

“2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México”.

ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL NO. 217  
C.C.T 15EBH0403H

## II. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DESARROLLADAS DE MANERA AUTODIDACTA O POR EXPERIENCIA EN EL TRABAJO EN ESCENARIOS REALES O SIMULADOS

ASIGNATURA:

CUTURA DIGITAL I

MTRA. ROSALBA ANAHÍ MÉNDEZ LÓPEZ

PRIMER SEMESTRE, GRUPOS “I, II Y III”.  
CICLO ESCOLAR 2023-2024

NOMBRE DE ALUMNO: \_\_\_\_\_

GRUPO: \_\_\_\_\_

\*\*\*NORMATIVAS PARA ACREDITAR EL PROCESO:

- ENTREGA DEL TRABAJO COMPLETO EN SU TOTALIDAD EL 25 DE ENERO DE 2024
- PRESENTARLO ENGARGOLADO O SUJETO CON UN BROCHE BACO
- CONTESTARLO CON LETRA LEGIBLE, SIN FALTAS DE ORTOGRAFÍA A TINTA NEGRA, SIN TACHONES NI ENMENDADURAS
- CALIFICACIÓN MÁXIMA A ALCANZAR: 7

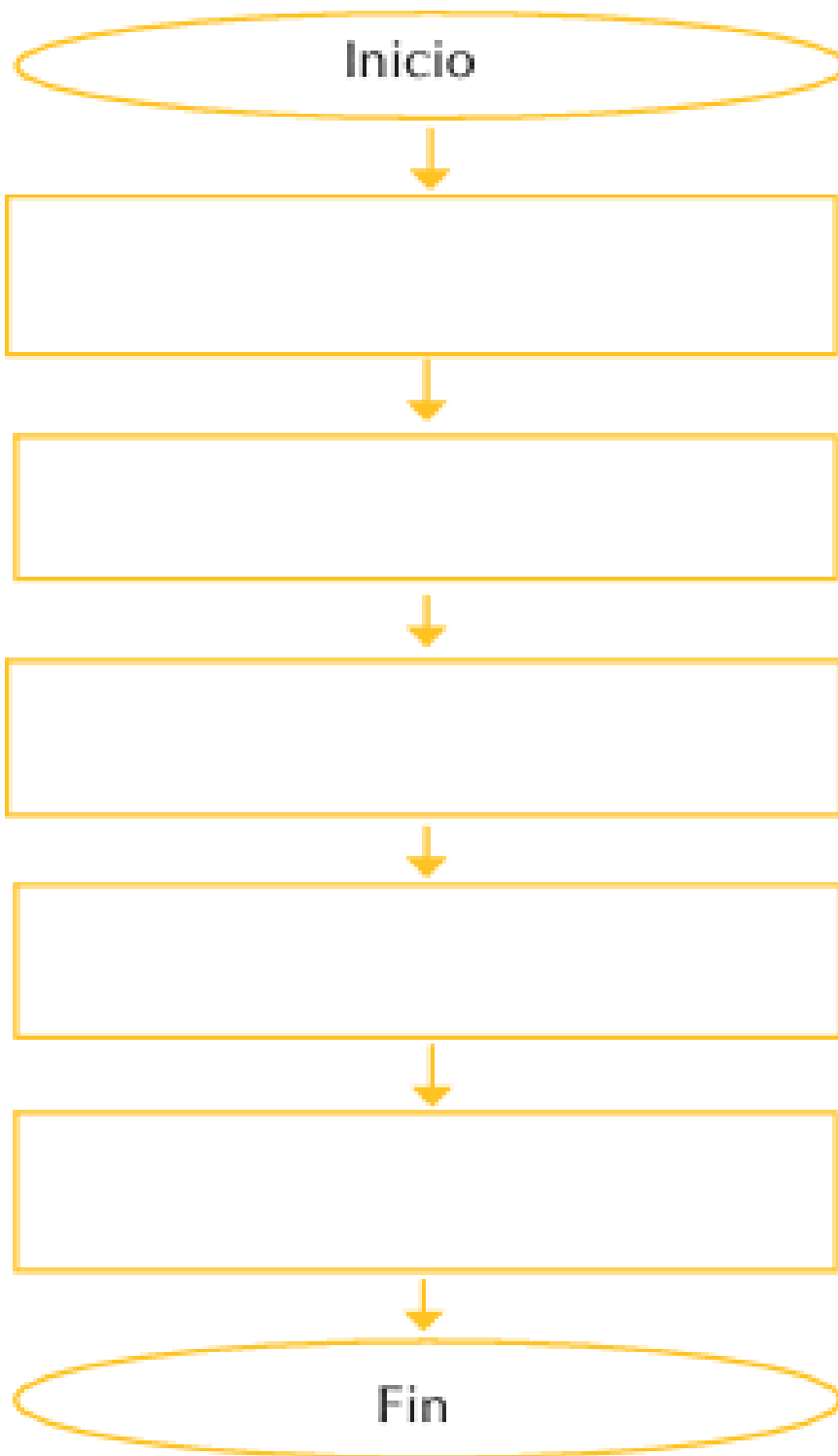
## PROGRESIONES DE APRENDIZAJE

1. Identifica y aplica la normatividad que regule el uso del ciberespacio y servicios digitales; cuida su salud digital y el medio ambiente, reconoce los criterios para la selección de información, la privacidad de la información del usuario, el respeto a los derechos de autor, los tipos de licenciamiento de software y normas del uso de la información a través de diferentes dispositivos tecnológicos según el contexto.
2. Reconoce su identidad como ciudadano en medios digitales con credenciales para acceder al ciberespacio y plataformas para interactuar y colaborar de manera cotidiana conforme a la normatividad, seguridad, recursos disponibles y su contexto.
3. Conoce y utiliza los requerimientos, tipos de licenciamiento del software (navegadores, sistema operativo, niveles de acceso) y hardware (conectividad), así como las unidades de medida, sean de velocidad, procesamiento o almacenamiento de la información para acceder a servicios tecnológicos, al ciberespacio y a los servicios digitales conforme a los lineamientos de uso y gestión de la información digital según el contexto.
4. Utiliza el ciberespacio y servicios digitales conforme a la normatividad y al contexto personal, académico y social, para integrarse con seguridad en ambientes virtuales.
5. Conoce y utiliza herramientas de productividad: procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas para acceder al conocimiento y la experiencia en ciencias sociales, ciencias naturales, experimentales y tecnología, humanidades, recursos sociocognitivos y socioemocionales según el contexto.
6. Reconoce características de una situación, fenómeno o problemática de las Ciencias Naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana para establecer alternativas de solución conforme a su contexto y recursos.
7. Desarrolla una estrategia que consta de una secuencia de pasos finitos, organizados en forma lógica para dar respuesta a una situación fenómeno o problemática de las Ciencias Naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana.
8. Conoce los diferentes métodos, técnicas o diagramas de flujo-5E (Enganchar, Explorar, Explicar, Elaborar, Evaluar), divide y vencerás, método del caso, método del árbol de causas, método científico, diseño descendiente, refinamiento por pasos- y aplica el más pertinente de acuerdo con la situación fenómeno o problemática para representar la solución.
9. Utiliza elementos: dato, información, variables, constantes, expresiones, operadores lógicos, operadores relacionales, operadores aritméticos, estructuras condicionales, selectivas y repetitivas para modelar soluciones de manera algorítmica.

## ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

**I. Instrucciones:** Investiga cuales son los valores, derechos y obligaciones de la ciudadanía digital, y concentraos en una tabla.

**II. Instrucciones:** Realiza un mapa conceptual de la metodología para elaborar algoritmos.



**III. Instrucciones:** Investiga los siguientes conceptos y coloca la respuesta.

Ciudadanía Digital: \_\_\_\_\_

---

---

---

Cultura Digital: \_\_\_\_\_

---

---

---

Internet: \_\_\_\_\_

---

---

---

TIC's: \_\_\_\_\_

---

---

---

Identidad Digital: \_\_\_\_\_

---

---

---

Huella Digital: \_\_\_\_\_

---

---

---

Servicio Digital: \_\_\_\_\_

---

---

---

Recurso Digital: \_\_\_\_\_

---

---

---

**IV. Instrucciones:** Ordena la siguiente lista en secuencia lógica, que corresponden al desarrollo de algoritmos en situaciones de la vida cotidiana

A)

- |                        |          |
|------------------------|----------|
| Salir de casa          | a. _____ |
| Dirigirme a la escuela | b. _____ |
| Levantarme             | c. _____ |
| Vestirme               | d. _____ |
| Asearme                | e. _____ |
| Tender la cama         | f. _____ |
| Desayunar              | g. _____ |
| Ponerme los zapatos    | h. _____ |
| Peinarme               | i. _____ |
| Lavarme los dientes    | j. _____ |
| Tomar los útiles       | k. _____ |
| Llegar a la escuela    | l. _____ |

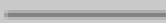



B)

- |   |          |
|---|----------|
| Pagarlo   | 1. _____ |
| Solicitar un producto   | 2. _____ |
| Salir de casa   | 3. _____ |
| Si tiene el producto, preguntar<br>Costo; Si no, salir y caminar<br>hacia otra tienda | 4. _____ |
| Regresar a casa   | 5. _____ |
| Caminar hacia la tienda   | 6. _____ |

**V. instrucciones:** escribe las características de cada uno de los siguientes proveedores de servicios de a nube

ONE DRIVE	GOOGLE DRIVE	i CLOUD

**VI. Instrucciones:** Coloca el nombre y la función para los símbolos del diagrama de flujo en la siguiente tabla:

Figura	Nombre	Significado
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

**VII. Instrucciones:** Realiza el algoritmo y el diagrama de flujo para los siguientes casos:  
a) Comprar una pizza vía telefónica.

<b>Algoritmo</b>	<b>Diagrama de flujo</b>



b) Calcular el área de un rectángulo

<b>Algoritmo</b>	<b>Diagrama de flujo</b>

c) Calcular el promedio de 10 materias.

<b>Algoritmo</b>	<b>Diagrama de flujo</b>

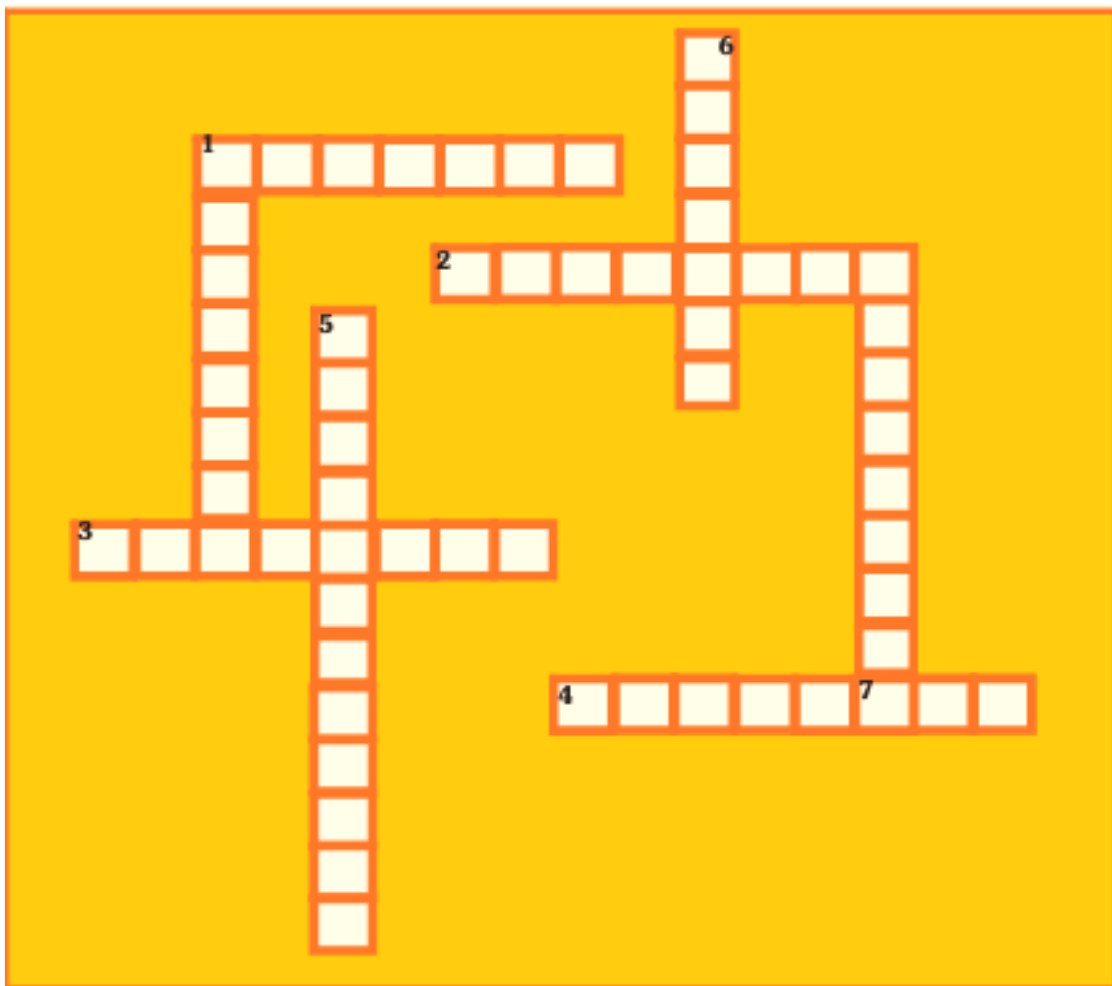
**VIII. Instrucciones:** Resuelve el siguiente crucigrama con los temas de los algoritmos

*Horizontales*

1. Características de los algoritmos que menciona que las instrucciones deben ser claras y precisas, no pueden ser ambiguas.
2. Todos los algoritmos deben tener una finalidad.
3. Representación gráfica de la solución de un problema.
4. Serie de instrucciones que se escriben en un lenguaje de programación y sirve para que la computadora las ejecute.

*Verticales*

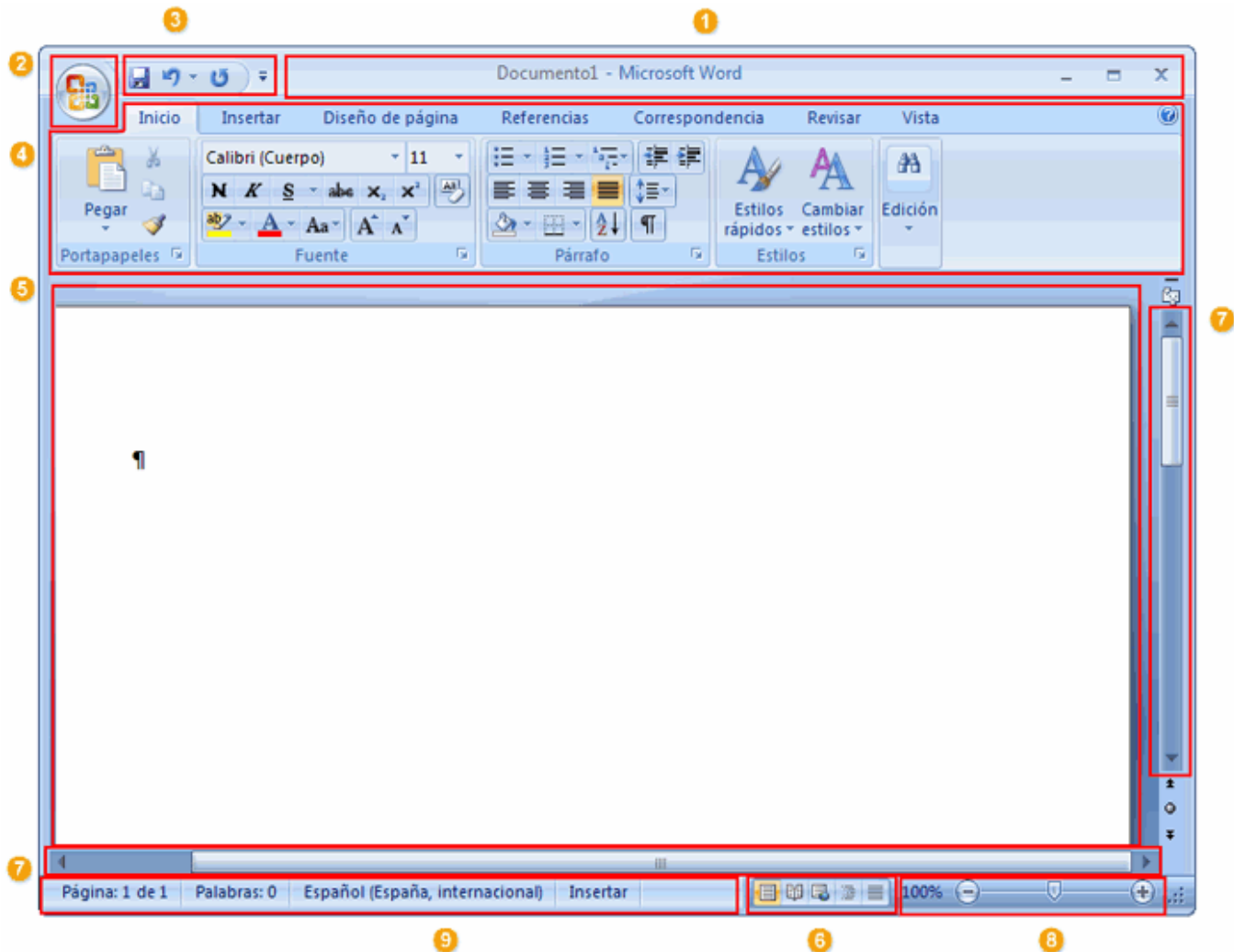
1. Estado o situación en el cual no se tiene o no se conoce lo que se quiere, para lo cual existe una serie de posibles soluciones.
5. Si se sigue el algoritmo dos o más veces, se debe obtener el mismo resultado cada vez.
6. Un algoritmo debe tener un número finito de instrucciones.
7. Serie de instrucciones secuenciales y ordenadas que sirve para resolver un problema (palabra al revés).



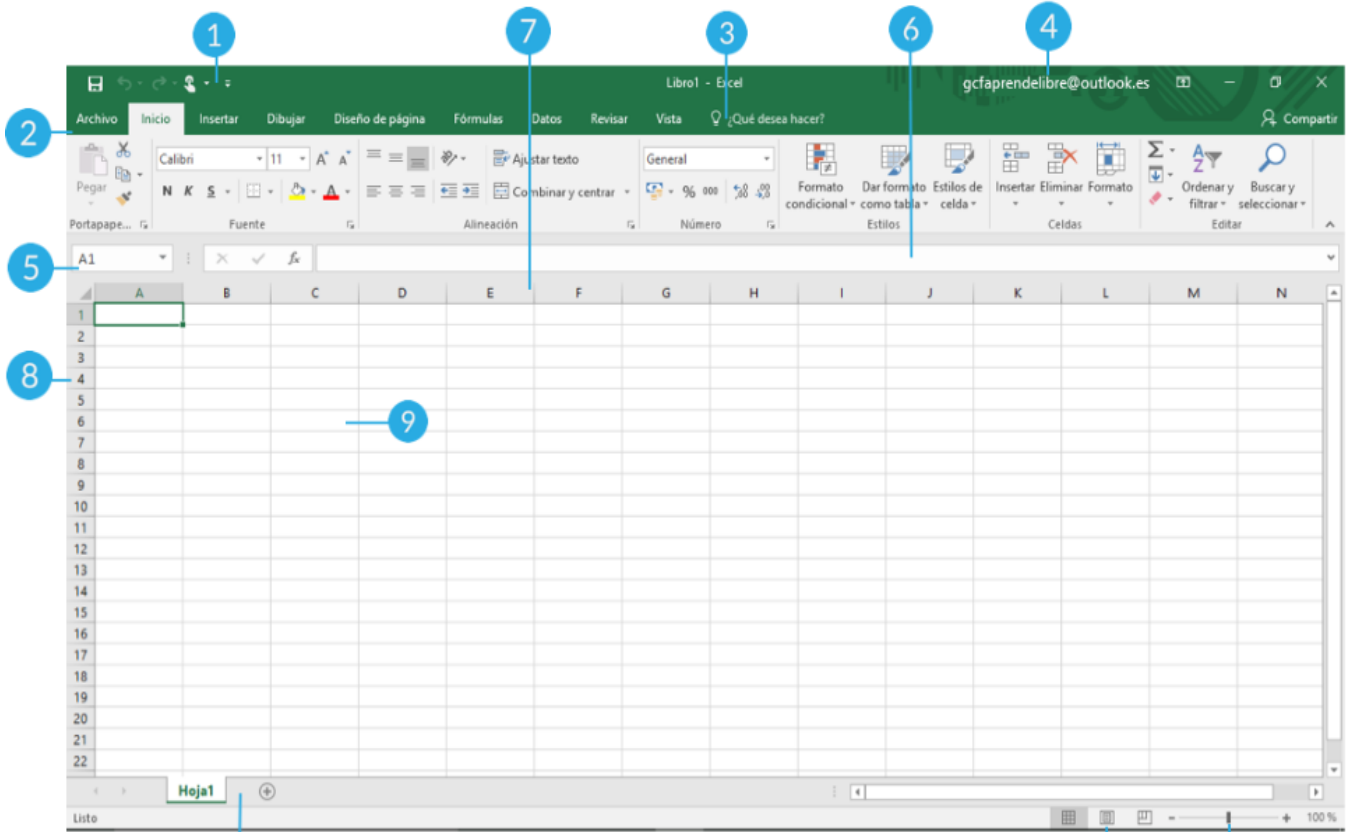
**IX. Instrucciones:** Realiza un cuadro sinóptico sobre las características de las amenazas del ciberespacio hacia la integridad de las personas; phishing, ciberbullying, sexting, grooming.



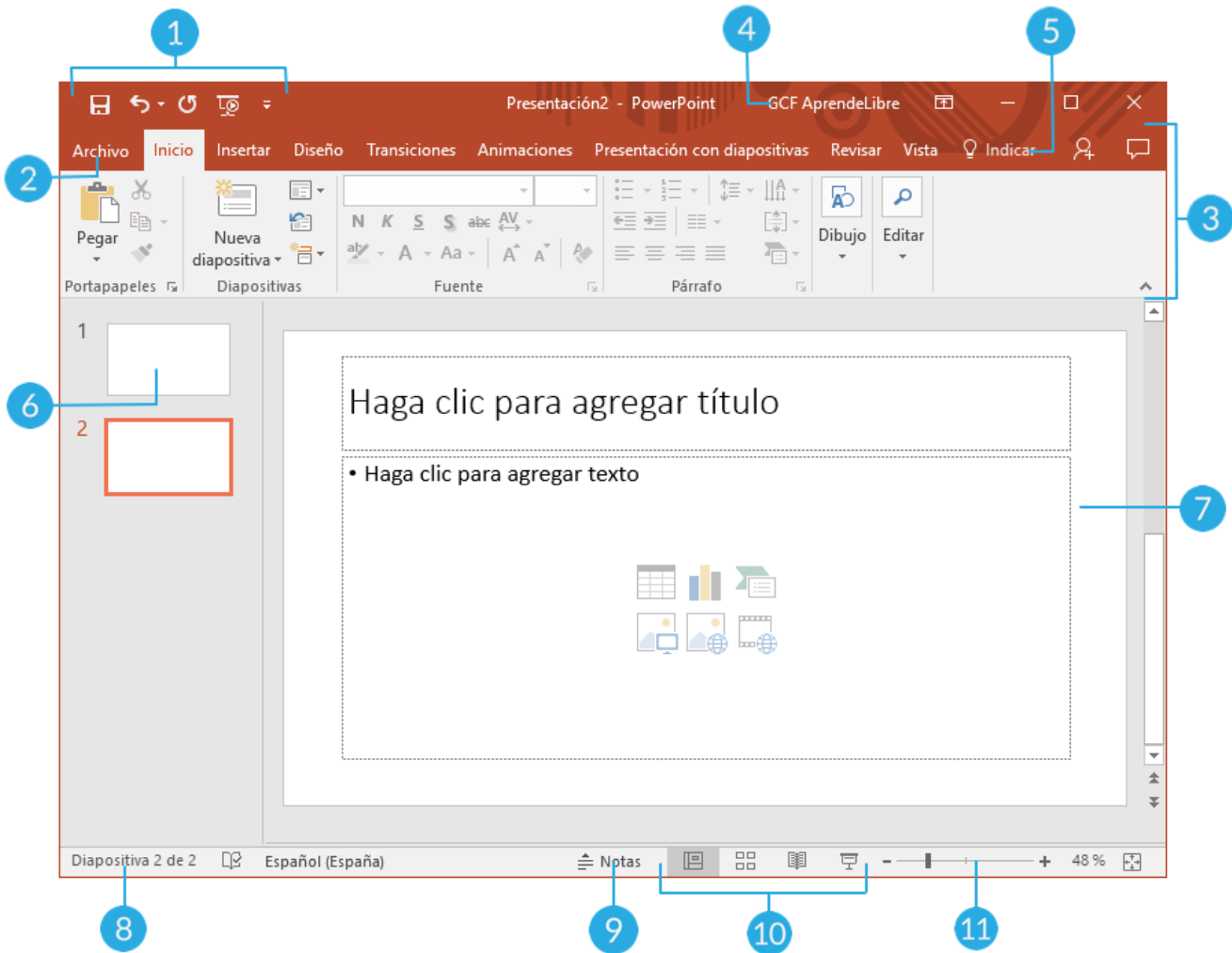
**X. Instrucciones:** Coloca el nombre correspondiente a cada una de las interfaces de los programas de software de productividad educativo



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_



**ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 217**  
**C.C.T 15EBH0403H**  
**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL 2do. PERIODO DE REGUARIZACIÓN**

**II. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DESARROLLADAS DE MANERA  
AUTODIDACTA O POR EXPERIENCIA EN EL TRABAJO EN ESCENARIOS REALES O  
SIMULADOS**

NOMBRE DEL ALUMNO: \_\_\_\_\_ GRUPO: \_\_\_\_\_  
MTRA. ROSALBA ANAHÍ MÉNDEZ LÓPEZ

	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>VALOR</b>	<b>PUNTOS</b>
1	TABLA DE CONTENIDOS			1	
2	DIAGRAMA			0.5	
3	CONCEPTOS			1	
4	ORDENAR INFORMACIÓN			0.5	
5	TABLA COMPARATIVA DE LA NUBE			0.5	
6	TABLA DE SIMBOLOS			1	
7	ALGORITMOS Y DIAGRAMAS DE FUJO			2	
8	CRUCIGRAMA			1	
9	CUADRO SINÓPTICO			0.5	
10	INTERFACES			2	
	<b>TOTAL</b>			<b>10</b>	

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_