

# I. Guía pedagógica del módulo Desarrollo de portales de contenido y comercio

## Contenido

	<b>Pág.</b>
<b>I. Guía pedagógica</b>	
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	26
<b>II. Guía de evaluación</b>	<b>56</b>
7. Descripción	57
8. Tabla de ponderación	61
9. Materiales para el desarrollo de actividades de evaluación	62
10. Matriz de valoración o rúbrica	63

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

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 en la selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet considerando el entorno, las necesidades de comunicación de la organización hacia sus clientes y al desarrollo e integración de páginas e incorporación de servicios en un portal.

El módulo construye competencias a partir de las adquiridas en operación de equipo de cómputo, programación orientada a objetos, programación básica HTM, tratamiento digital de imágenes y audio, así como construye otras integrar diferentes páginas en un portal y agregarle servicios para incrementar el tráfico a la misma. 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:** Selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet.**Orientaciones didácticas (Dirigidas al docente)**

En esta unidad el alumno desarrolla la competencia en la selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet y de desarrollo de páginas web requeridas. 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 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.

**Unidad I:** Selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet.

### Orientaciones didácticas (Dirigidas al docente)

- 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, estudio de casos y de la interrogación, 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 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 web, para identificar los aspectos que son necesarios reforzar; solicita a los alumnos su compromiso para estudiar lo necesario para 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. Modera lluvia de ideas sobre la identificación de los recursos en la construcción y operación de un portal. Navega en internet dirigiendo a los

**Unidad I:** Selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet.

### Orientaciones didácticas (Dirigidas al docente)

alumnos en la identificación de los elementos físicos y lógicos que hacen que una persona desde un lugar remoto pueda consultar información y usar servicios, que están en un lugar distante, desde el navegador en una máquina de un usuario de información, hasta el servidor que contiene la información requerida.

4. 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/>.
5. Solicita a los alumnos que describan cada elemento en la red que conecta a un usuario de información o servicios con un proveedor accesado vía internet, con la finalidad de ubicarlos en el contexto del desarrollo y operación de un portal. Representa con bloques cada elemento físico o lógico que enlaza al usuario con el proveedor, describiendo su función. Presenta trabajo ante el grupo para su discusión y retroalimentación.
6. Solicita a los alumnos consulten cuando menos cinco portales en internet de alguna institución de cualquier naturaleza, expresando la percepción que obtuvieron al realizar la consulta, con la descripción de los elementos que identificaron relacionados con el desarrollo del portal.
7. Dirige a los alumnos en las prácticas de identificación del entorno en que operan los portales desde el requerimiento de información de un usuario, hasta que el servidor le responde al navegador la solicitud de información proporcionándola, lo que permitirá en el desarrollo del curso familiarizarse con los diferentes recursos, para que opere un portal.
8. Orienta y apoya en la realización de la práctica No. 1: “Determinación de los elementos que integran el entorno de un portal disponible en internet”.
9. Presenta varios ejemplos de página HTML promoviendo la participación de los alumnos para ir estableciendo 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 de manera coordinada con los alumnos. Solicita la integración de los elementos en varios ejemplos, estableciendo la estructura de la página HTML.
10. Dirige los aspectos relevantes de la programación HTML, integrándolos a la construcción del portal; relaciona la estructura HTML y los códigos que genera, con otras plataformas de desarrollo más rápidas en la construcción de páginas, mencionando, sin profundizar, en este momento a Dreamweaver. Pide a los alumnos, tomar las notas pertinentes del tema.
11. Solicita a los alumnos se organicen en equipos de 4 integrantes, elaboren la estructura de cinco páginas HTML en preparación a la construcción de las páginas que se integrarán al portal y la presenten ante el grupo para su retroalimentación.
12. Orienta y apoya en la realización de la práctica No. 2: “Descripción de la estructura de una página HTML de un portal de internet”.
13. **Orienta y apoya la realización de la actividad No. 1: “Determina el entorno de un portal disponible en internet, elaborando una presentación con los componentes y tecnología utilizados en su construcción”, correspondiente a la actividad de evaluación 1.1.1.**
14. Orienta y apoya en la realización de la práctica No. 3: “Descripción de los navegadores operacionalmente y su relación con el desarrollo y desempeño de un portal”.



<b>Unidad I:</b>	Selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet.
<b>Orientaciones didácticas (Dirigidas al docente)</b>	
<p>15. Navega por las plataformas tecnológicas para el desarrollo de páginas web, discutiendo ventajas y desventajas, en cuanto a tiempo, costo, compatibilidad entre el software relacionado con el desarrollo y operación del portal. Solicita al alumno navegue cuando menos por tres plataformas de desarrollo de páginas web, valorando cada uno y ampliando su dictamen sobre Dreaweaver y CSS. Asigna la consulta sobre la tecnología disponible para el desarrollo de portales que discutirá en la siguiente sesión.</p> <p>16. Orienta y apoya la realización de la práctica No. 4: “Propuesta de la tecnología a utilizar en el desarrollo de páginas web”.</p> <p>17. Demuestra el uso de los lenguajes para el desarrollo de aplicaciones para portales, el software para bases de datos y tratamiento digital de imágenes y sonido. Así como la tecnología básica con que deben contar los servidores web para proporcionar servicios, identificando en los portales más reconocidos cual es la plataforma tecnológica que utilizan. Solicita a los alumnos elaboren una presentación para su discusión sobre esta valoración, ejemplificándola con accesos a los portales inspeccionados.</p> <p>18. Orienta y apoya la realización de la práctica 5: “Propuesta de la tecnología a utilizar en el tratamiento digital de imágenes y sonido”.</p> <p>19. Orienta y apoya la realización de la práctica 6: “Propuesta de la tecnología a utilizar en el desarrollo de portales”.</p> <p>20. Presenta las etiquetas y la forma que cada una se usa en el diseño de la página, elaborando 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 a los alumnos cuando menos diez diseños de página HTML con uso de etiquetas, así como la explicación en cada caso la forma y el por qué se están usando.</p> <p>21. Aplica un cuestionario escrito, con el propósito de afirmar el conocimiento del alumno en el desarrollo de portales de internet y la selección de la tecnología de desarrollo. Solicita a los alumnos que respondan de manera individual las preguntas y posteriormente circulen por el aula buscando compañeros que hayan contestado las preguntas que ellos no pudieron para completar la información que les falte.</p> <p>22. <b>Orienta y apoya la realización de la actividad No. 2: “Evalúa plataformas de desarrollo en diferentes portales emitiendo recomendaciones”, correspondiente a la actividad de evaluación 1.2.1.</b></p>	

Estrategias de aprendizaje (dirigidas al alumno)	Recursos académicos
<p><b>El alumno:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Programa de estudios.</li> <li>Instrumento de evaluación diagnóstica.</li> <li>Cañón.</li> <li>Pantalla.</li> </ul>



Estrategias de aprendizaje (dirigidas al alumno)	Recursos académicos
<p>actividades y relaciones que establezca.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Contesta la evaluación diagnóstica sobre diagnóstica sobre conceptos básicos de desarrollo de páginas web, 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.</li> <li>Participa en una lluvia de ideas sobre la identificación de los recursos en la construcción y operación de un portal; los elementos físicos y lógicos que hacen posible la consulta de información o uso de servicios desde el navegador en una máquina de un usuario, hasta el servidor que contiene la información requerida.</li> <li>Revisa y utiliza los recursos relacionados con diversos temas del módulo en la biblioteca digital de la Red Académica del CONALEP, disponibles en: <a href="http://sied.conalep.edu.mx/bv3/">http://sied.conalep.edu.mx/bv3/</a></li> <li>Describe cada elemento en la red que conecta a un usuario de información o servicios con un proveedor accesado vía internet, con la finalidad de ubicarlos en el contexto del desarrollo y operación de un portal. Representa con bloques cada elemento físico o lógico que enlaza al usuario con el proveedor, describiendo su función y presenta el trabajo ante el grupo para su discusión y retroalimentación.</li> <li>Practica en la consulta de portales suficientes de instituciones de diferente naturaleza, identificando los componentes del entorno a un portal que hacen posible que un servidor entregue la información solicitada a un usuario, no importando la ubicación geográfica, ni el horario.</li> <li>Realiza la práctica No. 1 “Determinación de los elementos que integran el entorno de un portal disponible en internet”.</li> <li>Resuelve diferentes casos sobre la integración de los elementos en la estructura de la página HTML. Toma las notas pertinentes para identificar en la codificación fuente, los elemento HTML, que integran una página web.</li> <li>Integra los aprendizajes de la programación HTML a la construcción del portal, relacionando la estructura HTML y los códigos que genera, con otras plataformas de desarrollo más rápidas en la construcción de páginas, revisa la estructura de Dreamweaver analizando la analogía con HTML.</li> <li>En equipos de 4 personas, elabora estructuras de las páginas HTML suficientes, para estar listo a la construcción de las páginas que se integrarán al portal, presentándolas ante el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora con acceso a internet.</li> <li>Software de aplicación específica.</li> <li>Murphy, Christopher; Persson, Nicklas. <i>HTML y CSS</i>, España, Anaya Multimedia-Anaya Interactiva, España, 2009.</li> <li>Orós, José Luis. <i>Adobe Dreamweaver Cs4 Professional, Curso Práctico</i>, Alfaomega RA-MA, México 2010.</li> <li>Parsons, David. <i>Desarrollo de aplicaciones Web dinámicas con XML y Java</i>, México, Anaya Multimedia-Anaya Interactiva, 2009.</li> <li>Makedonsky, Mariano. <i>Proyectos Web: FLASH + PHP + XML + MYSQL</i>, <a href="http://www.gradi.com">Gradj</a>, 2006.</li> <li>Pavón Puertas, Jacobo. <i>Creación de un portal con PHP y MySQL</i>, 3ª ed. México, Alfaomega RA-MA, 2008.</li> <li>Biblioteca del diseñador web, Disponible en: <a href="http://www.webdesign.org/">http://www.webdesign.org/</a>, [12/10/15]</li> <li>Desarrollo de un sitio web, Disponible en: <a href="http://www.googleguide.com/website_developm ent.html">http://www.googleguide.com/website_developm ent.html</a>, [12/10/15]</li> <li>Diferencia entre Java y Java script, Disponible en: <a href="http://www.htmlgoodies.com/beyond/javascript/article.php/3470971/Java-vs-JavaScript.htm">http://www.htmlgoodies.com/beyond/javascript/article.php/3470971/Java-vs-JavaScript.htm</a>, [12/10/15]</li> <li>Guía de diseño de páginas web, Disponible en: <a href="http://www.web-source.net/">http://www.web-source.net/</a>, [12/10/15]</li> <li>Libros gratuitos de programación, Disponible en: <a href="http://www.librosweb.es/">http://www.librosweb.es/</a>, [12/10/15]</li> </ul>

Estrategias de aprendizaje (dirigidas al alumno)	Recursos académicos
<p>grupo para su retroalimentación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza la práctica No. 2 “Descripción de la estructura de una página HTML de un portal de internet”.</li> <li><b>Realiza la actividad No. 1: “Determina el entorno de un portal disponible en internet, elaborando una presentación con los componentes y tecnología utilizados en su construcción”, correspondiente a la actividad de evaluación 1.1.1.</b></li> <li>Realiza la práctica No. 3: “Descripción de los navegadores operacionalmente y su relación con el desarrollo y desempeño de un portal”</li> <li>Discute con el docente y sus compañeros las ventajas y desventajas, en cuanto a tiempo, costo, compatibilidad entre el software relacionado con el desarrollo y operación del portal. Navega cuando menos por tres plataformas de desarrollo de páginas web, realizando la valoración de la estructura de <i>Dreaweaver</i> y CSS así como las tecnologías disponibles para el desarrollo de portales.</li> <li>Realiza la práctica No. 4: “Propuesta de la tecnología a utilizar en el desarrollo de páginas web”.</li> <li>Discute en el grupo las demostraciones de los lenguajes para el desarrollo de aplicaciones de portales, el software para bases de datos y tratamiento digital de imágenes y sonido. Así como la tecnología básica con que deben contar los servidores web para proporcionar servicios. Identifica en los portales más reconocidos la plataforma tecnológica que utilizan. Ejemplifica su presentación con accesos a los portales inspeccionados.</li> <li>Realiza la práctica 5: “Propuesta de la tecnología a utilizar en el tratamiento digital de imágenes y sonido”.</li> <li>Realiza la práctica 6: “Propuesta de la tecnología a utilizar en el desarrollo de portales”.</li> <li>Atiende a la presentación del docente sobre las etiquetas y la forma que cada una se usa en el diseño de la página, interviene activamente con la finalidad ir diseñando una página con ejemplos suficientes que le generen autonomía en la realización de esta actividad. Elabora diez diseños de página HTML con uso de etiquetas, así como la explicación en cada caso la forma y el por qué se están usando.</li> <li>Contesta el cuestionario escrito aplicado por el docente, con el propósito de afirmar sus conocimientos en el desarrollo de portales de internet y la selección de la tecnología de desarrollo. Responde de manera individual las preguntas y posteriormente circula por el aula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plantillas de diseño web, Disponible en: <a href="http://www.templatemonster.com/category.php?type=1,9,13,23,19,3,/,">http://www.templatemonster.com/category.php?type=1,9,13,23,19,3,/,</a> [12/10/15]</li> <li>Tutorial HTML, Disponible en: <a href="http://www.desarrolloweb.com/directorio/programacion/html/">http://www.desarrolloweb.com/directorio/programacion/html/</a>, [12/10/15]</li> </ul>

<b>Estrategias de aprendizaje (dirigidas al alumno)</b>	<b>Recursos académicos</b>
<p>buscando compañeros que hayan contestado las preguntas que él no pudo para completar la información que le falte.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Realiza la actividad No. 2: “Identifica ventajas y desventajas de plataformas de desarrollo en diferentes portales emitiendo recomendaciones”, correspondiente a la actividad de evaluación 1.2.1.</b></li></ul>	

**Unidad II:**

Integración de páginas y servicios en un portal.

**Orientaciones didácticas (Dirigidas al docente)**

En esta unidad el alumno desarrolla las competencias relativas a la integración de páginas web con alguna plataforma tecnológica compatible con todas las tecnología de desarrollo de portales, las integre en un sitio web dotándolo de servicios con la finalidad de construir el portal que presente un contenido de cualquier naturaleza y permita la interacción informativa y/o comercial con los visitantes al mismo. 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 integra y en la consecución de sus metas, fortaleciendo su seguridad y confianza en el mismo con sus logros.

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

**Actividades sugeridas:**

1. Ejemplifica cada paso de la planeación del desarrollo del portal, desde el objetivo del portal hasta su hospedaje en un servidor para que sea consultado por cualquier usuario que navegue en internet.
2. Solicita a los alumnos establezcan el borrador del diseño de un portal iniciando por el objetivo del mismo, el cual desarrollarán como una de las actividades de aprendizaje, estableciendo la naturaleza de los contenidos, el mercado al que se dirigirán, la organización de las carpetas en que se guardarán los archivos que constituirán el portal, la organización conceptual en textos, imágenes, bases de datos, interactividad, la organización de las páginas que integrarán el portal, el diseño de la estructura de las páginas. Así como los servicios que integrarán el portal.
3. Dirige las discusiones para revisar cada una de las etapas de la planeación del portal: el objetivo del portal, organización de la estructura, componentes, diseño gráfico, coherencia y consistencia entre las diferentes páginas, plataforma tecnológica a utilizar en: construcción de páginas, tratamiento digital a imágenes y sonidos, base de datos, desarrollo de aplicaciones y servicios del portal, hospedaje. Solicita elaboren un plan de trabajo en Microsoft project o excel, donde se establezcan fechas para cada fase de la construcción de las páginas y el portal, incluyendo el tiempo para las revisiones grupales.
4. Asigna trabajo de campo por equipos, para seleccionar una empresa prospecto para desarrollar un portal, obteniendo, giro del negocio, mercado al que se enfocan sus productos o servicios, información y servicios que le gustaría proporcionar por internet, ventas de productos o servicios, con la finalidad de desarrollar un portal que resuelva esas necesidades.
5. Revisa a través de presentaciones ante el grupo una de tres alternativas que desarrollará cada equipo para seleccionar la mejor una vez concluidas, los aspectos mínimos a revisar y comentar: software que se utilizará para el desarrollo de las páginas, Dreamweaver sugerido por ser el editor para desarrollo de páginas más usado, organización de las carpetas de archivos y contenidos; estructura de las páginas, desarrollo de cada uno de las partes de la estructura: mapa del sitio, página de inicio (index) y páginas secundarias; texto, color y tamaño fuentes, tablas, formularios, marcos, hojas de estilo, botones, interactividad, vinculación entre las páginas.
6. Orienta y apoya en la realización de la práctica 7: “Planeación del diseño y desarrollo de un portal”

**Unidad II:**

Integración de páginas y servicios en un portal.

**Orientaciones didácticas (Dirigidas al docente)**

7. Monitorea el desarrollo de las páginas usando un navegador, proyecta el trabajo de cada equipo, retroalimenta y consolida el uso de cada una de las instrucciones del software. Solicita a los alumnos realizar las correcciones que correspondan a cada etapa del desarrollo de las páginas, que integrarán el portal.
8. Realiza a través de una demostración práctica el procedimiento para la instalación de PHP, Apache, MySQL, phpMyadmin, identificando sus versiones.
9. Monitorea el desempeño de los alumnos, en la utilización de las funciones de PHP para la programación de las páginas que integran el portal.
10. Revisa la conclusión de las páginas vinculadas, proyectando el trabajo de cada equipo, discute la forma en que aplicó la tecnología, afina la aplicación de algunos conceptos, tanto de diseño conceptual, como técnicos.
11. Coordina la consulta de proveedores de hospedaje en donde evalúa los servicios propuestos y espacio asignado; da un dictamen al respecto. Solicita a los alumnos consulten 10 alternativas de proveedores de hospedaje, desde las que tienen costo hasta las gratuitas y evaluar los servicios que ofrece cada alternativa así como los recursos que se requieren para hospedar las páginas, para que las presenten en una tabla con la información obtenida.
12. Revisa las selecciones de hospedaje realizadas por cada equipo de trabajo, a través del análisis de los criterios de selección, retroalimentando su decisión. Solicita a los alumnos los preparativos para realizar el hospedaje de las páginas.
13. Revisa el sitio creado por cada equipo de trabajo, proyecta las consultas del sitio, para discusión grupal y retroalimentar a los equipos. Solicita a los equipos incorporar las sugerencias obtenidas en la presentación grupal de su trabajo.
14. Conduce prácticas de creación de bases de datos con MySQL, dirige la creación de bases de datos entre los equipos de trabajo, creación de tablas, conexión a bases de datos, así como su administración. Solicita la creación de las bases de datos de su sitio para su revisión.
15. Proyecta consultas de los sitios construidos, monitorea el comportamiento de la base de datos. Solicita a los equipos de trabajo realicen una demostración a la empresa seleccionada con la finalidad de obtener su opinión y comentarios para enriquecer el diseño y desarrollo del sitio.
16. Revisa el sitio por medio de consultas y proyección del mismo, enfocándose a las modificaciones originadas por los comentarios de las empresas a las que fue dirigido el diseño, recibir comentarios de parte del grupo nuevamente y afinar el diseño y construcción del sitio.
17. Realiza la práctica No. 8 “Desarrollo de la infraestructura de administración de base de datos en portal”.
18. **Orienta y apoya en la realización de la actividad No. 3: “Desarrolla páginas web que integrarán el portal con la tecnología disponible”, correspondiente a la actividad de evaluación 2.1.1.**
19. Introduce a los alumnos a la última parte de la construcción del sitio, a través de la incorporación de servicios, la navegación en portales reconocidos, iniciando por el del CONALEP institucional y local. Solicita al alumno realizar una consulta en 15 portales identificando los servicios que proporcionan y la percepción que tiene de cada uno de ellos y presentarlos en un cuadro comparativo.

**Unidad II:**

Integración de páginas y servicios en un portal.

**Orientaciones didácticas (Dirigidas al docente)**

20. Discute el plan de incorporación de aplicaciones, utilizando PHP, demuestra el uso de funciones para incorporar la fecha y hora, contador de visitas, tiempo de carga de la página, frases aleatorias al recibir a los usuarios, recomendar el portal o una página a un amigo, cambiar una imagen según el día de la semana, proteger páginas con contraseñas, uso de tablas. Solicita a los alumnos incorporen las aplicaciones para su revisión grupal en fechas establecidas.
21. Conduce prácticas de para incorporar la fecha y hora, contador de visitas, tiempo de carga de la página, frases aleatorias al recibir a los usuarios, recomendar el portal o una página a un amigo, cambiar una imagen según el día de la semana, proteger páginas con contraseñas, utilización de tablas. Solicita a los alumnos incorporen éstas aplicaciones para su revisión.
22. Orienta y apoya la realización de la práctica No. 9: “Incorporación de fecha, hora y contador de visitas al portal”.
23. Revisa las aplicaciones integradas al portal a través de una proyección, motiva a las aportaciones del grupo para la mejora; vale la pena recordar que el equipo está trabajando en tres alternativas diferentes para seleccionar la mejor de acuerdo a la opinión del grupo. Solicita a los equipos de trabajo incorporen las correcciones y aportaciones del grupo para la mejora del desempeño del portal y de su apariencia gráfica.
24. Realiza la demostración práctica sobre el uso de instrucciones para la incorporación de servicios elaborando varios casos. Solicita a los equipos de trabajo usen las instrucciones para la incorporación de foros, Información de noticias, formulario de contacto, registro y reconocimiento de usuarios, sistema de encuestas, enlaces a cada resultado de una consulta, rotador de *banner*, carro de compras, listar el portal en motores de búsqueda.
25. Revisa el desarrollo de servicios en forma grupal, retroalimenta a los equipos de trabajo y que estos a su vez reciban retroalimentación del grupo. Solicita a los equipos incorporar las correcciones y sugerencias para mejorar el desempeño del portal y enriquecer su diseño.
26. Orienta y apoya la realización de la Práctica No. 10: “Incorporación de servicios al portal”.
27. Proyecta los portales de cada equipo de trabajo, navega a través del portal de cada uno y realizan las últimas observaciones. Solicita a los equipos de trabajo incorporar las correcciones y sugerencias en las tres alternativas de portal que vienen desarrollando y presentar el portal a sus prospectos de cliente para aportaciones y sugerencias.
28. Solicita la creación de un foro de consulta referente a aspectos fundamentales de los servicios que debe ofrecer un sitio de internet. Verifica que todos los integrantes del grupo se inscriban y entreguen un comprobante de dicha acción vía correo electrónico. Revisa y retroalimenta las aportaciones del alumno al foro.
29. Realiza preguntas concernientes al desarrollo de portales de contenido y comercio, con el fin de identificar los aspectos que son necesarios reforzar para alcanzar la competencia de la Unidad de Aprendizaje.
30. **Orienta y apoya en la realización de la actividad No. 4: “Crea un sitio web que incluya servicios que permiten satisfacer las necesidades de contenido y actividad comercial de los usuarios”, correspondiente a la actividad de evaluación 2.2.1. En la rúbrica correspondiente se incluye una Coevaluación.**

Estrategias de aprendizaje (dirigidas al alumno)	Recursos académicos
<p><b>El alumno:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planea el desarrollo del portal, desde su objetivo hasta su hospedaje en un servidor; estableciendo la naturaleza de los contenidos, el mercado al que se dirigirán, la organización de las carpetas en que se guardarán los archivos que constituirán el portal, la organización conceptual en textos, imágenes, bases de datos, interactividad, organización de las páginas que integrarán el portal, el diseño de la estructura de las páginas, así como los servicios que integrarán el portal. Presenta ante el grupo para su discusión.</li> <li>• Realiza la revisión de cada una de las etapas de la planeación del portal: el objetivo del portal, organización de la estructura, componentes, diseño gráfico, coherencia y consistencia entre las diferentes páginas, plataforma tecnológica a utilizar en: construcción de páginas, tratamiento digital a imágenes y sonidos, base de datos, desarrollo de aplicaciones y servicios del portal, hospedaje</li> <li>• Elabora plan de trabajo en Microsoft project o excel, establece fechas para cada fase de la construcción de las páginas y el portal, incluye el tiempo para las revisiones grupales.</li> <li>• Selecciona una empresa prospecto para desarrollar un portal, obteniendo, giro del negocio, mercado al que se enfocan sus productos o servicios, información y servicios que le gustaría proporcionar por internet, ventas de productos o servicios.</li> <li>• Presenta ante el grupo una de tres alternativas que contemple: software que se utilizará para el desarrollo de las páginas, describiendo Dreamweaver como editor para desarrollo de páginas, organización de las carpetas de archivos y contenidos; estructura de las páginas, desarrollo de cada uno de las partes de la estructura: mapa del sitio, página de inicio (index) y páginas secundarias; texto, color y tamaño fuentes, tablas, formularios, marcos, hojas de estilo, botones, interactividad, vinculación entre las páginas</li> <li>• <b>Realiza la práctica No. 7: “Planeación del diseño y desarrollo de un portal”</b></li> <li>• Presenta varios desarrollos de sitios web, utiliza un navegador, describe el uso de cada una de las instrucciones del software; corrige aspectos en base a retroalimentación recibida en cada etapa del desarrollo de las páginas que integrarán el portal.</li> <li>• Vincula las páginas desarrolladas, presentándolas antes el grupo para su discusión y retroalimentándose de las observaciones del docente y de sus compañeros.</li> <li>• Proyecta la conclusión de las páginas vinculadas, discute la forma en que aplicó la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cañón.</li> <li>• Pantalla.</li> <li>• Computadora con acceso a internet.</li> <li>• Software de aplicación específica.</li> <li>• Murphy, Christopher; Persson, Nicklas. <i>HTML y CSS</i>, España, Anaya Multimedia-Anaya Interactiva, España, 2009.</li> <li>• Orós, José Luis. <i>Adobe Dreamweaver Cs4 Professional, Curso Práctico</i>, Alfaomega RA-MA, México 2010.</li> <li>• Parsons, David. <i>Desarrollo de aplicaciones Web dinámicas con XML y Java</i>, México, Anaya Multimedia-Anaya Interactiva, 2009.</li> <li>• Makedonsky, Mariano. <i>Proyectos Web: FLASH + PHP + XML + MYSQL</i>, <a href="#">Gradi</a>, 2006.</li> <li>• Pavón Puertas, Jacobo. <i>Creación de un portal con PHP y MySQL</i>, 3ª ed. México, Alfaomega RA-MA, 2008.</li> <li>• Biblioteca del diseñador web, Disponible en: <a href="http://www.webdesign.org/">http://www.webdesign.org/</a>, [12/10/15]</li> <li>• Desarrollo de un sitio web, Disponible en: <a href="http://www.googleguide.com/website_developm ent.html">http://www.googleguide.com/website_developm ent.html</a>, [12/10/15]</li> <li>• Diferencia entre Java y Java script, Disponible en: <a href="http://www.htmlgoodies.com/beyond/javascript/article.php/3470971/Java-vs-JavaScript.htm">http://www.htmlgoodies.com/beyond/javascript/article.php/3470971/Java-vs-JavaScript.htm</a>, [12/10/15]</li> <li>• Guía de diseño de páginas web, Disponible en:</li> </ul>



Estrategias de aprendizaje (dirigidas al alumno)	Recursos académicos
<p>tecnología, afinan la aplicación de algunos conceptos, tanto de diseño conceptual, como técnicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta una tabla de resultados de consulta de 10 alternativas de proveedores de hospedaje, con costo hasta las gratuitas, evalúa los servicios que ofrece cada alternativa y los recursos que se requieren para hospedar las páginas.</li> <li>• Prepara las páginas desarrolladas al momento, para realizar el hospedaje con el proveedor seleccionado.</li> <li>• Proyecta consultas de los sitios desarrollados, para discusión grupal y retroalimentar a los equipos; incorporar las sugerencias obtenidas en la presentación grupal de su trabajo</li> <li>• Crea bases de datos con MySQL, incorporándolas a los sitios desarrollados, para su revisión</li> <li>• Proyecta las consultas de los sitios construidos, obteniendo información a través de diferentes consultas a la base de datos y realiza una demostración sobre la operación del portal desarrollado a la empresa para la cual se diseñó; obtener su opinión y comentarios para enriquecer el diseño y desarrollo del sitio.</li> <li>• Presenta tres alternativas de portal con las modificaciones originadas por los comentarios de las empresas a las que fue dirigido el diseño, recibe nuevamente comentarios de parte del grupo y afina el diseño y construcción del sitio.</li> <li>• Realiza la práctica No. 8: “Desarrollo de la infraestructura de administración de base de datos en portal”</li> <li>• <b>Realiza la actividad No. 3: “Desarrolla páginas web que integrarán el portal con la tecnología disponible”, correspondiente a la actividad de evaluación 2.1.1.</b></li> <li>• Incorporar servicios a las tres alternativas de portal, considerando la inducción obtenida de la navegación en portales reconocidos, iniciando por el del CONALEP institucional y local. Consulta 15 portales identificando los servicios que proporcionan y la percepción que tiene de cada uno de ellos.</li> <li>• Elaborar un plan de incorporación de aplicaciones, utilizando PHP incorporar la fecha y hora, contador de visitas, tiempo de carga de la página, frases aleatorias al recibir a los usuarios, recomendar el portal o una página a un amigo, cambiar una imagen según el día de la semana, proteger páginas con contraseñas, utilización de tablas.</li> <li>• Presentar las incorporaciones de aplicaciones al portal para discusión grupal,</li> </ul>	<p><a href="http://www.web-source.net/">http://www.web-source.net/</a>, [12/10/15]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Libros gratuitos de programación, Disponible en: <a href="http://www.librosweb.es/">http://www.librosweb.es/</a>, [12/10/15]</li> <li>• Plantillas de diseño web, Disponible en: <a href="http://www.templatemonster.com/category.php?type=1,9,13,23,19,3,/,">http://www.templatemonster.com/category.php?type=1,9,13,23,19,3,/,</a> [12/10/15]</li> <li>• Tutorial HTML, Disponible en: <a href="http://www.desarrolloweb.com/directorio/programacion/html/">http://www.desarrolloweb.com/directorio/programacion/html/</a>, [12/10/15]</li> </ul>



Estrategias de aprendizaje (dirigidas al alumno)	Recursos académicos
<p>retroalimentación y mejoras técnicas y funcionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza práctica No. 9 “Incorporación de fecha, hora y contador de visitas al portal”.</li> <li>• Presenta las aplicaciones integradas a las tres alternativas del portal a través de proyecciones, incorpora las aportaciones del grupo para la mejora; presenta una de las tres alternativas.</li> <li>• Incorpora a las alternativas de portal los servicios de foros, información de noticias, formulario de contacto, registro y reconocimiento de usuarios, sistema de encuestas, enlaces a cada resultado de una consulta, rotador de banner, carro de compras, listar el portal en motores de búsqueda.</li> <li>• Presenta los servicios incorporados a las alternativas de portal desarrolladas, incorpora las correcciones y sugerencias del docente y del grupo para mejorar el desempeño del portal y enriquecer su diseño</li> <li>• Presenta las alternativas de portal con aplicaciones y servicios a través de la proyección de la navegación; incorporar las correcciones y sugerencias en las tres alternativas de portal que vienen desarrollando.</li> <li>• Realiza Práctica No. 10: “Incorporación de servicios al portal”.</li> <li>• Presenta las alternativas de portal a sus prospectos de cliente y recibir las aportaciones y sugerencias.</li> <li>• Realiza la creación de un foro de consulta referente a aspectos fundamentales de los servicios que debe ofrecer un sitio de internet. Requisita el procedimiento de inscripción y envía el comprobante de dicha acción vía correo electrónico al docente, emite opiniones, integra comentarios e información sobre los servicios que ofrece el sitio de internet presentado.</li> <li>• Contesta las preguntas concernientes al desarrollo de portales de contenido y comercio, con el fin de identificar los aspectos que son necesarios reforzar para alcanzar la competencia de la Unidad de Aprendizaje.</li> <li>• <b>Realiza la actividad No. 4: “Crea un sitio web que incluya servicios que permiten satisfacer las necesidades de contenido y actividad comercial de los usuarios”, correspondiente a la actividad de evaluación 2.2.1 y participa en la actividad de Coevaluación.</b></li> </ul>	

## 6. Prácticas/Ejercicios /Problemas/Actividades

<b>Unidad de aprendizaje:</b>	Selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet.	<b>Número:</b>	1
<b>Práctica:</b>	Determinación de los elementos que integran el entorno de un portal disponible en internet.	<b>Número:</b>	1
<b>Propósito de la práctica:</b>	Navegar en varios portales identificando los elementos necesarios que permiten su acceso, desde cualquier computadora e intercambiar información contenida en ellas.		
<b>Escenario:</b>	Taller o laboratorio	<b>Duración</b>	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora con office conectada a internet</li> <li>• Enlace de banda ancha, mínimo 2 Mb</li> <li>• Páginas web relacionadas con la práctica</li> </ul>	<p><b>Navegación en el portal de una organización.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selecciona varios portales con la finalidad de navegar los y cubrir los propósitos de la práctica.</li> <li>2. Navega en varios portales de ser necesario, para cubrir todos los aspectos que se mencionan en esta práctica.</li> </ol> <p><b>Determinación de los componentes que intervienen en la comunicación entre computadoras</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Identifica los componentes físicos que intervienen en la comunicación entre computadoras.</li> <li>4. Identifica los componentes lógicos que intervienen en la comunicación entre computadoras.</li> <li>5. Determina la forma de establecer comunicación entre dos computadoras a través de internet.</li> <li>6. Describe la forma en que intervienen en la comunicación e intercambio de información entre dos computadoras, los siguientes componentes y elementos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• MAC (<i>Media Access Control</i>).</li> <li>• Dirección IP.</li> <li>• DNS</li> <li>• Protocolo TCP/IP</li> <li>• Ruteador</li> </ul> </li> </ol>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modem</li> <li>• Medio de comunicación: cable, fibra óptica, satélite</li> <li>• WWW</li> <li>• URL</li> <li>• http</li> <li>• https</li> <li>• Explorador</li> <li>• Cookies</li> <li>• FTP</li> <li>• Cliente</li> <li>• Servidor y sus tipos.</li> <li>• Página HTML</li> <li>• Código fuente</li> <li>• Editor de páginas web</li> <li>• Administrador de bases de datos</li> <li>• Desarrollador de aplicaciones en páginas web</li> <li>• Portal</li> </ul> <p><b>Determinación de los elementos del entorno del portal.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Describe el objetivo del portal integrado por varias páginas.</li> <li>8. Identifica el número de páginas que integran el portal.</li> <li>9. Describe la naturaleza del contenido.</li> <li>10. Identifica al grupo de personas a los que dirige el mensaje.</li> <li>11. Describe los elementos interactivos con que cuenta el portal.</li> <li>12. Describe la plataforma de desarrollo en los portales analizados.</li> <li>13. Elabora un diagrama a bloques, en donde cada bloque represente al componente físico y el interior del bloque, el elemento lógico que reside en él.</li> <li>14. Elabora un documento descriptivo sobre el entorno en el que opera un portal.</li> </ol>

<b>Unidad de aprendizaje:</b>	Selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet.	<b>Número:</b>	1
<b>Práctica:</b>	Descripción de la estructura de una página HTML de un portal de internet.	<b>Número:</b>	2
<b>Propósito de la práctica:</b>	Describir los componentes de una página HTML y su desempeño en un portal de información.		
<b>Escenario:</b>	Taller o laboratorio	<b>Duración</b>	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora con office conectada a internet</li> <li>• Internet de banda ancha, mínimo 2 Mb</li> <li>• Páginas web relacionadas con la práctica</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selecciona varios portales y navega en ellos con la finalidad de analizar y describir los componentes y estructura HTML.</li> </ol> <p><b>Determinación de los elementos HTML</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Identifica en el código fuente de las páginas que integran el portal, la forma en que se presenta, registrando las etiquetas respectivas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vinculación entre páginas.</li> <li>• Marcos.</li> <li>• Hoja de estilo</li> <li>• Imágenes.</li> <li>• Mapas</li> <li>• Tablas</li> <li>• Formularios <ul style="list-style-type: none"> <li>- Botones</li> <li>- Etiquetas</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>3. Liga entre zonas de hipertexto <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etiqueta &lt;A&gt;.</li> <li>• URL</li> <li>• Anclas</li> </ul> </li> <li>4. Inclusión de gráficos <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etiqueta IMG</li> <li>• Parámetros SRC, ALT y BORDER</li> <li>• Formatos GIF y JPG</li> </ul> </li> </ol>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mapas.</li><li>• Capas</li><li>• Independencia de factores externos</li></ul> <ol style="list-style-type: none"><li>5. Captura y generación de bases de datos.</li><li>6. Analiza los componentes comunes encontrados en las páginas analizadas.</li><li>7. Describe las características de los elementos.</li><li>8. Utiliza diferentes navegadores para ver las páginas seleccionadas.</li><li>9. Describe si existe dependencia entre la página HTML y el navegador que utiliza para verla.</li><li>10. Describe la apariencia visual de las páginas seleccionadas, combinando las siguientes variables:<ul style="list-style-type: none"><li>• Diferentes navegadores.</li><li>• Diferente tamaño de ventana.</li><li>• Número de colores del monitor.</li></ul></li><li>11. Describe la forma en que están utilizados los hiperenlaces, el título del documento, las imágenes y su resolución, así como el tamaño de la página.</li></ol>

<b>Nombre del alumno:</b>		<b>Grupo:</b>	
<b>Unidad de aprendizaje:</b>	1 Selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet.		
<b>Resultado de aprendizaje:</b>	1.1 Determinar el entorno bajo el cual se desarrollará un portal, empleando la tecnología de software disponible actualmente.		
<b>Actividad No. 1:</b>	1.1.1 Determina el entorno de un portal disponible en internet, describiendo en un reporte, los componentes y tecnología utilizados en su construcción		
<b>Navegación en un portal de una organización enfocada a describir el entorno de desarrollo y operación de un portal.</b>			
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Selecciona un portal y navegar en él cubriendo las secciones que se presentan a continuación.</li><li>2. Navega en varios portales de ser necesario, para cubrir todos los aspectos que se mencionan en esta práctica.</li></ol>			
<b>Determinación de los elementos del entorno del portal analizado</b>			
<ol style="list-style-type: none"><li>3. Describe el objetivo del portal integrado por varias páginas.</li><li>4. Identifica el número de páginas que integran el portal.</li><li>5. Describe la naturaleza del contenido.</li><li>6. Identifica al grupo de personas a los que dirige el mensaje.</li><li>7. Describe los elementos interactivos con que cuenta el portal.</li><li>8. Describe los datos precisos de los siguientes aspectos:<ul style="list-style-type: none"><li>• Tipo de estándar de HTML.</li><li>• Navegador</li><li>• URL:</li><li>• File Transfer Protocol</li><li>• DNS</li><li>• Cliente/Servidor</li><li>• Tipo de servidor</li><li>• Código fuente</li><li>• Tipo de conexión a internet</li><li>• Direccionamiento IP</li><li>• Plataforma de desarrollo utilizada</li></ul></li></ol>			

**Actividad No. 1:**

1.1.1 Determina el entorno de un portal disponible en internet, describiendo en un reporte, los componentes y tecnología utilizados en su construcción

**Determinación de los elementos HTML**

9. Identifica en el código fuente de las páginas que integran el portal, la forma en que se presenta, registrando las etiquetas respectivas:

- Vinculación entre páginas.
- Marcos.
- Hoja de estilo
- Imágenes.
- Mapas
- Tablas
- Formularios
  - Botones
  - Etiquetas
- Liga entre zonas de hipertexto
  - Etiqueta <A>.
  - URL
  - Anclas
- Inclusión de gráficos
  - Etiqueta IMG
  - Parámetros SRC, ALT y BORDER
  - Formatos GIF y JPG
  - Mapas.
  - Capas
  - Independencia de factores externos
- Captura y generación de bases de datos.

**Determinación de los servicios proporcionados por el portal analizado**

10. Presenta la evidencia que indique la presencia de los servicios

- Contenidos.
  - Comercial
  - Publicitario

**Actividad No. 1:**

1.1.1 Determina el entorno de un portal disponible en internet, describiendo en un reporte, los componentes y tecnología utilizados en su construcción

- Cultural
- Educativo
- Tecnológico
- Fiscal
- Legal
- Gubernamental
- Páginas interactivas
- Formularios
- Correo electrónico
- Mensajería.
- Videoconferencia
- Compras
- Foros de discusión
- Descargas de información
- Bases de datos
  - Generación
  - Consultas



<b>Unidad de aprendizaje:</b>	Selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet.	<b>Número:</b>	1
<b>Práctica:</b>	Descripción de los navegadores operacionalmente y su relación con el desarrollo y desempeño de un portal.	<b>Número:</b>	3
<b>Propósito de la práctica:</b>	Describir la forma en que se utilizan los navegadores en la operación de un portal y las consideraciones de sus características en el desarrollo del mismo.		
<b>Escenario:</b>	Taller o laboratorio	<b>Duración</b>	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora con office conectada a internet</li> <li>• Internet de banda ancha, mínimo 2 Mb</li> <li>• Páginas web relacionadas con la práctica</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selecciona varios navegadores y los opera con la finalidad de identificar sus características técnicas y funcionales.</li> </ol> <p><b>Operación de navegadores (browsers).</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Analiza los menús identificando las funciones que realizan.</li> <li>3. Identifica las características comunes, así como sus diferencias relevantes.</li> <li>4. Describe si muestran las siguientes capacidades y la forma en que se muestra su efecto:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Activar y desactivar la visualización de imágenes en línea.</li> <li>• Visualizar la primera pantalla de texto mientras el programa está importando el resto de la información contenida en la página inicial.</li> <li>• Almacenar el contenido de las páginas iniciales en el disco duro.</li> <li>• Crear una lista de direcciones (denominadas bookmarks) mediante la cual es posible saltar a ciertas páginas iniciales con gran rapidez.</li> <li>• Almacenar páginas iniciales en un fichero del disco duro local.</li> <li>• Imprimir las páginas iniciales en una impresora local.</li> <li>• Copiar páginas iniciales en el Portafolios de Windows</li> <li>• Resaltar los enlaces hipertexto a los que ya se ha accedido.</li> <li>• Indicar el porcentaje de una página inicial que queda por recuperar.</li> </ul> </li> <li>5. Describe la forma en que están utilizados:</li> </ol>

<b>Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo</b>	<b>Desempeños</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• hiperenlaces,</li><li>• título del documento,</li><li>• las imágenes y su resolución</li><li>• el tamaño de la página.</li></ul> <p><b>Definición de los parámetros en el desarrollo portales relacionados con los navegadores (browsers).</b></p> <p>6. Elabora un reporte de la información obtenida, estableciendo las consideraciones de desarrollo de páginas que integran un portal, relacionadas con los navegadores.</p>

<b>Unidad de aprendizaje:</b>	Selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet.	<b>Número:</b>	1
<b>Práctica:</b>	Propuesta de la tecnología a utilizar en el desarrollo de páginas web.	<b>Número:</b>	4
<b>Propósito de la práctica:</b>	Describir las diferentes plataformas tecnológicas para el desarrollo de páginas web y su integración en portales, a partir del análisis de varios de ellos.		
<b>Escenario:</b>	Laboratorio	<b>Duración</b>	2 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora con office conectada a internet</li> <li>• Páginas web con información sobre la metodología HTML</li> </ul>	<p><b>Identificación de tecnología de desarrollo de páginas web</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presenta las evidencias en la utilización de las siguientes tecnologías en el desarrollo de páginas web:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- HTML</li> <li>- Dreamweaver</li> <li>- CSS.</li> <li>- Golive</li> <li>- Nvu</li> <li>- Java</li> </ul> </li> <li>2. Presenta las evidencias de otras tecnologías identificadas.</li> </ol> <p><b>Uso de la tecnología de desarrollo de páginas web.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Describe las facilidades que tienen en común para facilitar el desarrollo de páginas web, presentando las evidencias que respaldan la afirmación.</li> <li>4. Describe las desventajas que presenta cada tecnología, presentando las evidencias.</li> <li>5. Describe la forma en que la utilizan en los portales analizados.</li> <li>6. Presenta una recomendación de la plataforma a utilizar, respaldándola con las evidencias.</li> </ol>

<b>Unidad de aprendizaje:</b>	Selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet.	<b>Número:</b>	1
<b>Práctica:</b>	Propuesta de la tecnología a utilizar en el tratamiento digital de imágenes y sonido.	<b>Número:</b>	5
<b>Propósito de la práctica:</b>	Describir las diferentes plataformas tecnológicas para la edición digital de imágenes y sonidos a utilizar en el desarrollo de páginas web.		
<b>Escenario:</b>	Laboratorio	<b>Duración</b>	2 horas
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo		Desempeños	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora con office conectada a internet.</li> <li>• Conexión a internet de banda ancha.</li> <li>• Páginas web con información sobre la edición digital de imágenes y sonidos.</li> </ul>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selecciona los portales necesarios identificando las plataformas tecnológicas en que están desarrollados</li> </ol> <p><b>Identificación de software para tratamiento digital de imágenes, sonido y video de páginas web.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Identifica las páginas en donde existen imágenes.</li> <li>3. Describe las características de las imágenes seleccionadas. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resolución</li> <li>- Tamaño de la imagen vs tamaño de la ventana.</li> <li>- Resolución de la imagen vs resolución de la pantalla del monitor.</li> <li>- Tamaño del archivo</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Características y requerimientos de software para tratamiento digital de imágenes y sonido que se usarán en un portal.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Describe las diferencias entre las imágenes seleccionadas, comparando las características anteriores.</li> <li>5. Describe la diferencia en la presentación visual ante el usuario y la relaciona con la diferencia entre las características identificadas.</li> <li>6. Selecciona varios paquetes de software para tratamiento digital en imágenes</li> <li>7. Describe las diferencias entra cada uno, enfocándose a facilidades de uso, beneficios en la edición de imágenes.</li> <li>8. Describe las barreras tecnológicas o desventajas en el uso de cada paquete.</li> </ol>	

<b>Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo</b>	<b>Desempeños</b>
	<ol style="list-style-type: none"><li>9. Describe los requerimientos tecnológicos que demanda cada software, para ser utilizado.</li><li>10. Identifica las páginas en donde existen sonidos.</li><li>11. Describe las características de los sonidos seleccionados.<ul style="list-style-type: none"><li>- Calidad, describiendo los parámetros utilizados para emitir esta descripción-</li><li>- Tamaño del archivo.</li><li>- Formato del archivo</li><li>- Efectos que identifica en el sonido seleccionado.</li></ul></li><li>12. Consulta sobre el software de edición de sonidos.</li><li>13. Describe cuando menos cinco editores de sonido, explicando sus ventajas y desventajas.</li><li>14. Describe los requerimientos tecnológicos de cada editor para ser utilizado.</li><li>15. Emite una recomendación del software a utilizar para la edición digital de imágenes y sonidos, respaldándola con evidencias.</li></ol>

<b>Unidad de aprendizaje:</b>	Selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet.	<b>Número:</b>	1
<b>Práctica:</b>	Propuesta de la tecnología a utilizar en el desarrollo de portales.	<b>Número:</b>	6
<b>Propósito de la práctica:</b>	Analizar las diferentes plataformas tecnológicas para el desarrollo de páginas web y su integración en portales.		
<b>Escenario:</b>	Laboratorio	<b>Duración</b>	3 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora con office conectada a internet.</li> <li>• Bibliografía utilizada en el módulo.</li> <li>• Páginas web con información sobre la metodología HTML.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selecciona los portales necesarios identificando las plataformas tecnológicas en que están desarrollados.</li> </ol> <p><b>Identificación de software de desarrollo de aplicaciones en portales</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Identifica el software utilizado en el desarrollo de los portales seleccionados.</li> <li>3. Describe los servicios y aplicaciones proporcionados por los portales analizados.</li> <li>4. Identifica cuando menos tres lenguajes que podrá utilizar para desarrollo de aplicaciones:</li> <li>5. Ejecutados (“que corran”):             <ul style="list-style-type: none"> <li>- en servidor.</li> <li>- en navegador</li> </ul> </li> <li>6. De programación.</li> <li>7. De scripts</li> </ol> <p><b>Descripción de software para desarrollo de aplicaciones en portales</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Describe el objetivo de los siguientes software de programación:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- PHP</li> <li>- MySQL</li> <li>- phpMyAdmin</li> <li>- Apache</li> <li>- WAMP</li> <li>- Appserver</li> </ul> </li> <li>9. Describe las ventajas y desventajas en su utilización, comparándolos con otros que tienen el mismo objetivo.</li> <li>10. Describe que es la ejecución del programa en el servidor y la ejecución en el navegador.</li> </ol>

<b>Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo</b>	<b>Desempeños</b>
	<ol style="list-style-type: none"><li>11. Identifica en los portales analizados, si los lenguajes de programación son de servidor o de navegador, proporcionando las evidencias.</li><li>12. Describe las ventajas de ser un lenguaje de servidor, así como sus desventajas.</li><li>13. Describe las ventajas de ser un lenguaje de navegador y sus desventajas.</li><li>14. Realiza una propuesta de software a utilizar en el desarrollo de páginas web que integran un portal, con sus servicios y aplicaciones.</li></ol>

<b>Nombre del alumno:</b>		<b>Grupo:</b>	
<b>Unidad de aprendizaje:</b>	1 Selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet.		
<b>Resultado de aprendizaje:</b>	1.2 Determina plataformas de desarrollo de páginas web de acuerdo con la tecnología de software disponible actualmente.		
<b>Actividad No. 2:</b>	1.2.1 Evalúa plataformas de desarrollo en diferentes portales emitiendo recomendaciones.		
<p>1. Selecciona los portales necesarios identificando las plataformas tecnológicas en que están desarrollados</p> <p><b>Identificación de tecnología de desarrollo de páginas web</b></p> <p>2. Presenta las evidencias de la existencia de las tecnologías:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• HTML</li><li>• Dreamweaver</li><li>• CSSy Golive</li><li>• Nvu y Java</li></ul> <p>3. Presenta las evidencias de otras tecnologías identificadas.</p> <p><b>Identificación de software para tratamiento digital de imágenes, sonido y video de páginas web.</b></p> <p>4. Identifica de tres paquetes de software diferente que haya encontrado en diferentes portales para tratamiento digital cual utilizará en:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Imágenes</li><li>• Sonido y Video</li></ul> <p><b>Identificación de software de desarrollo de aplicaciones en portales</b></p> <p>5. Identifica cuando menos tres lenguajes que podrá utilizar para desarrollo de aplicaciones:</p> <p>6. Ejecutados:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• en servidor.</li><li>• en navegador</li></ul> <p>7. De programación.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• De scripts.</li></ul>			



<b>Unidad de aprendizaje:</b>	Integración de páginas y servicios en un portal.	<b>Número:</b>	2
<b>Práctica:</b>	Planeación del diseño y desarrollo de un portal.	<b>Número:</b>	7
<b>Propósito de la práctica:</b>	Establecer las consideraciones, etapas y recursos en el diseño y desarrollo de un portal.		
<b>Escenario:</b>	Taller o laboratorio	<b>Duración</b>	3 horas
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo		Desempeños	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora con office conectada a internet de banda ancha.</li> <li>• Editor de texto.</li> <li>• Software editor de texto Dreamweaver.</li> <li>• Software Servidor apache.</li> <li>• Software PHP.</li> <li>• Software MySQL.</li> <li>• Photoshop.o similar</li> <li>• Editor gráfico de audio.</li> <li>• Microsoft project.</li> <li>• Bibliografía utilizada en el módulo.</li> <li>• Páginas web con información sobre la práctica.</li> </ul>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Entrevistar a un empresario pequeño o mediano con la finalidad de identificar las necesidades y requerimientos que debe satisfacer un portal.</li> <li>2. Definir formas, contenidos, recursos a utilizar, tiempos de ejecución, pruebas y entrega al cliente del portal terminado.</li> </ol> <p><b>Planeación del portal.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Elabora un plan de trabajo que contemple actividades, los tiempos de duración y los productos a obtener en cada actividad, los recursos a utilizar y los involucrados en el plan de trabajo:</li> <li>4. Define el objetivo del portal</li> <li>5. Define en el diseño del portal <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructura de la página principal y secundaria.</li> <li>• Contenido</li> <li>• Diseño página principal</li> <li>• Diseño páginas secundarias</li> <li>• Imágenes de las páginas, definiendo tamaño y resolución.</li> <li>• Sonido, definiendo formato.</li> <li>• Forma en que se interconectan</li> <li>• Marcos</li> <li>• Hoja de estilo</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Mapas</li> <li>• Tablas</li> </ul> </li> </ol>	

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formularios<ul style="list-style-type: none"><li>○ Botones</li><li>○ Etiquetas</li></ul></li></ul> <ol style="list-style-type: none"><li>6. Selecciona plataforma para desarrollo de páginas web, indicando a detalle cual es, justificando su decisión</li><li>7. Define los servicios que proporcionará el portal.</li><li>8. Define las aplicaciones que contemplará el portal.</li><li>9. Elabora un diagrama de Gantt, estableciendo los tiempos de duración de cada actividad.</li><li>10. Define la estructura de carpetas para organizar las páginas, contenidos, información, imágenes y sonidos.</li></ol>

<b>Unidad de aprendizaje:</b>	Integración de páginas y servicios en un portal.	<b>Número:</b>	2
<b>Práctica:</b>	Desarrollo de la infraestructura de administración de base de datos en portal.	<b>Número:</b>	8
<b>Propósito de la práctica:</b>	Utilizar MySQL y phpAdmin en la creación de la base de datos del portal y poder administrar la misma en la interactividad con usuarios.		
<b>Escenario:</b>	Taller o laboratorio	<b>Duración</b>	5 horas
Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo		Desempeños	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora con office conectada a internet de banda ancha.</li> <li>• Editor de texto</li> <li>• Software editor de texto Dreamweaver.</li> <li>• Software Servidor apache.</li> <li>• Software PHP.</li> <li>• Software MySQL.</li> <li>• phpMyAdmin</li> <li>• WAMP (WAMP5)</li> <li>• Appserver</li> <li>• Photoshop.o similar</li> <li>• Editor gráfico de audio.</li> <li>• Microsoft project.</li> <li>• Bibliografía utilizada en el módulo</li> <li>• Páginas web con información sobre la práctica.</li> </ul>		<p><b>Creación de la base de datos y su infraestructura para administrarla.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplica las competencias desarrolladas en el aula a través de las prácticas en papel.</li> <li>2. Identifica el propósito de MySQL y phpAdmin en las páginas web que integran un portal.</li> <li>3. Ingresa a la carpeta phpadmin, desde <a href="http://localhost">http://localhost</a>.</li> <li>4. Utiliza “<i>Crear una base de datos</i>”, dando el nombre a la base de datos de la práctica.</li> <li>5. Utiliza la opción “Collation” con el botón crear para concluir con el proceso de la creación.</li> <li>6. Crea una tabla de clientes en la base de datos creada, con los campos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Número de cliente</li> <li>- Nombre</li> <li>- Apellidos</li> <li>- Domicilio: Calle, Col., Delegación o Municipio, Código postal</li> <li>- Teléfono</li> <li>- Correo electrónico</li> </ul> </li> <li>7. Presiona el botón de continuar con la finalidad de pasar a definir el tipo de campos</li> <li>8. Capturar datos en la tabla con la opción “Insertar” del menú de la misma.</li> <li>9. Consulta datos de la tabla construida, con la opción “Buscar” del menú de la tabla, estableciendo diferentes condiciones.</li> <li>10. Modifica datos en la tabla creada utilizando la opción de “Editar”</li> <li>11. Crea cuando menos cuatro bases de datos: de artículos de cómputo; de bibliografía sobre desarrollo de páginas web y portales; de escuelas de cómputo e informática; de</li> </ol>	

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<p>computadoras que existen en el mercado, con la finalidad de practicar posteriormente en su selección.</p> <p><b>Conexión a una base de datos desde PHP y creada en MySQL.</b></p> <p>12. Conecta a una base de datos desde PHP con “mysql_connect (\$host, \$usuario, \$password)” y elaborando un archivo, que guardaremos y ejecutaremos posteriormente.</p> <pre> &lt;? \$host = “dirección del servidor local que estamos utilizando para la práctica” \$usuario=“ nombre usuario”; //cambiar por nombre de usuario, el que se usó al configurar MySQL. \$password=“pass”;//cambiar por password ; mismo comentario de línea anterior. \$conectar=mysql_connect((\$host, \$usuario, \$password) ?&gt; </pre> <p>13. Guarda archivo con un nombre, ejemplo conexión_bd.php</p> <p>14. Realiza cuando menos cuatro conexiones a diferentes bases de datos</p> <p><b>Selección de una base de datos desde PHP y creada en MySQL</b></p> <p>15. Selecciona una base de datos de una de las cuatro creadas con anterioridad, por ejemplo “computadoras”, para lo cual usamos el programa de la sección anterior y la instrucción mysql_select_db ( )</p> <pre> &lt;? include (“conexión_bd.php”); mysql_select_db (“computadoras”, \$conectar); ?&gt; </pre> <p><b>Consultas a una base de datos desde PHP y creada en MySQL.</b></p> <p>16. Considera para la práctica de la consulta a base de datos, la denominada computadora, asumiendo que cuenta con los campos: MODELO, TIPO, MEMORIA, PROCESADOR, NUM SERIE, SISTEMA OPERATIVO, ect.</p> <p>17. Incorpora en el portal desarrollado, la consulta a una de las bases de datos disponibles y elaboradas tanto en el aula como en las prácticas, ejemplo:</p> <pre> &lt;? </pre>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<pre> echo"&lt;p align=center&gt;"; /*observar el efecto de este comando.....*/ echo "Mostramos en pantalla los registros seleccionadas de las tablas seleccionadas" \$host = "dirección del servidor local que estamos utilizando para la práctica" \$usuario=" nombre usuario"; //cambiar por nombre de usuario, el que se usó al configurar MySQL. \$password="pass";//cambiar por password ; mismo comentario de línea anterior. \$conectar=mysql_connect((\$host, \$usuario, \$password); mysql_select_db ("computadoras",\$conectar); \$consulta= "SELECT MARCA, MODELO, TIPO, MEMORIA, PROCESADOR FROM computadoras"; \$query= mysql_query(\$consulta,\$conectar); echo"&lt;table align=center border=1 bgcolor=#6B6BFF cellpadding=8&gt;"; /* observar el efecto de este comando*/ while (\$reg=mysql_fetch_row(\$query)){ echo"&lt;tr&gt;"; echo"&lt;br&gt;"; foreach(\$reg as \$cambia){ echo"&lt;td&gt;", \$cambia,"&lt;/td&gt;"; } } echo"&lt;/table&gt;"; ?&gt; </pre> <p>18. Describe el efecto de cada línea de comandos, variando alguno de ellos y observando la respuesta a la modificación, con la finalidad de encontrar de diagnosticar errores en programaciones futuras.</p> <p>19. Realiza 8 consultas a las cuatro bases desarrolladas en el aula y prácticas.</p> <p>20. Elabora reporte de resultados con las impresiones de cada pantalla de consulta del portal, conclusiones y recomendaciones.</p>

<b>Nombre del alumno:</b>		<b>Grupo:</b>	
<b>Unidad de aprendizaje:</b>	2 Integración de páginas y servicios en un portal.		
<b>Resultado de aprendizaje:</b>	2.1 Desarrolla páginas web que se integrarán en un portal que maneje contenidos de cualquier naturaleza.		
<b>Actividad No. 3:</b>	2.1.1 Desarrolla páginas web con la tecnología disponible, que integrarán un portal.		
<b>Planeación del portal.</b>			
1. Contempla los siguientes aspectos:			
2. Selecciona plataforma para desarrollo de páginas web, indicando a detalle cual es, justificando su decisión.			
3. Planea y presenta como proyecto de planeación.			
4. Objetivo del portal			
5. Diseño del portal			
- Gráfico de las páginas			
- Contenido			
- Diseño página principal			
- Diseño páginas secundarias			
6. Estructura de las páginas principales y secundarias.			
7. Marcos			
8. Hoja de estilo			
9. Imágenes			
10. Mapas			
11. Tablas			
12. Formularios			
- Botones			
- Etiquetas			
<b>Desarrollo del portal</b>			
13. Verifica la instalación de Dreamweaver, Apache, PHP y MySQL.			

**Actividad No. 3:**

2.1.1 Desarrolla páginas web con la tecnología disponible, que integrarán un portal.

14. Explica porque debe estar instalado Apache y cuál es su función

15. Desarrolla el portal utilizando la plataforma planeada y considerando los siguientes aspectos:

16. Presenta diseño de la página principal y de las páginas secundarias

17. Organiza contenido

- Carpetas.
- Textos
- Imágenes
- Logotipos
- Sonidos
- Versiones
- Crea sitio local ( en computadora personal)

18. Desarrolla mapa del sitio.

19. Desarrolla páginas principales y secundarias bajo la estructura HTML.

20. Desarrolla páginas con software seleccionado (Dreamweaver)

21. Enlaza páginas desarrolladas

22. Crea base de datos.

- Edición
- Actualización.
- Conexión entre MySQL y PHP
- Consulta

23. Dota al portal de homogeneidad y coherencia

24. Visualiza el portal con un navegador

**Publicación del portal en internet**

25. Consulta proveedores de hospedaje gratuito y no gratuito, elaborando una tabla comparativa de costos y beneficios.

26. Selecciona el proveedor de hospedaje en servidor gratuito

27. Obtiene identificación de usuario para el servidor

28. Accesa al servidor de hospedaje.

**Actividad No. 3:**

2.1.1 Desarrolla páginas web con la tecnología disponible, que integrarán un portal.

29. Sube archivos y contenidos organizados en carpetas utilizando un servidor de FTP.

30. Organiza directorio en el servidor seleccionado.

31. Realiza pruebas de navegación en el portal, utilizando las funciones y registrando los resultados.

32. Realiza los ajustes y correcciones necesarias para que pueda navegarse en el portal.



<b>Unidad de aprendizaje:</b>	Integración de páginas y servicios en un portal.	<b>Número:</b>	2
<b>Práctica:</b>	Incorporación de fecha, hora y contador de visitas al portal	<b>Número:</b>	9
<b>Propósito de la práctica:</b>	Desarrollar aplicaciones para el portal utilizando PHP con la finalidad de proporcionar servicios a los usuarios visitantes.		
<b>Escenario:</b>	Taller o laboratorio	<b>Duración</b>	4 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora con office conectada a internet de banda ancha.</li> <li>• Editor de texto</li> <li>• Software editor de texto Dreamweaver.</li> <li>• Software Servidor apache.</li> <li>• Software PHP.</li> <li>• Software MySQL.</li> <li>• phpMyAdmim</li> <li>• WAMP (WAMP5)</li> <li>• Appserver</li> <li>• Photoshop.o similar</li> <li>• Editor gráfico de audio.</li> <li>• Microsoft project.</li> <li>• Bibliografía utilizada en el módulo</li> <li>• Páginas web con información sobre la práctica.</li> </ul>	<p><b>Desarrollo de fecha y hora en el portal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utiliza la función date ( ), utilizando ene el paréntesis los códigos vistos en el aula y echo date ( ). La fecha se presenta en la página principal o en todas las páginas; para efecto de nuestra práctica presentarla en todas las páginas, en una solución desarrollada para un cliente en particular, se tomará la decisión en forma conjunta.             <pre>&lt;? echo"&lt;p align=center&gt;"; /*observar el efecto de este comando.....*/ echo "Hoy es día".,date ("d/m/y"), "y la hora es "." " ,date ("h:i:s"), ".&lt;br&gt;&lt;br&gt; Bienvenidos a nuestra empresa."; echo"&lt;br&gt;"; echo"&lt;br&gt;"; echo"&lt;br&gt;"; echo"&lt;br&gt;"; echo date ("d/m/Y"), "-----". Date("h:i"); ?&gt;</pre> </li> <li>2. Describe el efecto de esta línea y modificar algunas funciones identificando el efecto en cada modificación.</li> </ol> <p><b>Desarrollo de un contador de visitas</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Desarrolla, aplica y prueba un contador de visitas, a través de un programa que guardará en las carpetas del portal e insertará en la página principal; si se desea contar las visitas en cada página, desarrollar un archivo por cada página a considerar.</li> <li>4. Desarrolla el programa "contadorvisitas.txt":</li> </ol>

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
	<pre data-bbox="993 321 1360 997"> &lt;? \$cuenta= "contadorvisitas.txt"; function contador(\$cuenta) { \$fp=fopen(\$cuenta,rw); \$num=fgets(\$fp,5); \$num +=1; print "número de visitas."; echo"\$num"; exec ("rm -rf \$cuenta"); exec ("echo \$num&gt; \$cuenta"); } If (!file_exists(\$cuenta)) { exec ("echo 1 &gt; \$cuenta"); } Contador( \$cuenta); ?&gt; </pre> <p data-bbox="800 1019 1950 1260"> 5. Incorpora este código adecuándolo para cada página.  6. Suma las visitas realizadas al portal, elaborando un código para tal efecto.  7. Describe la función establecida en cada línea y los errores en que se puede incurrir.  8. Modifica algunos parámetros de las funciones, explicando su resultado.  9. Verifica los resultados de insertar este código en las páginas, ingresando al portal desarrollado. </p> <p data-bbox="842 1279 1157 1308"><b>Desarrollo otros códigos</b></p> <p data-bbox="800 1328 1719 1401"> 10.Desarrolla un código que muestre el tiempo de carga de nuestras páginas.  11.Desarrolla un código para recomendar nuestro portal a otras personas. </p>

<b>Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo</b>	<b>Desempeños</b>
	12. Ingresa al portal alojado en el servidor local (muestra PC), para verificar los resultados de los desarrollos realizados al momento, identificando éxitos y errores, así como sus causas. 13. Corrige y explica los errores identificando las causas de los mismos.

<b>Unidad de aprendizaje:</b>	Integración de páginas y servicios en un portal.	<b>Número:</b>	2
<b>Práctica:</b>	Incorpora servicios al portal desarrollado.	<b>Número:</b>	10
<b>Propósito de la práctica:</b>	Desarrollo de foros, libro de visitas, formulario de contacto, sistema de encuestas y rotador de banner para los usuarios del portal		
<b>Escenario:</b>	Taller o laboratorio	<b>Duración</b>	8 horas

Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora con office conectada a internet de banda ancha.</li> <li>• Editor de texto</li> <li>• Software editor de texto Dreamweaver.</li> <li>• Software Servidor apache.</li> <li>• Software PHP.</li> <li>• Software MySQL.</li> <li>• phpMyAdmin</li> <li>• phpBB</li> <li>• WAMP (WAMP5)</li> <li>• Appserver</li> <li>• Photoshop.o similar</li> <li>• Editor gráfico de audio.</li> <li>• Microsoft project.</li> <li>• Bibliografía utilizada en el módulo</li> <li>• Páginas web con información sobre la práctica.</li> </ul>	<p><b>Creación de un foro</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crea una base de datos llamada “forodiscusion” en phpMyadmin.</li> <li>2. Crea una tabla por cada foro a desarrollar, así por ejemplo para el desarrollo de cinco foros: “forodiscusion1”, “forodiscusion2”, “forodiscusion3”, “forodiscusion4”, “forodiscusion5”.</li> <li>3. Crear la página principal del foro como “indexforodiscusion”.</li> <li>4. Imprime los códigos desarrollados.</li> <li>5. Describir la explicación de cada función utilizada.</li> <li>6. Ingresar al portal y probar los foros desarrollados identificando los errores, sus causas y acciones correctivas.</li> <li>7. Corrige los errores encontrados, probando nuevamente hasta que funcionen completamente.</li> </ol> <p><b>Creación de un foro con phpBB.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Descarga de la dirección <a href="http://www.phpBB.com">www.phpBB.com</a> [12/10/15] la aplicación para el desarrollo de un foro.</li> <li>9. Revisa en <a href="http://localhost">http://localhost</a> [12/10/15], que aparezca una nueva carpeta, correspondiente a phpBB.</li> <li>10. Ingresa a la aplicación y configúrala para usarla en nuestro portal.</li> <li>11. Imprime la pantalla de configuración y describe el procedimiento seguido para configurar la aplicación.</li> <li>12. Configura la base de datos del foro.</li> </ol>

<b>Materiales, herramientas, instrumental, maquinaria y equipo</b>	<b>Desempeños</b>
	<p>13. Configura los datos del administrador del foro, indicando el correo electrónico del mismo.</p> <p>14. Termina la configuración e inicia la instalación con el comando "Star install".</p> <p>15. Concluye la instalación para utilizar el foro.</p> <p>16. Revisa la operación del foro identificando los errores y corrigiéndolos.</p> <p><b>Creación de varios servicios.</b></p> <p>17. Crea un libro de visitas, explicando el proceso seguido.</p> <p>18. Prueba la operación del libro de visitas.</p> <p>19. Crea un formulario de contacto.</p> <p>20. Crea un sistema de encuestas.</p> <p>21. Crea un rotador de banner.</p>

<b>Nombre del alumno:</b>		<b>Grupo:</b>	
<b>Unidad de aprendizaje:</b>	2 Integración de páginas y servicios en un portal.		
<b>Resultado de aprendizaje:</b>	2.2 Integra servicios a las páginas web atendiendo a los usuarios que las consultan.		
<b>Actividad No. 4:</b>	2.2.1 Crea un sitio web que incluya servicios que permiten satisfacer las necesidades de contenido y actividad comercial de los usuarios.		
<b>Elabora una lista de verificación con la finalidad de probar las funcionalidades del portal y llevar un seguimiento de las funciones pendientes de funcionar.</b>			
<b>Integración de aplicaciones en el portal.</b>			
1. Utiliza la programación en PHP.			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Fecha y hora en las páginas, date ( ).</li><li>• Contador de visitas</li><li>• Tiempo de carga de la página</li><li>• Recomendar la web a un amigo</li><li>• Cambiar una imagen según el día de la semana</li><li>• Proteger páginas con contraseñas</li><li>• Utilización de tablas</li></ul>			
2. Desarrolla la aplicación del carro de compras, ya sea tomando como base alguna propuesta de la bibliografía o de algún sitio especializado y modificándola o partiendo de su propia iniciativa.			
<b>Integración de servicios al portal</b>			
3. Utiliza el desarrollador de aplicaciones PHP para dotar de servicios al portal.			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Foro</li><li>• Base de datos (con phpMyAdmin)</li><li>• Tabla.</li><li>• Noticias</li><li>• Formulario de contacto</li></ul>			

**Actividad No. 4:**

2.2.1 Crea un sitio web que incluya servicios que permiten satisfacer las necesidades de contenido y actividad comercial de los usuarios.

- Registro y reconocimiento de usuarios
  - Sistema de encuestas
  - Enlaces a cada resultado de una consulta
  - Rotador de banner
4. Lista el portal en motores de búsqueda
  5. Aplica la lista de verificación para garantizar que la navegación, aplicaciones y servicios funcionan como fueron planeados.

## **II. Guía de evaluación del módulo Desarrollo de portales de contenido y comercio**



## 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 trabajar colaborativamente. Asimismo, el docente puede asumir nuevas estrategias que contribuyan a mejorar los resultados del grupo.

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

### **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 estar 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. Selección de la tecnología de desarrollo de un portal en internet.	1.1 Determina el entorno bajo el cual se desarrollará un portal, empleando la tecnología de software disponible actualmente.	1.1.1	▲	▲	▲	15%		
	1.2. Determina plataformas de desarrollo de páginas web de acuerdo con la tecnología de software disponible actualmente.	1.2.1	▲	▲	▲	15%		
<b>% PESO PARA LA UNIDAD</b>						<b>30%</b>		
2. Integración de páginas y servicios en un portal.	2.1 Desarrolla páginas web que se integrarán en un portal que maneje contenidos de cualquier naturaleza.	2.1.1	▲	▲	▲	35%		
	2.2 Integra servicios a las páginas web atendiendo a los clientes y usuarios que las consultan.	2.2.1	▲	▲	▲	35%		
<b>% PESO PARA LA UNIDAD</b>						<b>70%</b>		
<b>PESO TOTAL DEL MÓDULO</b>						<b>100%</b>		

**9. Materiales para el  
desarrollo de actividades  
de evaluación**

---

10. Matriz de valoración ó rúbrica

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

<b>Siglema:</b>	DPCC	<b>Nombre del módulo:</b>	Desarrollo de portales de contenido y comercio.	<b>Nombre del Alumno:</b>	
<b>Docente evaluador:</b>				<b>Grupo:</b>	<b>Fecha:</b>
<b>Resultado de aprendizaje:</b>	1.1 Determina el entorno bajo el cual se desarrollará un portal, empleando la tecnología de software disponible actualmente.			<b>Actividad de evaluación:</b>	1.1.1 Determina el entorno de un portal disponible en internet, elaborando una presentación con los componentes y tecnología utilizados en su construcción.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
<b>Determinación de los elementos del entorno del portal analizado</b>	35%	Presenta los elementos del entorno requeridos en el desarrollo del portal: <ul style="list-style-type: none"> <li>World Wide Web</li> <li>Tipo de estándar de HTML.</li> <li>Navegador</li> <li>URL: http, https, ftp, news, gopher, telnet, mailto</li> <li>File Transfer Protocol</li> <li>DNS</li> <li>Cliente/Servidor</li> <li>Tipo de servidor</li> <li>Código fuente</li> <li>Tipo de conexión a internet</li> <li>Direccionamiento IP</li> </ul>	Presenta los elementos del entorno requeridos en el desarrollo del portal: <ul style="list-style-type: none"> <li>World Wide Web</li> <li>Tipo de estándar de HTML.</li> <li>Navegador</li> <li>URL: http, https, ftp, news, gopher, telnet, mailto</li> <li>File Transfer Protocol</li> <li>DNS</li> <li>Cliente/Servidor</li> <li>Tipo de servidor</li> <li>Código fuente</li> <li>Tipo de conexión a internet</li> <li>Direccionamiento IP</li> </ul>	Omite alguno de los siguientes elementos del entorno requeridos en el desarrollo del portal: <ul style="list-style-type: none"> <li>World Wide Web.</li> <li>Tipo de estándar de HTML.</li> <li>Navegador.</li> <li>URL: http, https, ftp, news, gopher, telnet, mailto.</li> <li>File Transfer Protocol.</li> <li>DNS.</li> <li>Cliente/Servidor.</li> <li>Tipo de servidor.</li> <li>Código fuente.</li> <li>Tipo de conexión a internet.</li> <li>Direccionamiento IP.</li> </ul>

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Plataforma de desarrollo utilizada.</li> </ul> <p>Describe la forma en que los elementos presentados permiten la interacción de todos los usuarios hacia el portal, a través de internet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plataforma de desarrollo utilizada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plataforma de desarrollo utilizada.</li> </ul>
<b>Determinación de los elementos HTML</b>	<b>35%</b>	<p>Presenta los elementos HTML que aparecen en el código fuente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vinculación entre páginas.</li> <li>Marcos.</li> <li>Hoja de estilo</li> <li>Imágenes.</li> <li>Mapas</li> <li>Tablas</li> <li>Formularios: Botones y Etiquetas</li> <li>Liga entre zonas de hipertexto: Etiqueta &lt;A&gt;, URL y Anclas.</li> <li>Inclusión de gráficos</li> <li>Etiqueta IMG</li> <li>Parámetros SRC, ALT y BORDER</li> <li>Formatos GIF y JPG</li> <li>Mapas.</li> <li>Capas</li> <li>Independencia de factores externos</li> <li>Mecanismos para captura y generación de bases de datos.</li> </ul> <p>Describe la forma de determinación de</p>	<p>Presenta los elementos HTML que aparecen en el código fuente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vinculación entre páginas.</li> <li>Marcos.</li> <li>Hoja de estilo</li> <li>Imágenes.</li> <li>Mapas</li> <li>Tablas.</li> <li>Formularios: Botones y Etiquetas</li> <li>Liga entre zonas de hipertexto: Etiqueta &lt;A&gt;, URL y Anclas.</li> <li>Inclusión de gráficos</li> <li>Etiqueta IMG</li> <li>Parámetros SRC, ALT y BORDER</li> <li>Formatos GIF y JPG</li> <li>Mapas</li> <li>Capas</li> <li>Independencia de factores externos.</li> <li>Mecanismos para captura y generación de bases de datos.</li> </ul>	<p>Omite alguno de los siguientes elementos HTML que aparecen en el código fuente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vinculación entre páginas.</li> <li>Marcos.</li> <li>Hoja de estilo</li> <li>Imágenes.</li> <li>Mapas</li> <li>Tablas.</li> <li>Formularios: Botones y Etiquetas</li> <li>Liga entre zonas de hipertexto: Etiqueta &lt;A&gt;, URL y Anclas.</li> <li>Inclusión de gráficos</li> <li>Etiqueta IMG</li> <li>Parámetros SRC, ALT y BORDER</li> <li>Formatos GIF y JPG</li> <li>Mapas</li> <li>Capas</li> <li>Independencia de factores externos.</li> <li>Mecanismos para captura y</li> </ul>



INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		<p>cada uno de los elementos de forma clara y precisa, así como la evidencia que utilizó para la conclusión.</p>		<p>generación de bases de datos.</p>
<p><b>Determinación de los servicios proporcionados por el portal analizado.</b></p>	30%	<p>Presenta la evidencia de la existencia de los servicios proporcionados por el portal analizado en los siguientes rubros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contenidos: Comercial, Publicitario, Cultural, Educativo, Tecnológico, Fiscal, Legal, Gubernamental.</li> <li>• Páginas interactivas</li> <li>• Formularios</li> <li>• Correo electrónico</li> <li>• Mensajería.</li> <li>• Videoconferencia</li> <li>• Compras</li> <li>• Foros de discusión</li> <li>• Descargas de información</li> <li>• Bases de datos: Generación y Consultas</li> </ul> <p>Elabora borrador del plan de incorporación de servicios al portal.</p> <p>Evita distracciones del medio que puedan afectar su desempeño, durante la determinación de los servicios de un portal.</p>	<p>Presenta la evidencia de la existencia de los servicios proporcionados por el portal analizado en los siguientes rubros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contenidos: Comercial, Publicitario, Cultural, Educativo, Tecnológico, Fiscal, Legal, Gubernamental.</li> <li>• Páginas interactivas</li> <li>• Formularios</li> <li>• Correo electrónico</li> <li>• Mensajería.</li> <li>• Videoconferencia</li> <li>• Compras</li> <li>• Foros de discusión</li> <li>• Descargas de información</li> <li>• Bases de datos: Generación y Consultas</li> </ul> <p>Elabora borrador del plan de incorporación de servicios al portal.</p>	<p>Omite analizar la evidencia de la existencia de alguno de los siguientes servicios proporcionados por el portal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contenidos: Comercial, Publicitario, Cultural, Educativo, Tecnológico, Fiscal, Legal, Gubernamental.</li> <li>• Páginas interactivas</li> <li>• Formularios</li> <li>• Correo electrónico</li> <li>• Mensajería.</li> <li>• Videoconferencia</li> <li>• Compras</li> <li>• Foros de discusión</li> <li>• Descargas de información</li> <li>• Bases de datos: Generación y Consultas</li> </ul> <p>Elaborar borrador del plan de incorporación de servicios al portal.</p>
	100%			

### MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

<b>Siglema:</b>	DPCC	<b>Nombre del módulo:</b>	Desarrollo de portales de contenido y comercio.	<b>Nombre del alumno:</b>	
<b>Docente evaluador:</b>				<b>Grupo:</b>	<b>Fecha:</b>
<b>Resultado de aprendizaje:</b>		1.2 Determina plataformas de desarrollo de páginas web de acuerdo con la tecnología de software disponible actualmente.		<b>Actividad de evaluación:</b>	1.2.1 Evalúa plataformas de desarrollo en diferentes portales emitiendo recomendaciones.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
<b>Identificación de tecnología de desarrollo de páginas web</b>	35%	Identifica plataformas para desarrollo de páginas web, presentando las evidencias. <ul style="list-style-type: none"> <li>• HTML</li> <li>• Dreamweaver</li> <li>• CSS.</li> <li>• Golive</li> <li>• Nvu</li> <li>• Java</li> </ul> Transmite sus ideas en forma clara y precisa al evaluar dos plataformas distintas, reportando las ventajas y desventajas de cada una y sugiriendo el uso de alguna de ellas.	Identifica plataformas para desarrollo de páginas web, presentando las evidencias HTML <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dreamweaver</li> <li>• CSS.</li> <li>• Golive</li> <li>• Nvu</li> <li>• Java</li> </ul>	Omite alguna de las siguientes evidencias HTML: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dreamweaver</li> <li>• CSS.</li> <li>• Golive</li> <li>• Nvu</li> <li>• Java</li> </ul>
<b>Identificación de software para tratamiento digital de imágenes, sonido</b>	25%	Determina el software para tratamiento digital que utilizará para la edición de: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Sonido</li> <li>• Video</li> </ul>	Determina el software para tratamiento digital que utilizará para la edición de: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes.</li> <li>• Sonido</li> </ul>	Omite determinar el software para alguna de las siguientes actividades de edición: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes.</li> <li>• Sonido</li> </ul>

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
y video de páginas web.		Describe las ventajas y desventajas del software para cada uno de los conceptos, justificando su selección.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> </ul>
Identificación de software de desarrollo de aplicaciones en portales	40%	Determina tres lenguajes que podrá utilizar para desarrollo de aplicaciones de entre: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecutados: en servidor o en navegador.</li> <li>• De programación.</li> <li>• De scripts.</li> </ul> Se muestra seguro y convincente al expresar sus ideas, con sus compañeros de grupo y docente, en la determinación de los tres lenguajes seleccionados para el desarrollo de aplicaciones.	Determina tres lenguajes que podrá utilizar para desarrollo de aplicaciones de entre: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecutados: en servidor o en navegador.</li> <li>• De programación.</li> <li>• De scripts.</li> </ul>	Omite definir alguno de los tres lenguajes que podrá utilizar para desarrollo de aplicaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecutados: en servidor o en navegador.</li> <li>• De programación.</li> <li>• De scripts.</li> </ul>
	100%			

### MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

<b>Siglema:</b>	DPCC	<b>Nombre del módulo:</b>	Desarrollo de portales de contenido y comercio.	<b>Nombre del alumno:</b>	
<b>Docente evaluador:</b>				<b>Grupo:</b>	
<b>Resultado de aprendizaje:</b>	2.1 Desarrolla páginas web que se integrarán en un portal que maneje contenidos de cualquier naturaleza.			<b>Actividad de evaluación:</b>	2.1.1. Desarrolla páginas web con la tecnología disponible, que integrarán un portal.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
<b>Planeación del portal</b>	30%	<p>La planeación del portal incluye los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Objetivo del portal</li> <li>Diseño del portal: gráfico de las páginas, contenido, diseño página principal y diseño páginas secundarias</li> <li>Marcos</li> <li>Hoja de estilo</li> <li>Imágenes</li> <li>Mapas</li> <li>Tablas</li> <li>Formularios: botones y etiquetas</li> </ul> <p>Planea el portal considerando las necesidades de difusión del contenido, considerando la parte del texto y la comunicación gráfica de una manera coherente.</p> <p>Presenta la planeación como proyecto, ya</p>	<p>La planeación del portal incluye los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Objetivo del portal</li> <li>Diseño del portal: gráfico de las páginas, contenido, diseño página principal y diseño páginas secundarias</li> <li>Marcos</li> <li>Hoja de estilo</li> <li>Imágenes</li> <li>Mapas</li> <li>Tablas</li> <li>Formularios: botones y etiquetas</li> </ul> <p>Planea el portal considerando las necesidades de difusión del contenido, considerando la parte del texto y la comunicación gráfica de una manera coherente.</p> <p>Presenta la planeación como</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Planear el portal omite incluir alguno los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> <li>Objetivo del portal</li> <li>Diseño del portal: gráfico de las páginas, contenido, diseño página principal y diseño páginas secundarias</li> <li>Marcos</li> <li>Hoja de estilo</li> <li>Imágenes</li> <li>Mapas</li> <li>Tablas</li> <li>Formularios: botones y etiquetas</li> </ul> </li> <li>Planear el portal considerando las necesidades de difusión del contenido, considerando la parte del texto y la</li> </ul>

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		<p>sea en Microsoft project o en Excel.</p> <p>Ubica, accede y usa información útil para la planeación del portal.</p>	<p>proyecto, ya sea en Microsoft project o en Excel.</p>	<p>comunicación gráfica de una manera coherente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar la planeación como proyecto, ya sea en Microsoft project o en Excel.</li> </ul>
<b>Desarrollo del portal</b>	<b>30%</b>	<p>Desarrolla el portal utilizando una plataforma y considerando los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de la página principal y de las páginas secundarias coherente y consistente en el diseño gráfico y contenido.</li> <li>• Organización del contenido: carpetas, textos, imágenes, logotipos, sonidos, versiones</li> <li>• Creación sitio local.</li> <li>• Mapa del sitio.</li> <li>• Enlace de páginas.</li> <li>• Hojas de estilo.</li> <li>• Interactividad y Base de datos.</li> </ul> <p>Organiza el portal como un ente único por su homogeneidad y consistencia en el diseño de las páginas y su accesibilidad.</p>	<p>Desarrolla el portal utilizando una plataforma y considerando los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de la página principal y de las páginas secundarias coherente y consistente en el diseño gráfico y contenido.</li> <li>• Organización del contenido: carpetas, textos, imágenes, logotipos, sonidos, versiones</li> <li>• Creación sitio local.</li> <li>• Mapa del sitio.</li> <li>• Enlace de páginas.</li> <li>• Hojas de estilo.</li> <li>• Interactividad y Base de datos.</li> </ul>	<p>Omite considerar alguno de los siguientes aspectos, al desarrollar el portal utilizando una plataforma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de la página principal y de las páginas secundarias coherente y consistente en el diseño gráfico y contenido.</li> <li>• Organización del contenido: carpetas, textos, imágenes, logotipos, sonidos, versiones.</li> <li>• Creación sitio local.</li> <li>• Mapa del sitio.</li> <li>• Enlace de páginas.</li> <li>• Hojas de estilo.</li> <li>• Interactividad y Base de datos.</li> </ul>
<b>Publicación del portal</b>	<b>40%</b>	<p>Realiza el siguiente proceso para que pueda ser visualizado el portal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hospedaje en servidor gratuito o costo</li> <li>• Comunicación con el servidor: nombre servidor FTP, directorio del servidor y usuario.</li> </ul>	<p>Realiza el siguiente proceso para que pueda ser visualizado el portal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hospedaje en servidor gratuito o costo.</li> <li>• Comunicación con el servidor: nombre servidor FTP, directorio del servidor y</li> </ul>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar alguno de los aspectos del siguiente proceso para que pueda ser visualizado el portal: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Hospedaje en servidor</li> </ul> </li> </ul>

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carga en el servidor: páginas HTML, imágenes, sonidos y videos.</li> <li>• El portal aparece en alguno de los buscadores de internet.</li> </ul> <p>Responde con rapidez ante una nueva instrucción que implica cambios en el proceso de visualización del portal en internet.</p>	<p>usuario.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Carga en el servidor: páginas HTML, imágenes, sonidos y videos.</li> </ul> <p>El portal aparece en alguno de los buscadores de internet.</p>	<p>gratuito o costo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación con el servidor: nombre servidor FTP, directorio del servidor y usuario.</li> <li>- Carga en el servidor: páginas HTML, imágenes, sonidos y videos.</li> <li>• Aparecer el portal en alguno de los buscadores de internet.</li> </ul>
	100%			

### MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

<b>Siglema:</b>	DPCC	<b>Nombre del módulo:</b>	Desarrollo de portales de contenido y comercio.	<b>Nombre del alumno:</b>	
<b>Docente evaluador:</b>				<b>Grupo:</b>	<b>Fecha:</b>
<b>Resultado de aprendizaje:</b>	2.2 Integra servicios a las páginas web atendiendo a los usuarios que las consultan.		<b>Actividad de evaluación:</b>	2.2.1 Crea un sitio web que incluya servicios que permiten satisfacer las necesidades de contenido y actividad comercial de los usuarios.	

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
<b>Integración de aplicaciones en el portal</b>	30%	<p>Integra las siguientes aplicaciones al portal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fecha y hora en las páginas</li> <li>Contador de visitas.</li> <li>Tiempo de carga de la página.</li> <li>Recomendar la web a un amigo</li> <li>Cambiar una imagen según el día de la semana.</li> <li>Proteger páginas con contraseñas.</li> <li>Utilización de tablas.</li> <li>Desarrolla la aplicación del carro de compras.</li> </ul> <p>Solicita ayuda cuando la necesita durante la integración de aplicaciones al portal y apoya el trabajo de los demás cuando lo requieren.</p>	<p>Integra las siguientes aplicaciones al portal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fecha y hora en las páginas.</li> <li>Contador de visitas.</li> <li>Tiempo de carga de la página.</li> <li>Recomendar la web a un amigo</li> <li>Cambiar una imagen según el día de la semana.</li> <li>Proteger páginas con contraseñas.</li> <li>Utilización de tablas.</li> </ul>	<p>Omite integrar alguna de las siguientes aplicaciones al portal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fecha y hora en las páginas.</li> <li>Contador de visitas.</li> <li>Tiempo de carga de la página.</li> <li>Recomendar la web a un amigo.</li> <li>Cambiar una imagen según el día de la semana.</li> <li>Proteger páginas con contraseñas.</li> <li>Utilización de tablas.</li> </ul>
<b>Creación de un foro de consulta en internet</b>	30%	Realiza la creación de un foro de consulta relativo a los servicios que debe ofrecer	Realiza la creación de un foro de consulta relativo a los servicios que	Omite alguna de las siguientes actividades:

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		<p>un sitio de internet.</p> <p>Requisita el procedimiento de inscripción y envía el comprobante de dicha acción vía correo electrónico al docente.</p> <p>Emite opiniones, integra comentarios e información sobre los servicios que ofrece el sitio de internet presentado.</p> <p>Expresar sus ideas de manera clara y sintética, oralmente y por escrito.</p>	<p>debe ofrecer un sitio de internet.</p> <p>Requisita el procedimiento de inscripción y envía el comprobante de dicha acción vía correo electrónico al docente.</p> <p>Emite opiniones, integra comentarios e información sobre los servicios que ofrece el sitio de internet presentado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar la creación de un foro de consulta relativo a los servicios que debe ofrecer un sitio de internet.</li> <li>Requisitar el procedimiento de inscripción y enviar el comprobante de dicha acción vía correo electrónico al docente.</li> <li>Emitir opiniones, integrar comentarios e información sobre los servicios que ofrece el sitio de internet presentado.</li> </ul>
<b>Integración de servicios al portal</b>	<b>30%</b>	<p>Integra los siguientes servicios al portal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Foro.</li> <li>Noticias.</li> <li>Formulario de contacto.</li> <li>Registro y reconocimiento de usuarios.</li> <li>Sistema de encuestas.</li> <li>Enlaces a cada resultado de una consulta.</li> <li>Rotador de banner.</li> </ul> <p>Aporta soluciones originales a los problemas al incluir un servicio adicional al portal.</p>	<p>Integra los siguientes servicios al portal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Foro.</li> <li>Noticias.</li> <li>Formulario de contacto.</li> <li>Registro y reconocimiento de usuarios.</li> <li>Sistema de encuestas.</li> <li>Enlaces a cada resultado de una consulta.</li> <li>Rotador de banner.</li> </ul>	<p>Omite integrar alguno de los siguientes servicios al portal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Foro.</li> <li>Noticias.</li> <li>Formulario de contacto.</li> <li>Registro y reconocimiento de usuarios.</li> <li>Sistema de encuestas.</li> <li>Enlaces a cada resultado de una consulta.</li> <li>Rotador de banner.</li> </ul>
<b>Coevaluación</b> 5. Sigue instrucciones y	<b>10%</b>	<p>Propone formas alternativas para realizar el trabajo.</p>	<p>Propone formas alternativas para realizar el trabajo.</p>	<p>Omite alguna de las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Proponer formas alternativas</li> </ul>



INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
<p>procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>8. Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.</p>		<p>Atiende las instrucciones y los procedimientos para alcanzar los objetivos planteados.</p> <p>Comparte su experiencia, conocimientos y recursos con sus compañeros de equipo y de grupo.</p> <p>Propone soluciones a los problemas que se presenten durante el desarrollo de sus actividades.</p>	<p>Comparte su experiencia, conocimientos y recursos con sus compañeros de equipo y de grupo.</p>	<p>para realizar el trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comparte su experiencia, conocimientos y recursos con sus compañeros de equipo y de grupo.</li> </ul>
	100%			