

Presentación del curso	8
Objetivos y retos de desarrollo de competencias	10
Aprendizaje basado en proyectos interdisciplinarios	11
Club de lectura	12
Portafolio de evidencias	14
Contrato de aprendizaje	15



Conocimientos, habilidades y actitudes que integran el bloque	18
Relevancia y aplicación del software educativo	19
Objetivos y retos de desarrollo de competencias	20
Diagnóstico de conocimientos	21
La actitud sí cuenta: Muestra empatía con sus pares	22
<b>Proyecto escolar interdisciplinario     (integración de aplicaciones)</b>	23
Club de lectura	24
Conceptos básicos de software educativo	26
Clasificación del software educativo	29
La actitud sí cuenta: Externa un pensamiento crítico y reflexivo	34
Diferencia entre software libre y software comercial	35
Descargas de software	38
Sitios de Internet para investigar, clasificar y descargar software educativo	39
La actitud sí cuenta: Toma decisiones de manera consciente e informada	40
Uso de software libre y comercial de forma responsable	41
Compara aplicaciones de software educativo como herramienta para el desarrollo de tareas específicas	42

# Contenido



## Bloque 2: Algoritmos y diagramas de flujo

Conocimientos, habilidades y actitudes que integran el bloque	48
Relevancia y aplicación de los algoritmos y diagramas de flujo	49
Objetivos y retos de desarrollo de competencias	51
Diagnóstico de conocimientos	52
La actitud sí cuenta:	53
Afronta retos asumiendo la frustración	
<b>Proyecto escolar interdisciplinario (integración de aplicaciones)</b>	<b>56</b>
Club de lectura	58
Conceptos básicos de algoritmos	59
Organiza la secuencia de actividades para solucionar un problema mediante un algoritmo	65
La actitud sí cuenta:	69
Resuelve situaciones de manera creativa	
Conceptos básicos de diagramas de flujo	71
Elementos de un diagrama de flujo	72
Identifica la simbología de los diagramas de flujo	74
Ordena la estructura de un proceso empleando diagramas del flujo	77
La actitud sí cuenta:	78
disposición al trabajo metódico y organizado	
Conceptos básicos de programación	80
Manejo de software	85
Utiliza herramientas de programación básica	91
Características del lenguaje de programación Java	95

# Contenido



## Bloque 3: Herramientas avanzadas de software de aplicación

# Contenido

Conocimientos, habilidades y actitudes que integran el bloque	100
Relevancia y aplicación de las herramientas avanzadas del software de aplicación	101
Objetivos y retos de desarrollo de competencias	102
Diagnóstico de conocimientos	103
La actitud sí cuenta: Expresa ideas y conceptos favoreciendo su creatividad	104
<b>Proyecto escolar interdisciplinario (integración de aplicaciones)</b>	<b>105</b>
Club de lectura	107
Procesador de texto: Combinación de correspondencia	108
Conceptos generales sobre páginas web y blogs	111
Procesadores de texto: Desarrollo de páginas web	125
Procesador de texto: Creación de blogs	129
La actitud sí cuenta: Zona de confort vs. zona de aprendizaje	132
Presentadores electrónicos: Funciones avanzadas	134
La actitud sí cuenta: Conecta con tu pasión	140
Hoja de cálculo: Desarrolla bases de datos	142
Hoja de cálculo: Funciones avanzadas	155
<b>Portafolio de evidencias con los aprendizajes esperados</b>	
Bloque 1	163
Bloque 2	171
Bloque 3	185