML y realiza correcciones ortográficas y de estructura HTML. • Inicia el manual de la utilización del lenguaje HTML, en documento con estructura HTML, el cual irá enriqueciendo con las etiquetas que se estarán utilizando en adelante en este curso.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<ul style="list-style-type: none">• Guarda el archivo con el nombre manual.html.• Lee el archivo generado para realizar las correcciones ortográficas y de estructura de acuerdo al lenguaje html.

Unidad de aprendizaje:	Creación de páginas con el lenguaje HTML.	Número:	1
Práctica:	Usa comillas para escribir las direcciones URL.	Número:	5
Propósito de la práctica:	Escribe las direcciones URL utilizando comillas.		
Escenario:	Laboratorio	Duración	3 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora con office conectada a internet • Editor de texto • Páginas web con información sobre la metodología HTML 	<p>Aplicación de estructuras y etiquetas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el editor de texto para escribir las estructuras del lenguaje HTML. • Crea un documento HTML utilizando la estructura y las etiquetas vistas hasta el momento: <pre>HTML> <Head> <Title> XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX </Title> </Head> <Body> XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX. </Body> </HTML></pre> • Escribe un texto, indicando que realiza una consulta de páginas web con contenido relacionado con el uso de la metodología HTML en donde aparecen las letras X. <p>Uso de comillas con intención.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escribe las direcciones URL con los contenidos indicados utilizando las comillas: <pre>href="http://www.comocreartuweb.com/antes-de-empezar/estructura.html"</pre> • Elabora una lista de 15 sitios web relacionados con la creación de páginas web, utilizando la estructura anterior. • Guarda el archivo con el nombre comillas.html.

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<ul style="list-style-type: none">• Abre y lee el archivo, realizando las correcciones de estructura y ortográficas. <p>Informe técnico.</p> <ul style="list-style-type: none">• Elabora un resumen usando la estructura de la página HTML y los elementos vistos utilizados a este momento.

Unidad de aprendizaje:	Creación de páginas con el lenguaje HTML.	Número:	1
Práctica:	Usa listas con viñetas o listas numeradas automáticamente.	Número:	6
Propósito de la práctica:	Elabora documentos utilizando numeración automática o listas con viñetas.		
Escenario:	Laboratorio	Duración	3 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora con office conectada a internet • Editor de texto • Páginas web con información sobre la metodología HTML 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el editor de texto para editar el documento elaborado en la práctica 5. • Enlista las páginas encontrada utilizando la etiqueta: <pre> </pre> • Elabora una lista de cuando menos 15 sitios web relacionados con la creación de páginas web, utilizando la estructura anterior. • Guarda el archivo con el nombre listas.html. • Abre y lee el archivo, realizando las correcciones de estructura y ortográficas. • Enlista las mismas páginas, utilizando viñetas con la estructura: <pre> </pre>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<pre data-bbox="898 321 1402 613"><a href="VVVVVVVVVVVVV" <a href="WWWWWWWWWWW" <a href="XXXXXXXXXXXXX" <a href="YYYYYYYYYYYYYY" <a href="ZZZZZZZZZZZZZZZ" <a href="XXXXXXXXXXXXX" </pre> <ul data-bbox="804 639 1753 717" style="list-style-type: none">• Guarda el archivo con el nombre viñetas.html.• Abre y lee el archivo, realizando las correcciones de estructura y ortográficas.

Unidad de aprendizaje:	Creación de páginas con el lenguaje HTML.	Número:	1
Práctica:	Usa vínculos e hipervínculos en una página HTML.	Número:	7
Propósito de la práctica:	Elabora documentos utilizando páginas HTML como referencia las cuales enlazará con los vínculos y/o hipervínculos.		
Escenario:	Laboratorio	Duración	3 horas
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo		Desempeños	
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora con office conectada a internet • Editor de texto • Páginas web con información sobre la metodología HTML 		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el editor de texto para editar el documento elaborado en la práctica 6. • Utiliza la estructura de la etiqueta de vínculos: <code></code> • Incrementa en 15 páginas la lista actual utilizando el formato de la etiqueta descrito. • Enlista las páginas encontrada utilizando la etiqueta: <ul style="list-style-type: none"> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> • Guarda el archivo con el nombre vinculos.html. • Abre y lee el archivo, realizando las correcciones de estructura y ortográficas. • Agrega un título informativo al vínculo. <ul style="list-style-type: none"> <code><ahref="¡Error! Referencia de hipervínculo no válida." title="descripción del vínculo"></code> 	

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<ul style="list-style-type: none">• Agrega descripciones a los 30 nombres de sitios enlistados.• Guarda el archivo con el nombre de titulosvinculos.html• Crea un vínculo en el documento anterior, para envío de correo electrónico: <code>e-mail</code>• Guarda el archivo con el nombre de enviomail.html.• Utiliza ANCLAS para vincular una sección con otra sección o punto concreto dentro de la misma página, con la estructura de la etiqueta: <code>(texto opcional)</code>• Creación del vínculo con el ancla definida: <code> Haz click para ir al ancla</code>• Elabora un documento completo utilizando todos estos elementos y lo guarda como practica7.html• Abre la página creada con un navegador, revisa y corrige ortografía, así como estructuras incorrectas.

Nombre del alumno:		Grupo:	
Unidad de aprendizaje:	Creación de páginas con el lenguaje HTML.		
Resultado de aprendizaje:	1.1 Planea el desarrollo de la página considerando las necesidades del usuario, los alcances de la programación en HTML, enfocada a su incorporación a un sitio web.		
Actividad No. 1:	1.1.1. Elabora el plan de desarrollo de la página considerando los recursos y elementos HTML a utilizar.		
Elabora el plan de desarrollo de la página en lenguaje HTML considerando:			
Propósito de la página			
<ul style="list-style-type: none">Describe el objetivo de la página que puede ser; si considera que existe otro diferente a los que se enlistan, lo establece y justifica.<ul style="list-style-type: none">TécnicoComercialAcadémicoLegalDefine al grupo de personas a los que quiere dirigir un mensaje, entregar el contenido, informar o atraer para proporcionarles información o detonar su decisión de compra de alguna idea, producto o servicio, al cual llamamos mercado objetivo			
Identificación de los recursos a utilizar			
Describe los recursos a utilizar en el desarrollo de la página HTML, considerando:			
<ul style="list-style-type: none">Tipo de estándar de HTML, existen varios estándares, describir las características de cada uno e informar cual utilizar.Tipo de block de notas, editor de texto para escribir las instrucciones; existen varios que ofrecen algunos beneficios; identificar cuando menos 5 editores y enlistar sus características; sugerido el Notepad2 disponible en: http://www.flos-freeware.ch/notepad2.html [12/10/15]; esto es con el objetivo de manipular texto puro.Navegador: existen varios navegadores, enlistar cuando menos 3 informando sus ventajas y desventajas; informar cual se utilizará justificando su decisión.URL describir como está involucrado en la creación de un sitio web.<i>File Transfer Protocol</i>: tipo, cuál es su función, cómo y cuándo lo utilizará.Editor de imágenes: cual utilizará y su es la finalidad.Compresor de archivos: cómo y cuándo lo utilizará.			

Actividad No. 1:

1.1.1. Elabora el plan de desarrollo de la página considerando los recursos y elementos HTML a utilizar.

- Cliente/Servidor: describir la función, mencionar al menos tres y cual utilizará.
- Tipos de servidor: función, tipo y en qué momento lo utilizará.
- Extensiones en archivos: mostrar extensiones en los archivos que se utilizan en la programación.

Unidad de aprendizaje:	Creación de páginas con el lenguaje HTML.	Número:	1
Práctica:	Incorpora tabla a la página HTML.	Número:	8
Propósito de la práctica:	Organiza listas de datos utilizando tablas.		
Escenario:	Laboratorio	Duración	3 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora con office conectada a internet • Editor de texto • Páginas web con información sobre la metodología HTML 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el editor de texto para editar el documento elaborado en la práctica 6. • Utiliza la estructura de la etiqueta de vínculos: <code></code> • Incrementa en 15 páginas la lista actual utilizando el formato de la etiqueta descrito. • Enlista las páginas encontrada utilizando la etiqueta: <ul style="list-style-type: none"> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> • Guarda el archivo con el nombre vinculos.html. • Abre y lee el archivo, realizando las correcciones de estructura y ortográficas. • Elabora un resumen usando la estructura de la página HTML y los siguientes elementos: • Abre el editor de texto. <ul style="list-style-type: none"> <code><HTML> [Descripción de la creación de la estructura] </HTML></code>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<pre> <head> </ head> <title>..... </ title> <meta.....> <p>.....</p> <hr> <text <type> <start> <body>..... </ body> </pre> <ul style="list-style-type: none"> Creación de tablas dentro de la estructura <pre> <HTML> <HEAD> <TITLE>xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx</TITLE> </HEAD> <BODY> <table border> <tr> <th>columna 1</th><th>columna 2</th><th>columna 3</th> </pre>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<pre> <td>fila1 - c elda1</td><td>fila1 - celda2</td><td>fila1 - celda3</td> </tr> <tr> <td>fila2 - celda1</td><td>fila2 - celda2</td><td>fila2 - celda3</td> </tr> </table>
[xx] </body> </HTML> </pre> <ul style="list-style-type: none"> • Inserta las etiquetas <caption> , <align> , <width>, la cabecera de la tabla, final de una fila y los datos de la tabla, en donde corresponda de acuerdo a la metodología. <p>Describir cómo funciona la siguientes estructura:</p> <pre> <HTML> <HEAD> <TITLE> XXXXXXXXXXXXXXXX </TITLE> </HEAD> <BODY> <CENTER> <H1>Misaficiones</H1> </CENTER> <HR> </pre> <p>Sin un orden particular, mis aficiones son las siguientes:</p>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<pre> <!-- Una lista sin orden alguno --> El cine El deporte Natación Baloncesto La música El deporte que más me gusta es <I> (en orden de preferencia): </I> <!-- Una lista con un orden --> El tenis El basquetbol El futbol </BODY> </HTML> </pre> <ul style="list-style-type: none"> • Diseña la estructura para incorporar: <ul style="list-style-type: none"> • imágenes • sonido

Nombre del alumno:		Grupo:	
Unidad de aprendizaje:	Creación de páginas con el lenguaje HTML.		
Resultado de aprendizaje:	1.2 Diseña la estructura de una página con el lenguaje HTML con base a su metodología.		
Actividad No. 2:	1.2.1. Diseña la estructura de una página HTML describiendo cada uno de sus elementos.		
<p>Diseña la estructura de una página HTML:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utiliza los elementos planeados en la práctica 1. <p>Creación de carpetas en donde se guardarán los archivos</p> <ul style="list-style-type: none">• Crea las carpetas organizadas en árbol de directorio, con la finalidad de guardar en forma organizada los archivos que se generen en la creación del sitio.<ul style="list-style-type: none">• Páginas• Imágenes• Mapas <p>Utilización de los elementos del lenguaje HTML en la estructura</p> <ul style="list-style-type: none">• Caracteres• Marcadores (etiquetas)• Nombre de etiquetas• Atributos• Comentarios <p>Creación de la estructura del proyecto</p> <ul style="list-style-type: none">• Abre el editor de texto.			

Actividad No. 2:

1.2.1. Diseña la estructura de una página HTML describiendo cada uno de sus elementos.

- Describe el procedimiento de creación de la estructura de una página HTML, en una página HTML.

```
<HTML> [Descripción de la creación de la estructura ] </HTML>
```

```
<head> ..... </ head>
```

```
<title>..... </ title>
```

```
<meta.....>
```

```
  <p>.....</p>
```

```
  <br />
```

```
  <hr>
```

```
  <Font>
```

```
  <text
```

```
  <ul>.....</ul>
```

```
  <li>.....</li>
```

```
  <ol>
```

```
  <type>
```

```
  <start>
```

```
<body>..... </ body>
```

- Creación de tablas dentro de la estructura

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<table border>
```

Actividad No. 2:

1.2.1. Diseña la estructura de una página HTML describiendo cada uno de sus elementos.

```
<tr>
<th>columna 1</th><th>columna 2</th><th>columna 3</th>
<td>fila1 - c elda1</td><td>fila1 - celda2</td><td>fila1 - celda3</td>
</tr>
<tr>
<td>fila2 - celda1</td><td>fila2 - celda2</td><td>fila2 - celda3</td>
</tr>
</table>
<br>[xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx]
</body>
</HTML>
```

- Inserta las etiquetas <caption>, <align>, <width>, la cabecera de la tabla, final de una fila y los datos de la tabla, en donde corresponda de acuerdo a la metodología.

Describir cómo funciona la siguientes estructura:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> XXXXXXXXXXXXXXX </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<CENTER>
<H1>Misaficiones</H1>
</CENTER>
<HR>
```

Actividad No. 2:

1.2.1. Diseña la estructura de una página HTML describiendo cada uno de sus elementos.

Sin un orden particular, mis **** aficiones **** son las siguientes:

```
<!-- Una lista sin orden alguno -->
```

```
<UL>
```

```
<LI> El cine
```

```
<LI> El deporte
```

```
</UL>
```

```
<LI> Natación
```

```
<LI> Baloncesto
```

```
</UL>
```

```
<LI> La música
```

```
</UL>
```

El deporte que más me gusta es **<I>** (en orden de preferencia): **</I>**

```
<!-- Una lista con un orden -->
```

```
<OL>
```

```
<LI> El tenis
```

```
<LI> El basquetbol
```

```
<LI> El futbol
```

```
</OL>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

- Diseña la estructura para incorporar:
 - imágenes
 - sonido

Unidad de aprendizaje:	Creación de sitios web usando programación HTML.	Número:	2
Práctica:	Formatea tres páginas web utilizando las etiquetas de formateo	Número:	9
Propósito de la práctica:	Formatear una página web usando las instrucciones de formato del lenguaje HTML.		
Escenario:	Taller o laboratorio	Duración	4 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora con office conectada a internet • Editor de texto • Bibliografía utilizada en el módulo • Páginas web con información sobre la metodología HTML 	<p>Formateo de tres páginas HTML.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la estructura de tres páginas. <ul style="list-style-type: none"> • Abre el editor de texto. • Página de inicio y dos páginas de contenido adicionales. • Diseña la imagen y formato <pre> <HTML> [Descripción de la creación de la estructura] </HTML> <head> </ head> <title>..... </ title> <meta.....> <p>.....</p>
 <hr> <text </pre>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p></p> <p><type></p> <p><start></p> <p><body>..... </ body></p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea tabla dentro de la estructura <p>Modificación a la estructura del documento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcos • FRAME • FRAMESET • Atributos COLS, ROWS, SRC y NAME. • Modificación de la cabecera (META). • Modificación tamaño y color a las letras • Párrafo • Color fondo página • Gráfico para fondo de pantalla • Color enlace visitado • Color enlace no visitado • Tamaño de margen entre borde de página y contenido. • Imagen <ul style="list-style-type: none"> • Como vínculo • Ocultar el borde del vínculo en la imagen

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<ul style="list-style-type: none">• Texto emergente• Texto flotante• Tamaño• Formato• Mapa y zonas de mapa con vínculo.• Tabla:<ul style="list-style-type: none">• Bordes• Espaciado• Color• Hoja de estilo <p>Consulta las tres páginas formateadas</p> <ul style="list-style-type: none">• Visualiza las páginas en la computadora en donde las diseña• Imprime las tres páginas

Nombre del alumno:		Grupo:	
Unidad de aprendizaje:	Creación de sitios web usando programación HTML.		
Resultado de aprendizaje:	2.1 Formatea una página web usando las instrucciones de formato del lenguaje HTML.		
Actividad No. 3:	2.1.1. Formatea tres páginas web utilizando las etiquetas de formateo.		
Formateo de tres páginas HTML.			
<ul style="list-style-type: none">• Creación de la estructura de tres páginas.<ul style="list-style-type: none">• Abre el editor de texto.• Crea la página de inicio y dos páginas de contenido adicionales.• Diseña la imagen y formato			
<pre><HTML> [Descripción de la creación de la estructura] </HTML> <head> </ head> <title>..... </ title> <meta.....> <p>.....</p>
 <hr> <text <type> <start> <body>..... </ body></pre>			
<ul style="list-style-type: none">• Crea tabla dentro de la estructura			
Modificación a la estructura del documento			

Actividad No. 3:**2.1.1. Formatea tres páginas web utilizando las etiquetas de formateo.**

Realiza la modificación de los siguientes elementos:

- Marcos
 - FRAME
 - FRAMESET
 - Atributos COLS, ROWS, SRC y NAME.
- Modificación de la cabecera (META).
- Modificación tamaño y color a las letras
- Párrafo
- Color fondo página
- Gráfico para fondo de pantalla
- Color enlace visitado
- Color enlace no visitado
- Tamaño de margen entre borde de página y contenido.
- Imagen
 - Como vínculo
 - Ocultar el borde del vínculo en la imagen
 - Texto emergente
 - Texto flotante
 - Tamaño
 - Formato
 - Mapa y zonas de mapa con vínculo.
- Tabla:
 - Bordes
 - Espaciado
 - Color
- Hoja de estilo

Consulta las tres páginas formateadas

- Visualiza las páginas en la computadora en donde las diseña
 - Imprime las tres páginas

Nombre del alumno:		Grupo:	
Unidad de aprendizaje:	Creación de sitios web usando programación HTML.		
Resultado de aprendizaje:	2.1 Enlaza varias páginas web utilizando hipervínculos del lenguaje HTML en la creación de un sitio.		
Actividad No. 4:	2.2.1. Crea un sitio web de una empresa de su localidad.		
Vinculación de páginas creadas en la práctica tres			
Liga entre zonas de hipertexto			
<ul style="list-style-type: none">• Etiqueta <A>.• URL• Anclas• Inclusión de gráficos• Etiqueta IMG• Parámetros SRC, ALT y BORDER• Formatos GIF y JPG• Mapas			
Consulta del sitio en la computadora			
<ul style="list-style-type: none">• Realiza consultas a las páginas que integran el sitio• Imprime las páginas que integran el sitio.			

II. Guía de evaluación del módulo Programación básica en HTML

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 guía 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.

La importancia de la evaluación de competencias, bajo un enfoque de **mejora continua**, reside en que es un proceso por medio del cual se obtienen y analizan las evidencias del desempeño de un alumno con base en la guía de evaluación y rúbrica, para emitir un juicio que conduzca a toma de decisiones.

La evaluación de competencias se centra en el desempeño real de los alumnos, soportado por evidencias válidas y confiables frente al referente que es la guía de evaluación, la cual, en el caso de competencias profesionales, está asociada con una norma técnica de competencia laboral (NTCL), de institución educativa o bien, una normalización específica de un sector o área y no en contenidos y/o potencialidades.

El **Modelo de Evaluación** se caracteriza porque es **Confiable** (que aplica el mismo juicio para todos los alumnos), **Integral** (involucra las dimensiones intelectual, social, afectiva, motriz y axiológica), **Participativa** (incluye autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación), **Transparente** (congruente con los aprendizajes requeridos por la competencia), **Válida** (las evidencias deben corresponder a la guía de evaluación).

Evaluación de los Aprendizajes.

Durante el proceso de enseñanza - aprendizaje es importante considerar tres categorías 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 trabaja 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.

Heteroevaluación, Coevaluación y Autoevaluación

En esta nueva versión (02) de la guía de evaluación se están incluyendo de manera formal tres modalidades de evaluación, que según la persona que evalúa se denominan: heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación.

La **heteroevaluación**: Es aquella que se realiza por personas externas al grupo escolar: representantes del sector productivo, docentes ajenos al grupo o cualquier otra persona o grupo colegiado con el dominio suficiente de la competencia, desempeño o producto que se pretenda evaluar. La heteroevaluación permite:

- Demostrar que el alumno adquirió la competencia a evaluar, en diversos contextos y ante cualquier persona o instancia evaluadora.
- Evidenciar ante agentes no integrantes del proceso enseñanza-aprendizaje las competencias desarrolladas, otorgando cierta objetividad a la evaluación.

La **coevaluación** se llevará a cabo entre pares de alumnos, pudiendo ser el evaluador un alumno o grupo de alumnos; es decir, evaluadores y evaluados intercambian su papel alternativamente. 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.
- Mejorar la responsabilidad individual y de grupo.
- Emitir juicios valorativos acerca de otros en un ambiente de libertad, compromiso y respeto.

La **autoevaluación** se refiere a la valoración que hace el alumno sobre su propia actuación o desempeño y se refiere al grado de dominio de una competencia o resultado de aprendizaje alcanzado por él mismo. Le permite al alumno:

- Reconocer sus posibilidades y limitaciones, así como definir las acciones necesarias para mejorar su aprendizaje.

En el Apartado 9 de esta guía de evaluación se incluyen los lineamientos definidos de manera institucional para su aplicación. Es importante destacar que los planteles tienen la facultad de **instrumentar** estas modalidades de evaluación, de acuerdo con las condiciones particulares de su entorno.

Actividades de Evaluación

Los programas de estudio están conformados por Unidades de Aprendizaje (UA) que agrupan Resultados de Aprendizaje (RA) vinculados estrechamente y que requieren irse desarrollando paulatinamente. Dado que se establece un resultado, es necesario comprobar que efectivamente éste se ha alcanzado, de tal suerte que en la descripción de cada unidad se han definido las actividades de evaluación indispensables para evaluar los aprendizajes de cada uno de los RA que conforman las unidades.

Esto no implica que no se puedan desarrollar y evaluar otras actividades planteadas por el docente, pero es importante no confundir con las actividades de aprendizaje que realiza constantemente el alumno para contribuir a que logre su aprendizaje y que, aunque se evalúen con fines formativos, no se registran formalmente en el **Sistema de Administración Escolar SAE**. El **registro formal** procede sólo para las actividades descritas en los programas y planes de evaluación.

De esta manera, los RA tienen asignada una actividad de evaluación, considerando que puede haber casos en que se incluirán dos o más RA en una sola actividad de evaluación, cuando ésta sea integradora; misma a la que 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 esta en condiciones de acreditar el mismo. Cada una de estas ponderaciones dependerá de la relevancia que tenga la AE con respecto al RA y éste a su vez, con respecto a la Unidad de Aprendizaje. Estas ponderaciones las asignará el especialista diseñador del programa de estudios.

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 (ver apartado 7 de esta guía).

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 y la cual se explicará a continuación.

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.

Evaluación mediante la matriz de valoración o rúbrica

Un punto medula en esta metodología es que al alumno se le proporcione el **Plan de evaluación**, integrado por la **Tabla de ponderación y las Rúbricas**, con el fin de que pueda conocer qué se le va a solicitar y cuáles serán las características y niveles de calidad que deberá cumplir para demostrar que ha logrado los resultados de aprendizaje esperados. Asimismo, él tiene la posibilidad de autorregular su tiempo y esfuerzo para recuperar los aprendizajes no logrados.

Como se plantea en los programas de estudio, en una **sesión de clase previa a finaliza la unidad**, el docente debe hacer una **sesión de recapitulación** con sus alumnos con el propósito de valorar si se lograron los resultados esperados; con esto se pretende que el alumno tenga la oportunidad, en caso de no lograrlos, de rehacer su evidencia, realiza actividades adicionales o repetir su desempeño nuevamente, con el fin de recuperarse de inmediato y no espera hasta que finalice el ciclo escolar acumulando deficiencias que lo pudiesen llevar a no lograr finalmente la competencia del módulo y, por ende, no aprobarlo.

La matriz de valoración o rúbrica tiene asignadas a su vez valoraciones para cada indicador a evaluar, con lo que el docente tendrá los elementos para evaluar objetivamente los productos o desempeños de sus alumnos. Dichas valoraciones están también vinculadas al SAE y a la matriz de ponderación. Cabe señalar que **el docente no tendrá que realizar operaciones matemáticas para el registro de los resultados de sus alumnos**, simplemente deberá marcar en cada celda de la rúbrica aquella que más se acerca a lo que realizó el alumno, ya sea en una hoja de cálculo que emite el SAE o bien, a través de la Web.

8. Tabla de ponderación

UNIDAD	RA	ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	ASPECTOS A EVALUAR			% Peso Específico	% Peso Logrado	% Peso Acumulado
			C	P	A			
1. Creación de páginas con el lenguaje HTML.	1.1 Planea el desarrollo de la página considerando las necesidades del usuario, los alcances de la programación en HTML, enfocada a su incorporación a un sitio web.	1.1.1	▲	▲		15%		
	1.2 Diseña la estructura de un documento con el lenguaje HTML con base a su metodología.	1.2.1	▲	▲	▲	20%		
% PESO PARA LA UNIDAD						35%		
2. Creación de sitios web usando programación HTML.	2.1 Formatea una página web usando las instrucciones de formato del lenguaje HTML.	2.1.1	▲	▲	▲	30%		
	2.2 Enlaza varias páginas web utilizando hipervínculos del lenguaje HTML en la creación de un sitio.	2.2.1	▲	▲	▲	35%		
% PESO PARA LA UNIDAD						65%		
PESO TOTAL DEL MÓDULO						100%		

9. Materiales para el Desarrollo de Actividades de evaluación

10. Matriz de valoración ó rúbrica

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

Siglema:	PBHT	Nombre del módulo:	Programación básica en HTML.	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:				Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	1.1 Planea el desarrollo de la página considerando las necesidades del usuario, los alcances de la programación en HTML, enfocada a su incorporación a un sitio web.			Actividad de evaluación:	1.1.1 Elabora el plan de desarrollo de la página considerando los recursos y elementos HTML a utilizar.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Plan de desarrollo de la página	45%	<p>Estructura el plan de desarrollo de la página.</p> <p>Define el objetivo de la página y sus alcances.</p> <p>Establece el mercado objetivo: personas a los que quiere dirigir un mensaje, informar o atraer para proporcionar información o influir en su decisión de compra de alguna idea, producto o servicio.</p> <p>Presenta la información de una manera jerárquica, secuencial y lógica</p>	<p>Estructura el plan de desarrollo de la página.</p> <p>Define el objetivo de la página y sus alcances.</p> <p>Establece el mercado objetivo: personas a los que quiere dirigir un mensaje, informar o atraer para proporcionar información o influir en su decisión de compra de alguna idea, producto o servicio.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Estructurar el plan de desarrollo de la página. Definir el objetivo de la página y sus alcances. Establecer el mercado objetivo: personas a los que quiere dirigir un mensaje, informar o atraer para proporcionar información o influir en su decisión de compra de alguna idea, producto o

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		al tiempo que se muestra seguro y convincente al expresar sus ideas.		servicio.
Identificación de los recursos a utilizar	55%	<p>Describe los recursos a utilizar en el desarrollo de la página HTML.</p> <p>Define el tipo de estándar de HTML y el block de notas.</p> <p>Define el navegador, la URL y el protocolo a implementar.</p> <p>Identifica el editor de imágenes, el compresor de archivos y el servidor.</p> <p>Pregunta cuando tiene dudas y consulta la posibilidad de poner en práctica sus ideas o sugerencias y organiza los recursos disponibles para una identificación óptima de los mismos.</p>	<p>Describe los recursos a utilizar en el desarrollo de la página HTML.</p> <p>Define el tipo de estándar de HTML y el block de notas.</p> <p>Define el navegador, la URL y el protocolo a implementar.</p> <p>Identifica el editor de imágenes, el compresor de archivos y el servidor.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir los recursos a utilizar en el desarrollo de la página HTML. • Definir el tipo de estándar de HTML y el block de notas. • Definir el navegador, la URL y el protocolo a implementar. • Identificar el editor de imágenes, el compresor de archivos y el servidor.
	100%			

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

Siglema:	PBHT	Nombre del módulo:	Programación básica en HTML.	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:				Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	1.2 Diseña la estructura de una página con el lenguaje HTML con base a su metodología.			Actividad de evaluación:	1.2.1. Diseña la estructura de una página HTML describiendo cada uno de sus elementos.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Utilización de los elementos del lenguaje HTML	20%	<p>Integra el diseño de la página HTML.</p> <p>Utiliza caracteres, marcadores (etiquetas), atributos y comentarios.</p> <p>Colabora con sus compañeros para resolver problemas comunes.</p>	<p>Integra el diseño de la página HTML.</p> <p>Utiliza caracteres, marcadores (etiquetas), atributos y comentarios.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Integrar el diseño de la página HTML. Utilizar caracteres, marcadores (etiquetas), atributos y comentarios.
Utilización de marcadores (etiquetas)	15%	<p>Diseña la estructura de la página con los marcadores HTML, HEAD y BODY.</p> <p>Utiliza los marcadores logrando una presentación sencilla y clara.</p> <p>Actúa con perseverancia y dedicación para alcanzar las metas que se propone con respecto del uso de marcadores.</p>	<p>Diseña la estructura de la página con los marcadores HTML, HEAD y BODY.</p> <p>Utiliza los marcadores logrando una presentación sencilla y clara.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Diseñar la estructura de la página con los marcadores HTML, HEAD y BODY. Utilizar los marcadores logrando una presentación sencilla y clara.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Utilización en la cabecera de marcadores	15%	<p>Diseña y presenta la cabecera con los marcadores TITLE y META.</p> <p>Da una apariencia atractiva a la cabecera de la página.</p> <p>Combina los marcadores presentando una cabecera que capte el interés del usuario.</p> <p>Detecta los obstáculos para alcanzar las metas y buscar la forma de superarlos.</p>	<p>Diseña y presenta la cabecera con los marcadores TITLE y META.</p> <p>Da una apariencia atractiva a la cabecera de la página.</p> <p>Combina los marcadores presentando una cabecera que capte el interés del usuario.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar y presentar la cabecera con los marcadores TITLE y META. • Dar una apariencia atractiva a la cabecera de la página. • Combinar los marcadores presentando una cabecera que capte el interés del usuario.
Creación de la estructura del proyecto.	50%	<p>Incluye en el diseño de la estructura del documento encabezados, etiquetas y tipos de caracteres.</p> <p>Incluye marcadores e hipervínculos.</p> <p>Crea listas y tablas.</p> <p>Incorpora imágenes y elementos de sonido.</p> <p>Presenta la estructura de una manera lógica, secuencial y clara que facilita la comprensión del contenido.</p>	<p>Incluye en el diseño de la estructura del documento encabezados, etiquetas y tipos de caracteres.</p> <p>Incluye marcadores e hipervínculos.</p> <p>Crea listas y tablas.</p> <p>Incorpora imágenes y elementos de sonido.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incluir en el diseño de la estructura del documento encabezados, etiquetas y tipos de caracteres. • Incluir marcadores e hipervínculos. • Crear listas y tablas. • Incorporar imágenes y elementos de sonido.
	100%			

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

Siglema:	PBHT	Nombre del módulo:	Programación básica en HTML.	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:				Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	2.1 Formatea una página web usando las instrucciones de formato del lenguaje HTML.			Actividad de evaluación:	2.1.1 Formatea tres páginas web utilizando las etiquetas de formateo

INDICADORES	%	C R I T E R I O S		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Creación de la estructura de tres páginas.	45%	<p>Abre el editor de texto.</p> <p>Crea la página de inicio y dos páginas de contenido adicionales.</p> <p>Diseña la imagen y formato.</p> <p>Presenta homogeneidad de estructura y diseño en las tres páginas elaboradas.</p>	<p>Abre el editor de texto.</p> <p>Crea la página de inicio y dos páginas de contenido adicionales.</p> <p>Diseña la imagen y formato.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abrir el editor de texto. • Crear la página de inicio y dos páginas de contenido adicionales. • Diseñar la imagen y formato.
Modificación a la estructura del documento	55%	<p>Modifica la estructura de las páginas Web.</p> <p>Incluye Marcos: FRAME, FRAMESET, Atributos COLS, ROWS, SRC y NAME.</p> <p>Modifica aspectos gráficos, de color y rotulación.</p> <p>Modifica el tamaño de margen entre</p>	<p>Modifica la estructura de las páginas Web.</p> <p>Incluye Marcos: FRAME, FRAMESET, Atributos COLS, ROWS, SRC y NAME.</p> <p>Modifica aspectos gráficos, de color y rotulación.</p> <p>Modifica el tamaño de margen entre</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modificar la estructura de las páginas Web. • Incluir Marcos: FRAME, FRAMESET, Atributos COLS, ROWS, SRC y NAME. • Modificar aspectos gráficos, de color

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		borde de página y contenido. Modifica tamaños de bordes y páginas. Modifica valores de tablas y elementos dinámicos. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar la información.	borde de página y contenido. Modifica tamaños de bordes y páginas. Modifica valores de tablas y elementos dinámicos.	y rotulación. <ul style="list-style-type: none"> • Modificar el tamaño de margen entre borde de página y contenido. • Modificar tamaños de bordes y páginas. • Modificar valores de tablas y elementos dinámicos.
	100%			

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

Siglema: PBHT	Nombre del módulo: Programación básica en HTML.	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:		Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	2.2 Enlaza varias páginas web utilizando hipervínculos del lenguaje HTML en la creación de un sitio.	Actividad de evaluación:	2.2.1. Crea un sitio web de una empresa de su localidad. En esta actividad deberá realizarse la Heteroevaluación.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Organización de las carpetas que contienen información del sitio	45%	<p>Organiza las carpetas del sitio web para poder alojar páginas.</p> <p>Incluye opciones para incorporar imágenes.</p> <p>Incluye opciones para incorporar videos.</p> <p>Incluye opciones para incorporar archivos de descarga.</p> <p>Solicita retroalimentación sobre los resultados de su trabajo y tiene la capacidad de autoevaluarse.</p>	<p>Organiza las carpetas del sitio web para poder alojar páginas.</p> <p>Incluye opciones para incorporar imágenes.</p> <p>Incluye opciones para incorporar videos.</p> <p>Incluye opciones para incorporar archivos de descarga.</p>	<p>Omite alguna de los siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar las carpetas del sitio web para poder alojar páginas. • Incluir opciones para incorporar imágenes. • Incluir opciones para incorporar videos. • Incluir opciones para incorporar archivos de descarga.
Vinculación páginas creadas en la práctica tres	45%	<p>Realiza consultas a las páginas que integran el sitio.</p> <p>Imprime las páginas que integran el sitio.</p> <p>Vincula las páginas desarrolladas utilizando</p>	<p>Realiza consultas a las páginas que integran el sitio.</p> <p>Imprime las páginas que integran el sitio.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar consultas a las páginas que integran el sitio.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		<p>ligas entre zonas de hipertexto.</p> <p>Realiza la inclusión de gráficos.</p> <p>Organiza las páginas y la vinculación entre ellas para que el usuario perciba al sitio con sencillez, estructura secuencial y lógica al accederlo.</p>	<p>Vincula las páginas desarrolladas utilizando ligas entre zonas de hipertexto.</p> <p>Realiza la inclusión de gráficos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imprimir las páginas que integran el sitio. • Vincular las páginas desarrolladas utilizando ligas entre zonas de hipertexto. • Realizar la inclusión de gráficos.
Heteroevaluación	10%	Desempeño sobresaliente de acuerdo con la apreciación del agente externo evaluador, considerando las competencias profesionales, disciplinares y genéricas contempladas en la presente rúbrica.	Desempeño satisfactorio, de acuerdo con la apreciación del agente externo evaluador, considerando las competencias profesionales, disciplinares y genéricas contempladas en la presente rúbrica.	Desempeño insatisfactorio, de acuerdo con la apreciación del agente externo evaluador, considerando las competencias profesionales, disciplinares y genéricas contempladas en la presente rúbrica.
	100%			