



CAPACITACIÓN EN INFORMÁTICA

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

DISEÑO DE APLICACIONES CON PROGRAMAS INTEGRADOS II

SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE PLANEACIÓN ACADÉMICA

JULIO 2005

SEMESTRE: 6^o
CLAVE: 603
CRÉDITOS: 8
HORAS: 4

CONTENIDO

	Pág.
PRESENTACIÓN -----	3
MARCO DE REFERENCIA	
Ubicación-----	5
Intención-----	9
Enfoque-----	10
BASE DEL PROGRAMA Y ELEMENTOS DE INSTRUMENTACIÓN	
Unidad I. Programas de Presentación Gráfica -----	16
Unidad II. Multimedia e Hipervínculos -----	21
Unidad III. Elaboración de Páginas Web -----	25
Unidad IV. Montado de Páginas Web -----	30
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA -----	33

PRESENTACIÓN

El programa de estudios es un instrumento de trabajo que brinda al profesor lineamientos para planear, operar y evaluar el curso, ya que presenta los aprendizajes a lograr y la perspectiva desde la que deberán ser enseñados. El programa está estructurado por tres sectores:

MARCO DE REFERENCIA. Proporciona información sobre la función y las relaciones de la asignatura con respecto al plan de estudios, lo que permite identificar el sentido que tiene su enseñanza. Está integrado por ubicación, intención y enfoque.

Ubicación: especifica el lugar que ocupa la asignatura en el Plan de Estudios.

Intención de asignatura: informa sobre el papel que desempeña cada una de ellas para el logro de los propósitos educativos del Colegio de Bachilleres.

Enfoque: presenta la perspectiva desde la cual se seleccionan y organizan los contenidos, así como los criterios para orientar la práctica educativa.

BASE DEL PROGRAMA. Establece los **objetivos** del programa en los niveles de unidad y tema, mismos que concretan y desglosan los aprendizajes enunciados en la intención, con la perspectiva didáctica prescrita por el enfoque.

Los objetivos expresan, de manera general, los conocimientos, habilidades y actitudes que constituyen los aprendizajes propuestos; y precisan los límites de amplitud y profundidad con los que cada contenido deberá ser tratado, en función del nivel de complejidad que éste implica y de sus aplicaciones posteriores.

ELEMENTOS DE INSTRUMENTACIÓN. Proporcionan sugerencias para operar los objetivos del programa: estrategias didácticas, sugerencias de evaluación, carga horaria y bibliografía general.

Estrategias didácticas: conforman líneas de trabajo por unidad, con especificaciones para el manejo de cada tema, que pueden ser ajustadas por el profesor de acuerdo con las circunstancias y características de cada grupo.

Sugerencias de evaluación: son orientaciones respecto a la forma en que se puede planear y realizar la evaluación en sus modalidades diagnóstica, formativa y sumativa.

Bibliografía: se presenta por unidad y está constituida por textos, libros y publicaciones de divulgación científica que se requieren para apoyar y/o complementar el aprendizaje de los distintos temas por parte del estudiante y para orientar al profesor en la planeación de sus actividades.

Los sectores del programa guardan entre sí una estrecha relación, por lo que es indispensable realizar una lectura detenida y analítica de la totalidad del documento, a efecto de contar con una mejor comprensión del mismo.

UBICACIÓN

La asignatura **Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados II** se imparte en el sexto semestre y forma parte de la Capacitación en Informática, la cual constituye una de las alternativas que el Colegio de Bachilleres ofrece a sus estudiantes en el Área de Formación para el Trabajo de su plan de Estudios.

La Capacitación en Informática pertenece al **Área de Formación para el Trabajo** cuya finalidad, como parte de su formación propedéutica general, consiste en que el estudiante adquiera y aplique conocimientos científicos, tecnológicos y humanísticos para manejar instrumentos, técnicas y procesos de trabajo de un campo específico. Asimismo, que reconozca el valor del trabajo para atender las necesidades del desarrollo socioeconómico del país y las responsabilidades que implica su realización.

La Capacitación en Informática tiene la finalidad de proporcionar al estudiante una serie de conocimientos, habilidades y actitudes del campo específico de la Informática; a partir del análisis de los sistemas de información y de la adquisición de las habilidades lógicas del área, así como del dominio de programas de aplicación general y específica que le permitan el almacenamiento la interpretación y la manipulación de la información.

Esta Capacitación está integrada por diez asignaturas: Introducción al Trabajo (2º semestre) y Legislación Laboral (3º semestre); Técnicas de Análisis y Programación de Sistemas; y Lógica Computacional y Programación (4º semestre); Programas Integrados de Aplicación Específica, Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados I y Base de Datos I (5º semestre); así como Redes, Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados II y Base de Datos II (6º semestre).

Las asignaturas de *Introducción al Trabajo y Legislación Laboral*, proporcionan al estudiante un marco contextual acerca del trabajo. En la primera, éste se aborda desde una perspectiva genérica, como actividad esencialmente humana; mientras que en la segunda, se estudia al trabajo desde un punto de vista jurídico.

Técnicas de Análisis y Programación de Sistemas, proporciona al estudiante los elementos de análisis necesarios para la programación estructurada de un sistema de información.

Lógica Computacional y Programación, que corresponde al presente programa, pretende que el estudiante aplique la lógica y la programación orientada a objetos para la resolución de problemas, mediante el uso del lenguaje Visual Basic .NET

Programas Integrados de Aplicación Específica, busca que el estudiante instale, configure y opere las aplicaciones específicas para las áreas administrativas y contables.

Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados I se orienta a que el estudiante utilice programas enfocados a las aplicaciones gráficas y de autoedición, para generar publicaciones de alto impacto.

Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados II, que corresponde al presente programa, brinda a los estudiantes los conocimientos necesarios para elaborar páginas web, mediante el establecimiento de enlaces vía Internet, búsquedas, diseños de páginas y utilerías a partir de utilizar un programa gráfico de presentación y el lenguaje HTML.

Base de Datos I, pretende que el estudiante desarrolle estructuras y manipule una base de datos mediante su programación elemental.

Base de Datos II, proporciona a los estudiantes los conocimientos para generar sistemas básicos mediante la utilización de operaciones más complejas como: reportes, pantallas y etiquetas, programando enlaces modulares.

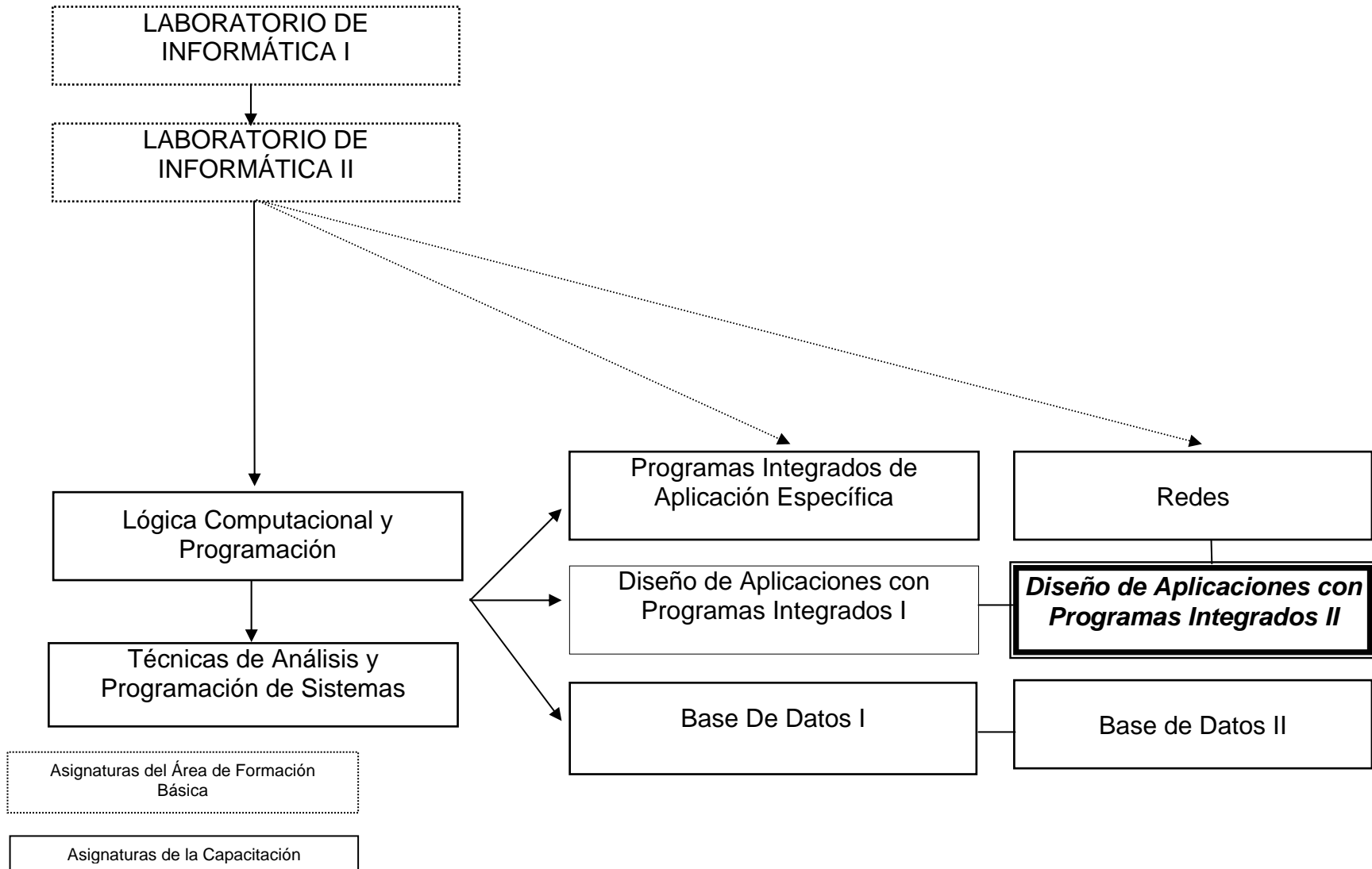
Redes, proporciona a los estudiantes los principios y conceptos generales de las redes, incluyendo Internet.

A continuación se presentan dos esquemas: el primero muestra las asignaturas que integran la Capacitación en Informática; el segundo, indica las relaciones entre las asignaturas del Área de Formación Básica y las de la Capacitación.

ASIGNATURAS DE LA CAPACITACIÓN EN INFORMÁTICA.

Semestres					
1º	2º	3º	4º	5º	6º
ÁREA DE FORMACIÓN BÁSICA					
				ÁREA DE FORMACIÓN ESPECÍFICA	
ÁREA DE FORMACIÓN PARA EL TRABAJO					
Introducción al Trabajo	Legislación Laboral	Técnicas de Análisis y Programación de Sistemas	Programas Integrados de Aplicación Específica	Redes	
		Lógica Computacional y Programación	Base de Datos I	Base de Datos II	
			Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados I	<i>Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados II</i>	

ESQUEMA DE LAS RELACIONES ENTRE LAS ASIGNATURAS DEL ÁREA BÁSICA Y LAS ASIGNATURAS DE LA CAPACITACIÓN EN INFORMÁTICA.



INTENCIÓN

La asignatura de **Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados II** tiene como intención:

Que el estudiante diseñe presentaciones gráficas y páginas Web e instale páginas Web en un servidor, mediante la utilización de un programa gráfico de presentación e del lenguaje HTML; lo que le permitirá expresar ideas en forma gráfica, así como el intercambio de información con diversos usuarios en intranet o Internet.

ENFOQUE

Informática, objeto de estudio de esta Capacitación, es entendida como la disciplina de carácter instrumental que estudia la generación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información por medio de tecnologías modernas como la computadora, los satélites de telecomunicaciones, la fibra óptica, la línea telefónica, el módem y el fax, entre otros.

Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados II, asignatura eminentemente práctica, muestra la forma de utilizar un programa gráfico de presentaciones y el lenguaje HTML para generar páginas Web y la forma de publicarlas en Internet.

El programa se conforma por cuatro unidades temáticas:

Unidad I. “Programas de presentación gráfica”. Permite adquirir los elementos necesarios para generar presentaciones básicas al utilizar diversas herramientas de un programa de presentación gráfica.

Unidad II. “Multimedia e hipervínculos”. Presenta temáticas relacionadas con la creación de presentaciones avanzadas al utilizar recursos multimedia e hipervínculos.

Unidad III. “Elaboración de páginas Web”. Proporciona la lógica y las herramientas necesarias para desarrollar páginas Web, mediante el lenguaje HTML que permite generar hipervínculos en textos y gráficos con o sin animación.

Unidad IV. “Montado de páginas Web”. A partir de la elaboración de páginas Web se explica la forma de publicarla en un servidor de Internet, apoyado por aplicaciones específicas.

Enseñanza de la Informática en el Colegio de Bachilleres.

Tomado en cuenta las instalaciones del Colegio, se consideran dos espacios físicos para el aprendizaje de la Capacitación.

Salón de clases: Es el espacio de interacción profesor-estudiante, en él se estudia la teoría de los temas correspondientes y se retroalimentan e integran las prácticas realizadas en la sala de computadoras.

Sala de computadoras: Corresponde a los espacios en que el estudiante desarrolla sus prácticas en su tiempo disponible. Si bien el profesor no está presente en estas salas, los estudiantes se apoyan del personal responsable y del material de apoyo para las asignaturas.

La asistencia de los estudiantes a la sala es en equipos de trabajo integrados por dos estudiantes, quienes desarrollan conjuntamente las prácticas con el objeto de propiciar en ellos el espíritu de apoyo a la solución de problemas.

A las salas de cómputo asisten los estudiantes en horarios libres, las salas están a su disposición seis horas en la mañana y seis en la tarde.

En la sala de computadoras los estudiantes cuentan con dos tipos de apoyo:

Prácticas: Materiales didácticos en forma de documentos que plantean un problema y guían en su solución, ilustrando al estudiante el uso y aplicación del programa. Tienen un carácter de obligatorio y son parte importante del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Personal de la sala de computadoras: Proporcionan la asesoría que requieran los estudiantes para el correcto uso de la computadora y para el desarrollo de sus prácticas.

La Práctica Educativa.

El Modelo Educativo del Colegio de Bachilleres concibe al **aprendizaje** escolar como producto de un proceso de construcción del conocimiento, intencionado y dirigido, en el que el estudiante participa activamente. La **enseñanza** se entiende como un conjunto de acciones gestoras y facilitadoras del aprendizaje, que el profesor orienta y coordina.

En este sentido, en el aprendizaje y la enseñanza se debe dar igual importancia al dominio de contenidos y al desarrollo de habilidades cognitivas, considerando en todo momento aspectos afectivo-motivacionales:

- Los **contenidos** (conceptos, principios, leyes, teorías, procedimientos, etc.) están expresados en los objetivos del programa en términos de productos de aprendizaje, en los que se define lo que el estudiante deberá saber y saber hacer.
- Las **habilidades cognitivas** (identificar, comprender, razonar, solucionar problemas, tomar decisiones) están expresadas en los objetivos en términos de procesos para lograr los aprendizajes, los cuales deberá ejercer el estudiante para alcanzar el nivel de complejidad requerido.
- Los **aspectos afectivo-motivacionales** se refieren a las posturas que los estudiantes tienen en relación con la situación escolar y con el contenido a aprender, las cuales facilitan u obstaculizan el aprendizaje. El programa retoma estos aspectos al privilegiar experiencias de aprendizaje que generen el gusto por conocer y el interés por la asignatura.

Para lograr lo anterior, el Modelo Educativo del Colegio de Bachilleres propone considerar, en el proceso de construcción del conocimiento, la interacción de cinco componentes:

- **Problematización.**

Consiste en propiciar, de manera intencionada y regulada por el profesor, un *desequilibrio* entre los saberes del estudiante y los contenidos a aprender, a fin de desencadenar el proceso de construcción del conocimiento, lo que atribuye a este componente un carácter motivacional, en virtud de que activa la curiosidad y el interés por conocer.

Al respecto, es conveniente tomar en cuenta que los estudiantes tienen explicaciones propias - en relación con el contenido por aprender- derivadas de sus conocimientos previos (escolares o adquiridos en su vida diaria), las cuales constituyen la perspectiva desde la que asimilarán la nueva información y enfrentarán las experiencias de aprendizaje.

Considerando lo anterior, la problematización se puede generar de las siguientes maneras:

1. Identificar las concepciones de los estudiantes - mediante el planteamiento de preguntas- y cuestionar sus respuestas, contrastándolas con las de otros estudiantes, señalando sus contradicciones, poniendo en duda sus alcances o haciendo notar los aspectos desconocidos.
2. Plantear fenómenos a explicar o predecir, o bien, situaciones a resolver, donde los conocimientos de los estudiantes se vean rebasados, a fin de que tomen conciencia de que sus concepciones son erróneas o insuficientes, y se active la curiosidad y el interés por aprender.

- Organización lógica y uso de los métodos.

La posibilidad de interactuar con los contenidos, a partir de la problematización, radica en que el estudiante organice o ajuste sus esquemas de conocimiento, poniendo en operación sus procesos cognitivos y sus estrategias de aprendizaje.

Para ello, el profesor deberá diseñar estrategias que a lo largo del proceso propicien dicha organización, mediante el uso de métodos que permitan al estudiante decodificar el problema, identificando sus variables o factores, así como sus posibles relaciones; obtener y procesar información; generar tentativas de respuesta y ponerlas a prueba; contrastar resultados; así como generar conclusiones e inferencias.

- Incorporación de Información.

Como parte del proceso de construcción del conocimiento, es necesario que el estudiante se apropie de información, ya sea la transmitida en forma expositiva por el docente, la de los textos o la de otras fuentes.

Al efecto, el profesor debe sugerir fuentes o exponer información de acuerdo con el nivel de los estudiantes, señalando conceptos nodales, ejes organizadores o categorías de análisis que permitan establecer enlaces entre los conocimientos previos del alumno y los contenidos a aprender.

- Aplicación.

Implica integrar los conocimientos que va construyendo el estudiante, para explicar y/o predecir el comportamiento de los fenómenos planteados y el de otros semejantes, así como para realizar procesos que den respuesta a otras situaciones.

- Consolidación.

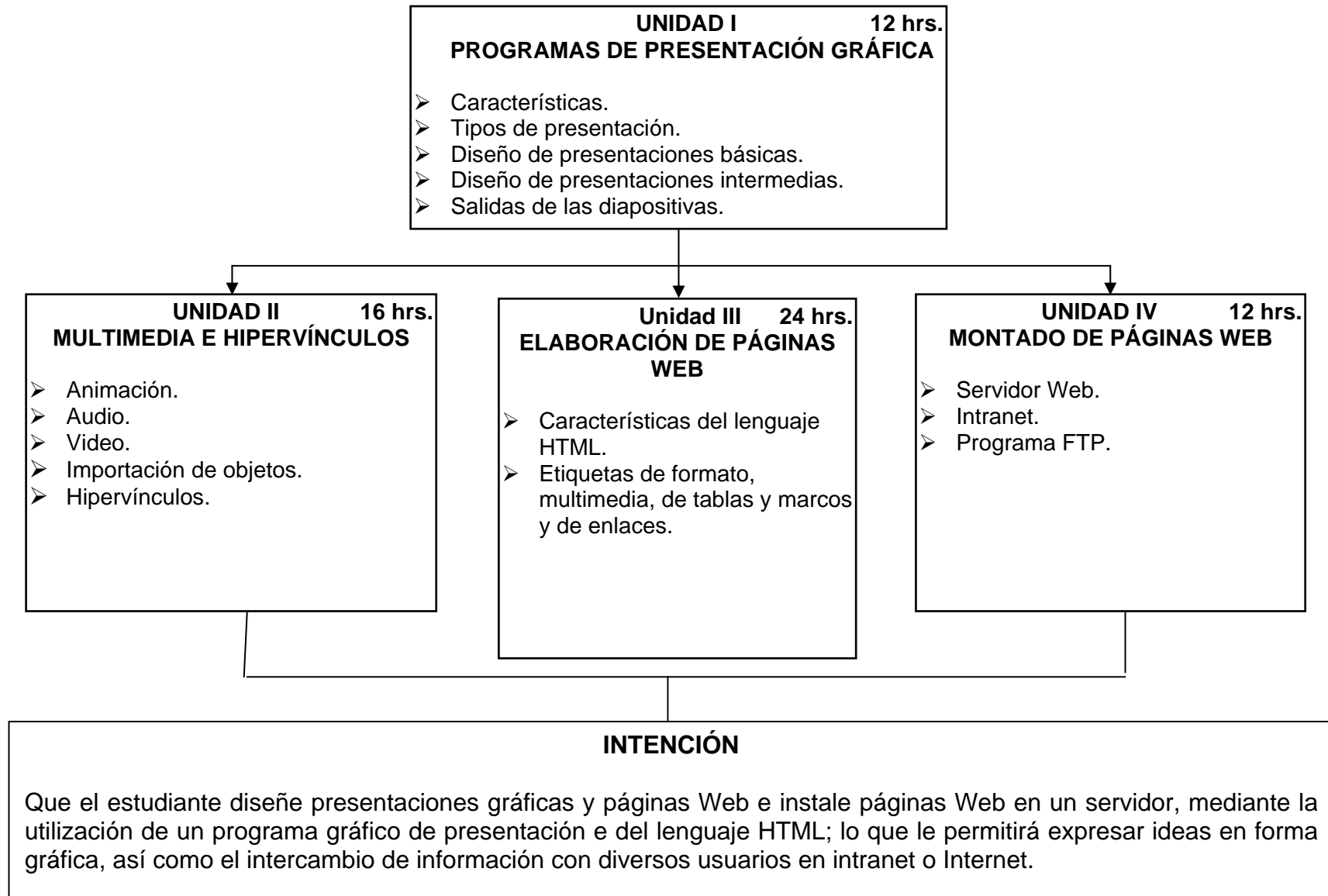
Consiste en propiciar la transferencia de lo aprendido, a través del planteamiento y la solución de nuevos problemas que impliquen un mayor nivel de complejidad y/o que abarquen situaciones o ambientes diversos a los de la problematización inicial.

Esto permitirá al estudiante fortalecer sus conocimientos, lograr mayor precisión en las respuestas y diversificar lo aprendido en nuevas interpretaciones de la realidad.

Con base en estos componentes, en cada unidad del programa se plantean *estrategias didácticas sugeridas*, es decir, propuestas de acciones organizadas para orientar la construcción del conocimiento, con referencias específicas para el tratamiento de cada tema, las cuales pueden ser ajustadas por el profesor, de acuerdo con las características del grupo.

De igual modo, se presentan sugerencias de *evaluación del aprendizaje* en el proceso de construcción del conocimiento, ya que permite obtener información sobre las condiciones *previas* (evaluación diagnóstica), *de avance* (evaluación formativa) y *de dominio* (evaluación sumativa) que los estudiantes tienen con respecto a los aprendizajes.

ESQUEMA DE ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS



UNIDAD I. Programas de Presentación Gráfica.	Carga horaria: 12 hrs.
OBJETIVO: El estudiante <i>generará presentaciones gráficas</i> , mediante la explicación y utilización de sus herramientas, así como de la elección de la salida de las diapositivas; con la finalidad de expresar un tema o idea de forma visual.	
OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
1. El estudiante <i>explicará a los programas de presentación gráfica</i> , a partir de su definición e identificación de su ambiente de trabajo; para reconocer su funcionalidad y uso.	<p>Como actividad inicial explicar cómo esta organizada la asignatura y lo que lograrán al final de la misma.</p> <p>Explique los conceptos fundamentales de los programas de presentación, identificando las características y ventajas.</p> <p>A partir de la actividad anterior, solicite a los estudiantes que expongan una idea o un tema con imágenes y texto, esto les dará una noción de lo que pueden hacer en un programa de presentación gráfica.</p> <p>Solicitar a los estudiantes que investiguen los tipos de programas de presentación utilizados en el mercado y sus características.</p> <p>En clase formar grupos para socializar la tarea y en plenaria organizar la información.</p> <p>Explique los tipos de archivos gráficos (sus formatos) que se manejan en los programas de presentación.</p> <p>Con el apoyo de láminas, presentar la pantalla principal de Power Point, identificando los elementos principales del ambiente de trabajo.</p>

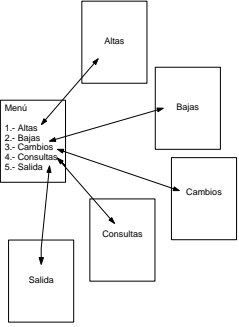
OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>2. El estudiante diseñará diapositivas, seleccionando el tipo y diseño de presentación, las herramientas de edición, así como la creación e incorporación de objetos: texto, dibujos e imágenes; lo que le permitirá generar presentaciones avanzadas.</p>	<p>Explique lo que es una diapositiva y mediante láminas revise los patrones de diapositivas disponibles y los diseños de diapositivas preestablecidos, para ello se puede auxiliar en la caja de inicio de Power Point y explicando todos sus elementos.</p> <p>Con base en esta explicación solicitar a los estudiantes que elijan un tema o una idea, indicando qué tipo de diapositiva utilizarían de la aplicación.</p> <p>Solicite a los estudiantes que acudan al laboratorio de informática e investiguen los diferentes tipos de vistas que Power Point ofrece al usuario (vista normal, vista clasificador de diapositivas y presentación con diapositivas) y lo expliquen en el salón de clase con ayuda de esquemas, indíqueles que pueden consultar estos conceptos en la ayuda de Power Point.</p> <p>Se sugiere que los estudiantes utilicen el asistente para crear una presentación rápida, ya que les permitirá apreciar las ventajas y desventajas de los asistentes.</p> <p>Mediante un ejercicio y con ayudas de láminas, explique la forma de incorporar texto, generar dibujos con la barra de herramientas de dibujo y la forma de insertar imágenes predefinidas.</p>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>3. El estudiante generará presentaciones, utilizando las herramientas de edición: agrupar, desagrupar, reagrupar, ordenar y rotar objetos, fondo, efectos de relleno, color de línea, estilos y efectos de sombra, 3D y seleccionando el tipo de salida; lo que le permitirá utilizar las herramientas de multimedia.</p>	<p>Explique a los estudiantes la forma de modificar el fondo de las diapositivas utilizando los colores y efectos de relleno que ofrece la aplicación de Power Point..</p> <p>Solicite al grupo que inserte una gráfica generada en una hoja de cálculo electrónica o que inserte una imagen de las predefinidas y explique el procedimiento para desagruparla y agruparla.</p> <p>Solicite que realicen una presentación de 5 diapositivas sobre un tema libre que implique el uso de dibujos creados con las herramientas de línea, flecha, rectángulo y elipse, efectos de relleno, color y patrones de línea, así como los efectos de sombra y de 3D.</p> <p>Explique a los estudiantes las ventajas de apoyarse en diversos medios para realizar la presentación de sus diapositivas.</p> <p>Mediante una demostración explique el procedimiento para imprimir una o varias diapositivas en una página, asimismo solicite que expongan la presentación generada en el tema anterior, utilizando un proyector de acetatos.</p> <p>Mediante un ejercicio plantee la necesidad de transportar la presentación a una máquina que no tenga instalado el Power Point y la forma de resolver el problema al generar una presentación portátil.</p>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
	<p>Explique la función del visor de Power Point para que pueda ser vista la presentación desde cualquier máquina que no tenga Power Point.</p> <p>Haga énfasis en la importancia que lleva la planeación de una presentación, ya que de esto dependerá el impacto que tenga.</p> <p>Solicite las prácticas propuestas para unidad en el material didáctico.</p>

UNIDAD I	SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN
DIAGNÓSTICA	Por medio de preguntas orales, valorar si el estudiante identifica qué es un programa gráfico, sus características y su clasificación, asimismo que defina qué es una imagen, un objeto y un icono.
FORMATIVA	Mediante preguntas orales o ejercicios escritos valorar si el estudiante: <ol style="list-style-type: none">1. Explica qué es un programa gráfico de presentación.2. Explica su ambiente de trabajo y genera una serie de diapositivas simples con diversos objetos.3. Genera una presentación que incorpore fondo, objetos agrupados, reagrupados o desagrupados, efectos de relleno, color de línea, estilos y efectos de sombra y 3D.
SUMATIVA	Mediante un examen práctico valorar si el estudiante: <ul style="list-style-type: none">• Genera una presentación de 5 a 10 diapositivas que incorpore fondo, objetos agrupados, reagrupados o desagrupados, efectos de relleno, color de línea, estilos, efectos de sombra y 3D.

UNIDAD II. MULTIMEDIA E HIPERVÍNCULOS	Carga horaria: 16 hrs.
OBJETIVO: El estudiante <i>generará presentaciones gráficas multimedia con hipervínculos</i> , utilizando las herramientas de animación, audio, video, importación de objetos y vínculos; lo cual le servirá como un antecedente para la creación de páginas Web.	
OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>1. El estudiante <i>explicará las opciones multimedia de un programa gráfico de presentación</i>, mediante su definición, características y propiedades multimedia del Power Point; con la finalidad de transmitir ideas de forma rápida y agradable.</p> <p>2. El estudiante <i>aplicará animaciones a los objetos de las diapositivas e incorporará efectos de transición entre ellas</i>; utilizando las herramientas de presentación; lo cual le permitirá dinamizar la información de la presentación.</p>	<p>Solicite a los estudiantes que investiguen sobre los elementos que se necesitan para crear un ambiente multimedia.</p> <p>En clase, mediante una plenaria, compartir la información organizándola según su definición y características.</p> <p>Explicar con el apoyo de láminas, cuáles son las propiedades multimedia de Power Point.</p> <p>Con base en lo anterior explicar y las características de los archivos de música (MIDI, WAV, TRACK, MP3, etc.) y video (AVI, MOV, MPG) que son utilizados en la creación de presentaciones multimedia.</p> <p>Explique la importancia que los efectos visuales tienen sobre una presentación animada y el proceso de animación de objetos y transición entre diapositivas, explicando la forma en que ocurren -con un clic del ratón o de forma automática-, asignándole una cantidad de segundos, sonido que acompañe la animación, etc.</p> <p>Señale la diferencia entre los efectos de animación de objetos dentro de las diapositivas y los efectos de transición entre cada una de ellas.</p> <p>Solicite que revisen los efectos de animación personalizados y preestablecidos que contiene el Power Point, así como los efectos de transición.</p>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>3. El estudiante elaborará una presentación multimedia, utilizando las herramientas de insertar video, imágenes animadas y sonido; con la finalidad de identificar su aplicación en una página Web.</p> <p>4. El estudiante generará vínculos en una presentación gráfica multimedia, mediante la configuración de las acciones del mouse; lo que le permitirá contar con un ambiente interactivo similar al que se utiliza en una página Web.</p>	<p>Explique las ventajas de crear un ambiente multimedia en sus diapositivas, presentando un ejemplo donde se inserten sonidos y películas.</p> <p>Explique la forma de configurar el sonido y los videos dentro de las diapositivas, haciendo énfasis en el control que se tiene de la presentación al efectuarlos.</p> <p>Organice el grupo en equipos y asígneles una tarea que implique la selección de opciones, por ejemplo, con la ayuda de hilo, papel y cinta adhesiva, solicite que escriban en la primer hoja un menú de opciones y en las demás sus títulos, posteriormente indique que “enlacen” las hojas con el hilo de forma que se pueda ir del menú a las opciones y viceversa.</p> <p>Por ejemplo:</p> 

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
	<p data-bbox="762 337 1898 407">Explique la forma de realizar hipervínculos ejemplificando el proceso de configurar acciones.</p> <p data-bbox="762 488 1898 626">Como actividad de consolidación solicite a los estudiantes que por equipos desarrollen una presentación de 5 a 10 diapositivas, con por lo menos 5 vínculos en texto e imágenes, sobre temas propuestos por los mismos estudiantes.</p> <p data-bbox="762 708 1770 737">Solicite las prácticas propuestas para la unidad en el material didáctico.</p>

UNIDAD II	SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN
FORMATIVA	<p>Mediante preguntas orales y la elaboración de prácticas, valorar si el estudiante:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Explica las características y propiedades multimedia de un programa gráfico.2. Elabora diapositivas con animación de objetos y transición entre diapositivas.3. Elabora presentaciones multimedia.4. Aplica hipervínculos a diversos objetos de una presentación.
SUMATIVA	<p>Mediante una prueba de tipo objetiva, valorar si el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none">• Genera una presentación gráfica multimedia con hipervínculos, la cual incluya animaciones, audio y video.

UNIDAD III. ELABORACIÓN DE PÁGINAS WEB Carga horaria: 24 hrs.	
Objetivo: El estudiante <i>elaborará una página web</i> , mediante la utilización del lenguaje HTML, lo que le permitirá contar con herramientas para publicar información en internet.	
OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>1. El estudiante <i>explicará al lenguaje HTML</i>, mediante su definición y caracterización; lo cual le permitirá identificarlo como el medio para el diseño de sus páginas Web.</p> <p>2. El estudiante <i>aplicará las etiquetas de formato del lenguaje HTML</i>, a partir de generar un documento Web que incorpore un fondo, tipos de letra, alineaciones y diversos tipos de encabezados, numeraciones y viñetas; con la finalidad de comprender la estructura básica de este lenguaje.</p>	<p>Solicitar a los estudiantes que entren al navegador instalado en la sala de cómputo y revisen el código fuente de las páginas indicadas por usted.</p> <p>A partir de la tarea anterior, defina y caracterice al lenguaje HTML como el lenguaje universal para escribir páginas Web, haga énfasis en que este tipo de documentos se pueden escribir en cualquier editor de palabras.</p> <p>Solicite a los estudiantes que piensen en una página web que quieran hacer, para que la elaboren en el transcurso de la unidad. Para que ubiquen diferentes formas de presentación, es conveniente que naveguen en la red para que conozcan diferentes páginas.</p> <p>Explique la estructura de un documento HTML y las etiquetas de formato que incluye.</p>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>3. El estudiante utilizará las etiquetas de multimedia del lenguaje HTML, incorporando audio, video e imágenes animadas a su documento Web y visualizarlo desde un navegador; lo que le permitirá planear los diseños de sus publicaciones.</p> <p>4. El estudiante utilizará las etiquetas de tablas y marcos del lenguaje HTML, definiendo sus configuraciones e incorporando texto con formato; lo anterior le permitirá concentrar información relevante de la página Web.</p>	<p>Explique las aplicaciones de apoyo y plug-in que son utilizados por los navegadores para poder reproducir audio y video, de igual forma comente los atributos de los parámetros opcionales que van dentro de la etiqueta <EMBED SRC = "sonido.ext" CONTROLS = "forms" WIDTH = an HEIGHT = al AUTOSTART = vl></p> <p>Solicite varios ejercicios con la incorporación de imágenes, audio y video. Es conveniente contar con un stock de ellos para que se invierta más tiempo en el procedimiento de inserción que en el de búsqueda de medios.</p> <p>Explique el uso de las etiquetas para crear tablas <TABLE></TABLE>, las cuales pueden tener los siguientes parámetros opcionales: border, cellspacing, cellpadding, width, height, bgcolor.</p> <p><CAPTION>titulo de la tabla </CAPTION></p> <p>Para definir las celdas que componen la tabla se utilizan las directivas <TR>; <TD>, que indica una celda normal y <TH> que indica una celda de "cabecera", es decir, el contenido será resaltado en negrita y en un tamaño ligeramente superior al normal. Los parámetros opcionales de las dos últimas directivas son :</p> <p>align = LEFT / CENTER / RIGHT / JUSTIFY, valign = TOP / MIDDLE / BOTTOM, rowspan = num, colspan = = num, width = num o %, bgcolor = codigo de color</p>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
	<p>Explique que son los marcos y la forma de crearlos con las siguientes etiquetas:</p> <pre data-bbox="762 423 1503 561"><FRAMESET COLS="a,b"> <FRAME NAME="indice" SRC="contenido.html"> <FRAME NAME="principal" SRC="contenido.html"> </FRAMESET></pre> <p>A continuación se presenta un ejemplo sencillo que crea marcos, donde los archivos index.html y animals.html pueden ser sustituidos por algunas páginas que el estudiante ya haya creado:</p> <pre data-bbox="762 786 1776 1105"><HTML> <HEAD> <TITLE> Mi primera página con marcos</TITLE> <HEAD> <FRAMESET COLS = '35, 650'> FRAME NAME = "indice" SCR = "F:\sitio web\index.html" FRAME NAME = "principal" SCR =F:\privado\archivo de imagines.html" </FRAMESET> </HTML></pre>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>5. El estudiante aplicará las etiquetas de enlace (Links) del lenguaje HTML, planeando su publicación y la forma en que se vinculan los objetos con otras páginas, anclas o direcciones URL's; lo que le permitirá contar con una página Web clara, llamativa y profesional.</p>	<pre data-bbox="760 313 1774 634"><HTML> <HEAD> <TITLE> Mi primera página con marcos</TITLE> <HEAD> <FRAMESET COLS = '35, 650'> FRAME NAME = "indice" SCR = "F:\sitio web\index.html" FRAME NAME = "principal" SCR =F:\privado\archivo de imagines.html" </FRAMESET> </HTML></pre> <p data-bbox="760 678 1896 743">Defina a los hiperenlaces o links y el por qué las paginas Web hacen uso de ellos.</p> <p data-bbox="760 787 1896 852">Explique las instrucciones que utiliza HTML para crear los hiperenlaces de texto y gráficos mediante:</p> <p data-bbox="760 862 1396 927">La etiqueta <A> Sintaxis Pulsame</p> <p data-bbox="760 971 1896 1036">Mediante un ejemplo explique el elemento dirección o URL (<i>Uniform Resource Locator: Localizador Uniforme de Recursos</i>), el cual tiene el siguiente formato:</p> <p data-bbox="947 1079 1608 1112" style="text-align: center;">servicio://máquina:puerto/ruta/fichero@usuario</p> <p data-bbox="760 1226 1734 1258">Solicite las prácticas propuestas para unidad en el material didáctico.</p>

UNIDAD III	SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN
FORMATIVA	<p>Mediante preguntas orales o escritas, así como la elaboración de prácticas, valorar si el estudiante es capaz de:</p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="441 410 865 443">1. Definir el lenguaje HTML.<li data-bbox="441 483 1835 516">2. Explica las etiquetas de formato, multimedia, tablas, marcos y links, así como sus parámetros.<li data-bbox="441 557 1304 589">3. Realizar documentos HTML con las etiquetas anteriores.
SUMATIVA	<p>Mediante la elaboración de una práctica integradora, valorar si el estudiante:</p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="441 925 1885 995">1. Planea su página Web al definir sus objetivos, definir temáticas y organización de sus documentos, así como el esbozo de su página.<li data-bbox="441 1036 1885 1105">2. Genera su página a partir de la planeación anterior, la cual contiene etiquetas de formato, multimedia, tablas, marcos y links.

UNIDAD IV. MONTADO DE PÁGINAS WEB.		Carga horaria: 12 hrs.
OBJETIVO: El estudiante <i>publicará páginas en Internet o intranet</i> , transfiriendo los archivos a un servidor público o privado; con la finalidad de expresar sus ideas y realizar el intercambio de información con otros usuarios.		
OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS	
1. El estudiante <i>explicará qué es un servidor Web</i> , mediante su definición, características y clasificación en públicos y privados; lo que le permitirá identificar sus requerimientos para la transferencia de archivos.	<p>Se recomienda antes de comenzar este tema, que el estudiante busque en Internet, servidores web públicos y que tome nota de los requerimientos para la publicación de una página, tales como espacio disponible asignado, políticas, protocolos de transferencia de archivos y URL's entre otros (conceptos que se revisan en Redes).</p> <p>Asímismo indique que visiten algunas otras páginas como por ejemplo la de Prodigy y que identifiquen al host prodigy.net.mx como un servidor Web privado, cuya empresa cobra por publicar páginas Web.</p> <p>A partir de las actividades anteriores, defina qué es un servidor Web, sus características y funciones, a partir de clasificarlos en públicos o privados.</p> <p>Indique a los estudiantes que la transferencia de archivos de un servidor Web a su navegador depende del tipo de conexión que se tenga, se recomienda poner archivos en línea pequeños para hacer el proceso más eficiente; por lo cual explíqueles los métodos disponibles para reducir espacio en memoria de los objetos multimedia así como métodos de optimización que permiten reducir espacio a los archivos, sin que éstos necesariamente pierdan en calidad, solicitándoles que revisen su página desde el navegador de su máquina.</p> <p>Haga énfasis en el uso de rutas relativas en los vínculos que empleen en sus publicaciones, ya que si se usan rutas absolutas es muy probable que se rompan dichos vínculos cuando su página se publique en un servidor Web, ocasionando que no funcione adecuadamente.</p>	

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>2. El estudiante explicará que es una Intranet, mediante su definición, características y funciones; lo que le permitirá identificar otro espacio de aplicación en el diseño de páginas Web.</p> <p>3. El estudiante transferirá sus archivos a un servidor Web o Intranet, mediante un programa de FTP; lo que le permitirá publicar su información.</p>	<p>Solicite a los estudiantes que realicen una búsqueda en Internet sobre las características, utilidad y funciones de una Intranet.</p> <p>A partir de la actividad anterior y mediante una lluvia de ideas, generalice el concepto de Intranet, generando un cuadro sinóptico de sus características y funciones, así como un cuadro comparativo entre lo que es Internet e Intranet.</p> <p>Explique en qué consiste el proceso de transferencia de archivos a un servidor Web y qué aplicación lo realiza. Por ejemplo un FTP anónimo o comercial.</p> <p>Solicite a los estudiantes que, apoyándose en los responsables de la sala de cómputo, realicen la transferencia de archivos a un servidor Web público o al servidor Web del Colegio o al servidor de la sala de cómputo, mediante el uso de la aplicación de transferencia de archivos; así mismo indíqueles que tomen nota sobre la dirección URL que se les asigna.</p> <p>Una vez publicada su página solicíteles que la visiten y revisen que todos los vínculos y los archivos transferidos estén a disposición de cualquier usuario, de caso contrario indíqueles que la corrijan y procedan a montarla nuevamente.</p> <p>Genere un directorio de las publicaciones realizadas por sus estudiantes y solicíteles que las revisen y hagan comentarios sobre la interface gráfica generada y los vínculos utilizados.</p> <p>Solicite las prácticas propuestas para unidad en el material didáctico.</p>

UNIDAD IV	SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN
FORMATIVA	<p>Mediante preguntas orales o escritas, valorar si el estudiante:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Explica las características y funciones de los servidores Web privados y públicos.2. Vincula los archivos de su página Web con direcciones relativas a carpetas organizadas por tipos de archivos.3. Explica las características y funciones de una Intranet.4. Explica la diferencia entre Internet e Intranet.5. Explica el procedimiento para la publicación de páginas utilizando un programa de transferencia de archivos.
SUMATIVA	<p>Valorar si el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none">• Publica su página Web en internet o en una intranet correctamente.

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
I	<ul style="list-style-type: none"> ➤ FINKELSTEIN, ELLEN. <i>Power Point 2000, Resultados profesionales</i>. 1ª. Edición, McGraw-Hill, México, 2000. Págs. 3-124, 129-150, 237-275. ➤ YEBES LÓPEZ ELVIRA: <i>Guía práctica para usuarios de Power Point 2000</i>. Anaya Multimedia. México 1999. Págs 29-43.
II	<ul style="list-style-type: none"> ➤ FINKELSTEIN, ELLEN. <i>Power Point 2000, Resultados profesionales</i>. 1ª. Edición, McGraw-Hill, México, 2000. Págs. 297-343, 357-373. ➤ YEBES LÓPEZ ELVIRA: <i>Guía práctica para usuarios de Power Point 2000</i>. Anaya Multimedia. México 1999. Págs. 89 y 127.
III	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CASTRO, ELIZABETH. <i>HTML 4.0</i>. 4ª. Edición, Prentice Hall, España, 2000. Págs. 1-36, 62-77, 97-165, 197-217. ➤ LEMAY, LAURA: <i>Aprendiendo HTML 4.0</i>. 2ª Edición. Prentice Hall. México 1998. págs. 1-290
IV	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CASTRO, ELIZABETH. <i>HTML 4.0</i>. 4ª. Edición, Prentice Hall, España, 2000. Págs. 303-314. ➤ LEMAY, LAURA: <i>Aprendiendo HTML 4.0</i>. 2ª Edición. Prentice Hall. México 1998. págs. 291-398.

Este programa fue elaborado por la siguiente comisión:

ELABORADORES

Ing. Carlos Aristeo Rojas Baños
Ing. Raúl Sánchez Sánchez
Lic. Marlen Ivonne Hernández Miranda

ASESOR DE CONTENIDOS

Lic. Gabriel Mondragón Torres

ASESORA PSICOPEDAGÓGICA

Lic. Reyna E. Martínez Solano

Revisión, ajuste y actualización Agosto de 2005.

Lic. Gabriel Mondragón Torres
Lic. Reyna E. Martínez Solano

Jefe de la Capacitación en Informática.
Asesora psicopedagógica