

# MOOC

Saberes Digitales para Docentes

Alberto Ramírez Martinell  
Miguel Casillas



MOOC: Saberes Digitales para Docentes

Alberto Ramírez Martinell y Miguel Casillas

Creative Commons 3.5

Primera edición de la versión impresa del MOOC Agosto de 2018, México

Ramírez y Casillas (2018). MOOC: Saberes Digitales para Docentes. México: Lulu.

ISBN: 978-0-244-70940-2



*Creative Commons 3.5*

Por estar en creative commons, la versión digital de este documento puede ser descargada de forma gratuita. de <http://www.uv.mx/ciies>

# MOOC: Saberes Digitales para Docentes

---

Alberto Ramírez Martinell | [albramirez@uv.mx](mailto:albramirez@uv.mx)  
Miguel Casillas | [mcasillas@uv.mx](mailto:mcasillas@uv.mx)

Centro de Investigación e Innovación  
en Educación Superior de la  
Universidad Veracruzana

México X

<b>BIENVENIDA AL CURSO .....</b>	<b>10</b>
<b>CONTENIDOS DEL CURSO BÁSICO.....</b>	<b>11</b>
<b>SECUENCIAS DIDÁCTICAS .....</b>	<b>12</b>
<b>COMPONENTES DE LOS CAPÍTULOS .....</b>	<b>17</b>
<b>DINÁMICA DE TRABAJO .....</b>	<b>21</b>
<b>EVALUACIÓN DEL MOOC.....</b>	<b>22</b>
<b><u>CAPÍTULO 1. SABER ADMINISTRAR DISPOSITIVOS DIGITALES.....</u></b>	<b><u>24</u></b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>24</b>
<b>PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS .....</b>	<b>26</b>
VIDEO .....	26
HOJA DE TRABAJO .....	26
LIBRO .....	27
ACTIVIDAD: PREGUNTAS DE CONTROL.....	28
<b>PROYECTO .....</b>	<b>30</b>
TAREA 1. TOMAR DOS FOTOGRAFÍAS DE UN EVENTO ESCOLAR, SOCIAL O CÍVICO ESCOLAR .....	31
TAREA 2. GRABAR UN VIDEO DE UN EVENTO SOCIAL O CÍVICO ESCOLAR .....	32
TAREA 3. GRABAR EL AUDIO DE UN TESTIMONIO.....	33
TAREA 4. SOCIALIZAR FOTOS, AUDIOS Y VIDEO EN UN GRUPO DE MENSAJES INSTANTÁNEOS.....	34
<b>REVISIÓN .....</b>	<b>34</b>
NUBE DE CONCEPTOS .....	35
PERCEPCIÓN DE SU APRENDIZAJE .....	35
<b>PUNTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL CAPÍTULO .....</b>	<b>38</b>
<b><u>CAPÍTULO 2. SABER ADMINISTRAR ARCHIVOS DIGITALES .....</u></b>	<b><u>39</u></b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>39</b>
<b>PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS .....</b>	<b>40</b>
VIDEO .....	40

HOJA DE TRABAJO .....	41
LIBRO .....	41
ACTIVIDAD: PREGUNTAS DE CONTROL .....	42
<b>PROYECTO .....</b>	<b>44</b>
TAREA 1. CREACIÓN DE UN ESQUEMA DE CARPETAS PARA LA RECEPCIÓN DE TAREAS.....	45
TAREA 2. OPERACIONES BÁSICAS CON ARCHIVOS DIGITALES .....	46
TAREA 3. COMPRESIÓN DE CARPETAS .....	48
ACTIVIDAD: PREGUNTAS DE CONTROL .....	48
<b>REVISIÓN .....</b>	<b>49</b>
NUBE DE CONCEPTOS .....	50
PERCEPCIÓN DE SU APRENDIZAJE .....	51
<b>PUNTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL CAPÍTULO .....</b>	<b>54</b>
<b><u>CAPÍTULO 3. SABER USAR PROGRAMAS Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN</u></b>	
<b><u>ESPECIALIZADOS.....</u></b>	<b>55</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>55</b>
<b>PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS .....</b>	<b>56</b>
VIDEO .....	56
HOJA DE TRABAJO .....	57
LIBRO .....	57
ACTIVIDAD: PREGUNTAS DE CONTROL .....	58
<b>PROYECTO .....</b>	<b>60</b>
TAREA 1. PREPARACIÓN DE LA PRESENTACIÓN.....	61
TAREA 2. DESARROLLO DE DIAPOSITIVAS .....	62
TAREA. 3. PRESENTACIONES DE BOLSILLO .....	65
<b>REVISIÓN .....</b>	<b>66</b>
NUBE DE CONCEPTOS .....	66
PERCEPCIÓN DE SU APRENDIZAJE .....	67
<b>PUNTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL CAPÍTULO .....</b>	<b>69</b>
<b><u>CAPÍTULO 4. LITERACIDAD DIGITAL .....</u></b>	<b>70</b>

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>70</b>
<b>PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS.....</b>	<b>71</b>
VIDEO.....	71
HOJA DE TRABAJO.....	71
LIBRO.....	72
ACTIVIDAD: PREGUNTAS DE CONTROL.....	73
<b>PROYECTO.....</b>	<b>75</b>
TAREA 1. BÚSQUEDAS DIRECTAS.....	77
TAREA 2. BÚSQUEDA CON OPERADORES.....	78
TAREA 3. BÚSQUEDA CON RECURSOS DE GOOGLE.....	80
<b>REVISIÓN.....</b>	<b>84</b>
NUBE DE CONCEPTOS.....	85
PERCEPCIÓN DE SU APRENDIZAJE.....	85
<b>PUNTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL CAPÍTULO.....</b>	<b>87</b>
<b><u>CAPÍTULO 5. SABER CREAR Y MANIPULAR TEXTO Y TEXTO ENRIQUECIDO.....</u></b>	<b>88</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>88</b>
<b>PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS.....</b>	<b>89</b>
VIDEO.....	89
HOJA DE TRABAJO.....	90
LIBRO.....	90
ACTIVIDAD: PREGUNTAS DE CONTROL.....	91
<b>PROYECTO.....</b>	<b>92</b>
TAREA 1. TRANSCRIPCIÓN DE TEXTOS.....	94
TAREA 2. EDICIÓN BÁSICA DEL TEXTO.....	95
TAREA 3. EDICIÓN DE PÁRRAFOS.....	97
TAREA 4. SOCIALIZACIÓN DEL DOCUMENTO.....	99
<b>REVISIÓN.....</b>	<b>100</b>
NUBE DE CONCEPTOS.....	101
PERCEPCIÓN DE SU APRENDIZAJE.....	101

<b>PUNTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL CAPÍTULO .....</b>	<b>104</b>
<b><u>CAPÍTULO 6. SABER CREAR Y MANIPULAR CONJUNTO DE DATOS .....</u></b>	<b>105</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>105</b>
<b>PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS .....</b>	<b>106</b>
VIDEO .....	106
HOJA DE TRABAJO .....	106
LIBRO .....	107
ACTIVIDAD: PREGUNTAS DE CONTROL .....	108
<b>PROYECTO .....</b>	<b>110</b>
TAREA 1. EL TELÉFONO INTELIGENTE COMO CALCULADORA.....	110
TAREA 2. GOOGLE COMO CALCULADORA.....	112
TAREA 3. ORDENAMIENTO ALFABÉTICO DE DATOS EN EL PROCESADOR DE PALABRAS.....	113
TAREA 4. ORDENAMIENTO NUMÉRICO DE DATOS EN EL PROCESADOR DE PALABRAS.....	114
TAREA 5. OPERACIONES ARITMÉTICAS EN EL PROCESADOR DE PALABRAS.....	115
<b>REVISIÓN .....</b>	<b>117</b>
NUBE DE CONCEPTOS .....	118
PERCEPCIÓN DE SU APRENDIZAJE .....	118
<b>PUNTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL CAPÍTULO.....</b>	<b>121</b>
<b><u>CAPÍTULO 7. SABER COMUNICARSE EN ENTORNOS DIGITALES .....</u></b>	<b>122</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>122</b>
<b>PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS.....</b>	<b>123</b>
VIDEO .....	123
HOJA DE TRABAJO .....	123
LIBRO .....	124
ACTIVIDAD: PREGUNTAS DE CONTROL .....	125
<b>PROYECTO .....</b>	<b>126</b>
TAREA 7.1: CATEGORIZACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN: URGENCIA .....	127
TAREA 7.2: CATEGORIZACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN: INTENSIÓN DE MENSAJE.....	128

TAREA 7.3: PROTOCOLO DE COMUNICACIÓN DE LA COMUNIDAD ESCOLAR .....	128
<b>REVISIÓN .....</b>	<b>130</b>
NUBE DE CONCEPTOS .....	131
PERCEPCIÓN DE SU APRENDIZAJE .....	131
<b>PUNTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL CAPÍTULO .....</b>	<b>133</b>
<b><u>CAPÍTULO 8. SABER SOCIALIZAR Y COLABORAR EN ENTORNOS DIGITALES. 134</u></b>	
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>134</b>
<b>PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS .....</b>	<b>135</b>
VIDEO .....	135
HOJA DE TRABAJO .....	135
LIBRO .....	136
ACTIVIDAD: PREGUNTAS DE CONTROL .....	137
<b>PROYECTO .....</b>	<b>138</b>
TAREA 1. CREACIÓN DE UNA CUENTA EN FACEBOOK .....	139
TAREA 2. CREACIÓN DE UNA COMUNIDAD .....	140
TAREA 3. EXPERIENCIAS SOBRE LA CREACIÓN DE UN GRUPO.....	141
TAREA 4. EXPERIENCIAS DE USO DE GRUPOS DE FACEBOOK.....	141
<b>REVISIÓN .....</b>	<b>142</b>
NUBE DE CONCEPTOS .....	142
PERCEPCIÓN DE SU APRENDIZAJE .....	143
<b>PUNTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL CAPÍTULO .....</b>	<b>145</b>
<b><u>CAPÍTULO 9. SABER EJERCER Y RESPETAR UNA CIUDADANÍA DIGITAL.....</u></b>	<b>146</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>146</b>
<b>PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS .....</b>	<b>147</b>
VIDEO .....	147
HOJA DE TRABAJO .....	147
LIBRO .....	148
ACTIVIDAD: PREGUNTAS DE CONTROL .....	149



<b>PROYECTO .....</b>	<b>150</b>
TAREA 9.1 OPINIONES CORRECTIVAS PARA CASOS DE PÉRDIDA DE INFORMACIÓN.....	151
TAREA 9.2 OPINIONES PREVENTIVAS PARA CASOS DE PÉRDIDA DE INFORMACIÓN.....	152
TAREA 9.3 CAMPAÑA DE SENSIBILIZACIÓN PARA LA SALVAGUARDA DE LA INFORMACIÓN .....	152
<b>REVISIÓN .....</b>	<b>154</b>
NUBE DE CONCEPTOS .....	155
PERCEPCIÓN DE SU APRENDIZAJE .....	155
<b>PUNTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL CAPÍTULO .....</b>	<b>157</b>

## **CAPÍTULO 10. SABER CREAR Y MANIPULAR MEDIOS Y CONTENIDO**

<b><u>MULTIMEDIA .....</u></b>	<b><u>158</u></b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>158</b>
<b>PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS.....</b>	<b>159</b>
VIDEO .....	159
HOJA DE TRABAJO .....	159
LIBRO .....	160
ACTIVIDAD: PREGUNTAS DE CONTROL .....	161
<b>PROYECTO .....</b>	<b>162</b>
TAREA 10.1 ENCUADRE BÁSICO .....	163
TAREA 10.2 ILUMINACIÓN .....	165
TAREA 10.3 REGLA DE LOS TERCIOS .....	166
TAREA 10.4 EDICIÓN BÁSICA DE FOTOGRAFÍAS CON EL TELÉFONO INTELIGENTE .....	167
<b>REVISIÓN .....</b>	<b>169</b>
NUBE DE CONCEPTOS .....	170
PERCEPCIÓN DE SU APRENDIZAJE .....	170
<b>PUNTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL CAPÍTULO .....</b>	<b>174</b>

## **Bienvenida al curso**

El curso masivo abierto y en línea (MOOC por sus siglas en inglés) de “Saberes Digitales para Docentes” representa un esfuerzo de nuestro grupo de trabajo y de la Universidad Veracruzana para acercar a través de la plataforma México X a los docentes en servicio una opción de habilitación tecnológica graduada y contextualizada.

El presente se trata de un primer MOOC, de una serie graduada de cursos dirigidos al fortalecimiento del grado de dominio tecnológico de los docentes, a partir del enfoque de los saberes digitales trabajado en la Universidad Veracruzana por sus servidores y docentes de este curso el Dr. Alberto Ramírez Martinell y Dr. Miguel Casillas.

En otros espacios ya hemos hablado de los diferentes hallazgos derivados de nuestro trabajo con los saberes digitales (Ramírez y Casillas, 2015, 2016, 2017; Ramírez, Morales y Olguín, 2015; Casillas, Ramírez y Ortiz, 2014) y por su carácter estructurado hemos desarrollado distintos cursos de habilitación tecnológica de profesores y estudiantes. Tal es el caso de la asignatura Literacidad Digital para los estudiantes de la Universidad Veracruzana (2016); el Diplomado de saberes digitales para docentes de la ANUIES (2018), el Diplomado de Saberes Digitales para profesores universitarios del SINED (2017) y la guía didáctica de Alfabetización digital para el proyecto de Autobuses Vasconcelos del Estado de Veracruz (2018).

La noción de saberes digitales consiste en una estructura graduada de conocimientos y habilidades tecnológicas que hacen observables las nociones y destrezas que poseen los actores educativos frente a las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC). Si usted quisiera saber más sobre nuestra investigación y productos sobre saberes digitales lo invitamos a revisar el blog del proyecto y nuestros sitios personales.

- [www.uv.mx/blogs/brechadigital](http://www.uv.mx/blogs/brechadigital)
- [www.uv.mx/personal/albramirez](http://www.uv.mx/personal/albramirez)
- [www.uv.mx/personal/mcasillas](http://www.uv.mx/personal/mcasillas)

## Contenidos del curso básico

El nivel básico de este curso está compuesto por diez capítulos de corta duración que buscan habilitar a los docentes en el uso de la tecnología digital para labores docentes. El curso tiene una duración de 5 semanas en las que se deberán dedicar 8 horas por semana.

La gradualidad de los temas del curso se muestran en la siguiente tabla.

**Tabla 1.** Gradualidad del programa completo de habilitación tecnológica de docentes.

Saber Digital	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Saber administrar dispositivos digitales	manejar los recursos nativos de un teléfono inteligente – fotos, video, audio, texto y comunicación–	incorporar Apps al teléfono inteligente (escáner)	articular el teléfono inteligente con otros dispositivos (Computadora, Proyector, compartir datos)
Saber administrar archivos informáticos	manejar funciones operativas para un uso básico de archivos: reconocer archivos, ordenar carpetas, comprimir y explorar sus propiedades	manejar funciones operativas para la administración de archivos: buscar (explorador de archivos) y ordenar (trabajo con carpetas)	manejar funciones operativas para la transferencia y respaldo de archivos: transferencia y respaldo (USB, Bluetooth, nube)
Saber usar programas y sistemas de información especializados	realizar presentaciones digitales	realizar presentaciones animadas	utilizar software para la creación de infografía y mapas mentales
Literacidad Digital	utilizar buscadores de información	utilizar enciclopedias digitales (wikipedia) y búsquedas académicas (Google Scholar)	usar repositorios y bibliotecas digitales (Aprende 2.0 y los de televisión educativa)
Saber crear y manipular texto y texto enriquecido	elaborar documentos de texto con estilo (tipo de letra, cursivas, negritas, color, tamaño) y formato (párrafo, interlineado)	elaborar documentos de texto con formato (manejo de columnas), exportarlo a pdf, y preparar su impresión (márgenes, orientación de la página)	elaborar un documento con tablas, ilustraciones, membretes (encabezado y pie de página) e Hipervínculos

Saber crear y manipular conjuntos de datos	usar la calculadora preinstalada en el teléfono inteligente y una funcionalidad similar en la web	crear una hoja de cálculo (manejo de celdas, creación de lista alfanumérica y obtención de promedios). Proyecto elaboración de un registro de calificaciones (20 alumnos, 4 periodos y promedio final)	manipular datos. Ordenar alfabética y numéricamente, funciones (media, máximo y mínimo), graficación, exportar tablas a un documento de texto.
Saber comunicarse en entornos digitales	comunicarse con recursos nativos del teléfono inteligente como teléfono, mensajes y correo electrónico	comunicarse en grupos de Whatsapp con colegas, padres y alumnos	comunicarse mediante video llamadas y videoconferencias
Saber socializar y colaborar en entornos digitales	utilizar grupos de colaboración en redes sociales	procurar redes sociales profesionales (academia.edu, researchgate)	elaborar documentos colaborativos en Google Docs
Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital	procurar su identidad digital y cuidar su información personal.	analizar el fenómeno de ciberbullying	reconocer derechos de autor
Saber crear y manipular medios y multimedia	tomar fotografías con un teléfono inteligente	grabar audio	grabar video

## Secuencias didácticas

Las fichas de las secuencias didácticas de los capítulos se muestran a continuación.

Tema 1: Saber administrar dispositivos digitales

Objetivo: Manejar los recursos nativos de un teléfono inteligente como fotos, video, audio, texto y comunicación.

Tiempo estimado: 4 horas

Inicio	Diagnóstico
Se introduce al participante al tema del capítulo mediante un texto en la plataforma, un video y la liga a un capítulo.	El participante deberá revisar los materiales introductorios y contestar una serie de preguntas de mediación.
Desarrollo	Evaluación formativa/continua
El participante deberá desarrollar un proyecto en el que pondrá en práctica el saber digital central del capítulo.  El proyecto consiste en el uso de un teléfono inteligente para la toma de fotos y videos así como para la grabación de audio y la creación de un grupo de comunicación en una herramienta de mensajes instantáneos.	El participante deberá realizar el proyecto y sus tareas que incluyen algunos puntos de chequeo para denotar su avance.
Cierre	Evaluación sumativa
El participante deberá revisar un infograma y sugerir tres conceptos relevantes del capítulo	El participante deberá realizar un ejercicio de auto percepción de su aprendizaje en este capítulo.

## Tema 2: Saber administrar archivos informáticos

Objetivo: Manejar funciones operativas para un uso básico de archivos: reconocer archivos, ordenar carpetas, comprimir y explorar sus propiedades

Tiempo estimado: 4 horas

Inicio	Diagnóstico
Se introduce al participante al tema del capítulo mediante un texto en la plataforma, un video y la liga a un capítulo.	El participante deberá revisar los materiales introductorios y contestar una serie de preguntas de mediación.
Desarrollo	Evaluación formativa/continua
El participante deberá desarrollar un proyecto en el que pondrá en práctica el saber digital central del capítulo. El proyecto consiste en la generación de una carpeta de jerarquía mayor a la que de forma organizada se le deberá agregar contenido.	El participante deberá realizar el proyecto y sus tareas que incluyen algunos puntos de chequeo para denotar su avance.
Cierre	Evaluación sumativa
El participante deberá revisar un infograma y sugerir tres conceptos relevantes del capítulo	El participante deberá realizar un ejercicio de auto percepción de su aprendizaje en este capítulo.

## Tema 3: Saber usar programas y sistemas de información especializados

Objetivo: Realizar presentaciones digitales

Tiempo estimado: 4 horas

Inicio	Diagnóstico
Se introduce al participante al tema del capítulo mediante un texto en la plataforma, un video y la liga a un capítulo.	El participante deberá revisar los materiales introductorios y contestar una serie de preguntas de mediación.
Desarrollo	Evaluación formativa/continua
El participante deberá desarrollar un proyecto en el que pondrá en práctica el saber digital central del capítulo.  El proyecto consiste en el diseño de una presentación electrónica con texto, imágenes y ligas, que sirva para introducir a los estudiantes a un tema del curso.	El participante deberá realizar el proyecto y sus tareas que incluyen algunos puntos de chequeo para denotar su avance.
Cierre	Evaluación sumativa
El participante deberá revisar un infograma y sugerir tres conceptos relevantes del capítulo	El participante deberá realizar un ejercicio de auto percepción de su aprendizaje en este capítulo.

#### Tema 4: Literacidad digital

Objetivo: Utilizar buscadores de información

Tiempo estimado: 4 horas

Inicio	Diagnóstico
Se introduce al participante al tema del capítulo mediante un texto en la plataforma, un video y la liga a un capítulo.	El participante deberá revisar los materiales introductorios y contestar una serie de preguntas de mediación.
Desarrollo	Evaluación formativa/continua
El participante deberá desarrollar un proyecto que consiste en hacer una serie de búsquedas en Google iniciando con una búsqueda sencilla y directa hasta una de carácter específico y delimitada utilizando herramientas y opciones del buscador.	El participante deberá realizar el proyecto y sus tareas que incluyen algunos puntos de chequeo para denotar su avance.
Cierre	Evaluación sumativa
El participante deberá revisar un infograma y sugerir tres conceptos relevantes del capítulo	El participante deberá realizar un ejercicio de auto percepción de su aprendizaje en este capítulo.

#### Tema 5: Saber crear y manipular texto y texto enriquecido

Objetivo: Elaborar documentos de texto con estilo (tipo de letra, cursivas, negritas, color, tamaño) y formato (párrafo, interlineado)

Tiempo estimado: 4 horas

Inicio	Diagnóstico
Se introduce al participante al tema del capítulo mediante un texto en la plataforma, un video y la liga a un capítulo.	El participante deberá revisar los materiales introductorios y contestar una serie de preguntas de mediación.
Desarrollo	Evaluación formativa/continua
El participante deberá desarrollar un proyecto en el que pondrá en práctica el saber digital central del capítulo.  El proyecto consiste en elaborar y dar formato a un oficio en el que se invite a la comunidad escolar a inscribirse al Curso de Saberes Digitales para los docentes.	El participante deberá realizar el proyecto y sus tareas que incluyen algunos puntos de chequeo para denotar su avance.
Cierre	Evaluación sumativa
El participante deberá revisar un infograma y sugerir tres conceptos relevantes del capítulo	El participante deberá realizar un ejercicio de auto percepción de su aprendizaje en este capítulo.

## Tema 6: Saber crear y manipular conjuntos de datos

Objetivo: Usar la calculadora preinstalada en el teléfono inteligente y una funcionalidad similar en la web

Tiempo estimado: 4 horas

Inicio	Diagnóstico
Se introduce al participante al tema del capítulo mediante un texto en la plataforma, un video y la liga a un capítulo.	El participante deberá revisar los materiales introductorios y contestar una serie de preguntas de mediación.
Desarrollo	Evaluación formativa/continua
El participante deberá desarrollar un proyecto en el que pondrá en práctica el saber digital central del capítulo.  El proyecto consiste en calcular los promedios de seis tareas entregadas por 3 estudiantes, utilizando la calculadora de su teléfono inteligente y la opción de cálculo numérico de un buscador de Internet.	El participante deberá realizar el proyecto y sus tareas que incluyen algunos puntos de chequeo para denotar su avance.
Cierre	Evaluación sumativa
El participante deberá revisar un infograma y sugerir tres conceptos relevantes del capítulo	El participante deberá realizar un ejercicio de auto percepción de su aprendizaje en este capítulo.

## Tema 7: Saber comunicarse en entornos digitales

Objetivo: Comunicarse con recursos nativos del teléfono inteligente como teléfono, mensajes y correo electrónico

Tiempo estimado: 4 horas

Inicio	Diagnóstico
Se introduce al participante al tema del capítulo mediante un texto en la plataforma, un video y la liga a un capítulo.	El participante deberá revisar los materiales introductorios y contestar una serie de preguntas de mediación.
Desarrollo	Evaluación formativa/continua
El participante deberá desarrollar un proyecto en el que pondrá en práctica el saber digital central del capítulo. El proyecto consiste en la generación de un protocolo de comunicación escolar basado en la consideración del tipo de mensaje (formal o informal) y el grado de urgencia.	El participante deberá realizar el proyecto y sus tareas que incluyen algunos puntos de chequeo para denotar su avance.
Cierre	Evaluación sumativa
El participante deberá revisar un infograma y sugerir tres conceptos relevantes del capítulo	El participante deberá realizar un ejercicio de auto percepción de su aprendizaje en este capítulo.

## Tema 8: Saber socializar y colaborar en entornos digitales

Objetivo: Utilizar grupos de colaboración en redes sociales

Tiempo estimado: 4 horas

Inicio	Diagnóstico
Se introduce al participante al tema del capítulo mediante un texto en la plataforma, un video y la liga a un capítulo.	El participante deberá revisar los materiales introductorios y contestar una serie de preguntas de mediación.
Desarrollo	Evaluación formativa/continua
El participante deberá desarrollar un proyecto que consiste en crear un grupo en Facebook en el que se comparta liga con los miembros potenciales de la comunidad y comentar sus experiencias en el foro.	El participante deberá realizar el proyecto y sus tareas que incluyen algunos puntos de chequeo para denotar su avance.
Cierre	Evaluación sumativa
El participante deberá revisar un infograma y sugerir tres conceptos relevantes del capítulo	El participante deberá realizar un ejercicio de auto percepción de su aprendizaje en este capítulo.

## Tema 9: Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital

Objetivo: Procurar su identidad digital y cuidar su información personal.

Tiempo estimado: 4 horas

Inicio	Diagnóstico
Se introduce al participante al tema del capítulo mediante un texto en la plataforma, un video y la liga a un capítulo.	El participante deberá revisar los materiales introductorios y contestar una serie de preguntas de mediación.
Desarrollo	Evaluación formativa/continua
El participante deberá desarrollar un proyecto en el que pondrá en práctica el saber digital central del capítulo. El proyecto consiste en crear una campaña de salvaguarda de la información que se pueda difundir en redes sociales, en carteles y en mensajes instantáneos.	El participante deberá realizar el proyecto y sus tareas que incluyen algunos puntos de chequeo para denotar su avance.
Cierre	Evaluación sumativa
El participante deberá revisar un infograma y sugerir tres conceptos relevantes del capítulo	El participante deberá realizar un ejercicio de auto percepción de su aprendizaje en este capítulo.



## Tema 10: Saber crear y manipular medios y multimedia

Objetivo: Tomar fotografías con un teléfono inteligente

Tiempo estimado: 4 horas

Inicio	Diagnóstico
Se introduce al participante al tema del capítulo mediante un texto en la plataforma, un video y la liga a un capítulo.	El participante deberá revisar los materiales introductorios y contestar una serie de preguntas de mediación.
Desarrollo	Evaluación formativa/continua
El participante deberá desarrollar un proyecto en el que pondrá en práctica el saber digital central del capítulo.	El participante deberá realizar el proyecto y sus tareas que incluyen algunos puntos de chequeo para denotar su avance.
Cierre	Evaluación sumativa
El participante deberá revisar un infograma y sugerir tres conceptos relevantes del capítulo. En este proyecto usted deberá tomar tres fotografías bajo ciertas consideraciones de forma, editarlas e incluirlas en una presentación.	El participante deberá realizar un ejercicio de auto percepción de su aprendizaje en este capítulo.

## Componentes de los capítulos

Los diez capítulos del curso están integrados por los siguientes componentes:

### Introducción y objetivo del capítulo

Curso > Semana 1 > Capítulo 1. Saber administrar dispositivos digitales > Introducción

< Anterior | [Iconos] | Siguiente >

### Introducción

[Bookmark this page](#) VER LA UNIDAD EN STUDIO



La noción de saberes digitales consiste en una estructura graduada de conocimientos y habilidades tecnológicas que hacen observables las nociones y destrezas que poseen los actores educativos frente a las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC). Si usted quisiera saber más sobre nuestra investigación y productos sobre saberes digitales lo invitamos a revisar el blog del proyecto y nuestros sitios personales.

- [www.uv.mx/blogs/brechadigital](http://www.uv.mx/blogs/brechadigital)
- [www.uv.mx/personal/albramirez](http://www.uv.mx/personal/albramirez)
- [www.uv.mx/personal/mcasillas](http://www.uv.mx/personal/mcasillas)

En este capítulo hemos preparado para usted una secuencia didáctica en la que le presentamos textos, videos, imágenes y proyectos informáticos adecuados para saber usar dispositivos digitales.

Presentación de contenidos. Video introductorio, hoja de trabajo y liga a un libro

## Presentación de contenidos

VER LA UNIDAD EN STUDIO

Bookmark this page



Para presentar el tema de este capítulo, hemos condensado en un video de corta duración la mención de los elementos de incidencia educativa propios del nivel inicial de este saber digital. Asimismo hemos incluímos en este espacio una hoja de trabajo en la que se resume lo más importante de este saber y la liga a un libro en el que usted podrá revisar los saberes digitales de los docentes de preescolar, primaria y secundaria.

Al terminar de revisar

- el video
- la hoja de trabajo
- y el capítulo 1 del libro "Saberes Digitales de los Docentes de Educación Básica" como material complementario

le pedimos que conteste las preguntas de control que hemos incluido al final de esta página.

INFORMACIÓN DE DEFURACIÓN PARA EL PERSONAL DE SOPORTE



## Descripción del proyecto del capítulo

## Proyecto: Descripción

VER LA UNIDAD EN STUDIO

Bookmark this page













El proyecto consiste en el uso de un Smartphone para la toma de fotos y videos así como para la grabación de audio y la creación de un grupo de comunicación en una herramienta de mensajes instantáneos.

Para realizar este proyecto de documentación audiovisual de un evento cívico escolar, deberá usted realizar y divulgar una serie de registros audiovisuales que den cuenta de la participación de las personas en el evento. Las cuatro actividades que debe usted realizar en este capítulo se describen a continuación.











El proyecto consiste en el uso de un Smartphone para la toma de fotos y videos así como para la grabación de audio y la creación de un grupo de comunicación en una herramienta de mensajes instantáneos. Para realizar este proyecto de documentación audiovisual de un evento cívico escolar, deberá usted realizar y divulgar una serie de registros audiovisuales que den cuenta de la participación de las personas en el evento. Las cuatro actividades que debe usted realizar en este capítulo se describen a continuación. Para realizar el proyecto deberá usted contar con un teléfono inteligente con las aplicaciones para fotografía, para video, para audio y para enviar mensajes instantáneos.

## Tarea 1

Curso > Semana 1 > Capítulo 1. Saber administrar dispositivos digitales > Proyecto: Tarea 1. Cámara fotográfica

< Anterior           Siguiente >


**Proyecto: Tarea 1. Cámara fotográfica** [VER LA UNIDAD EN STUDIO](#)  
[Bookmark this page](#)


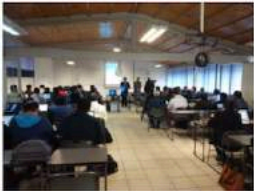
         

**Tarea 1.1:** Tomar dos fotografías de un evento escolar, social o cívico escolar.

**Instrucciones:** En el evento académico o cívico escolar más próximo tome con su Smartphone dos fotografías en las que se vean las personas hablando. Una de ellas cerca, en donde se pueda reconocer al orador y la otra a lo lejos para que se pueda ver el contexto del evento en el que fueron tomadas las fotos. Le sugerimos para este ejercicio tomar las fotografías con el teléfono de manera horizontal.

**Producto:** fotografía de un orador tomada de cerca y fotografía de un orador a lo lejos en donde se pueda tener una idea del lugar, contexto y tamaño del evento.

**Para terminar la tarea:** Si está usted satisfecho del resultado que obtuvo, marque el botón azul () que se encuentra abajo de las siguientes fotografías.











[Mark as complete](#) [INFORMACIÓN DE DEPURACIÓN PARA EL PERSONAL DE SOPORTE](#)

[INFORMACIÓN DE DEPURACIÓN PARA EL PERSONAL DE SOPORTE](#)











< Anterior Siguiente >

## Tarea 2

Curso > Semana 1 > Capítulo 1. Saber administrar dispositivos digitales > Proyecto: Tarea 2. Cámara de video

< Anterior           Siguiente >

**Proyecto: Tarea 2. Cámara de video** [VER LA UNIDAD EN STUDIO](#)  
[Bookmark this page](#)

**Tarea 1.2.** Grabar un video de un evento social o cívico escolar

**Instrucciones:** Durante el mismo evento académico cívico escolar de ser posible, grabe con su teléfono inteligente considerando lo siguiente:

- Tome su teléfono horizontalmente
- Elija a la persona a grabar
- Elija el momento más adecuado
- Grabe de 10 a 20 segundos
- Mantenga el teléfono estático. No se aleje. No mueva el dispositivo. No haga barridos con la cámara. Deberá usted mantener a la persona a cuadro durante la duración del video.

**Producto:** Un video de 10 a 20 segundos en el que se muestra a una persona hablando. El resultado se deberá ver como el video de la siguiente liga <https://twitter.com/armartinell/status/99900372779454978> o del GIF que hemos colocado en el componente de abajo.

El video se grabó como se muestra en la foto.

## Tarea 3

Curso > Semana 1 > Capítulo 1. Saber administrar dispositivos digitales > Proyecto: Tarea 3. Grabadora de audio

< Anterior           Siguiente >

### Proyecto: Tarea 3. Grabadora de audio

[VER LA UNIDAD EN STUDIO](#)

[Bookmark this page](#)



#### Tarea 1.3. Grabar el audio de un testimonio

**Instrucciones:** Al terminar el evento académico que ha venido registrando con fotografías y video, prepare la aplicación de grabación de audio (puede ser la de micrófono, la de notas de voz u otra que ya venga cargada en su dispositivo digital) y acérquese a alguno de los participantes para preguntarle qué le ha parecido el evento. Guarde el archivo de audio correspondiente y agréguelo a su catálogo.



**Producto:** Un audio de corta duración que se pueda escuchar desde la aplicación del teléfono inteligente.

**Para terminar la tarea:** Si está usted satisfecho del resultado que obtuvo, marque el botón azul (  ) que se encuentra a continuación.

[Mira si completó](#)

[INFORMACIÓN DE DEPURACIÓN PARA EL PERSONAL DE SOPORTE](#)

## Tarea 4

Curso > Semana 1 > Capítulo 1. Saber administrar dispositivos digitales > Proyecto: Tarea 4. Mensajes Instantáneos

< Anterior           Siguiente >

### Proyecto: Tarea 4. Mensajes Instantáneos

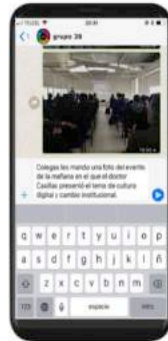
[VER LA UNIDAD EN STUDIO](#)

[Bookmark this page](#)



#### Tarea 1.4. Socializar fotos, audio y video en un grupo de mensajes instantáneos

**Instrucciones:** Idealmente, si tiene un grupo con colegas, envíeles en el programa de mensajes instantáneos que utilicen, las dos fotografías que tomó y presentó en la Tarea 1.1.1. No deje de incluir una pequeña descripción del evento para que las imágenes estén en contexto.



## Módulo de revisión de avances

Curso > Semana 1 > Capítulo 1, Saber administrar dispositivos digitales > Revisión

< Anterior [icon] [icon] [icon] [icon] [icon] [icon] [icon] [icon] [icon] Siguiente >

Revisión VER LA LEYENDA EN STUDIO

[Bookmark this page](#)



Para revisar lo que he aprendido en este capítulo, hemos diseñado una imagen (infografía) que incluye la aplicación educativa del saber digital aquí abordado. Le pedimos que la vea y conteste las preguntas que a continuación se enuncian.

INFORMACIÓN DE DEPURACIÓN PARA EL PERSONAL DE SOPORTE



### Dinámica de trabajo

El MOOC ha sido diseñado para docentes y profesionales de la educación que buscan información útil para una habilitación digital inicial acompañada de una estructura didáctica graduada.

El diseño de aprendizaje que proponemos en este curso descansa sobre una base de confianza que supone que los docentes buscan, más allá del certificado, desarrollar sus saberes digitales y movilizarlos en contextos escolares.

La confianza que depositamos en usted está representada en la plataforma por un botón azul que deberá marcar cada que termine una actividad y se sienta satisfecho con el resultado.



Le pedimos que marque el botón azul (o equivalente, según la versión de la plataforma) cuando en realidad haya hecho la actividad de manera satisfactoria. Si aún no está listo, o no ha hecho aún la actividad lo invitamos de colega a colega a que realice la actividad.

El MOOC está compuesto por 84 actividades evaluables que ponen en juego 116 puntos. De las cuales 24 son de botón azul (



). La distribución de puntos y actividades por capítulo se muestran en la siguiente tabla.

Capítulo	Puntos	Actividades	Botón azul
1	12	9	2
2	14	9	2
3	10	7	3
4	12	9	0
5	12	9	4
6	14	11	5
7	10	7	1
8	10	7	2
9	9	6	0
10	13	10	5
	116	84	24

## Evaluación del MOOC

Para acreditar el MOOC, deberá usted cumplir con el 60% de los puntos totales del curso. El grado de avance y su desempeño lo podrá ir viendo en la herramienta de progreso de la plataforma. Para aprovechar este curso al máximo le recomendamos tener a su disposición una computadora personal con acceso a Internet y un teléfono inteligente o tableta. El uso de navegador es deseable para poder avanzar en el curso.

El grado de avance y su desempeño lo podrá ir viendo en la herramienta de progreso de la plataforma.

Para aprovechar este curso al máximo le recomendamos tener a su disposición una computadora personal con acceso a Internet y un teléfono inteligente o tableta. El uso de navegador es deseable para poder avanzar en el curso.

Finalmente, queremos pedirle que dedique de 1 a 2 horas diarias durante las próximas 5 semanas para que con su dedicación alcance usted los objetivos específicos del MOOC de Saberes Digitales para Docentes.

Lo dejamos iniciar con los temas del MOOC invitándolo a ver en el siguiente video una breve descripción del curso que le presentamos de *viva voz*.

Video <https://youtu.be/LrXmon3tOys>



## Capítulo 1. Saber administrar dispositivos digitales



### Introducción

La noción de saberes digitales consiste en una estructura graduada de conocimientos y habilidades tecnológicas que hacen observables las nociones y destrezas que poseen los actores educativos frente a las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC). Si usted quisiera saber más sobre nuestra investigación y productos sobre saberes digitales lo invitamos a revisar el blog del proyecto y nuestros sitios personales.

- [www.uv.mx/blogs/brechadigital](http://www.uv.mx/blogs/brechadigital)
- [www.uv.mx/personal/albramirez](http://www.uv.mx/personal/albramirez)
- [www.uv.mx/personal/mcasillas](http://www.uv.mx/personal/mcasillas)

En este capítulo hemos preparado para usted una secuencia didáctica que incluye textos, videos, imágenes y proyectos informáticos para promover en usted el saber usar dispositivos digitales.

Por saber usar dispositivos digitales entendemos a la serie de conocimientos y habilidades necesarias para la operación de sistemas digitales (computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes, cajeros automáticos, kioscos digitales) mediante la interacción con elementos gráficos del sistema operativo (menús, iconos, botones, notificaciones, herramientas); físicos (monitor, teclado, mouse, bocinas, panel táctil); o a través del establecimiento de conexiones con dispositivos periféricos (impresora, escáner, cañón, televisión, cámara web, micrófono) o con redes de datos inalámbricas o cableadas.



Para un docente en activo, operar sistemas digitales y de información implica la interacción con dispositivos de diversas características y alcances. Unos de orden central como las computadoras de escritorio, los teléfonos inteligentes, las tabletas o inclusive los cajeros o kioscos de información y otros de carácter periférico que deben conectarse a los dispositivos principales para ampliar sus funciones.

En el contexto escolar, dominar dispositivos digitales implica la operación de computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes, proyectores o pizarras digitales interactivas, a través de la interacción física con elementos del equipo como botones, indicadores de luz y teclas o con elementos digitales propios de sistemas operativos como Windows, Linux, OSX, IOS o Android.

Es imposible negar que el teléfono inteligente ha revolucionado tanto la manera en que las docentes interactuamos entre nosotros como la forma en que hoy en día accedemos a la información y realizamos algunas tareas cotidianas. Con el teléfono inteligente, podemos registrar fotografías o videos de eventos académicos, de los productos de los estudiantes y de espacios escolares o extraescolares que podemos emplear para enriquecer la clase. También es común emplearlo como grabadora de audio o reproductor de música así como para registrar algunas notas y compartirlas por mensaje de texto.

El aprendizaje esperado del primer nivel de "saber usar dispositivos digitales" es:

*manejar los recursos nativos de un teléfono inteligente como fotos, video, audio, texto y comunicación*

Por lo que lo invitamos a realizar las lecturas, ver los videos y resolver los proyectos informáticos que hemos incluido en este curso para que usted pueda incorporar paulatinamente las TIC a su práctica docente.

## Presentación de contenidos

Para presentar el tema de este capítulo, hemos condensado en un video de corta duración la mención de los elementos de incidencia educativa propios del nivel inicial de este saber digital. Asimismo hemos incluido en este espacio una hoja de trabajo en la que se resume lo más importante de este saber y la liga a un libro en el que usted podrá revisar los saberes digitales de los docentes de preescolar, primaria y secundaria.

Al terminar de revisar

- el video
- la hoja de trabajo
- y el capítulo 1 del libro "Saberes Digitales de los Docentes de Educación Básica" como material complementario

le pedimos que conteste las preguntas de control que hemos incluido al final de esta página.

### Video

- <https://youtu.be/qUEaGvPbhYo>

### Hoja de trabajo

Pulse la imagen para ampliar su tamaño o descargue de [aquí](#) las hojas de trabajo en formato PDF y revise la definición y los componentes cognitivo e instrumental de este saber así como sus usos, aplicaciones y funciones.



## DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades necesarias para la operación de sistemas digitales (computadoras, tabletas, smartphones, cajeros automáticos, kioscos digitales) mediante la interacción con elementos gráficos del sistema operativo (menús, iconos, botones, notificaciones, herramientas); físicos (monitor, teclado, mouse, bocinas, panel táctil); o a través del establecimiento de conexiones con dispositivos periféricos (impresora, escáner, cañón, televisión, cámara web, micrófono) o con redes de datos (sea alámbricas o inalámbricas).

## COGNITIVO

Reconocer componentes físicos del dispositivo (pantalla, teclado, mouse, módem, accesorios).  
Reconocer entradas: botones y cables puertos y conectores (fuente de alimentación, audio, USB, HDMI, VGA, Ethernet).  
Reconocer elementos gráficos del sistema (menús, iconos, botones, notificaciones y herramientas).  
Reconocer componentes de notificación (burbujas, tiras, vibraciones).  
Reconocer dispositivos periféricos (impresora, escáner, cañón, televisión, cámara web, micrófono) y sus conectores (entrada).  
Identificar elementos gráficos y físicos del sistema referidos a la conectividad entre el sistema principal y dispositivos periféricos.

## INSTRUMENTAL

Conectar componentes físicos del sistema y dispositivos periféricos.  
Configurar las funciones de los dispositivos conectados.  
Instalar y configurar dispositivos periféricos.  
Administrarlos desde el dispositivo principal (impresora: configurar modo de impresión -calidad, color, formato, tamaño del papel; escáner: configurar resolución, calidad, color y formato de la imagen; cañón/pantalla: administrar pantallas, configurar orientación y resolución de la imagen).  
Conectar el equipo digital a Internet mediante una conexión alámbrica o inalámbrica.  
Inter-conectar dispositivos como el smartphone, tabletas, impresoras, escáners.  
Interactuar con los elementos gráficos del sistema.  
Responder a las notificaciones del sistema.



## USOS Y APLICACIONES

Uso de dispositivos portátiles (tabletas, smartphones, consolas de videojuegos).  
Uso de dispositivos personales (computadora de escritorio, laptop, netbook, ultrabook).  
Uso de dispositivos de información (cajeros, kioscos digitales).

## FUNCIONES

**Funciones de operatividad de hardware.** Entendido como las acciones que deberá realizar el usuario para poner en operación y utilizar el sistema digital incluyendo el conocimiento y uso parcial o total de entradas y botones físicos para la interacción con el sistema.  
**Dominio del ambiente gráfico.** Conocimiento e interacción con los elementos gráficos (iconos, botones, notificaciones) constitutivos de un sistema digital (sea un cajero automático, una computadora personal, un teléfono móvil o una tableta).  
**Funciones de conexión de dispositivos.** Opciones para la interconexión del sistema digital con dispositivos para imprimir, desplegar video y compartir o transferir información.  
**Funciones de conectividad.** Acciones para la conectividad del sistema digital con redes informáticas (alámbricas o inalámbricas) y otros dispositivos (via wifi, bluetooth, o proximidad).

## Libro

Revise el siguiente libro especialmente el capítulo 1 en el que hablamos sobre los saberes digitales, cómo los concebimos y en el que presentamos su definición operativa.

El libro tiene una licencia *creative commons* y se puede descargar para su uso y consulta de la siguiente liga:

[Liga de descarga del libro:](#)

- <https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2015/06/Saberes-Digitales-SEV-libro-final.pdf>

### Actividad: Preguntas de Control

Ahora conteste las siguientes preguntas sobre el saber digital abordado en este capítulo.

>>1. Son tipos de dispositivos digitales excepto. <<

Computadoras de escritorio y laptops {{ Estos si son dispositivos }}

Sistemas operativos como Windows, Linux, OSX, iOS o Android {{ Los sistemas operativos como Windows, Linux, OSX, iOS o Android se utilizan para operar dispositivos digitales }}

Tabletas, teléfonos inteligentes {{ Estos si son dispositivos }}

Kioskos de información y cajeros automáticos {{ Estos si son dispositivos }}

>>2. Indique cuál de las siguientes oraciones es falsa. <<

Una parte importante de saber usar dispositivos digitales se refiere a los conocimientos y habilidades necesarias para la operación de sistemas digitales mediante la interacción con elementos gráficos del sistema operativo. {{ Esta oración es verdadera }}

Una parte importante de saber usar dispositivos digitales se refiere a los conocimientos y habilidades necesarias para la operación de sistemas digitales mediante la interacción con elementos físicos del sistema de cómputo. {{ Esta oración es verdadera }}

Una parte importante de saber usar dispositivos digitales se refiere a los conocimientos y habilidades necesarias para la operación de sistemas digitales mediante la interacción con redes de datos alámbricas o inalámbricas. {{ Esta oración es verdadera }}

Una parte importante de saber usar dispositivos digitales se refiere al cuidado de los datos personales en redes sociales y sitios de acceso público. {{ El cuidado de la información es sin duda importante pero no es

fundamental para el uso de dispositivos digitales, por lo que la oración es falsa }}

>>3. Indica que implica dominar dispositivos digitales en el contexto escolar <<

(x) Empleo del teléfono inteligente para el registro audiovisual de eventos académicos, culturales o cívicos. {{ El teléfono inteligente o teléfono inteligente es un dispositivo de gran ayuda para los docentes actuales }}

( ) Empleo de Hashtag (#) en redes sociales. {{ Esta opción no se refiere al manejo de dispositivos digitales}}

( ) Manejo de fuentes, tamaño y estilo en documentos escolares. {{ Esta opción no se refiere al manejo de dispositivos digitales}}

( ) Automatización del control escolar. {{ Esta opción no se refiere al manejo de dispositivos digitales}}

>>4. En la hoja de trabajo, se mencionan tres usos y aplicaciones de los dispositivos. Indica la opción en la que se les refiera <<

( ) Uso de consolas, tabletas y teléfonos inteligentes {{ Esta opción no se menciona en la hoja de trabajo }}

(x) Uso de dispositivos portátiles, dispositivos personales y dispositivos para el acceso a la información. {{ El uso de dispositivos digitales es de gran ayuda para los docentes actuales }}

( ) Uso de computadora de escritorio, laptop y ultrabook. {{ Esta opción no se menciona en la hoja de trabajo }}

( ) Uso de cajeros, kioscos digitales y estaciones aeroportuarias para la impresión del pase de abordar. {{ Esta opción no se menciona en la hoja de trabajo }}

## Proyecto

El proyecto consiste en el uso de un teléfono inteligente para la toma de fotos y videos así como para la grabación de audio y la creación de un grupo de comunicación en una herramienta de mensajes instantáneos.

Para realizar este proyecto de documentación audiovisual de un evento cívico escolar, deberá usted realizar y divulgar una serie de registros audiovisuales que den cuenta de la participación de las personas en el evento. Las cuatro actividades que debe usted realizar en este capítulo se describen a continuación.

Para realizar el proyecto deberá usted contar con un teléfono inteligente con las aplicaciones para fotografía, para video, para audio y para enviar mensajes instantáneos.



Independientemente del sistema operativo que tenga el teléfono (Android o iOS) los equipos tienen instaladas de fábrica las cuatro funciones a utilizar.

Prenda su teléfono y ubique la aplicación para tomar fotos. Es probable que en esa misma aplicación usted también pueda grabar video. Si ese fuera el caso, dentro del programa tendrá usted que ubicar el tipo de medio que va a capturar, sea una fotografía normal, una fotografía cuadrada, una fotografía panorámica o un video. Le recomendamos que explore todas las opciones, incluyendo la del cambio de cámara.

Algunos teléfonos inteligentes tienen una cámara frontal que le permitirá tomar fotos o grabar videos con usted a cuadro.



Las tareas que se le pedirán en este proyecto también se pueden hacer con una tableta.

### **Tarea 1. Tomar dos fotografías de un evento escolar, social o cívico escolar**

**Instrucciones:** En el evento académico o cívico escolar más próximo tome con su teléfono inteligente dos fotografías en las que se vean las personas hablando. Una de ellas cerca, en donde se pueda reconocer al orador y la otra a lo lejos para que se pueda ver el contexto del evento en el que fueron tomadas las fotos. Le sugerimos para este ejercicio tomar las fotografías con el teléfono de manera horizontal.

**Producto:** Fotografía de un orador tomada de cerca y fotografía de un orador a lo lejos en donde se pueda tener una idea del lugar, contexto y tamaño del evento.



**Para terminar la tarea:** Si está usted satisfecho del resultado que obtuvo, marque el botón azul (    ) que se encuentra abajo de las siguientes fotografías.

## Tarea 2. Grabar un video de un evento social o cívico escolar

**Instrucciones:** Durante el mismo evento académico cívico escolar de ser posible, grabe con su teléfono inteligente considerando lo siguiente

- Tome su teléfono horizontalmente
- Elija a la persona a grabar,
- Elija el momento más adecuado
- Grabe de 10 a 20 segundos.
- Mantenga el teléfono estático. No se aleje. No mueva el dispositivo. No haga barridos con la cámara. Deberá usted mantener a la persona a cuadro durante la duración del video.



**Producto:** Un video de 10 a 20 segundos en el que se muestra a una persona hablando. El resultado se deberá ver como el video de esta liga

<https://twitter.com/armartinell/status/999003727779454978>

que se filmó como se muestra en la foto





**Para terminar la tarea:** Si está usted satisfecho del resultado que obtuvo, marque el botón azul (    ) que se encuentra abajo de las siguientes fotografías.

### Tarea 3. Grabar el audio de un testimonio

**Instrucciones:** Al terminar el evento académico que ha venido registrando con fotografías y video, prepare la aplicación de grabación de audio (puede ser la de micrófono, la de notas de voz u otra que ya venga cargada en su dispositivo digital) y

acérquese a alguno de los participantes para preguntarle qué le ha parecido el evento. Guarde el archivo de audio correspondiente y agradezca a su colega.

**Producto:** Un audio de corta duración que se pueda escuchar desde la aplicación del teléfono inteligente.

**Para terminar la tarea:** Si está usted satisfecho del resultado que obtuvo, marque el botón azul (    ) que se encuentra abajo de las fotografías

#### Tarea 4. Socializar fotos, audios y video en un grupo de mensajes instantáneos

**Instrucciones:** Idealmente, si tiene un grupo con colegas, envíeles en el programa de mensajes instantáneos que utilicen, las dos fotografías que tomó y presentó en tareas anteriores. No deje de incluir una pequeña descripción del evento para que las imágenes estén en contexto.

**Producto:** Envío de una serie de mensajes que incluyan texto y fotografías.

**Para terminar la tarea:** Si está usted satisfecho del resultado que obtuvo, marque el botón azul (  botón marcado  ) que se encuentra abajo de las fotografías

#### Revisión

Para revisar lo que ha aprendido en este capítulo, hemos diseñado una imagen (infografía) que incluye la aplicación educativa del saber digital aquí abordado. Le pedimos que la vea y conteste las preguntas que a continuación se enuncian.



## Nube de conceptos

Escriba tres palabras, nociones o conceptos que considere usted relevantes en este capítulo.

## Percepción de su aprendizaje

En este capítulo usted ha movilizado algunos saberes digitales. Le pedimos que marque su percepción de lo que ha aprendido.

**Nota:** En esta versión para imprimir del MOOC, hemos incluido el script que se utilizó en la plataforma de México X.

```
<problem> <label>1. Tomar fotografías de un evento social o cívico</label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
    <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Tomar fotografías de eventos
    académicos es una tarea relevante que permite al docente crear evidencias y
    registros visuales de la vida académica de su institución. Es importante
    tanto en un nivel personal como institucional, que usted sea capaz de
    hacerlo.</choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
    necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Tomar
    fotografías de eventos académicos es una tarea relevante que permite al
    docente crear evidencias y registros visuales de la vida académica de su
    institución. Es importante que practique para que eventualmente sea usted
    capaz de registrar en fotografía los eventos escolares </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí . <choicehint
    selected="true" label="¡Insuficiente!"> Tomar fotografías de eventos
    académicos es una tarea relevante que permite al docente crear evidencias y
    registros visuales de la vida académica de su institución. Es importante que
    usted repase el tema y practique esta actividad para que con la experiencia
    pueda usted tomar fotografías de los eventos escolares</choicehint></choice>
  </choicegroup>
</multiplechoiceresponse>
</problem>
```

```
<problem> <label>2. Grabar videos de un evento social o cívico escolar
</label>
```

```
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
```

```
  <choicegroup type="MultipleChoice">
```

```
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Grabar videos de eventos
académicos es también una tarea relevante que permite al docente crear
evidencias audiovisuales de la vida académica de su institución. Es de valor
institucional que usted sepa grabar videos, esperamos que en el resto del
curso usted aprenda a administrarlos y a socializarlos.</choicehint></choice>
```

```
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Grabar
videos de eventos académicos es también una tarea relevante que permite al
docente crear evidencias audiovisuales de la vida académica de su
institución. Es de valor institucional que usted sepa grabar videos por lo
que le pedimos que practique más para que se sienta con mayor confianza al
hacerlo </choicehint></choice>
```

```
    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí . <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Grabar videos de eventos académicos
es también una tarea relevante que permite al docente crear evidencias
audiovisuales de la vida académica de su institución. Es importante que usted
repase el tema y practique esta actividad para que con la experiencia pueda
usted tomar videos para su práctica docente y para su institución.
</choicehint></choice>
```

```
  </choicegroup>
```

```
</multiplechoiceresponse>
```

```
</problem>
```

```
<problem> <label>3. Grabar un audio de un testimonio </label>
```

```
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
```

```
  <choicegroup type="MultipleChoice">
```

```
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Grabar audios con fines
académicos es una tarea relevante que permite al docente registrar de manera
digital voces, ruidos o música. Que usted lo sepa es de gran valor para su
```

institución, ya que podrá usted hacer entrevistas, grabaciones del audio de una conferencia o el registro fonográfico de sonidos con tan solo emplear su talento y su teléfono inteligente.</choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Grabar audios con fines académicos es una tarea relevante que permite al docente registrar de manera digital voces, ruidos o música. Es de valor institucional que usted sepa grabar audio por lo que le pedimos que practique más para que se sienta con mayor confianza al hacerlo </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí . <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> Grabar audios con fines académicos es una tarea relevante que permite al docente registrar de manera digital voces, ruidos o música. Es importante que usted repase el tema y practique esta actividad para que con la experiencia pueda usted grabar audios con valor personal e institucional. </choicehint></choice>

</choicegroup>

</multiplechoiceresponse>

</problem>

<problem> <label>4. Socializar fotos, audios y video en un grupo de mensajes instantáneos </label>

<multiplechoiceresponse partial\_credit="points">

<choicegroup type="MultipleChoice">

<choice correct="true" point\_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien. <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Usar la aplicación de mensajería instantánea del teléfono inteligente con fines académicos es una tarea relevante que permite al docente estar en contacto con su comunidad. Es importante tanto en un nivel personal como institucional, que usted sea capaz de hacerlo.</choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Usar la aplicación de mensajería instantánea del teléfono inteligente con fines académicos es una tarea relevante que permite al docente estar en contacto con su comunidad. Es de valor personal e institucional que usted sepa grabar audio por lo que le pedimos que siga practicando la comunicación con fines académicos a través de aplicaciones de mensajes instantáneos. </choicehint></choice>

```
<choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí . <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Usar la aplicación de mensajería
instantánea del teléfono inteligente con fines académicos es una tarea
relevante que permite al docente estar en contacto con su comunidad. Es
importante que usted repase el tema y adquiera experiencia para que con la
práctica pueda usted hacer uso de función</choicehint></choice>
```

```
</choicegroup>
```

```
</multiplechoiceresponse>
```

```
</problem>
```

## **Puntos para la evaluación del capítulo**

En este capítulo usted puede obtener 12 puntos de 9 actividades.

## Capítulo 2. Saber administrar archivos digitales



### Introducción

En este capítulo hemos preparado para usted una secuencia didáctica que incluye textos, videos, imágenes y proyectos informáticos para promover en usted el saber usar archivos digitales.

En el contexto computacional, se entiende por archivo a un objeto digital que se genera y manipula en programas informáticos o sistemas de información. El archivo sirve como contenedor de información sea de texto, de imagen, de audio o de conjuntos de datos. Los archivos se distinguen por su formato, que se puede observar mediante una representación gráfica o por una combinación de letras a la que se le conoce como extensión.

Como resultado de manipular información en un programa informático se puede crear un archivo digital, que a su vez podrá ser copiado, pegado o borrado del sistema. En un equipo de escritorio la manipulación de archivo es más evidente ya que el usuario puede interactuar con ellos en un entorno de exploración, crear carpetas, copiarlos, pegarlos, moverlos, borrarlos o renombrarlos, mientras que en un dispositivo móvil la administración de archivos es menos necesaria ya que su gestión sucede al interior de los programas o aplicaciones.

En el medio académico, saber administrar archivos digitales se asocia con la capacidad de identificar y manipular principalmente avisos escolares, oficios, actas, exámenes, constancias, diplomas, listas, trípticos o presentaciones. Un docente que almacena sus documentos de manera ordenada será capaz de ahorrar tiempo en futuras ocasiones y de mejorar

versiones pasadas, resultando esto en un manejo eficiente del tiempo y la mejora de la calidad de sus productos.

El aprendizaje esperado del primer nivel de "saber usar archivos digitales" es: manejar funciones operativas para un uso básico de archivos: reconocer archivos, ordenar carpetas, comprimir y explorar sus propiedades por lo que lo invitamos a realizar las lecturas, ver los videos y resolver los proyectos informáticos que hemos incluido en este curso para que usted pueda incorporar paulatinamente las TIC a su práctica docente.

### **Presentación de contenidos**

Para presentar el tema de este capítulo, hemos condensado en un video de corta duración la mención de los elementos de incidencia educativa propios del nivel inicial de este saber digital. Asimismo hemos incluido en este espacio una hoja de trabajo en la que se resume lo más importante de este saber y la liga a un libro en el que usted podrá revisar los saberes digitales de los docentes de preescolar, primaria y secundaria.

Al terminar de revisar

- el video
- la hoja de trabajo
- y el capítulo 1 del libro "Saberes Digitales de los Docentes de Educación Básica" como material complementario

le pedimos que conteste las preguntas de control que hemos incluido al final de esta página.

### **Video**

- <https://youtu.be/qUEaGvPbhYo>



## Hoja de trabajo

Pulse la imagen para ampliar su tamaño o descargue de [aquí](#) las hojas de trabajo en formato PDF y revise la definición y los componentes cognitivo e instrumental de este saber así como sus usos, aplicaciones y funciones.



### SABER

#### ADMINISTRAR ARCHIVOS

Alberto Ramírez Martínez - Miguel Casillas  
<http://www.uv.mx/blog/brechedigital>

---

#### DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades necesarias para la manipulación (copiar, pegar, borrar, renombrar, buscar, comprimir, convertir, etc.); edición (tanto de su contenido como de sus atributos); y transferencia de archivos ya sea de manera local (disco duro interno o externo, disco óptico, memoria USB); por proximidad (bluetooth, casting, airdrop) o de forma remota (como adjunto, por inbox o en la nube).

#### COGNITIVO

Identificar un archivo por el tipo de programa en el cual se puede abrir, crear o manipular.  
Distinguir entre los tipos de archivos existentes, a saber, archivos regulares (son los que contienen información del usuario, programas, documentos, texto gráfico, etc.), directorios (son archivos que contienen referencias a otros archivos regulares o a otros directorios) y especiales (los que no son archivos regulares ni directorios).  
Identificar un archivo por su ubicación (local o remoto).  
Reconocer el tipo de archivo según el formato (JPG, PDF, APK, etc.).  
Distinguir las propiedades de un archivo (nombre, tipo, contenido, tamaño, volumen, etc.) y cómo administrarlo o modificarlo.  
Valear el tamaño de un archivo y sus posibilidades para transferencia.  
Reconocer los atributos (sólo lectura, escritura, ejecución, etc.) de un archivo y saber cómo modificarlos.

#### INSTRUMENTAL

Crear/eliminar un archivo ubicado en una carpeta local.  
Mover/copiar un archivo de una carpeta local a otra.  
Editar (agregar, eliminar o actualizar) el contenido de un archivo ubicado en una carpeta local y/o en una carpeta remota.  
Comprimir/descomprimir un archivo de manera local y/o a una carpeta remota.  
Convertir entre formatos de archivos almacenados de manera local y/o a una carpeta remota, a saber, de DOC a PDF, de BMP a JPG, de MOV a MP4, de MP3 a WAV, etc. y viceversa.  
Descargar/adjuntar un archivo a un correo electrónico.  
Crear/eliminar un archivo ubicado en una carpeta remota.  
Actualizar los atributos (lectura, escritura, ejecución, etc.) de un archivo.



---

#### USOS Y APLICACIONES

Explorador de archivos del sistema operativo (finder)  
Compresor y descompresor de archivos (Winrar, Winzip)  
Convertidor de archivos (mp3, StreamClip, total video converter)

---

#### FUNCIONES

**Operaciones básicas con archivos.** Se refiere a las acciones para copiar, pegar, cortar, borrar, comprimir y renombrar archivos, así como a la comprensión del sistema de archivos del sistema o servicio digital (organización por carpetas, niveles jerárquicos, permisos de carpetas) sea local o en línea.  
**Operaciones de intercambio de archivos.** Se refiere a las acciones para copiar archivos en un dispositivo externo, exportarlos, compartirlos, subirlos a un servidor, descargarlos, adjuntarlos o respaldarlos.

## Libro

Revise el siguiente libro especialmente el capítulo 1 en el que hablamos sobre los saberes digitales, cómo los concebimos y en el que presentamos su definición operativa.

El libro tiene una licencia *creative commons* y se puede descargar para su uso y consulta de la siguiente liga:

[Liga de descarga del libro:](#)

- <https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2015/06/Saberes-Digitales-SEV-libro-final.pdf>

### Actividad: Preguntas de control

Ahora conteste las siguientes preguntas sobre el saber digital abordado en este capítulo.

>>1. Son funciones docentes con archivos digitales, excepto<<

( ) Manipular avisos escolares, oficios, actas y exámenes en formato digital {{ Esta si es una función docente con archivos digitales }}

( ) Mejorar versiones digitales pasadas de documentos, trípticos o presentaciones {{ Esta si es una función docente con archivos digitales }}

( ) Compartir fotografías o videos de eventos académicos por el mensajero instantáneo {{ Esta si es una función docente con archivos digitales }}

(x) Utilizar la pizarra digital interactiva para dar clase {{ Esta acción si tiene un fin docente, pero se relaciona con el manejo de dispositivos digitales mas no con archivos}}

>>2. Indique cuál de las siguientes oraciones es falsa . <<

(x) Los archivos se pueden extraer del entorno digital para ser revisados y palpados físicamente {{ Esta oración es falsa, ya que el archivo digital vive en el mundo digital, al imprimir un documento de texto por ejemplo, lo que estamos haciendo es visualizar en papel el contenido de un archivo digital }}

( ) En un entorno visual, el archivo se representa por un icono {{ Esta oración es verdadera }}

( ) En terminales de texto, al final del nombre del archivo se le agregan tres letras llamadas extensión {{ Esta oración es verdadera }}

( ) Para almacenar archivos digitales de manera ordenada se sugiere el uso de carpetas {{ Esta oración es verdadera }}

>>3. Marca la forma en que se pueden transferir archivos digitales<<

( ) Los archivos digitales pueden ser MP4, JPG o AVI {{ Esta opción no se refiere a la forma de transferencia de archivos}}

(x) Los archivos digitales se pueden transferir por de forma local con una memoria USB, por proximidad con bluetooth o de forma remota como adjunto de un correo electrónico {{ Por tratarse de objetos digitales, los archivos se pueden transferir a otros sistemas o dispositivos, tal y como se dijo en esta respuesta }}

( ) Los archivos se pueden crear en carpetas contenidas dentro de otras carpetas { Esta opción no se refiere a la forma de transferencia de archivos}}

( ) La mayoría de las apps maneja al archivo de forma opaca, por lo que el usuario suele no verlos { Esta opción no se refiere a la forma de transferencia de archivos}}

>>4. En la hoja de trabajo, se mencionan tres usos y aplicaciones de los archivos. Indica la opción en la que se les refiera <<

( ) Procesamiento de textos, visualización e impresión {{Esta opción no se refiere a los usos que se le pueden dar a los archivos digitales }}

( ) Recepción de correos electrónicos, procesamiento y reenvío {{Esta opción no se refiere a los usos que se le pueden dar a los archivos digitales }}

( ) Creación de grupo en Whatsapp, administración de los miembros y envío de mensajes. {{Esta opción no se refiere a los usos que se le pueden dar a los archivos digitales }}

(x) Explorador, compresor y convertidor de archivos {{ El uso de archivos digitales es de gran ayuda para los docentes actuales }}

## Proyecto

El proyecto consiste en la generación de una estructura ordenada de archivos para el almacenamiento de las entregas digitales de las tareas de sus estudiantes.

Para llevar el control de las tareas de sus estudiantes, deberá usted crear una carpeta llamada mes\_1 a la que le agregará carpetas semanales y diarias para poder almacenar ordenadamente archivos de tareas de sus estudiantes.

La estructura que se utilizará en este proyecto responde a un esquema de trabajo mensual con clases diarias durante cuatro semanas. Aunque es posible que su esquema de trabajo sea distinto, quizás basado en bimestres, con clases cada tercer día, por lo que al emplear este saber en su práctica cotidiana usted pueda necesitar de otro tipo de esquema.

Pero por ahora le sugerimos trabajar con el ejemplo de un mes, cuatro semanas y cinco días.

Para realizar el proyecto deberá usted contar con una computadora de escritorio y si quisiera realizar la práctica en una memoria USB también la requeriría.

Independientemente del sistema operativo que tenga su sistema (Windows, Linux o MacOSX) los equipos cuentan con un explorador de archivos, identifíquelo, suele estar representado por una carpeta.

## Tarea 1. Creación de un esquema de carpetas para la recepción de tareas

**Instrucciones:** Para crear la carpeta de mayor jerarquía, ubíquese en el escritorio de la computadora, en una memoria USB o en la carpeta dedicada a sus documentos. Ahí deberá crear una nueva carpeta. Para hacerlo en Windows y en Linux pulse el botón derecho del mouse y elija la opción de nuevo y posteriormente seleccione carpeta.

Una vez creado el objeto, asígnele el nombre mes\_1.



Para asignar un nombre a la carpeta le sugerimos no usar:

- acentos
- mayúsculas
- espacios

Para asignar el nombre de una carpeta o de un archivo le recomendamos:

- usar nombres mnemotécnicos
- usar versiones
- usar fechas

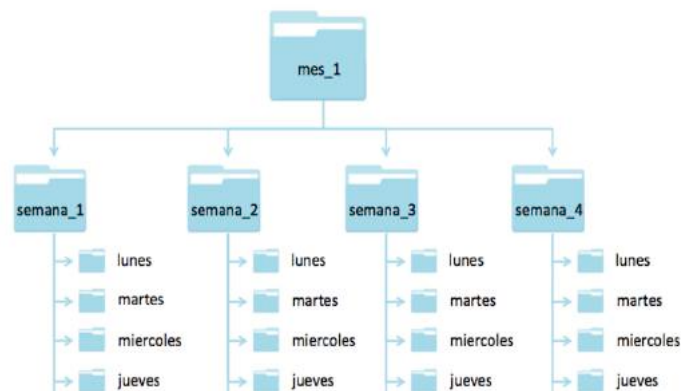
En caso de requerir espacios, es común utilizar un guión bajo \_ para separar palabras.

Abra la carpeta mes\_1 y cree cuatro carpetas más: semana\_1, semana\_2, semana\_3, semana\_4.

Posteriormente abra cada una de las carpetas y cree nuevamente 5 subcarpetas, con nombres que respondan a los días de la semana. Para esto debe considerar los consejos anteriores. Todos los nombres deberán ir con minúsculas y sin acento –para el caso del miércoles–.

**Nota:** Actualmente los Sistemas Operativos permiten utilizar nombres de archivos largos y con caracteres especiales sin embargo, es reconocida como una buena práctica hacerlo siguiendo los consejos que le hemos dado.

**Producto:** El producto esperado de esta tarea es una estructura de carpetas parecida a la siguiente:



**Para terminar la tarea:** Si logró concluir la tarea exitosamente, marque el botón azul ( ) que se encuentra a continuación.

## Tarea 2. Operaciones básicas con archivos digitales

**Instrucciones:** Una vez creada la estructura de las carpetas para el almacenamiento de las tareas de los estudiantes, deberá usted *descargar* esta carpeta comprimida en formato ZIP. Extraer la información y organizarla en las carpetas.

**Producto.** Deberá usted ordenar los archivos de tareas de los estudiantes en la estructura de carpetas que hizo en la tarea anterior.

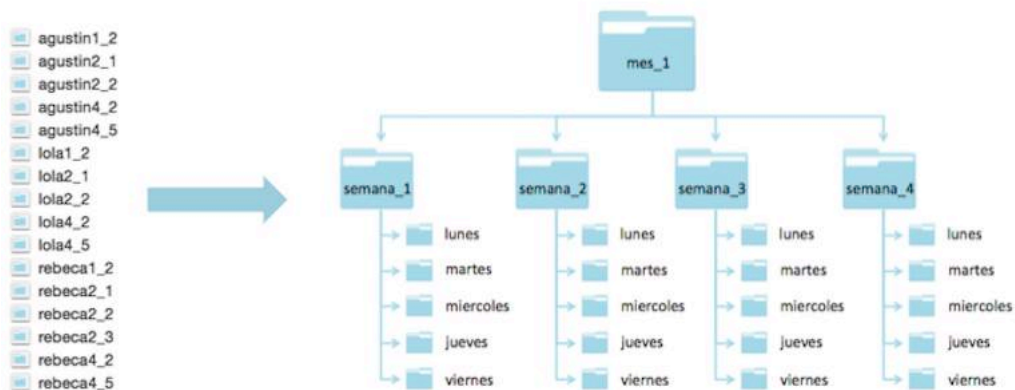
Para lograrlo deberá descargar la carpeta y desempaquetarla. Algunos sistemas operativos, descomprimen el ZIP automáticamente al momento de su descarga, pero otros no lo hacen. Si usted ha descargado el archivo y no lo puede abrir, deberá descomprimirlo utilizando un programa como *winzip* (<https://www.winzip.com/>) o *winrar* (<https://www.winrar.es/descargas>).

Su uso es simple, descargue el programa para descomprimir, instálelo en su computadora y ahora cada que quiera desempaquetar archivos .ZIP o .RAR que son los más comunes deberá darles doble clic.

La carpeta que descargó y desempacó tiene las tareas de tres estudiantes, Agustín, Lola y Rebeca, quienes entregaron algunas de las seis tareas solicitadas en las cuatro semanas del mes.

La nomenclatura de los archivos consiste en el nombre del alumno, seguido del número de semana, un guión bajo y el número de día, de tal suerte que si Lola entregó la tarea del miércoles de la semana 2 el nombre del archivo tendría que ser lola2\_3.

Los 16 archivos que deberá acomodar en las carpetas se muestran en la siguiente imagen.



**Para terminar la tarea:** Si logró concluir la tarea exitosamente, marque el botón azul (  botón marcado  ) que se encuentra a continuación.

### Tarea 3. Compresión de carpetas

**Instrucciones:** Ahora que ha ordenado los archivos de tareas en sus respectivas carpetas, seleccione la de mayor jerarquía –mes\_1– y comprímala con alguno de los programas (winzip o winrar) que descargó en la tarea anterior. Nombre el paquete tareas\_mes\_1 y verifique sus propiedades.

**Producto:** Para comprimir la carpeta y su contenido, los sistemas operativos agregan la opción adecuada en el clic derecho, por lo que deberá usted seleccionar la carpeta mes\_1, dar clic derecho sobre ella y elegir la opción de comprimir y se generará un archivo empaquetado. Esta operación es útil cuando se quiere trabajar con un solo objeto y no con todos los archivos y carpetas que lo contienen. Los archivos comprimidos son adecuados para su envío por correo electrónico y para su almacenamiento o respaldo.

Al paquete resultante le deberá revisar su tamaño y tipo de archivo. Para lograrlo de igual forma deberá desde el explorador de archivos seleccionar el paquete, darle clic derecho y elegir la opción de propiedades, ahí podrá ver el tamaño, la fecha de creación, el tipo de archivo y otros datos del paquete.

#### Actividad: Preguntas de control

Ahora conteste las siguientes preguntas para verificar que el trabajo que realizó con los archivos es correcto

>>1. ¿Cuántos archivos hay en la carpeta viernes de la semana 4?<<

ninguno {{ Incorrecto, hay tres archivos, agustin4\_5, lola4\_5 y rebeca4\_5 }}

1 {{ Incorrecto, hay tres archivos, agustin4\_5, lola4\_5 y rebeca4\_5 }}

3 {{ Correcto, hay tres archivos, agustin4\_5, lola4\_5 y rebeca4\_5 }}

4 {{ Incorrecto, hay tres archivos, agustin4\_5, lola4\_5 y rebeca4\_5 }}



>>2. ¿Cuántos pesa el paquete tareas\_mes\_1?<<

entre 30 y 40 Kilo Bytes {{ el archivo empaquetado pesa alrededor de 600 Kilo Bytes }}

cerca de 600 Kilo Bytes {{ correcto, el archivo empaquetado pesa alrededor de 600 Kilo Bytes }}

entre 30 y 40 Mega Bytes {{ el archivo empaquetado pesa alrededor de 600 Kilo Bytes }}

entre 30 y 40 Giga Bytes {{ el archivo empaquetado pesa alrededor de 600 Kilo Bytes }}

>>3 ¿Cuántas tareas entregaron los estudiantes en la semana 3?

ninguno {{ Correcto, no hay registro de tareas para esa semana }}

1 {{ En esa semana no se recibió ninguna tarea }}

3 {{ En esa semana no se recibió ninguna tarea }}

4 {{ En esa semana no se recibió ninguna tarea }}

## Revisión

Para revisar lo que ha aprendido en este capítulo, hemos diseñado una imagen (infografía) que incluye la aplicación educativa del saber digital aquí abordado. Le pedimos que la vea y conteste las preguntas que a continuación se enuncian.



## Saber administrar archivos

**para:** organizarlos  
transferirlos  
descargarlos  
comprimirlos  
explorarlos



Los archivos son el objeto típico del entorno digital por lo que es indispensable su dominio, que implica identificarlos, transferirlos y gestionarlos

<https://youtu.be/uuAjdtrLij0>

méxicoX

albramirez@uv.mx  
mcasillas@uv.mx



Esta infografía es una obra derivada de los videos introductorios del Diplomado de Saberes Digitales para Profesores Universitarios del Sistema Nacional de Educación a Distancia (SINED). Las imágenes fueron tomadas de [www.freepik.com](http://www.freepik.com) y [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com).

### Nube de conceptos

Escriba tres palabras, nociones o conceptos que considere usted relevantes en este capítulo.

## Percepción de su aprendizaje

En este capítulo usted ha movilizado algunos saberes digitales. Le pedimos que marque su percepción de lo que ha aprendido.

**Nota:** En esta versión para imprimir del MOOC, hemos incluido el script que se utilizó en la plataforma de México X.

```
<problem> <label>1. Reconocer los archivos en un sistema de cómputo. </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Reconocer los archivos en un
ambiente gráfico facilita el trabajo frente a la computadora ya que usted
podrá abrirlos en el programa que los edite y operarlos sin
titubeos.</choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Reconocer
los archivos en un ambiente gráfico facilita el trabajo personal de los
docentes, pero también es de valor institucional que usted lo sepa hacer por
lo que le pedimos que practique más para que se sienta con mayor confianza al
hacerlo </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí . <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Aunque los ambientes gráficos
facilitan el trabajo con archivos, es recomendable su reconocimiento, ya que
al hacerlo podrá usted trabajar de manera expedita. Es importante que usted
repase el tema para que con la experiencia pueda usted reconocer los
distintos tipos de archivos con los que trabaja. </choicehint></choice>
  </choicegroup>
</multiplechoiceresponse>
</problem>
```

```
<problem> <label>2. Organizar carpetas y subcarpetas. </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
```

<choice correct="true" point\_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien. <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Trabajar con carpetas es sinónimo de trabajar con orden. El uso de carpetas facilita la organización, clasificación y categorización de archivos. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Trabajar con carpetas es sinónimo de trabajar con orden. El uso de carpetas facilita la organización, clasificación y categorización personal de archivos, pero también es de valor institucional que usted lo domine por lo que le pedimos que practique más para que se sienta con mayor confianza al hacerlo </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí . <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> Trabajar con carpetas es sinónimo de trabajar con orden. El uso de carpetas facilita la organización, clasificación y categorización de sus archivos y de no hacerlo, el orden de sus sesiones de trabajo se podrá comprometer. Es importante que usted repase el tema para que con la experiencia pueda utilizar carpetas de forma adecuada. </choicehint></choice>

</choicegroup> </multiplechoiceresponse> </problem>

<problem> <label>3. Mover archivos entre carpetas </label>

<multiplechoiceresponse partial\_credit="points">

<choicegroup type="MultipleChoice">

<choice correct="true" point\_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien. <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Mover archivos entre carpetas implica su correcta ubicación, catalogación y almacenamiento. Un sistema de información ordenado facilita el trabajo. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Mover archivos entre carpetas implica su correcta ubicación, catalogación y almacenamiento. Es importante tanto para su beneficio personal como institucional que sus sesiones de trabajo sean ordenadas. Le sugerimos que practique más para que se sienta con mayor confianza al mover archivos entre carpetas. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí . <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> Mover archivos entre carpetas implica su correcta catalogación y almacenamiento. Es importante que repase el tema

para que con la experiencia pueda llegar a sentirse seguro al mover archivos entre carpetas. utilizar carpetas. Le sugerimos que repase los temas del capítulo y siga practicando. </choicehint></choice>

</choicegroup> </multiplechoiceresponse> </problem>

<problem> <label>4. Comprimir y descomprimir carpetas </label>

<multiplechoiceresponse partial\_credit="points">

<choicegroup type="MultipleChoice">

<choice correct="true" point\_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien. <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> La compresión de carpetas es comúnmente utilizada para el reenvío o respaldo de un conjunto de archivos. Es de utilidad personal e institucional que usted lo maneje. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> La compresión de carpetas es comúnmente utilizada para el reenvío o respaldo de un conjunto de archivos. Es de utilidad personal e institucional que usted lo maneje. Le sugerimos que practique más para que se sienta con mayor confianza al comprimir y descomprimir archivos. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí . <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> Comprimir y descomprimir archivos y carpetas es importante para respaldar y enviar información. Saberlo hacer le permitirá incluso proteger su información, por lo que le recomendamos que vuelva a revisar los temas del capítulo y siga practicando. </choicehint></choice>

</choicegroup>

</multiplechoiceresponse>

</problem>

<problem> <label>5. Explorar las propiedades de un archivo o carpeta</label>

<multiplechoiceresponse partial\_credit="points">

<choicegroup type="MultipleChoice">

<choice correct="true" point\_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien. <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Explorar las propiedades de un archivo o carpeta le permitirá explorar su tamaño, fecha de creación,

autor y otros metadatos importantes del objeto digital. Saber hacerlo le resultará de utilidad para la administración de archivos. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Explorar las propiedades de un archivo o carpeta le permitirá explorar su tamaño, fecha de creación, autor y otros metadatos importantes del objeto digital. Saber hacerlo le resultará de utilidad para la administración de archivos y se traducirá en beneficios personales e institucionales. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí . <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> Explorar las propiedades de un archivo o carpeta le permitirá explorar su tamaño, fecha de creación, autor y otros metadatos importantes del objeto digital. Saber hacerlo resultará de utilidad para la administración de archivos y se traducirá en beneficios personales e institucionales por lo que le recomendamos repasar los contenidos de este capítulo y seguir practicando. </choicehint></choice>

</choicegroup>

</multiplechoiceresponse>

</problem>

## Puntos para la evaluación del capítulo

En este capítulo usted puede obtener 14 puntos de 9 actividades.

## Capítulo 3. Saber usar programas y sistemas de información especializados



### Introducción

En este capítulo hemos preparado para usted una secuencia didáctica que incluye textos, videos, imágenes y proyectos informáticos para promover el uso de programas informáticos para la docencia, tal es el caso de los administradores de presentaciones.

La variedad de programas informáticos, páginas web, fuentes de información y herramientas digitales que puede usar un docente es cada día más grande, y con esto las posibilidades de acceso a la información y de creación de recursos educativos se incrementan exponencialmente. El docente en cualquier nivel educativo debe ser capaz de exponer ideas a sus estudiantes y el uso de diapositivas electrónicas se ha consolidado como la actividad principal para hacerlo.

La realización de presentaciones electrónicas es quizás una de las tareas más comunes para los maestros. Desde hace más de 20 años, las exposiciones en clase se hacen de la mano de una serie de diapositivas que pueden ser recicladas, compartidas y mejoradas previo a su uso. Un buen diseño de diapositivas contempla no solamente el aspecto visual, lo estético y llamativo sino la inclusión de ideas clave, viñetas o ligas en lugar de largos fragmentos de texto.

Una de las estrategias didácticas más arraigadas en el gremio docente es la exposición, por lo que las presentaciones electrónicas, junto con el pizarrón y el gis o marcador son valoradas como herramientas fundamentales tanto

para los discursos propios como para pedirle a los estudiantes que sean ellos quienes expongan.

El aprendizaje esperado del primer nivel de "saber usar programas y sistemas de información especializada" es:

*realizar presentaciones digitales*

por lo que lo invitamos a realizar las lecturas, ver los videos y resolver los proyectos informáticos que hemos incluido en este curso para que usted pueda incorporar paulatinamente las TIC a su práctica docente.

### **Presentación de contenidos**

Para presentar el tema de este capítulo, hemos condensado en un video de corta duración la mención de los elementos de incidencia educativa propios del nivel inicial de este saber digital. Asimismo hemos incluido en este espacio una hoja de trabajo en la que se resume lo más importante de este saber y la liga a un libro en el que usted podrá revisar los saberes digitales de los docentes de preescolar, primaria y secundaria.

Al terminar de revisar

- el video
- la hoja de trabajo
- y el capítulo 1 del libro "Saberes Digitales de los Docentes de Educación Básica" como material complementario

le pedimos que conteste las preguntas de control que hemos incluido al final de esta página.

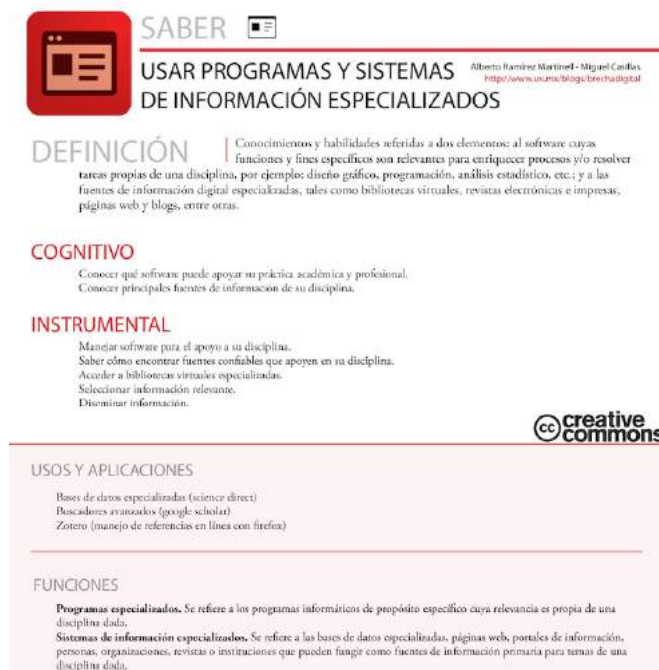
### **Video**


- <https://youtu.be/-bf32VSjrDo>



## Hoja de trabajo

Pulse la imagen para ampliar su tamaño o descargue de [aquí](#) las hojas de trabajo en formato PDF y revise la definición y los componentes cognitivo e instrumental de este saber así como sus usos, aplicaciones y funciones.




**SABER** 

**USAR PROGRAMAS Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADOS** Alberto Ramirez Martinez - Miguel Cordas  
<http://www.uv.mx/blog/derechodigital>

**DEFINICIÓN** | Conocimientos y habilidades referidas a dos elementos: al software cuyas funciones y fines específicos son relevantes para enriquecer procesos y/o resolver tareas propias de una disciplina, por ejemplo: diseño gráfico, programación, análisis estadístico, etc.; y a las fuentes de información digital especializadas, tales como bibliotecas virtuales, revistas electrónicas e impresas, páginas web y blogs, entre otras.

**COGNITIVO**  
Conocer qué software puede apoyar su práctica académica y profesional.  
Conocer principales fuentes de información de su disciplina.

**INSTRUMENTAL**  
Manejar software para el apoyo a su disciplina.  
Saber cómo encontrar fuentes confiables que apoyen en su disciplina.  
Acceder a bibliotecas virtuales especializadas.  
Seleccionar información relevante.  
Diseminar información.



**USOS Y APLICACIONES**  
Bases de datos especializadas (science direct)  
Buscadores avanzados (google scholar)  
Zotero (manejo de referencias en línea con firefox)

**FUNCIONES**  
**Programas especializados.** Se refiere a los programas informáticos de propósito específico cuya relevancia es propia de una disciplina dada.  
**Sistemas de información especializados.** Se refiere a las bases de datos especializadas, páginas web, portales de información, personas, organizaciones, revistas o instituciones que pueden fungir como fuentes de información primaria para temas de una disciplina dada.

## Libro

Revise el siguiente libro especialmente el capítulo 1 en el que hablamos sobre los saberes digitales, cómo los concebimos y en el que presentamos su definición operativa.

El libro tiene una licencia *creative commons* y se puede descargar para su uso y consulta de la siguiente liga:

[Liga de descarga del libro:](#)

- <https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2015/06/Saberes-Digitales-SEV-libro-final.pdf>

### Actividad: Preguntas de control

Ahora conteste las siguientes preguntas sobre el saber digital abordado en este capítulo.

>> 1. ¿Cuál de las siguientes opciones se refiere a los programas informáticos especiales para un docente? <<

( ) páginas web y fuentes de información {{ No es correcto porque páginas web y fuentes de información no son programas informáticos }}

(x) administrador de presentaciones electrónicas y herramientas digitales para la enseñanza {{Correcto, los administradores de presentaciones electrónicas y las herramientas digitales son programas informáticos para docentes}}

( ) viñetas e hipervínculos {{ No es correcto porque las viñetas e hipervínculos no son programas informáticos }}

( ) exposición y presentación de contenidos {{ No es correcto porque la exposición y la presentación de contenidos son actividades docentes y no programas informáticos }}

>>2. Seleccione la opción que describa mejor el o los usos docentes de una presentación electrónica <<

(x) asistente para la exposición en clase {{ Esta si es una función docente con archivos digitales }}

( ) elaboración de infografías {{ El programa si se puede emplear para elaborar infografías, pero su uso principal es como asistente para la exposición en clase.}}

( ) acompañar la lectura en voz alta {{ El uso principal de los administradores de presentaciones electrónicas es como asistente para la exposición en clase.}}

habilitador exclusivo de la pizarra digital interactiva (PDI) para dar clase {{ El programa si se puede utilizar en la PDI pero su uso principal es como asistente para la exposición en clase.}}

>>3. Un buen diseño de diapositivas digitales contempla lo siguiente: <<

ideas clave, viñetas, hipervínculos y fragmentos puntuales de texto {{ Esta opción es correcta }}

exclusivamente los elementos llamativos{{ Un buen diseño de diapositivas contempla no solamente el aspecto visual, lo estético y llamativo sino la inclusión de ideas clave, viñetas o ligas en lugar de largos fragmentos de texto }}

el aspecto visual principalmente {{ Un buen diseño de diapositivas contempla no solamente el aspecto visual, lo estético y llamativo sino la inclusión de ideas clave, viñetas o ligas en lugar de largos fragmentos de texto }}

el trabajo de los estudiantes {{ Un buen diseño de diapositivas contempla no solamente el aspecto visual, lo estético y llamativo sino la inclusión de ideas clave, viñetas o ligas en lugar de largos fragmentos de texto }}

>>4. En la hoja de trabajo, se alude a las funciones de los programas especializados. Indique la opción en que se le haga referencia <<

Se refiere a las bases de datos especializadas {{Esta opción no se refiere a la función de un programa especializado }}

Se refiere a las páginas web {{Esta opción no se refiere a la función de un programa especializado }}

Se refiere a los portales de información {{Esta opción no se refiere a la función de un programa especializado }}

(x) Se refiere a los programas informáticos de propósito específico con relevancia para una disciplina o profesión {{Esta opción no se refiere a la función de un programa especializado }}

## Proyecto

El proyecto consiste en el diseño de una presentación electrónica con texto, imágenes y ligas, que sirva para introducir a los estudiantes a una temática de interés general.

Para hacerlo deberá usted diseñar y desarrollar una presentación sobre los cuidados que deben tener las personas en Internet. La presentación se podrá hacer en Microsoft PowerPoint, Keynote, Impress de Libre Office o en una Presentación de Google.



PowerPoint es el programa para elaborar presentaciones de Microsoft. Es probablemente de las aplicaciones más populares aunque para poder usarlo se requiere de un pago. Algunas computadoras lo traen instalado de fábrica y en algunas instituciones educativas hay licencias corporativas para su uso. La versión más moderna de PowerPoint permite el trabajo en la nube.

Keynote es el programa de presentaciones de MacOSX, aunque también es de licencia propietaria y requiere de un pago, todas las computadoras de Apple lo traen instalado de fábrica. Keynote se diferencia de otros programas similares por su elegancia y limpieza a la hora de hacer presentaciones.

Impress es un programa para crear presentaciones de licencia flexible. Usted lo puede descargar, instalar, usar e incluso compartir de forma gratuita y legal. Su página de descarga en español es: <http://es.libreoffice.org>. Con Impress se pueden crear presentaciones compatibles con PowerPoint.

El software de presentaciones de la Suite de Oficina de Google es otra opción viable para el diseño de diapositivas. Para iniciar con ese programa deberá usted contar con acceso a Internet y haber creado una cuenta de Google. La dirección para ingresar a la G Suite es <http://gsuite.google.com/>

En los cuatro casos, usted podrá iniciar una presentación en blanco o con una plantilla que le ayudará con el diseño gráfico de su presentación.

Además de PowerPoint, Keynote, Impress y la herramienta de G Suite, hay otros programas para la presentación de contenidos como <http://prezi.com/> o <https://slides.com/> que le recomendamos explorar y valorar.

### **Tarea 1. Preparación de la presentación.**

**Instrucciones:** Previo a la elaboración de la presentación, es recomendable planear la distribución de contenidos de las diapositivas, la distribución de sus elementos, el estilo de letra y los elementos gráficos que la compongan.



Para hacerlo deberá usted considerar el público a quién va dirigido, la duración de la presentación y la profundidad de los temas.

Para esta tarea realizaremos una presentación para un grupo de adolescentes sobre los riesgos a los que los jóvenes se enfrentan en Internet.

Como se trata de un grupo de jóvenes, el estilo editorial de la presentación será directo y puntual. El estilo gráfico será llamativo pero estático para evitar distracciones, es decir, no se usarán transiciones o sonidos exagerados y mantener así la atención de los jóvenes en los textos e ilustraciones. La presentación será un recurso de acompañamiento del profesor y no un recurso educativo de autoacceso.

**Producto:** Para esta tarea deberá usted tomar algunas decisiones de diseño derivadas de las características de la audiencia y el objetivo de la presentación. Las decisiones que deberá tomar son las siguientes:

- Color, tamaño y tipo de letra del título
- Color, tamaño y tipo del letra del texto
- Identidad gráfica de la presentación
  - color de fondo
  - uso de logotipos
  - uso de flecos u otros elementos gráficos

**Para terminar la tarea:** Una vez que haya decidido lo que se le solicita, marque el botón azul (  botón marcado  ) que se encuentra a continuación.

## Tarea 2. Desarrollo de diapositivas

Este es el momento para desarrollar las diapositivas considerando los lineamientos editoriales decididos en la tarea anterior. Esto se puede hacer diapositiva por diapositiva o modificando el patrón de una diapositiva maestra.

**Nota:** El manejo de la diapositiva maestra excede el objetivo de este curso, pero le recomendamos revisar esta función para que automatice el proceso de edición de sus diapositivas. En la página de soporte de Microsoft se explica su uso <https://support.office.com/es-es/article/crear-o-personalizar-un-patr%C3%B3n-de-diapositivas-036d317b-3251-4237-8ddc-22f4668e2b56>

La primera diapositiva a crear es la portada. Abra el administrador de presentaciones y elija una presentación en blanco que contendrá el diseño de una diapositiva adecuada para crear la portada. En ella incorpore los lineamientos gráficos y editoriales de la presentación, ponga un título que represente el tema de adolescentes sobre los riesgos a los que los jóvenes se enfrentan en Internet. Además incluya su nombre, institución y la fecha de elaboración.

Ahora agregará una a una el número de diapositivas que requiera la presentación. Al hacerlo podrá elegir el diseño que requiere sea una con

título y un objeto o dos, sólo el título o diversas distribuciones que le ofrezca el programa para la administración de presentaciones, considerando también que usted podrá personalizar su diapositiva como quiera.



Esta presentación tendrá diez diapositivas incluyendo una portada, las referencias y una contraportada. La contraportada, que tiene la misma información que la portada sirve para que el presentador deje en la pantalla los datos del evento aún cuando ya haya terminado la exposición.

Los títulos de las diapositivas y sus posibles contenidos son los siguientes:

1. Portada
  - a. Datos de la presentación
2. Introducción
  - a.
3. Riesgos de distracción
  - a. Pérdida de tiempo
  - b. Adicción a juegos y redes sociales
4. Riesgos informáticos
  - a. Virus informáticos
  - b. Pérdida de información
  - c. Spam
5. Riesgos de desinformación
  - a. Información incompleta o equívoca

- b. Noticias falsas #fakenews
- 6. Riesgos financieros
  - a. Estafas
  - b. Suplantación de identidad (phishing)
  - c. Compras no deseadas
  - d. Robo de identidad bancaria
  - e. Gastos telefónicos excesivo
- 7. Riesgos personales
  - a. Cyberbullying
  - b. Grooming
  - c. Sexting
  - d. Porno venganza
- 8. Conclusión
- 9. Referencias
- 10. Contraportada


Para desarrollar la presentación deberá usted investigar sobre los riesgos mencionados sin dejar de registrar las fuentes de información.

Al elaborar las diapositivas le sugerimos usar la regla de 7 por 7 en la que las diapositivas, además del título, tienen no más de 7 renglones con hasta 7 palabras por renglón. Esto invita a que los textos sean en formato de viñeta y no de párrafo y que la presencia del expositor sea fundamental.

**Producto:** El producto de esta tarea es una presentación que considere lo siguiente:

- o Diseño gráfico
- o Diseño editorial
- o Regla 7x7 para el contenido
- o Diez diapositivas, o más si es que su investigación así lo requiera
- o Referencias de donde obtuvo información sobre los riesgos de utilizar Internet



**Para terminar la tarea:** Si está usted satisfecho con la presentación que ha realizado, marque el botón azul (  botón marcado  ) que se encuentra a continuación.

### Tarea. 3. Presentaciones de bolsillo

**Instrucciones:** Con la presentación terminada, deberá usted generar dos versiones, una en pdf y otra en formato de imagen como jpg o png para después enviarla a su teléfono móvil y poder compartirla o mostrarla desde ahí.

**Producto:** En esta tarea deberá usted generar dos versiones de la presentación.

- PDF
- Como imágenes

El proceso de exportación dependerá del programa que esté utilizando. En PowerPoint por ejemplo, la generación de imágenes es directa mientras que en G Suite la generación de imágenes a partir de las diapositivas es una por una.

Salvar su presentación en PDF garantiza que ésta se desplegará tal cual usted la diseñó independientemente de la computadora en que se vaya a proyectar o a visualizar.

La versión de imágenes es adecuada para su envío a un grupo de Facebook o WhatsApp. También se puede publicar en una red social, o con el adaptador adecuado, se pueden presentar en una pantalla o proyector desde el teléfono móvil.

Para el caso iPhone o algunos teléfonos con sistema operativo Android se puede mandar el video a la pantalla o al proyector con docks o adaptadores de HDMI, usualmente vendidos como accesorios de su dispositivo. Otra opción para desplegar el video en pantalla o proyector es

con *chromecast* un dispositivo para el envío inalámbrico de imagen y video desde el teléfono inteligente a una pantalla.

**Para terminar la tarea:** Si usted logró generar las dos versiones de la presentación, pdf e imágenes, marque el botón azul (



## Revisión

Para revisar lo que ha aprendido en este capítulo, hemos diseñado una imagen (infografía) que incluye la aplicación educativa del saber digital aquí abordado. Le pedimos que la vea y conteste las preguntas que a continuación se enuncian.



## Nube de conceptos

Escriba tres palabras, nociones o conceptos que considere usted relevantes en este capítulo.

## Percepción de su aprendizaje

En este capítulo usted ha movilizado algunos saberes digitales. Le pedimos que marque su percepción de lo que ha aprendido.

**Nota:** En esta versión para imprimir del MOOC, hemos incluido el script que se utilizó en la plataforma de México X.

```
<problem> <label>1. Preparación de la presentación </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
    <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> La preparación de la
    presentación suele ser un paso a obviar, ya que los programas administradores
    de presentaciones tienen plantillas y asistentes para la creación de
    diapositivas. Pero, la planeación es una práctica común en el gremio docente
    y es correcto transferirla a las labores digitales. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
    necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> La
    preparación de la presentación es importante y representa una acción
    importante de la etapa de planeación didáctica. Le recomendamos que considere
    esta tarea para que sus presentaciones digitales sean importantes por su
    contenido y no por su aspecto visual. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí . <choicehint
    selected="true" label="¡Insuficiente!"> La planeación didáctica es una
    actividad inherente a la práctica docente que podemos trasladar al diseño
    multimedia. La preparación de la presentación puede ser una tarea para poner
    en práctica nuestras habilidades para proyectar actividades de clase.
    </choicehint></choice>
  </choicegroup>
</multiplechoiceresponse>
</problem>
<problem> <label>2. Desarrollo de diapositivas </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
```

<choice correct="true" point\_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien. <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Una diapositiva bien diseñada puede ser de gran utilidad para sus estudiantes; y que usted lo pueda hacer muy bien representa un beneficio no solo para usted, sino para sus estudiantes y para la institución misma.</choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Una diapositiva bien diseñada puede ser de gran utilidad para sus estudiantes, por lo que le recomendamos que siga practicando para que en el corto plazo sea usted capaz de desarrollar diapositivas de buena calidad para sus clases.</choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí . <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> Una diapositiva bien diseñada es de gran utilidad para sus estudiantes por lo que le recomendamos que repase los contenidos del capítulo y siga practicando para que en el corto plazo sea usted capaz de desarrollar diapositivas de buena calidad.</choicehint></choice>

</choicegroup>

</multiplechoiceresponse>

</problem>

<problem> <label>3. Presentaciones de bolsillo </label>

<multiplechoiceresponse partial\_credit="points">

<choicegroup type="MultipleChoice">

<choice correct="true" point\_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien. <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> La portabilidad es cada vez más importante. Los docentes de hoy en día no solamente deben ser capaces de realizar presentaciones digitales si no también de poder acceder a ellas en el momento en que lo requieran. Que usted pueda llevar sus presentaciones en su teléfono inteligente es de gran valía. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!">. Los docentes de hoy en día no solamente deben ser capaces de realizar presentaciones digitales si no también de acceder a ellas en el momento en que lo requieran. Es importante que practique los temas de este capítulo para que eventualmente pueda usted llevar consigo sus presentaciones en su teléfono inteligente.

```
</choicehint></choice>
```

```
  <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí . <choicehint  
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Los docentes de hoy en día no  
solamente deben ser capaces de realizar presentaciones digitales si no  
también de guardarlas en sus teléfonos inteligentes para poder usarlas en el  
momento y lugar que se requiera. Es importante que usted repase el tema de  
este capítulo y practique esta actividad para que con la experiencia pueda  
usted crear presentaciones de bolsillo. </choicehint></choice>
```

```
</choicegroup> </multiplechoiceresponse> </problem>
```

## Puntos para la evaluación del capítulo

En este capítulo usted puede obtener 10 puntos de 7 actividades.

## Capítulo 4. Literacidad Digital



### Introducción

En este capítulo hemos preparado para usted una secuencia didáctica que incluye textos, videos, imágenes y proyectos informáticos para el desarrollo de su literacidad digital. En el contexto de los saberes digitales, entendemos a la literacidad digital como al manejo del código que permite a los usuarios operar en el entorno digital, siendo sus principales tareas las de búsqueda de información y la capacidad para discriminar lo relevante y confiable de lo que no lo es. Un docente necesita de conocimientos, habilidades y actitudes dirigidas a la búsqueda efectiva de contenido digital mediante el uso de buscadores en la web y del empleo de estrategias avanzadas para afinar los resultados como el empleo de palabras clave, operadores booleanos y filtros.

Un docente consciente del entorno digital, de su alcance y de sus limitaciones debe ser capaz de realizar búsquedas expertas, de manejar fuentes de información confiables, de presentarse como un sujeto con criterios para la selección, validación y uso de información confiable así como para emplear una serie de estrategias digitales suficientes para encontrar la información que requiera. Más allá de realizar una búsqueda en Google, un docente debe ser capaz de distinguir de entre los resultados de la búsqueda si el contenido es promocionado por algún político, negocio o empresa, si es confiable y de buena calidad, si es original o derivado de una obra de mayor confiabilidad o si se trata de información dudosa, incompleta o de mala calidad. Asimismo y por tratarse del contexto educativo, el

docente deberá estar atento de la confiabilidad de las fuentes, el crédito a la autoría del trabajo de otros y de la forma en que hará referencia a las fuentes de consulta.

El aprendizaje esperado del primer nivel de literacidad digital es:

*utilizar buscadores de información*

## Presentación de contenidos

Para presentar el tema de este capítulo, hemos condensado en un video de corta duración la mención de los elementos de incidencia educativa propios del nivel inicial de este saber digital. Asimismo hemos incluido en este espacio una hoja de trabajo en la que se resume lo más importante de este saber y la liga a un libro en el que usted podrá revisar los saberes digitales de los docentes de preescolar, primaria y secundaria.

Al terminar de revisar

- el video
- la hoja de trabajo
- y el capítulo 1 del libro "Saberes Digitales de los Docentes de Educación Básica" como material complementario

le pedimos que conteste las preguntas de control que hemos incluido al final de esta página.

## Video

- <https://youtu.be/Fvi5BNPJD6Q>

## Hoja de trabajo

Pulse la imagen para ampliar su tamaño o descargue de [aquí](#) las hojas de trabajo en formato PDF y revise la definición y los componentes cognitivo e instrumental de este saber así como sus usos, aplicaciones y funciones.



**DEFINICIÓN** | Conocimientos, habilidades y actitudes dirigidas a la búsqueda efectiva de contenido digital y a su manejo, mediante la consideración de palabras clave y metadatos; adopción de una postura crítica (consulta en bases de datos especializadas, realización de búsquedas avanzadas); aplicación de estrategias determinadas (uso de operadores booleanos, definición de filtros); y consideraciones para un manejo adecuado de la información (referencias, difusión, comunicación).

### COGNITIVO

Buscar (criterios de búsqueda, fuentes, estrategias de búsqueda).  
Seleccionar información.  
Valorar y discriminar las fuentes de información (fiabilidad).  
Analizar y criticar la información.  
Sintetizar la información.  
Citar las fuentes de información.

### INSTRUMENTAL

Utilizar palabras clave, metadatos, buscadores, operadores booleanos y filtros para la realización de búsquedas efectivas.  
Saber seleccionar la información de los resultados presentados al realizar una búsqueda.  
Manipular la información (descargar, compartir).



### USOS Y APLICACIONES

Bases de datos especializadas (science direct).  
Buscadores avanzados (google scholar).  
Zotero (manejo de referencias en línea con firefox).

### FUNCIONES

**Pensamiento Crítico.** se refiere a una postura analítica, evaluativa y selectiva que se asume al realizar búsquedas de información.  
**Búsquedas efectivas y valoración de la información.** Decisiones informadas que se toman al realizar búsquedas de información o al elegir resultados de una búsqueda, fuentes de información, o recursos.  
**Extracción de información relevante.** Procesos analíticos adoptados en la búsqueda de información y sus hallazgos respectivos.  
**Síntesis y valoración de uso y apropiación.** Acciones que se toman al haber seleccionado información relevante a una búsqueda.

## Libro

Revise el siguiente libro especialmente el capítulo 1 en el que hablamos sobre los saberes digitales, cómo los concebimos y en el que presentamos su definición operativa.

El libro tiene una licencia *creative commons* y se puede descargar para su uso y consulta de la siguiente liga:

[Liga de descarga del libro:](#)

- <https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2015/06/Saberes-Digitales-SEV-libro-final.pdf>



### Actividad: Preguntas de control

Ahora conteste las siguientes preguntas sobre el saber digital abordado en este capítulo.

>> 1. ¿En el contexto de los saberes digitales de los docentes, qué se entiende por literacidad digital? Elige la mejor respuesta<<

( ) Conocimientos y habilidades dirigidas al manejo y búsqueda efectiva de información {{ Esta es una definición correcta de Literacidad Digital }}

(x) Administración de bibliotecas y de centros de cómputo {{Si bien la administración de bibliotecas se relaciona con el manejo de información y con la literacidad digital, hay una mejor respuesta}}

( ) Actitudes dirigidas a la visualización de datos, su graficación y geolocalización {{Si bien la visualización de datos implica manejo de información , hay una mejor respuesta}}

( ) Habilidades para la escritura en un procesador de palabras {{ La literacidad digital es necesaria para el uso de entornos gráficos y sistemas de información incluida la operación de un programa para el procesamiento de palabras, pero hay una mejor respuesta.}}

>> 2. ¿qué recomendarías utilizar para una búsqueda exitosa en Internet? Elige la mejor respuesta<<

( ) Ir a la biblioteca y hacer uso serio de los catálogos {{ Como se trata de una búsqueda en Internet, la recomendación no es correcta}}

( ) Utilizar Whatsapp para encontrar la información que se requiere {{ La recomendación no es correcta ya que Whatsapp es un mensajero instantáneo }}

(x) Usar un buscador y palabras clave, metadatos y filtros {{ Buena recomendación }}

Ir a Youtube y buscar lo que se requiere {{ La recomendación no es correcta, ya que Youtube es solo una de las fuentes de información en las que se puede realizar la búsqueda }}

>> 3. Observa el video anterior y completa la idea: Más allá de realizar una búsqueda en Google...<<

...un docente debe buscar en libros impresos {{ El debate sobre lo impreso y lo digital ha quedado superado. Tanto hay información de buena calidad en formato digital como en impreso, por lo que los docentes si deben hacer uso de Google para buscar información. }}

...un docente debe ser capaz de distinguir si los resultados de la búsqueda son confiables y de buena calidad o no {{ Esta opción es correcta }}

...un docente debe rápidamente elegir el primer resultado de la búsqueda para aprovechar el tiempo {{ No es correcto hacer una búsqueda sin revisar los resultados }}

...un docente debe confiar plenamente en Google ya que es una empresa de talla internacional {{ No es correcto confiar en Google sin antes revisar los resultados. Recuerde que Internet lo construimos todos y puede encontrar información de dudosa procedencia}}

>>4. En la hoja de trabajo, mencionan 3 usos y aplicaciones de la literacidad digital. Indica la opción que mejor las describa <<

administradores de presentaciones electrónicas, pizarras digitales interactivas {{Esta opción es más genérica y no se refiere a usos y aplicaciones de la literacidad digital }}

( ) redes sociales, mensajeros instantáneos y chats {{Esta opción es más genérica y no se refiere a usos y aplicaciones de la literacidad digital }}

( ) procesador de palabras, hoja de cálculo y administrador de presentaciones {{Esta opción es más genérica y no se refiere a usos y aplicaciones de la literacidad digital }}

(x) bases de datos especializadas, buscadores avanzados, manejadores de referencias {{Estos usos y aplicaciones son propios de la literacidad digital }}

## Proyecto

El proyecto consiste en hacer una serie de búsquedas en Google iniciando con una de orden sencillo y directo y concluir con una búsqueda de carácter específico y delimitado utilizando herramientas y opciones propias del buscador.

Para realizar este proyecto de búsqueda de información deberá usted poder acceder a Internet mediante un teléfono inteligente o con una computadora personal. Las búsquedas se realizarán en el sitio de Google, por lo que deberá instalar la aplicación de búsqueda en su teléfono o acceder a [www.google.com](http://www.google.com) desde su navegador.

En este proyecto buscaremos información en Google sobre la noción de "sociedad de la información", y para hacerlo utilizaremos tres tipos de exploraciones.

- Búsqueda directa
  - Búsqueda simple
  - Búsqueda simple con suerte
- Búsqueda con operadores
  - Búsqueda exacta
  - Búsqueda concatenada
  - Búsqueda con exclusión
  - Búsqueda exacta con exclusión en el contexto

- Búsqueda con recursos de Google
  - Búsqueda utilizando las herramientas de Google
  - Búsqueda utilizando los tipos de medios propuestos por Google
  - Búsqueda con Google Scholar

Veamos a Internet como un espacio en el que la información fluye pero donde también se almacena. Y para poder acceder a esa información se requieren de tres elementos. Primero es indispensable contar con un dispositivo con acceso a Internet, puede ser una tableta, un teléfono inteligente o una computadora, luego se requiere garantizar que el dispositivo tiene acceso a Internet y que en el dispositivo se ha instalado un navegador de Internet como Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, Internet Explorer u otros.



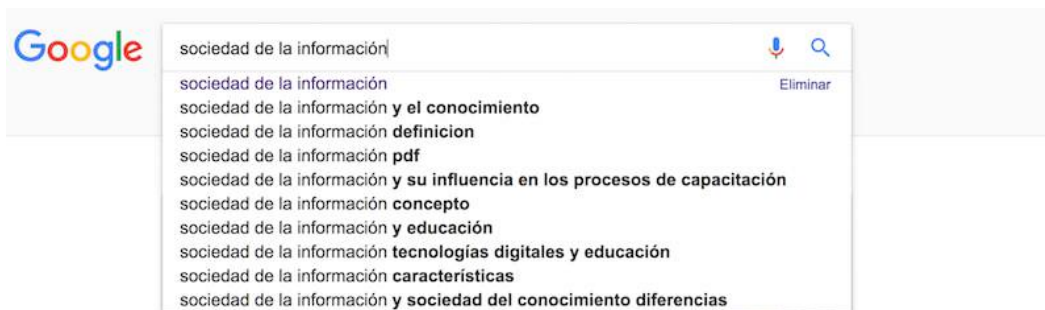
Ahora si, con un dispositivo con acceso a Internet y un navegador estamos listos para navegar en Internet. Visitar páginas web, atender redes sociales, enviar información y hacer búsquedas en Internet son algunas de las tareas más comunes y precisamente para esta última –la búsqueda de información– Google es una de las mejores herramientas para lograr buenos resultados.

Para entrar a Google desde un navegador de Internet (en un teléfono móvil o en una computadora de escritorio) se debe escribir [www.google.com](http://www.google.com) en la barra de direcciones. Para acceder a Google desde una aplicación de teléfono móvil es más sencillo, ya que solamente se deberá pulsar el icono de Google, siempre y cuando se tenga instalado en el dispositivo.

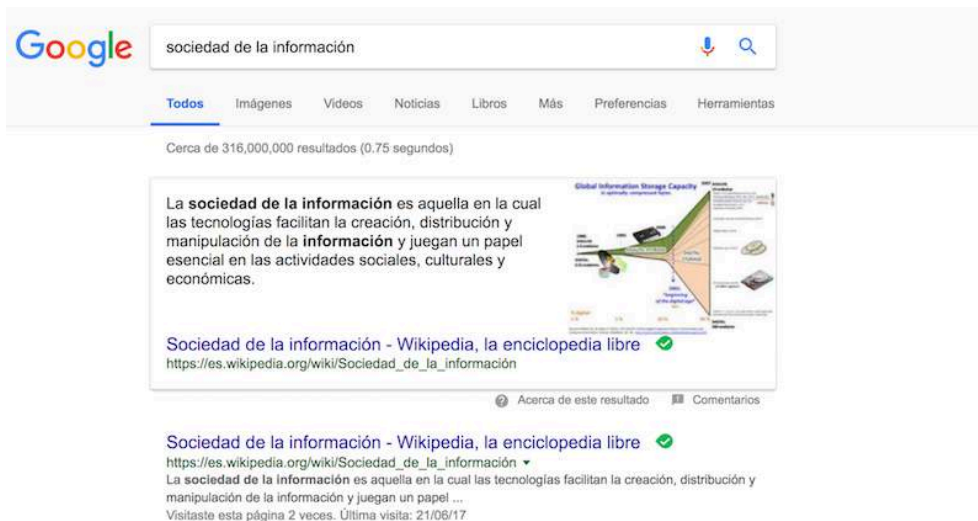
## Tarea 1. Búsquedas directas

**Instrucciones:** Como primera tarea del proyecto, deberá usted realizar una búsqueda directa en Google de una noción como "sociedad de la información".

Verá que al introducir el concepto en el cuadro de búsqueda de Google se autocompleta el concepto y se sugieren búsquedas relacionadas. Si se siente con suerte (así lo dice Google) elija alguna de las sugerencias.



Una vez habiendo introducido la noción a buscar, se deberá presionar la lupa, el botón de buscar o simplemente dar *enter* una vez que se ha escrito el concepto a buscar.



Realice la búsqueda y anote el número de resultados que encontró Google.

**Producto:** El número de resultados que encontró Google sobre la noción de Sociedad de la Información

**Para terminar la tarea:** Anote en el siguiente espacio el número de resultados que encontró Google sobre la noción de Sociedad de la Información.

Numerical input

>>Para terminar la tarea, anote en el siguiente espacio el número de resultados que encontró Google sobre la noción de Sociedad de la Información. | | no use comas<<

= 1000000000 +-10000000000

## Tarea 2. Búsqueda con operadores

**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted afinar la búsqueda de la noción de sociedad de la información con tres operadores avanzados para la delimitación, concatenación y exclusión de resultados.

Verá que al delimitar una búsqueda los resultados disminuyen y eso potencia la calidad de la búsqueda.

**Búsqueda exacta.** Para realizar una búsqueda exacta de un concepto formado por dos o más palabras, deberá usted ponerlo entre comillas.

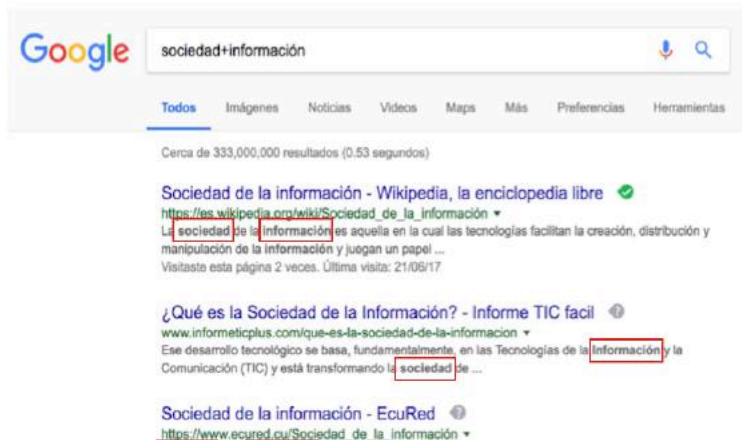


**Búsqueda concatenada.** De manera similar, al usar el símbolo de suma en lugar de los espacios que separan los componentes del concepto, obtendrá usted resultados en los que aparezcan todas las palabras de la frase.



La diferencia entre la búsqueda exacta y la búsqueda concatenada se puede observar al introducir "sociedad información" y sociedad+información.

La búsqueda de "sociedad información" da los resultados que contengan la frase sociedad espacio información; mientras que la búsqueda sociedad+información de los resultados que contengan en algún lugar del texto las dos palabras.



**Búsqueda con exclusión.** También se pueden hacer búsquedas de conceptos que excluyan palabras. Es decir, se pueden buscar las coincidencias de sociedad de la información y excluir los sitios que contengan la palabra conocimiento. Para hacerlo se deberá utilizar el signo menos antecediendo la palabra que se desea excluir.



La búsqueda con exclusión se puede combinar con los operadores para la concatenación y búsqueda exacta.

**Producto:** Además de realizar las exploraciones anteriores, deberá usted indicar cómo realizaría las siguientes búsquedas utilizando operadores

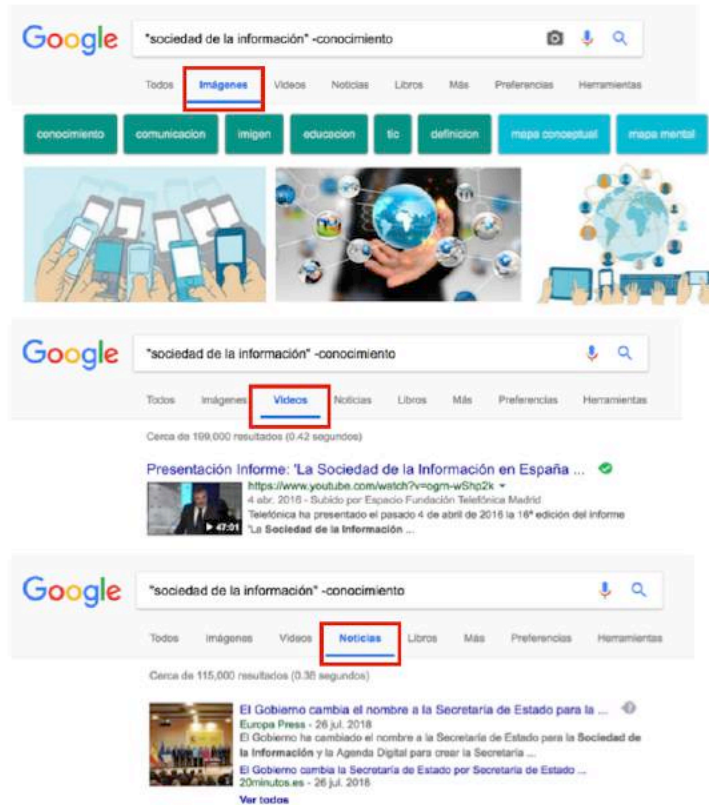
1. ¿Qué escribiría en Google para buscar todos los sitios que incluyan las palabras brecha digital. Utilice operadores
2. ¿Qué escribiría en Google para buscar todos los sitios que incluyan las palabras brecha digital e inclusión social pero que no tengan la palabra virtual. Utilice operadores
3. ¿Qué escribiría en Google para buscar todos los sitios que incluya las palabras brecha digital. Utilice operadores

### Tarea 3. Búsqueda con recursos de Google

**Instrucciones:** Para esta tarea deberá usted hacer una serie de búsquedas todavía más acotadas, considerando el país de origen, el idioma, la fecha de publicación y el tipo de medio (imágenes, videos o noticias).



**Búsqueda utilizando los tipos de medios propuestos por Google.** Google permite filtrar los resultados por tipo de medio, sea imagen, video, noticias o libros principalmente. Para explorar estas opciones, haga la búsqueda de la frase exacta de sociedad de la información excluyendo la palabra conocimiento y explore las imágenes, videos y noticias resultantes.



Además de imágenes y videos, Google también permite encontrar archivos por su tipo. Esto es muy útil cuando se está buscando un documento en .pdf que contenga la frase exacta de "sociedad de la información" y que excluya la palabra conocimiento, para eso se deberá usar el comando filetype: acompañado de la extensión del tipo de archivo deseado, que puede ser pdf, mov, png, jpg, docx, entre otras.

En la siguiente imagen se puede ver la sintaxis de la búsqueda y como los resultados obtenidos están todos en formato pdf.

Google "sociedad de la información" -conocimiento filetype:pdf

Todos Imágenes Videos Noticias Libros Más Preferencias Herramientas

Cerca de 365,000 resultados (0.57 segundos)

[PDF] [Hacia una sociedad de la Información - Dialnet](#) ✓  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4467347.pdf> ▼  
 por SRC Rojas - 2005 - Artículos relacionados  
 Hacia una **sociedad de la Información** 1. Por: Sebastián Ramiro Castro Rojas. Magister en Comunicación. Docente de la Facultad de Ciencia Política y RR.II.

[PDF] [La Sociedad de la Información en el mundo - Asociación de Usuarios...](#)  
[aui.es/IMG/pdf\\_Capitulo\\_3.pdf](http://aui.es/IMG/pdf_Capitulo_3.pdf) ▼  
 La **Sociedad de la Información** en el mundo. \*. 35. -3. 4. %. Gráfico 2. Crecimiento y distribución del mercado TIC en Europa. Fuente: IDATE. DigiWorld 2007. 20.

[PDF] [tema 1 – la sociedad de la información y las nuevas ... - Alcaste](#) ⓘ  
[www.alcaste.com/departamentos/tecnologia/bachillerato/Tema01/teoria.pdf](http://www.alcaste.com/departamentos/tecnologia/bachillerato/Tema01/teoria.pdf) ▼  
 DEFINICIÓN: Las tecnologías de la información comprenden todos aquellos medios electrónicos que almacenan, crean, recuperan y transmiten información en ...

[PDF] [La nueva sociedad de la información: tendencias ... - BOCC - UBI](#) ⓘ  
[www.bocc.ubi.pt/pag/merayo-arturo-sociedad-informacion.pdf](http://www.bocc.ubi.pt/pag/merayo-arturo-sociedad-informacion.pdf) ▼  
 por AM Pérez - Mencionado por 1 - Artículos relacionados  
 La nueva **sociedad de la información**: tendencias, riesgos y soluciones. Arturo Merayo Pérez. \*. Índice. 1 Imaginando el futuro. 1. 2 Algunas cifras para el ...

**Búsqueda utilizando las herramientas de Google.** Google tiene tres herramientas de búsqueda para acotar las coincidencias: El país, el idioma y la fecha de publicación.

Google sociedad de la información

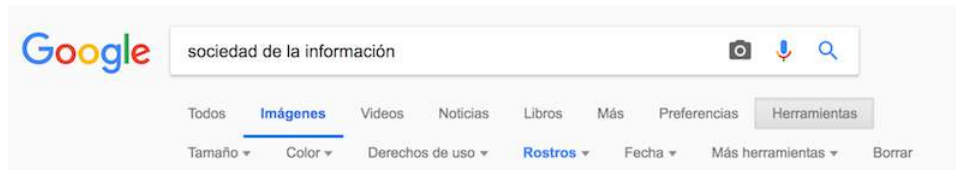
Todos Imágenes Videos Noticias Libros Más Preferencias Herramientas

Cualquier país ▼ Cualquier idioma ▼ De cualquier fecha ▼ Todos los resultados ▼

[Sociedad de la información - Wikipedia, la enciclopedia libre](#) ✓  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Sociedad\\_de\\_la\\_información](https://es.wikipedia.org/wiki/Sociedad_de_la_información) ▼  
 La **sociedad de la información** es aquella en la cual las tecnologías facilitan la creación, distribución y manipulación de la información y juegan un papel ...  
 Visitaste esta página 2 veces. Última visita: 21/06/17

Realice la búsqueda de la noción de sociedad de la información en México, en idioma Español que se haya publicado en el último mes.

Ahora bien, si usted elige el tipo de medio imágenes y a su vez selecciona la opción de herramientas, verá que las opciones para refinar la búsqueda son variadas.



**Búsqueda con Google Scholar.** Como el uso de Google se ha vuelto popular en el medio escolar, la empresa ha diseñado una versión especializada de su buscador llamada Google Scholar o Google Académico.

Para acceder a este buscador deberá usted escribir en la barra de direcciones de su navegador lo siguiente: <https://scholar.google.com.mx/>

A diferencia del Google convencional, en Google Académico, encontrará usted artículos científicos, documentos académicos o libros. Los operadores aprendidos hasta ahora también se pueden utilizar así, de tal suerte que si se quisiera usted un documento académico en formato pdf que contenga la frase sociedad de la información y que excluya la palabra conocimiento, deberá usted escribir en la caja de búsquedas de Google Scholar lo siguiente:

`"sociedad de la información" –conocimiento filetype:pdf`



**Producto:** Además de realizar las búsquedas anteriores, deberá usted encontrar la versión pdf del volumen 1 del libro Háblame de TIC: Tecnología Digital en Educación Superior y escribir en el siguiente espacio el número de páginas que tiene el documento.

Respuesta: 178 y 179

## Revisión

Para revisar lo que ha aprendido en este capítulo, hemos diseñado una imagen (infografía) que incluye la aplicación educativa del saber digital aquí abordado. Le pedimos que la vea y conteste las preguntas que a continuación se enuncian.

**Literacidad digital**

**comprende un conjunto de estrategias y consideraciones para:**

- el manejo de información
- comprensión de metadatos
- y consultas de bases de datos

La literacidad digital implica el dominio de bases de datos especializadas, la capacidad para discriminar información relevante y confiable, y el manejo adecuado del conocimiento digital para la práctica académica.

<https://youtu.be/3xk5444uHck>

méxicoX albramirez@uv.mx mcasillas@uv.mx

Esta infografía es una obra derivada de los videos introductorios del Diplomado de Saberes Digitales para Profesores Universitarios del Sistema Nacional de Educación a Distancia (DISED). Algunas de las imágenes fueron tomadas de [www.freshi.com](http://www.freshi.com) y [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com).

CC BY NC SA

## Nube de conceptos

Escriba tres palabras, nociones o conceptos que considere usted relevantes en este capítulo.

## Percepción de su aprendizaje

En este capítulo usted ha movilizado algunos saberes digitales. Le pedimos que marque su percepción de lo que ha aprendido.

**Nota:** En esta versión para imprimir del MOOC, hemos incluido el script que se utilizó en la plataforma de México X.

```
<problem> <label>1. Búsqueda directa </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
    <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Las posibilidades de
    encontrar cualquier tipo de información en Internet son muy altas por lo que
    saber realizar búsquedas efectivas resulta ser de gran utilidad para un
    docente moderno. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
    necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Las
    posibilidades de encontrar cualquier tipo de información en Internet son muy
    altas por lo que saber realizar búsquedas efectivas es de gran utilidad para
    los docentes modernos. Le recomendamos seguir practicando para que mejore
    cada vez más en este rubro. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
    selected="true" label="¡Insuficiente!"> Las posibilidades de encontrar
    cualquier tipo de información en Internet son muy altas por lo que saber
    realizar búsquedas efectivas es de gran utilidad para los docentes modernos.
    Es importante que usted repase los temas del capítulo y practique la búsqueda
    directa de información para que con la práctica y experiencia logre usted
    realizar esta tarea con soltura. </choicehint></choice>
  </choicegroup>
</multiplechoiceresponse>
</problem>
```

```
<problem> <label> 2. Búsqueda con operadores </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> En la medida en que se afine
más el criterio de búsqueda, los resultados serán más cercanos a lo que usted
necesite. Es muy bueno que usted sea capaz de realizar búsquedas con
operadores. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> El uso de
operadores en las búsquedas es de gran utilidad, ya que acota la exploración
y lo acerca a resultados más delimitados. Siga practicando las búsquedas con
operadores para lograr mejores resultados </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> El uso de operadores en las búsquedas
es de gran utilidad, ya que acota la exploración y lo acerca a resultados más
delimitados. Es importante que usted repase los temas del capítulo y
practique el uso de operadores, para que sus búsquedas sean de mayor
exactitud. </choicehint></choice>
  </choicegroup>
</multiplechoiceresponse>
</problem>
```

```
<problem> <label> 3. Búsqueda con recursos de Google </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Google es un buscador muy
poderoso para búsquedas directas con operadores o a través de sus distintos
recursos de búsqueda. Es de gran valor personal e institucional que usted lo
maneje bien. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Manejar
Google y todos sus recursos es de gran utilidad personal e institucional.
```

Siga practicando las búsquedas en Internet con recursos de Google para lograr mejores resultados </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> Manejar Google y todos sus recursos es de gran utilidad personal e institucional. Es importante que repase los temas del capítulo y practique las búsquedas en Internet con recursos de Google para lograr cada vez mejores resultados </choicehint></choice>

</choicegroup>

</multiplechoiceresponse>

</problem>

## Puntos para la evaluación del capítulo

En este capítulo usted puede obtener 12 puntos de 9 actividades.

## Capítulo 5. Saber crear y manipular texto y texto enriquecido



### Introducción

En este capítulo hemos preparado para usted una secuencia didáctica que incluye textos, videos, imágenes y proyectos informáticos para que usted pueda saber crear y manipular texto y texto enriquecido.

El procesamiento digital de texto es una de las actividades más antiguas y comunes para los usuarios de computadoras. Incluso antes de que los sistemas de cómputo tuvieran un ambiente gráfico de trabajo, la escritura en computadora a través de primitivos paquetes informáticos mejoró, en un primer momento, la forma en que las personas elaboraban documentos; en la actualidad se ha creado una cultura de la edición, del trabajo con versiones y del procesamiento de palabras.

Más allá de saber utilizar programas informáticos para el procesamiento de textos como Word, Write o Pages, los docentes deben de poseer conocimientos suficientes para el manejo del texto independientemente de la plataforma con la que lo hagan, para poder así, plasmar ideas coherentes y relevantes para el lector destinatario. En ocasiones el texto plano no es suficiente, por lo que la modificación de su estilo y formato se vuelven imprescindibles.

Si bien es importante saber escribir, copiar, pegar y cortar texto en una plataforma digital, el docente contemporáneo debe desarrollar un sentido experto para la formación de documentos. La elección del tamaño, el tipo de letra o el estilo de la fuente dependiendo del documento es una función



cada vez más común para el docente que se desempeña como editor de textos. De igual forma, la inclusión de tablas, gráficas o ilustraciones, así como el formateo de los párrafos de un documento son habilidades que permitirán al docente realizar oficios, exámenes, actas de consejo técnico escolar, avisos, circulares o ensayos.

El aprendizaje esperado del primer nivel de saber crear y manipular texto y texto enriquecido es:

*elaborar documentos de texto con estilo (tipo de letra, cursivas, negritas, color, tamaño) y formato (párrafo, interlineado)*

## Presentación de contenidos

Para presentar el tema de este capítulo, hemos condensado en un video de corta duración la mención de los elementos de incidencia educativa propios del nivel inicial de este saber digital. Asimismo hemos incluido en este espacio una hoja de trabajo en la que se resume lo más importante de este saber y la liga a un libro en el que usted podrá revisar los saberes digitales de los docentes de preescolar, primaria y secundaria.

Al terminar de revisar

- el video
- la hoja de trabajo
- y el capítulo 1 del libro "Saberes Digitales de los Docentes de Educación Básica" como material complementario

le pedimos que conteste las preguntas de control que hemos incluido al final de esta página.

### Video

- <https://youtu.be/YTCNURWcFhs>

## Hoja de trabajo

Pulse la imagen para amplificar su tamaño o descargue de [aquí](#) las hojas de trabajo en formato PDF y revise la definición y los componentes cognitivo e instrumental de este saber así como sus usos, aplicaciones y funciones.



**SABER** 

---

**CREAR Y MANIPULAR CONTENIDO DE TEXTO Y TEXTO ENRIQUECIDO**

Alberto Ramirez Martiniel - Miguel Guillis  
<http://www.uv.mx/blog/bramirez/>

**DEFINICIÓN** | Conocimientos y habilidades para la creación (apertura de un documento nuevo, elaboración de una entrada en un blog); edición (copiar, pegar, cortar); formato (cambiar los atributos de la fuente, determinar un estilo, configurar la forma del párrafo); y manipulación de los elementos (contar palabras, hacer búsquedas, revisar ortografía, registrar cambios en las versiones del documento) de un texto plano; o la inserción de elementos audiovisuales (efectos, animaciones, transiciones) de un texto enriquecido (como una presentación, un cartel, una infografía).

**COGNITIVO**

Identificar las partes del texto que quieren resaltar.  
Manipular el texto para revisar y organizar el contenido.  
Identificar las opciones para el cambio de formato del texto o texto enriquecido.  
Enriquecer el texto con imágenes, videos, vínculos, encabezados y pie de página, símbolos.

**INSTRUMENTAL**

Modificar y resaltar la fuente del texto (tamaño, estilo, negritas, subrayado, color).  
Cortar, copiar, pegar, alinear texto, insertar viñetas, aceptar cambios, uso del corrector ortográfico, buscar y contar palabras.  
Insertar tablas, imágenes, comentarios, configurar página, insertar número de página, en diversos medios y programas centrados en texto.

---

 **creative commons**

**USOS Y APLICACIONES**

Microsoft Word, Bloc de Notas, LibreOffice Writer, Open Office, procesador de texto de Google Docs, Editor de Texto de un blog, iWrite  
Microsoft PowerPoint, impres, Keynote, Dreamweaver, Prezi

**FUNCIONES**

**Uso de herramientas para el procesamiento de palabras.** Herramientas o servicios informáticos –aun locales o en la web– que permiten el tratamiento de texto ya sea mediante opciones especializadas para el procesamiento de texto (como los procesadores de palabras) o mediante opciones básicas para la escritura (como los editores de texto de un servicio web como correo electrónico, blog, cms o blocs de notas).

**Uso de herramientas para la elaboración de documentos de texto enriquecido** (presentaciones, carteles, html). Herramientas o servicios informáticos que permiten enriquecer el texto con contenido multimedia o con transiciones, acercamientos, o hipervínculos.

**Uso de las aplicaciones,** diseñar presentaciones, texto, gráficas, objetos y preparar salidas.

## Libro

Revise el siguiente libro especialmente el capítulo 1 en el que hablamos sobre los saberes digitales, cómo los concebimos y en el que presentamos su definición operativa.

El libro tiene una licencia *creative commons* y se puede descargar para su uso y consulta de la siguiente liga:

[Liga de descarga del libro:](#)

- <https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2015/06/Saberes-Digitales-SEV-libro-final.pdf>

### Actividad: Preguntas de control

Ahora conteste las siguientes preguntas sobre el saber digital abordado en este capítulo.

>>1. Son conocimientos que un docente debe poseer sobre un procesador de palabras, excepto. <<

( ) manejo de estilo de texto {{Este conocimiento si lo debe poseer un docente que utiliza procesadores de textos}}

( x ) manejo de filas y columnas {{ El manejo de filas y columnas es propio de las hojas de cálculo}}

( ) manejo de formato de texto {{Este conocimiento si lo debe poseer un docente que utiliza procesadores de textos}}

( ) manejo del texto independientemente del programa {{Este conocimiento si lo debe poseer un docente que utiliza procesadores de textos}}

>>2. Indique la opción en que se enumeren tres procesadores de palabras <<

( x ) Word, Write y Pages {{ Estos tres programas sirven para el procesamiento de texto}}

( ) Word, Excel y PowerPoint {{ Estos programas no son para procesar textos }}

( ) Google, Whatsapp, Facebook {{ Estos programas no son para procesar textos }}

( ) .doc, .docx, .odt {{ Estas son extensiones de archivos creados con programas para procesar textos }}

>>3. Son funciones comunes en la edición de texto, excepto. <<

() Escribir, copiar, pegar y cortar texto en una plataforma digital {{ Esta función es común al editar un texto}}

() Elegir el tamaño y tipo de la fuente dependiendo la función del documento {{ Esta función es común al editar un texto}}

() Incluir tablas, gráficas e ilustraciones {{ Esta función es común al editar un texto}}

() Realizar búsquedas en Google {{ Es común hacer búsquedas en Internet al elaborar documentos, pero no es una función propiamente de la edición de textos}}

>>4. En la hoja de trabajo, se mencionan tres usos y funciones con texto, indica la que no corresponde <<

() Uso de herramientas para el procesamiento de palabras{{Este uso es propio del saber crear y manipular contenido de texto y texto enriquecido }}

() Uso de herramientas para la elaboración de documentos de texto enriquecido{{Este uso es propio del saber crear y manipular contenido de texto y texto enriquecido }}

() Uso de aplicaciones para el diseño de documentos {{Este uso es propio del saber crear y manipular contenido de texto y texto enriquecido }}

(x) Uso de redes sociales para el mercado social {{ No es correcto. Este uso no se refiere al texto}}

## Proyecto

El proyecto consiste en elaborar y dar formato a un oficio en el que se invite a la comunidad escolar a inscribirse al Curso de Saberes digitales para los docentes.

Para realizarlo deberá transcribir un texto, manipular su estilo de letra de párrafo y formato del documento en un procesador de palabras sea Microsoft Word, Writer de Libre Office, Pages o el procesador de palabras de la Suite de oficina de Google.



**Word** es uno de los programas más populares de la computación moderna, es el software para el procesamiento de textos de Microsoft. Algunas computadoras lo traen instalado de fábrica y en algunas instituciones educativas se cuenta con licencias corporativas para su uso, sin embargo si usted por el momento no tiene acceso a Word, para poder instalarlo en su computadora deberá pagar una licencia de uso. En su versión más actual, Word permite el trabajo en la nube por lo que el acceso a sus documentos podrá ser desde un equipo de escritorio o un dispositivo móvil.

**Pages** es el programa de procesamiento de textos y diseño editorial de MacOSX. También se trata de un programa con licencia propietaria por lo que se requiere de un pago, sin embargo al comprar una computadora de la marca Apple lo podrá encontrar instalado.

**Writer** es un programa para crear documentos de texto de licencia flexible. Usted lo puede descargar, instalar, usar e incluso compartir de forma gratuita y legal. Su página de descarga en español es: <http://es.libreoffice.org> . Con Writer se pueden crear documentos compatibles con Microsoft Word.

El software para el procesamiento de texto de la Suite de Oficina de Google es otra opción viable para la escritura y su edición en sistemas digitales. Para utilizar este programa deberá usted tener una cuenta de Google y contar

con acceso a Internet. La dirección para ingresar a la **G Suite** es <http://gsuite.google.com/>

Además de Word, Pages, Writer y la herramienta de G Suite, hay otros programas para escribir y tomar notas desde su dispositivo móvil, le sugerimos que explore –desde su teléfono inteligente– alguna de las siguientes apps: Google Keep, Evernote y Microsoft OneNote.

### Tarea 1. Transcripción de textos

**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted realizar la transcripción de un texto a un procesador de palabras convencional. Para eso hemos incluido el siguiente texto sin formato que deberá usted transcribir en el programa para el procesamiento de texto

**Producto:** Abra el procesador de texto en el que trabajará y transcriba y personalice el texto de la siguiente invitación.

Fecha de envío de la invitación

Nombre del director de su Institución académica

Presente

Estimado (a)

Nos es grato hacer de su conocimiento que Televisión Educativa está ofreciendo un curso masivo abierto y en línea en su plataforma México X sobre los saberes digitales que los maestros y maestras deberían desarrollar para poder incorporar las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) a su práctica docente.

Consideramos que este curso es una primera acción para que el gremio docente considere e incluya en lo cotidiano de su labor académica a las TIC y que sean los estudiantes los principales beneficiarios de estas acciones.

El curso tiene una duración de cinco semanas. Está en una modalidad virtual que implica una compromiso personal de los participantes de dedicación de 8 horas a la semana para elaborar proyectos y valorar personalmente sus productos. El curso tiene 10 módulos con los siguientes componentes:

Introducción

Presentación de contenidos

Descripción del Proyecto

Tareas

Revisión

Sin más por ahora lo invitamos a consultar la página de México X para su registro y revisión de los detalles del curso. Por ahora quedo a sus órdenes.

Alberto Ramírez Martinell y Miguel Casillas

Investigadores de la Universidad Veracruzana en el

Centro de Investigación e Innovación en Educación Superior

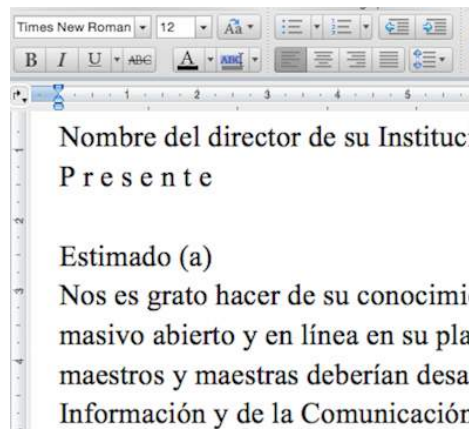
**Para terminar la tarea:** Si usted ha transcrito el texto en el procesador de textos, marque el botón azul (  botón marcado  ) que se encuentra a continuación.

## Tarea 2. Edición básica del texto

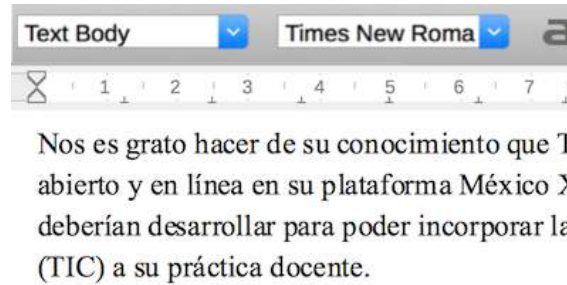
**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted cambiar el tamaño y tipo de letra del documento previamente transcrito.

**Producto:** Para hacerlo, deberá usted optar por dos formas para el cambio de letra, cambiando la fuente o modificando el estilo del texto.

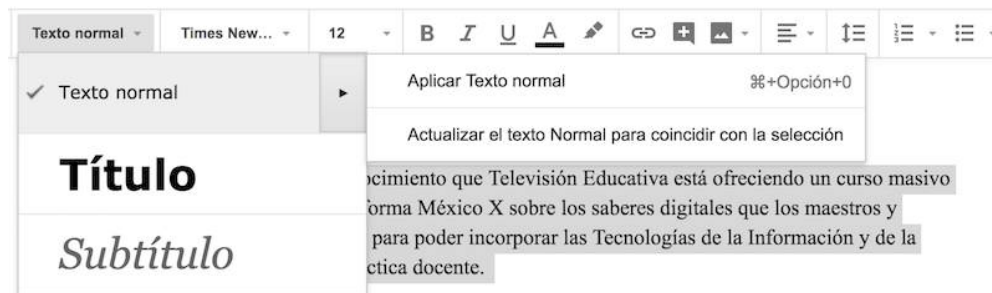
**1. Tipo de letra.** Seleccione todo el texto –o solamente el texto a modificar– y elegir el tipo de fuente y el tamaño. Para esta tarea le pedimos que elija una tipografía “con patines” o serif como la Times New Roman a 11 puntos.



**2. Estilos.** El texto de un programa de este tipo tiene asignado un estilo. El estilo tiene características predefinidas, como tamaño, color, tipo de letra, interlineado y demás configuraciones. La ventaja de trabajar con estilos es que al modificarlo, se afecta en cascada todo el texto que sea del estilo modificado.

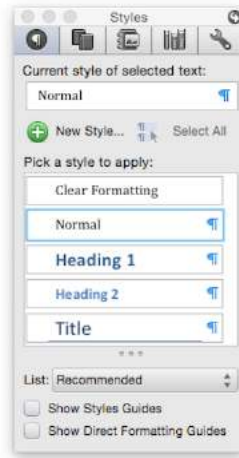




Para modificar el estilo Normal, le sugerimos hacer los cambios en el cuerpo del texto –cambiar el tipo de letra, el color, el interlineado, la fuente–, seleccionar el texto y desde la opción del texto normal actualizar el estilo para coincidir con la selección.



**Nota:** Para un documento de trabajo le recomendamos usar los estilos Normal, Título 1, Título 2 y Título 3 y manejar las características de esas cuatro tipografías desde su estilo.





**Para terminar la tarea:** Si está usted satisfecho con la forma en que se ve el texto que ha editado, marque el botón azul (  botón marcado  ) que se encuentra a continuación.

### Tarea 3. Edición de párrafos

**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted hacer ediciones a nivel del párrafo.

**Producto:** Para hacerlo, deberá realizar tres cambios en el documento anterior para lograr que se vea con la distribución del siguiente documento.



Como se puede ver en la imagen anterior, hay distintas alineaciones del texto:

1. en la fecha el texto está alineado a la derecha
2. en el nombre del destinatario se alinea a la derecha
3. el cuerpo del texto está justificado, y
4. el nombre de los remitentes está centrado.

Siguiendo la imagen anterior, acomode los párrafos utilizando las herramientas de alinear a la izquierda, centrar, alinear a la derecha o justificar el texto



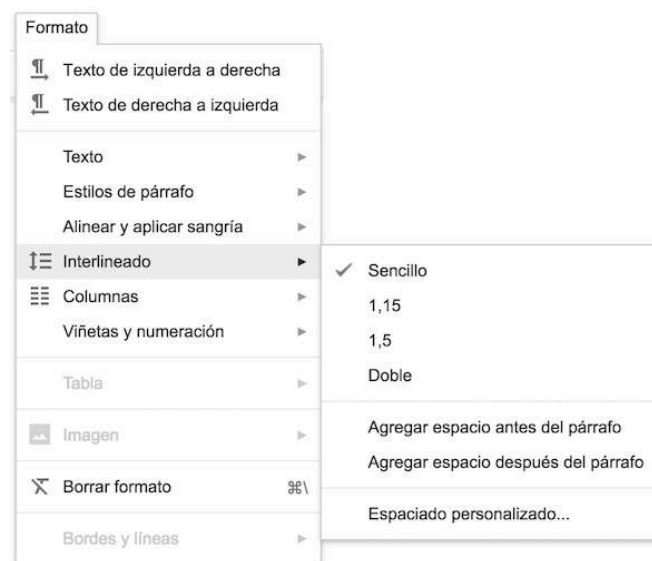
El segundo cambio que deberá hacer al texto es poner viñetas a los cinco componentes de las unidades del curso, para distinguir este listado del cuerpo general del texto.

- o Introducción
- o Presentación de contenidos
- o Descripción del Proyecto
- o Tareas
- o Revisión


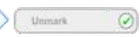
Los programas para el procesamiento de palabras tienen una serie de opciones para lograr este cometido y aunque las viñetas pueden ser numéricas, para esta tarea deberá usar las de tipo bala.



El tercer ajuste que le pedimos realizar al texto es el interlineado del texto, es decir la distancia que existe entre renglones y entre párrafos. Como se trata de una hoja informativa, es importante que el texto quepa en una sola página y para eso deberá encontrar el tipo de interlineado ideal.



**Nota.** Todas las opciones de edición de párrafo se encuentran en formato de botón, como ya se mostró, pero también son accesibles desde el menú de formato. Lo invitamos a explorar la ubicación de estas herramientas.

**Para terminar la tarea:** Si está ha realizado con éxito las tres ediciones solicitadas, marque el botón azul (  botón marcado  ) que se encuentra a continuación

#### Tarea 4. Socialización del documento

**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted preparar el documento realizado para su divulgación

**Producto:** Para hacerlo, deberá usted salvar el documento y exportarlo en distintos formatos.

Primero deberá guardar el documento en un formato .doc o docx, que son los más ampliamente utilizados por los usuarios comunes de computadoras. La opción de guardar documento se encuentra en el menú de archivo.

Después deberá guardarlo como archivo .pdf. Este tipo de archivo no puede ser modificado directamente en el procesador de textos por lo que éste resulta ser un buen formato para dar a conocer los contenidos de un texto en formato digital.

Otra opción más para socializar el documento sigue siendo en su versión impresa.

Explore el menú de archivos y genere los tres documentos que se han descrito.

**Para terminar la tarea:** Si está usted generó un archivo .doc uno .pdf y una impresión, marque el botón azul (  botón marcado  ) que se encuentra a continuación

## Revisión

Para revisar lo que ha aprendido en este capítulo, hemos diseñado una imagen (infografía) que incluye la aplicación educativa del saber digital aquí abordado. Le pedimos que la vea y conteste las preguntas que a continuación se enuncian.

**Saber crear y manipular texto y texto enriquecido**

**para:** editar, formatear, manipular y enriquecer con multimedia documentos electrónicos

La edición, formato, inserción y manipulación de elementos gráficos en un documento de texto son tareas indispensables que todo profesor universitario debe dominar.

<https://youtu.be/v-K2IaY4O6o>

méxico X albramirez@uv.mx mcasillas@uv.mx

CC BY NC SA

Esta infografía es una obra derivada de los videos introductorios del Diplomado de Saberes Digitales para Profesores Universitarios del Sistema Nacional de Educación a Distancia (SINED). Algunas de las imágenes fueron tomadas de www.freepik.com y www.pixabay.com.

### Nube de conceptos

Escriba tres palabras, nociones o conceptos que considere usted relevantes en este capítulo.

### Percepción de su aprendizaje

En este capítulo usted ha movilizad algunos saberes digitales. Le pedimos que marque su percepción de lo que ha aprendido.

**Nota:** En esta versión para imprimir del MOOC, hemos incluido el script que se utilizó en la plataforma de México X.

```
<problem> <label> 1. Transcripción de textos </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> El procesador de textos es
probablemente la herramienta informática más utilizada y la transcripción la
acción más básica. Es de gran valor individual e institucional que usted lo
sepa hacer. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> La
transcripción de textos es una actividad relativamente sencilla, le
recomendamos que siga practicando para lograr mejores resultados
</choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> La transcripción de textos es una
actividad relativamente sencilla, le recomendamos que siga practicando para
lograr mejores resultados Es importante que usted repase los temas del
capítulo y practique más para que en el corto plazo usted pueda transcribir
textos de manera más fluida. </choicehint></choice>
  </choicegroup> </multiplechoiceresponse> </problem>
```

```
<problem> <label> 2. Edición básica del documento </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> La escritura en plataformas
digitales, permite al autor actuar como su editor, por lo que es deseable
tanto para su beneficio personal como institucional que sea capaz de manejar
la edición básica de documentos en un nivel básico. Le recomendamos seguir
practicando. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> La
escritura en plataformas digitales, permite al autor ir más allá de la simple
transcripción volviéndolo un editor de textos. Que usted maneje a un nivel
básico la edición de textos resulta de interés y utilidad tanto en un nivel
individual como institucional.</choicehint></choice>
```

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> La escritura en plataformas digitales, permite que el autor actúe como escritor y como editor de textos. Es importante tanto en un nivel personal como en un nivel institucional que usted sea capaz de operar de esa forma, por lo que le recomendamos repasar los temas del capítulo y practicar la edición básica de textos. </choicehint></choice>

</choicegroup></multiplechoiceresponse></problem>

<problem><label> 3. Edición de párrafos </label>

<multiplechoiceresponse partial\_credit="points"> <choicegroup type="MultipleChoice"> <choice correct="true" point\_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien. <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> En la medida en que usted configure un documento, el resultado será no solamente más vistoso sino más legible que resulta ser la razón por la cual escribimos. La edición de párrafos es el trabajo fino que requiere un texto académico, que lo sepa hacer es de gran valor para usted, para sus estudiantes y para la Institución. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> La edición de párrafos es un nivel fino del trabajo con documentos de texto y que lo sepa hacer es de gran valor tanto para usted, como para sus estudiantes y la Institución. Siga practicando la edición de párrafos para que sus documentos estén cada vez mejor presentados. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> La edición de párrafos es un nivel fino del trabajo con documentos de texto y que lo sepa hacer es de gran valor tanto para usted, como para sus estudiantes y la Institución. Es importante que usted repase los temas del capítulo y siga practicando la edición de párrafos para que sus documentos se dejen leer cada vez de mejor manera </choicehint></choice> </choicegroup> </multiplechoiceresponse> </problem>

<problem> <label> 4. Socialización del documento de texto </label>

<multiplechoiceresponse partial\_credit="points">

<choicegroup type="MultipleChoice">

<choice correct="true" point\_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien. <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Uno escribe para ser leído. Por lo que la socialización del documento es un punto clave, sea a través de medios digitales o de una impresión. Es importante tanto para usted como para

la institución que ponga en práctica sus conocimientos sobre socialización de documentos de texto. </choicehint></choice><choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Socializar documentos de texto, sea a través de medios digitales o de una impresión, es de gran importancia tanto para sus fines individuales como institucionales, por lo que le recomendamos que siga practicando para lograr mejores resultados </choicehint></choice> <choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> Socializar documentos de texto, sea a través de medios digitales o de una impresión, es de gran importancia tanto para sus fines individuales como institucionales, por lo que le recomendamos que revise los temas del capítulo y siga practicando para lograr así mejores resultados. </choicehint></choice> </choicegroup> </multiplechoiceresponse>

</problem>

## Puntos para la evaluación del capítulo

En este capítulo usted puede obtener 12 puntos de 9 actividades.



## Capítulo 6. Saber crear y manipular conjunto de datos



### Introducción

En este capítulo hemos preparado para usted una secuencia didáctica que incluye textos, videos, imágenes y proyectos informáticos para que usted pueda saber manipular conjuntos de datos.

La generación y manejo de datos, es una de las actividades asistidas por sistemas de cómputo que cada vez cobra más relevancia en el entorno escolar. Las tendencias tecnológicas de este rubro apuntan hacia la optimización de sistemas de información, *BigData* o *Learning Analytics*, por lo que el docente deberá desarrollar habilidades para la interpretación de datos, su manipulación y generación.

Los teléfonos inteligentes son dispositivos portátiles de uso ampliado que facilitan el acceso a sistemas de información y que con la aplicación adecuada modifican su propósito inicial. Con aplicaciones de entretenimiento por ejemplo, se vuelve una consola de videojuegos, con la de captura de fotos y videos el teléfono inteligente se puede usar como una cámara fotográfica, y con la de calculadora, el usuario podrá dar un sentido específico a su dispositivo para la realización de operaciones básicas.

En el contexto escolar, resulta indispensable utilizar la computadora o el teléfono inteligente para el tratamiento de datos. Siendo la calculadora, las hojas de cálculo y las bases de datos recursos para el desarrollo de operaciones básicas, construcción de promedios, gráficas y estadísticas.

El aprendizaje esperado del primer nivel de saber manipular conjuntos de datos. es:

*usar la calculadora preinstalada en el teléfono inteligente y una funcionalidad similar en la web.*

## Presentación de contenidos

Para presentar el tema de este capítulo, hemos condensado en un video de corta duración la mención de los elementos de incidencia educativa propios del nivel inicial de este saber digital. Asimismo hemos incluido en este espacio una hoja de trabajo en la que se resume lo más importante de este saber y la liga a un libro en el que usted podrá revisar los saberes digitales de los docentes de preescolar, primaria y secundaria.

Al terminar de revisar

- el video
- la hoja de trabajo
- y el capítulo 1 del libro "Saberes Digitales de los Docentes de Educación Básica" como material complementario

le pedimos que conteste las preguntas de control que hemos incluido al final de esta página.

## Video

- [https://youtu.be/\\_huH8voWYzQ](https://youtu.be/_huH8voWYzQ)

## Hoja de trabajo

Pulse la imagen para ampliar su tamaño o descargue de [aquí](#) las hojas de trabajo en formato PDF y revise la definición y los componentes cognitivo e instrumental de este saber así como sus usos, aplicaciones y funciones.



SABER

## CREAR Y MANIPULAR CONJUNTOS DE DATOS

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas  
<http://www.uv.mx/blogs/brechadigital>

### DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades para la creación (en programas de hojas de cálculo, de estadística o en bases de datos); agrupación (trabajar con registros, celdas, columnas y filas); edición (copiar, cortar y pegar registros y datos); manipulación (aplicar fórmulas y algoritmos, ordenar datos, asignar filtros, realizar consultas y crear reportes); y visualización de datos (creación de gráficas).

### COGNITIVO

Identificar los elementos de un programa para la manipulación de datos (celdas, filas, columnas, registros)  
Conocer las operaciones básicas que se pueden aplicar en los programas para la manipulación de datos.  
Procesamiento y filtrado de información.  
Identificar y utilizar fórmulas y funciones.

### INSTRUMENTAL

Introducir datos (numéricos y de texto) en un programa o aplicación para su manipulación (como hoja de cálculo, software estadístico, bases de datos).  
Realizar operaciones con celdas y/o registros, crear tablas, gráficos, aplicación de fórmulas, automatización de tareas, importar y exportar información. Realizar consultas y aplicación de filtros.  
Validar y ordenar datos; filtrar información.  
Elaborar informes estadísticos.



### USOS Y APLICACIONES

Hojas de cálculo (MS excel, numbers, calc).  
Programas de análisis estadísticos: SPSS, SAS/STAT, R, PSPP.  
Administradores de bases de datos (MS Access, PhpMyAdmin).

### FUNCIONES

**Visualización, edición y generación de datos.** Se refieren a las acciones para manipulación de datos numéricos y listas.

## Libro

Revise el siguiente libro especialmente el capítulo 1 en el que hablamos sobre los saberes digitales, cómo los concebimos y en el que presentamos su definición operativa.

El libro tiene una licencia *creative commons* y se puede descargar para su uso y consulta de la siguiente liga:

[Liga de descarga del libro:](#)

- <https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2015/06/Saberes-Digitales-SEV-libro-final.pdf>

### Actividad: Preguntas de control

Ahora conteste las siguientes preguntas sobre el saber digital abordado en este capítulo.

>>1. Son tendencias tecnológicas en el campo de los datos, excepto<<

( ) Big Data {{ Si es una tendencia tecnológica en el campo de los datos }}

( ) Learning Analytics {{ Si es una tendencia tecnológica en el campo de los datos }}

( ) Optimización de sistemas de información {{ Si es una tendencia tecnológica en el campo de los datos }}

(x) Procesador de palabras {{ Ésta no es una tendencia tecnológica en el campo de los datos. El procesador de palabras se emplea para la creación y manipulación de documentos }}

>>2. Indique cuál de las siguientes oraciones es falsa . <<

( ) Los teléfonos inteligentes son dispositivos portátiles de uso ampliado que facilitan el acceso a sistemas de información {{ Esta oración es verdadera }}

( ) Con las aplicaciones indicadas los teléfonos inteligentes se pueden volver una consola de videojuegos o una calculadora para la realización de operaciones básicas. {{ Esta oración es verdadera }}

(X) Un docente moderno deberá ser experto en BigData {{ Esta oración no es verdadera, ya que por ahora el BigData es una disciplina que requiere de un alto grado de especialización y está lejos aún de volverse del dominio común de los docentes }}

( ) Los teléfonos inteligentes se pueden utilizar para tomar fotos y videos {{ Esta oración es verdadera }}

>>3. Marca la forma en que se puede usar un teléfono inteligente para manipular conjuntos de datos<<

a través de un mensajero instantáneo {{ Esta opción no es adecuada para manipular conjuntos de datos }}

a través de la calculadora {{ La calculadora incluida en un teléfono inteligente es una herramienta inicial para la manipulación de datos }}

con el bloc de notas {{ Esta opción no es adecuada para manipular conjuntos de datos }}

con la aplicación de fotos {{ Esta opción no es adecuada para manipular conjuntos de datos }}

>>4. En la hoja de trabajo, se mencionan algunas aplicaciones para la manipulación de conjuntos de datos. Indica la opción en la que se les refiera <<

Explorador, compresor y convertidor de archivos {{Esta opción no se refiere a los programas para la manipulación de conjuntos de datos. }}

Google, WhatsApp y Facebook {{Esta opción no se refiere a los usos que se le pueden dar a los archivos digitales }}

Excel, SPSS y R {{Estos programas se utilizan para manipular conjuntos de datos}}

Word, Write y Pages {{Esta opción no se refiere a los programas para la manipulación de conjuntos de datos. }}

## Proyecto

El proyecto consiste en calcular los promedios de seis tareas entregadas por 10 estudiantes mediante el uso de herramientas digitales de propósito específico y su formateo en un programa para el procesamiento de palabras como el utilizado en la práctica anterior.

Para realizar el proyecto se utilizará la calculadora del teléfono inteligente y la opción de cálculo numérico de un buscador de Internet, y registrará las calificaciones en una tabla de un procesador de palabras.

Si bien hay programas informáticos especiales para el tratamiento de datos por lo sencillo de las operaciones, en esta práctica, realizaremos sumas de celdas y una tarea de ordenamiento.

De entre los programas especializados para el manejo de conjuntos de datos más populares podemos mencionar las hojas de cálculo y los programas estadísticos. Las hojas de cálculo más utilizadas son Microsoft Excel, Numbers, Calc de LibreOffice y la opción de hoja de cálculo de la Suite de Oficina de Google. Todas ellas trabajan con celdas –intersección de filas y columnas– fórmulas y operaciones.

Los programas para cálculos estadísticos más utilizados son R Project, SPSS, Minitab y Statistica.

### Tarea 1. El teléfono inteligente como calculadora.

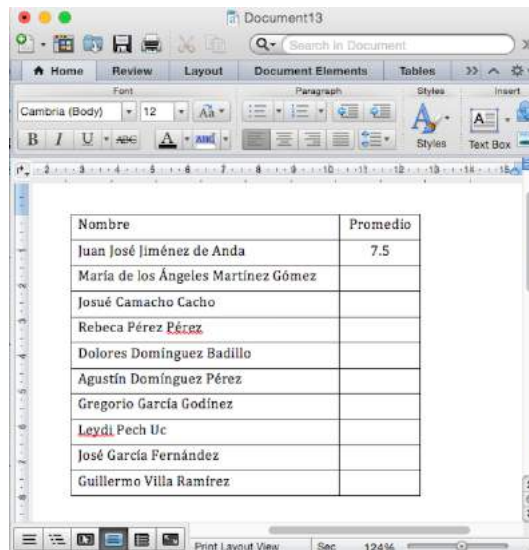
**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted realizar 5 sumas y 5 divisiones para obtener los promedios de la mitad de un grupo de estudiantes.



**Producto:** Para hacerlo deberá usted usar la calculadora de su teléfono inteligente y anotar en un procesador de palabras los resultados.

Los nombres de los alumnos y las calificaciones que obtuvieron en el primer periodo están en la siguiente tabla.

Nombre	C1	C2	C3	C4	C5	C6	Promedio
Juan José Jiménez de Anda	7	8	7	7	8	8	
María de los Ángeles Martínez Gómez	8	8	8	8	9	9	
Josué Camacho Cacho	7	8	7	8	9	9	
Rebeca Pérez Pérez	9	9	8	9	9	8	
Dolores Domínguez Badillo	7	8	8	8	9	8	
Agustín Domínguez Pérez	8	9	9	9	9	9	
Gregorio García Godínez	8	9	9	9	9	9	
Leydi Pech Uc	10	9	9	10	10	9	
José García Fernández	9	8	8	8	9	9	
Guillermo Villa Ramírez	8	8	8	8	9	9	

Haciendo uso de la calculadora de su teléfono celular, compute los promedios de los primeros cinco estudiantes y escríbalos en una tabla de dos columnas por diez renglones en un procesador de palabras.



**Para terminar la tarea:** Si usted ha creado la tabla en el procesador de textos, y ha escrito los primeros cinco promedios, guarde el archivo como promedios.doc y marque el botón azul (  botón marcado  ) que se encuentra a continuación.

## Tarea 2. Google como calculadora

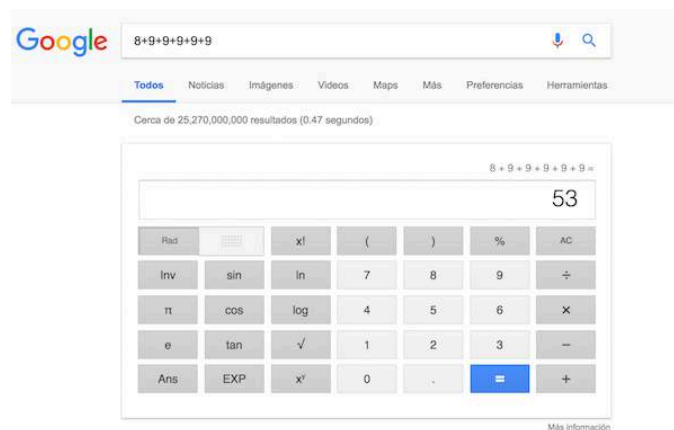
**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted realizar 5 sumas y 5 divisiones para obtener los promedios de la mitad de un grupo de estudiantes.

**Producto:** Para hacerlo deberá usted usar el cuadro de búsqueda de Google para realizar las operaciones y anotar los resultados en un procesador de palabras.

Los nombres de los alumnos y las calificaciones que obtuvieron en el primer periodo están en la siguiente tabla.

Nombre	C1	C2	C3	C4	C5	C6	Promedio
Juan José Jiménez de Anda	7	8	7	7	8	8	7.5
María de los Ángeles Martínez Gómez	8	8	8	8	9	9	8.3
Josué Camacho Cacho	7	8	7	8	9	9	8.0
Rebeca Pérez Pérez	9	9	8	9	9	8	8.7
Dolores Domínguez Badillo	7	8	8	8	9	8	8.0
Agustín Domínguez Pérez	8	9	9	9	9	9	
Gregorio García Godínez	8	9	9	9	9	9	
Leydi Pech Uc	10	9	9	10	10	9	
José García Fernández	9	8	8	8	9	9	
Guillermo Villa Ramírez	8	8	8	8	9	9	

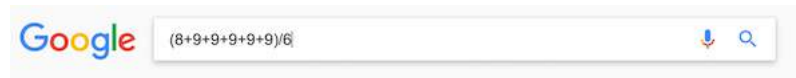
Abra Google en el navegador y escriba en el cuadro de búsqueda las calificaciones de Agustín Domínguez separadas por un signo de más. Pulse el botón de Buscar y vea el resultado de la suma sobre una calculadora.








Con la calculadora de Google desplegada podrá usted realizar operaciones matemáticas pulsando los botones de la aplicación.

Recuerde que para realizar la operación de promedio en la barra de búsqueda de Google deberá poner los sumandos entre paréntesis seguidos de la división entre seis.



Haciendo uso de esta aplicación de Google calcule los promedios de los estudiantes que faltan y escríbalos en la tabla que creo en la tarea anterior.

Nota: Además de operaciones aritméticas la calculadora de Google permite realizar conversiones entre unidades que de igual forma podrán ser de utilidad para usted. Le sugerimos revisar las tareas que puede resolver con esta aplicación. Para eso seleccione la liga de más información que se encuentra abajo de la calculadora.

**Para terminar la tarea:** Si usted ya tiene la tabla con los 10 promedios (5 de esta tarea y 5 de la anterior), vuelva a guardar el archivo como promedios.doc y marque el botón azul (    ) que se encuentra a continuación.

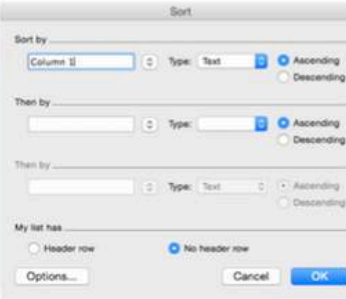
### Tarea 3. Ordenamiento alfabético de datos en el procesador de palabras

**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted ordenar alfabéticamente un conjunto de datos utilizando un procesador de palabras



**Producto:** Para hacerlo deberá usted abrir el archivo promedios.doc generado en las tareas anteriores y aplicarle a la tabla la función de ordenamiento alfabético. Esta función se encuentra asociada al trabajo con tablas y para activarla tendrá que seleccionar los nombres y promedios de la tabla, elegir la función de ordenar o *sort* del menú de tabla y modificar los parámetros para realizar el ordenamiento que usted busca. Para ordenar la

tabla alfabéticamente, deberá indicar que el procesamiento se deberá hacer en la primera columna y que se trata de un tipo texto ascendente.

Nombre	Promedio
Juan José Jiménez de Anda	7.5
María de los Ángeles Martínez Gómez	8.3
Josué Camacho Cacho	8.0
Rebeca Pérez Pérez	8.7
Dolores Domínguez Badillo	8.0
Agustín Domínguez Pérez	8.8
Gregorio García Godínez	8.8
Leydi Pech Uc	9.5
José García Fernández	8.5
Guillermo Villa Ramírez	8.3



Nombre	Promedio
Agustín Domínguez Pérez	8.8
Dolores Domínguez Badillo	8.0
Gregorio García Godínez	8.8
Guillermo Villa Ramírez	8.3
José García Fernández	8.5
Josué Camacho Cacho	8.0
Juan José Jiménez de Anda	7.5
Leydi Pech Uc	9.5
María de los Ángeles Martínez Gómez	8.3
Rebeca Pérez Pérez	8.7

**Para terminar la tarea:** En su procesador de palabras, ordene la tabla alfabéticamente y una vez que logre el resultado esperado marque el botón azul (  botón marcado  ) que se encuentra a continuación.

#### Tarea 4. Ordenamiento numérico de datos en el procesador de palabras

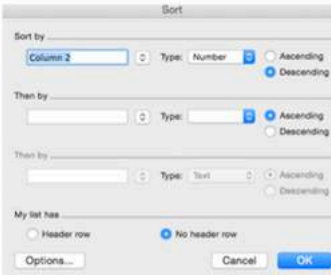
**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted ordenar numéricamente un conjunto de datos utilizando un procesador de palabras

**Producto:** Para hacerlo deberá usted abrir el archivo promedios.doc generado en las tareas anteriores y aplicarle a la tabla la función de ordenamiento numérico.



Esta función se encuentra asociada al trabajo con tablas y para activarla tendrá que seleccionar los nombres y promedios de la tabla, elegir la función de ordenar o sort del menú de tabla y modificar los parámetros para realizar el ordenamiento que usted busca.

Para ordenar la tabla numéricamente, deberá indicar que el procesamiento se hará en la segunda columna y que se trata de un tipo numérico descendente.

Nombre	Promedio
Juan José Jiménez de Anda	7.5
María de los Ángeles Martínez Gómez	8.3
Josué Camacho Cacho	8.0
Rebeca Pérez Pérez	8.7
Dolores Domínguez Badillo	8.0
Agustín Domínguez Pérez	8.8
Gregorio García Godínez	8.8
Leydi Pech Uc	9.5
José García Fernández	8.5
Guillermo Villa Ramírez	8.3



Nombre	Promedio
Leydi Pech Uc	9.5
Agustín Domínguez Pérez	8.8
Gregorio García Godínez	8.8
Rebeca Pérez Pérez	8.7
José García Fernández	8.5
María de los Ángeles Martínez Gómez	8.3
Guillermo Villa Ramírez	8.3
Josué Camacho Cacho	8.0
Dolores Domínguez Badillo	8.0
Juan José Jiménez de Anda	7.5

**Para terminar la tarea:** En su procesador de palabras, duplique la tabla y ordene la copia numéricamente y una vez que logre el resultado esperado marque el botón azul (  botón marcado  ) que se encuentra a continuación.

### Tarea 5. Operaciones aritméticas en el procesador de palabras

**Instrucciones:** En esta tarea realizará una suma de datos utilizando un procesador de palabras

**Producto:** Para hacerlo deberá usted abrir el archivo promedios.doc generado en las tareas anteriores, agregar un renglón más, debajo de los nombres y agregar la etiqueta promedio general en la columna de la izquierda.

Ahora deberá ubicarse en la columna de la derecha, ir seleccionar la opción de fórmula del menú tabla.

La opción de fórmula le permitirá introducir una serie de fórmulas básicas como suma, promedio, contar, valor máximo o mínimo entre otras. Le recomendamos explorar las fórmulas que tiene la versión de su procesador de palabras.

En esta tarea lo que requerimos es sumar los diez números y dividirlos entre 10. Eso lo podemos lograr de dos maneras:

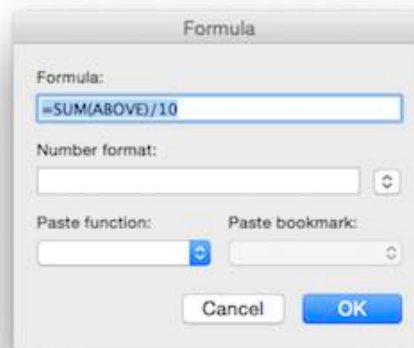
sumando y dividiendo entre diez,

=SUMA(ARRIBA)/10    =SUM(ABOVE)/10

o sacando el promedio =

=PROMEDIO(ARRIBA)    = AVERAGE(ABOVE)



Nombre	Promedio
Agustín Domínguez Pérez	8.8
Dolores Domínguez Badillo	8.0
Gregorio García Godínez	8.8
Guillermo Villa Ramírez	8.3
José García Fernández	8.5
Josué Camacho Cacho	8.0
Juan José Jiménez de Anda	7.5
Leydi Pech Uc	9.5
María de los Ángeles Martínez Gómez	8.3
Rebeca Pérez Pérez	8.7
<b>Promedio</b>	<b>8.44</b>



En ambos casos la fórmula se inicia con un signo de igual (=) y una vez terminada no se podrá editar. En caso de error deberá usted repetir la fórmula.

Algunos procesadores de texto son más compactos que otros y esta funcionalidad podría no estar incluida.

En caso de que la versión de procesador de palabras que usted utilice no cuente con la función fórmula, realice las operaciones con la calculadora de su teléfono inteligente o desde Google y transcriba el valor a la celda del promedio.

**Para terminar la tarea:** Para terminar la tarea deberá usted incluir el promedio general del grupo en el documento promedios y marcar el botón azul (  botón marcado  ) que se encuentra a continuación.

## Revisión

Para revisar lo que ha aprendido en este capítulo, hemos diseñado una imagen (infografía) que incluye la aplicación educativa del saber digital aquí abordado. Le pedimos que la vea y conteste las preguntas que a continuación se enuncian.



## Nube de conceptos

Escriba tres palabras, nociones o conceptos que considere usted relevantes en este capítulo.

## Percepción de su aprendizaje

En este capítulo usted ha movilizado algunos saberes digitales. Le pedimos que marque su percepción de lo que ha aprendido.

**Nota:** En esta versión para imprimir del MOOC, hemos incluido el script que se utilizó en la plataforma de México X.

```
<problem> <label> 1. El teléfono inteligente como calculadora </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> El teléfono inteligente es
una herramienta muy poderosa y gracias a que casi siempre la llevamos en el
bolsillo, resulta ser además muy oportuna. Los docentes podemos emplearlo
como calculadora para operaciones que se requieren hacer de forma inmediata.
</choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Usar el
teléfono inteligente como una calculadora puede ser de gran valía y
oportunidad para los docentes, por lo que le recomendamos practicar más para
que haga uso de esta funcionalidad del teléfono. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Usar el teléfono inteligente como una
calculadora puede ser de gran valía y oportunidad para los docentes. Es
importante que usted repase los temas del capítulo y practique más con la
función de calculadora para que vean en su teléfono inteligente un aliado
para realizar operaciones matemáticas. </choicehint></choice>
  </choicegroup>
</multiplechoiceresponse>
</problem>
```

```

<problem> <label> 2. Google como calculadora </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Utilizar Google como
calculadora también es una función que resulta de gran utilidad,
especialmente cuando se está trabajando en un navegador. Que usted utilice
esta funcionalidad resulta en un mejor flujo de trabajo</choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Usar la
calculadora de Google puede ser de gran valía y oportunidad para los
docentes, por lo que le recomendamos practicar más para que haga uso de esta
funcionalidad del buscador. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Usar la función de calculadora de
Google puede ser de gran valía y oportunidad para los docentes. Es importante
que usted repase los temas del capítulo y practique más con la función de
calculadora de Goolge para que optimice su tiempo al trabajar en un navegador
</choicehint></choice>
  </choicegroup>
</multiplechoiceresponse>
</problem>

```

```

<problem> <label> 3. Ordenamiento alfabético de datos en el procesador de
palabras </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> El trabajo con listas es
común en el gremio y saber ordenarlas de distintas formas será de utilidad
para usted y para la institución. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> El
trabajo con listas es común en el gremio y saber ordenarlas de distintas
formas es de utilidad para usted y para la institución, por lo que le

```

recomendamos seguir practicando para poder realizar esta tarea desde el procesador de palabras. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> El trabajo con listas es común en el gremio y saber ordenarlas de distintas formas es de utilidad para usted y para la institución. Es importante que repase los temas del capítulo y que practique la función de ordenamiento en el procesador de palabras para que pueda optimizar su flujo de trabajo al crear documentos. </choicehint></choice>

</choicegroup>

</multiplechoiceresponse>

</problem>

<problem> <label> 4. Ordenamiento numérico de datos en el procesador de palabras </label>

<multiplechoiceresponse partial\_credit="points">

<choicegroup type="MultipleChoice">

<choice correct="true" point\_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien. <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Los documentos con promedios son comunes en el gremio y saber ordenarlos numéricamente es importante para mejorar su flujo de trabajo con documentos alfanuméricos. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> El trabajo con números y promedios es común en el gremio y saber hacer operaciones desde el procesador de palabras puede optimizar tiempos especialmente porque el uso de esta herramienta es más común e incluso sencillo. Para mejorar en el tema le recomendamos seguir practicando para poder realizar este tipo de tareas desde el procesador de palabras. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> El trabajo con números y promedios es común en el gremio y saber hacer operaciones desde el procesador de palabras puede optimizar tiempos especialmente porque el uso de esta herramienta es más común. Le pedimos que repase los temas del capítulo y que practique esta función en el procesador de palabras para que pueda optimizar su flujo de trabajo al crear documentos. </choicehint></choice>



```

    </choicegroup>
</multiplechoiceresponse>
</problem>

<problem> <label> 5. Operaciones aritméticas en el procesador de palabras
</label>

<multiplechoiceresponse partial_credit="points">

    <choicegroup type="MultipleChoice">

        <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Realizar operaciones
matemáticas con valores en tablas desde el procesador de texto mejora su
flujo de trabajo; ya que usted podrá concentrarse en un documento con texto y
valores numéricos sin necesidad de cambiar de programa.
</choicehint></choice>

        <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Las
operaciones matemáticas que se pueden realizar en el procesador de palabras
son poco comunes, sin embargo su uso se traduce en un flujo de trabajo más
eficiente. Le sugerimos que siga practicando el uso de fórmulas para mejorar
su desempeño al crear documentos con texto y números. </choicehint></choice>

        <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Las operaciones matemáticas que se
pueden realizar en el procesador de palabras son poco comunes, sin embargo su
uso se traduce en un flujo de trabajo más eficiente. Es importante que usted
repase los temas del capítulo y practique el uso de fórmulas para mejorar su
desempeño al crear documentos con texto y números. </choicehint></choice>

    </choicegroup>
</multiplechoiceresponse>
</problem>

```

## Puntos para la evaluación del capítulo

En este capítulo usted puede obtener 14 puntos de 11 actividades.

## Capítulo 7. Saber comunicarse en entornos digitales



### Introducción

En este capítulo hemos preparado para usted una secuencia didáctica que incluye textos, videos, imágenes y proyectos informáticos para que usted pueda saber comunicarse en entornos digitales.

Comunicación es educación independientemente del entorno en donde el proceso comunicativo se lleve a cabo. Comunicarse en entornos digitales amplía las posibilidades de interacción entre los miembros de la comunidad educativa, dotando a profesores y estudiantes de canales digitales para hablar, charlar, intercambiar correos o establecer conexiones de video

En el entorno digital los docentes se pueden comunicar de dos maneras; una en tiempo real que se le conoce como sincrónica y se logra mediante llamadas, videoconferencias, mensajes instantáneos o chats; y otra que no es simultánea referida como comunicación asincrónica que se conduce a través de correos electrónicos, mensajes de texto o correos de voz.

Para lograr una comunicación efectiva en el entorno digital el docente requiere de conocimientos y habilidades para transmitir y recibir información. Los grupos en los que la comunicación fluye a través de mensajes instantáneos de texto por ejemplo se han vuelto espacios recurrentes para la organización y el flujo de información entre profesores y estudiantes que vale la pena explorar.

El aprendizaje esperado del primer nivel se saber comunicarse en entornos digitales es:

*comunicarse con recursos nativos del teléfono inteligente como teléfono, mensajes y correo electrónico*

## Presentación de contenidos

Para presentar el tema de este capítulo, hemos condensado en un video de corta duración la mención de los elementos de incidencia educativa propios del nivel inicial de este saber digital. Asimismo hemos incluido en este espacio una hoja de trabajo en la que se resume lo más importante de este saber y la liga a un libro en el que usted podrá revisar los saberes digitales de los docentes de preescolar, primaria y secundaria.

Al terminar de revisar

- el video
- la hoja de trabajo
- y el capítulo 1 del libro "Saberes Digitales de los Docentes de Educación Básica" como material complementario

le pedimos que conteste las preguntas de control que hemos incluido al final de esta página.

### Video

- <https://youtu.be/Z82yfQRs7ew>

### Hoja de trabajo

Pulse la imagen para ampliar su tamaño o descargue de [aquí](#) las hojas de trabajo en formato PDF y revise la definición y los componentes cognitivo e instrumental de este saber así como sus usos, aplicaciones y funciones.



SABER @

## COMUNICARSE EN ENTORNOS DIGITALES

Alberto Ramírez Martínez - Miguel Casillas  
<http://www.uv.mx/blogs/brechadigital>

### DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades para transmitir información (voz, mensajes de texto, fotos o videollamadas) a uno o más destinatarios; o recibirla de uno o más remitentes de manera sincrónica (llamada, videoconferencia o chat) o asincrónica (correo electrónico, mensajes de texto, correo de voz).

### COGNITIVO

Dar de alta el servicio.  
Configuración del perfil de usuario.  
Reconocer que funciones ofrecen los servicios (enviar mensajes, calendarios, agenda, envío de archivos).  
Redactar mensajes de acuerdo al destinatario.

### INSTRUMENTAL

Autenticarse en el servicio o plataforma.  
Agregar y organizar contactos.  
Mandar mensajes individuales y masivos.  
Adjuntar archivos.  
Revisar conectividad del servicio.  
Configurar una cuenta.  
Agregar personas en conversaciones o videollamadas.



### USOS Y APLICACIONES

Bases de datos especializadas (science direct)  
Configuración de un perfil (Facebook, Twitter)  
Configuración de la cuenta (Gmail, Facebook, Twitter)  
Videollamadas (Skype, Facetime)

### FUNCIONES

**Comunicación sincrónica y asincrónica mediante texto, audio y/o video.** Intercambio de mensajes escritos, auditivos o video llamadas tanto de manera simultánea como diferida.

## Libro

Revise el siguiente libro especialmente el capítulo 1 en el que hablamos sobre los saberes digitales, cómo los concebimos y en el que presentamos su definición operativa.

El libro tiene una licencia *creative commons* y se puede descargar para su uso y consulta de la siguiente liga:

[Liga de descarga del libro:](#)

- <https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2015/06/Saberes-Digitales-SEV-libro-final.pdf>

### Actividad: Preguntas de control

Ahora conteste las siguientes preguntas sobre el saber digital abordado en este capítulo.

>>1. Vea el video e indique cuál de las siguientes oraciones es falsa . <<

Comunicación es educación

Comunicarse en entornos digitales amplía las posibilidades de interacción entre los miembros de la comunidad educativa

La comunicación en entornos digitales solamente puede ser en modo texto

Comunicarse dota a profesores y estudiantes de canales digitales para hablar, charlar, intercambiar correos o establecer conexiones de video

>>2. Son ejemplos de comunicación sincrónica, excepto <<

video llamadas {{ Es un ejemplo de comunicación sincrónica }}

videoconferencias {{ Es un ejemplo de comunicación sincrónica }}

correo electrónico {{ El correo electrónico no es sincrónico, porque la escritura por parte del transmisor y lectura por parte del receptor no sucede en tiempo real }}

chat {{ Es un ejemplo de comunicación sincrónica }}

>>3. Son ejemplos de comunicación asincrónica, excepto <<

foros de discusión {{ Es un ejemplo de comunicación asincrónica }}

mensajes de texto {{ Es un ejemplo de comunicación asincrónica }}

correo electrónico {{ Es un ejemplo de comunicación asincrónica }}

chat {{ El chat no es asincrónico, porque la interacción entre emisor y receptor sucede en tiempo real }}

>>4. En la hoja de trabajo, se mencionan saberes instrumentales relacionados con la comunicación en entornos digitales. Indique la opción en que se le haga referencia <<

( ) Hacer búsquedas avanzadas en Internet {{Esta opción no se refiere a saberes instrumentales relacionados con la comunicación. }}

( ) Reconocer el BigData {{Esta opción no se refiere a saberes instrumentales relacionados con la comunicación. }}

(x) Agregar personas en conversaciones {{Esta opción se refiere a saberes instrumentales relacionados con la comunicación. }}

( ) Utilizar viñetas en un texto {{Esta opción no se refiere a saberes instrumentales relacionados con la comunicación. }}

## Proyecto

El proyecto consiste en la generación de un protocolo de comunicación escolar basado en la consideración del tipo de mensaje (formal o informal) y el grado de urgencia.

El flujo de la comunicación puede ser apabullante en algunos casos y categorizar la información para su atención oportuna también puede resultar complejo. En el contexto escolar de igual manera, la comunicación representa una tarea por atender en distintos niveles.

La comunicación debe fluir en toda la comunidad escolar, estudiantes –a veces a través de sus padres de familia– docentes, directivos y funcionarios intercambian mensajes y llamadas y resulta deseable poder encausar estos flujos de información.

Es por eso que en este proyecto lo invitamos a reflexionar sobre las formas en que puede fluir la comunicación en su comunidad escolar. Para acompañar la reflexión, deberá usted realizar tres tareas.

### Tarea 7.1: Categorización de medios de comunicación: Urgencia

**Instrucciones:** Como primera tarea del proyecto, deberá usted categorizar los siguientes medios de comunicación pensando cuál de ellos es más adecuado para situaciones de urgencia.

**Producto.** Para esta categorización reflexione y considere que los dispositivos para la comunicación como el teléfono han evolucionado tecnológicamente y socialmente cambiando con ellos tanto sus usos y empleos como las valoraciones y percepciones que tenemos sobre ellos. Hoy en día la movilidad e inmediatez son altamente valorados y los medios de comunicación se han ido adaptando para atender esta situación.

**Para terminar la tarea:** Para terminar esta tarea le pedimos que realice la siguiente actividad.

Actividad (drag and drop)

A continuación deberá usted ordenar las distintas opciones de forma descendente dependiendo si se trata de un medio para su uso en caso de urgencia o no

Más urgente

Llamada con el Teléfono inteligente
Whatsapp
Facebook Messenger
Muro de Facebook
Correo electrónico
Teléfono de casa

Menos urgente

### Tarea 7.2: Categorización de medios de comunicación: Intensión de Mensaje

**Instrucciones:** Como segunda tarea del proyecto, deberá usted categorizar los siguientes tipos de mensajes dependiendo si su intensidad es formal o informal

**Producto.** Para esta categorización considere que algunos mensajes pueden ser urgentes pero de contenido informal. Reflexione el tipo de contenido e intensidad de una comunicación para que ésta sea formal.

**Para terminar la tarea:** Para terminar esta tarea le pedimos que realice la siguiente actividad.

Actividad (drag and drop)

A continuación deberá usted ordenar las distintas opciones de forma descendente dependiendo si se trata de un medio para su uso en caso de urgencia o no.

Mensajes formales	Mensajes informales
Fw: Oficio invitación	Hola ¿qué haces?
Se cambia el lugar del evento	Re: La dirección de la fiesta
Cancelación de la clase	Me gusta
	Te etiquetaron en la foto

### Tarea 7.3: Protocolo de comunicación de la comunidad escolar

**Instrucciones:** Habiendo reflexionado sobre la intención del mensaje y su grado de urgencia, le pedimos que elabore un protocolo para la comunidad escolar que encausar el flujo de comunicación entre estudiantes –o sus padres– docentes, directivos y funcionarios.





**Nota.** También podrá agregar opcionalmente a su protocolo de comunicación, una matriz en la que cambie el carácter temporal de la comunicación por los actores de la comunicación (estudiantes, docentes, directivos y funcionarios) con la intención del mensaje.

**Para terminar la tarea:** Para terminar esta tarea le pedimos que comparta su tarea con las autoridades de su institución y después marque el botón azul que se encuentra en el siguiente componente.



## Revisión

Para revisar lo que ha aprendido en este capítulo, hemos diseñado una imagen (infografía) que incluye la aplicación educativa del saber digital aquí abordado. Le pedimos que la vea y conteste las preguntas que a continuación se enuncian.



## Nube de conceptos

Escriba tres palabras, nociones o conceptos que considere usted relevantes en este capítulo.

## Percepción de su aprendizaje

En este capítulo usted ha movilizadado algunos saberes digitales. Le pedimos que marque su percepción de lo que ha aprendido.

**Nota:** En esta versión para imprimir del MOOC, hemos incluido el script que se utilizó en la plataforma de México X.

```
<problem> <label> 1. Categorización de medios de comunicación </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Reconocer el medio más
indicado para enviar un mensaje dependiendo el grado de urgencia resulta
adecuado para que fluya la comunicación entre los miembros de la comunidad a
la que pertenece.</choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Reconocer
el medio más indicado para enviar un mensaje dependiendo el grado de urgencia
es clave para que la información fluya de la mejor manera. Le sugerimos que
siga practicando por el bien común. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Reconocer el medio más indicado para
enviar un mensaje dependiendo el grado de urgencia es clave para que la
información fluya de la mejor manera. Es importante que usted repase los
temas del capítulo y sea capaz de reconocer el tipo de medio ideal
dependiendo del grado de urgencia para que la información fluya de forma
óptima en su comunidad. </choicehint></choice>
  </choicegroup>
</multiplechoiceresponse>
</problem>
<problem> <label> 2. Categorización de medios de comunicación </label>
```

```

<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Reconocer el medio más
indicado para enviar un mensaje dependiendo su intención resulta adecuado
para que fluya la comunicación entre los miembros de la comunidad a la que
pertenece.</choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Reconocer
el medio más indicado para enviar un mensaje dependiendo su intención es
clave para que la información fluya de la mejor manera. Le sugerimos que siga
practicando por el bien común. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Reconocer el medio más indicado para
enviar un mensaje dependiendo su intención es clave para que la información
fluya de la mejor manera. Es importante que usted repase los temas del
capítulo y sea capaz de reconocer el tipo de medio ideal dependiendo de la
intención del mensaje para que la información fluya de forma óptima en su
comunidad. </choicehint></choice>
  </choicegroup>
</multiplechoiceresponse>
</problem>

```

```

<problem> <label> 3. Protocolo de comunicación en la comunidad escolar
</label>

```

```

<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> La correcta elaboración de
un protocolo de comunicación escolar implica el conocimiento de los factores
de urgencia e intención. Que usted lo haya hecho puede resultar de gran
interés para su institución </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Para
lograr elaborar un protocolo de comunicación escolar adecuado, deberá usted
reconocer distintos factores como la urgencia del mensaje y su intención. Le

```

sugerimos que repase los temas para una mejor comprensión.  
</choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> Para lograr elaborar un protocolo de comunicación escolar adecuado, deberá usted reconocer distintos factores como la urgencia del mensaje y su intención. Le sugerimos que repase los temas y que vuelva a intentar la construcción del protocolo de comunicación escolar.  
</choicehint></choice>

</choicegroup>

</multiplechoiceresponse>

</problem>

## Puntos para la evaluación del capítulo

En este capítulo usted puede obtener 10 puntos de 7 actividades.

## Capítulo 8. Saber socializar y colaborar en entornos digitales



### Introducción

En este capítulo hemos preparado para usted una secuencia didáctica que incluye textos, videos, imágenes y proyectos informáticos para que usted pueda saber socializar y colaborar en entornos digitales.

Socializar y colaborar en entornos digitales enriquece la tarea académica, proyecta el trabajo de clase, facilita la conformación de grupos de colaboración y favorece la enseñanza y el aprendizaje distribuido. Para poder socializar en un entorno digital se requieren distintas habilidades para el respeto, la salvaguarda de la información y la difusión de resultados a través de textos, imágenes o videos de impacto social.

Una de las plataformas de redes sociales más populares del ciberespacio es Facebook. Un gran número de profesores, estudiantes y padres de familia tienen una cuenta en esa red, por lo que la información fluye rápida y ampliamente. El uso más frecuente de Facebook es el esparcimiento, en la escuela debemos educar para su uso, y profesores y estudiantes pueden darle una intención de información académica o de colaboración.

Un docente puede segmentar el acceso a su cuenta y decidir el tipo de información que será de acceso público, privado o restringido para una comunidad académica. De igual forma podrá crear grupos de trabajo con sus estudiantes sean sus amigos en Facebook o no.

El aprendizaje esperado del primer nivel de saber socializar y colaborar en entornos digitales es:

*utilizar grupos de colaboración en redes sociales*

## **Presentación de contenidos**

Para presentar el tema de este capítulo, hemos condensado en un video de corta duración la mención de los elementos de incidencia educativa propios del nivel inicial de este saber digital. Asimismo hemos incluido en este espacio una hoja de trabajo en la que se resume lo más importante de este saber y la liga a un libro en el que usted podrá revisar los saberes digitales de los docentes de preescolar, primaria y secundaria.

Al terminar de revisar

- el video
- la hoja de trabajo
- y el capítulo 1 del libro "Saberes Digitales de los Docentes de Educación Básica" como material complementario,

le pedimos que conteste las preguntas de control que hemos incluido al final de esta página.

### **Video**

- <https://youtu.be/XgfeGen-41w>

### **Hoja de trabajo**

Pulse la imagen para ampliar su tamaño o descargue de [aquí](#) las hojas de trabajo en formato PDF y revise la definición y los componentes cognitivo e instrumental de este saber así como sus usos, aplicaciones y funciones.



SABER 

## SOCIALIZAR Y COLABORAR EN ENTORNOS DIGITALES

Alberto Ramírez Martiniel - Miguel Casillas  
<http://www.uv.mx/blogs/orechadigital>

### DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades orientadas a la difusión de información (blogs, microblogs); interacción social (redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram); presencia en web (indicar "me gusta", hacer comentarios en servidores de medios o blogs, marcado social); y al trabajo grupal mediado por web (plataformas de colaboración como google docs o entornos virtuales de aprendizaje como Moodle y Eminus).

### COGNITIVO

Reconocer y diferenciar las plataformas y aplicaciones actuales (Facebook, Twitter, Youtube, etc.).  
Diferenciar las características y utilidad (académico y no académico) de cada plataforma existente (Facebook vs Twitter).  
Reconocer qué tipo de archivos (imágenes, videos, audio, documentos, etc.) y formatos (JPG, PDE, APK) pueden compartir en determinada plataforma.  
Conocer los códigos de lenguaje (like, emoticones, símbolos, acrónimos, memes).  
Poseer una actitud positiva respecto al trabajo colaborativo y compartir la información.

### INSTRUMENTAL

Tomar acciones de seguridad para protección de la cuenta.  
Saber administrar la plataforma: creación de usuario, herramientas, configuraciones, administración de archivos, etc.  
Utilizar una webcam para videollamadas (Facebook, Skype).  
Crear grupos, categorizar contactos, control de permisos, bloqueo de contactos.  
Plataformas virtuales de aprendizaje: creación y administración de cursos, uso de herramientas de interacción (estudiante, productividad, colaboración, etc.). back up.



### USOS Y APLICACIONES

Plataformas virtuales (Facebook, Twitter).  
Códigos de lenguaje (like, emoticones, símbolos, acrónimos, memes).  
Plataformas virtuales de aprendizaje (Eminus, Moodle).

### FUNCIONES

**Uso de herramientas Sociales.** Se refiere al empleo de redes o marcadores sociales para colaborar, interactuar en web o para dejar precedente de la presencia digital en los sitios web que se han visitado.  
**Uso de herramientas y servicios para la colaboración.** Se refiere al uso de aplicaciones en la nube para compartir archivos, medios, documentos y tareas.  
**Uso de herramientas y servicios para compartir.** Se refiere al empleo de sitios web orientados a la difusión de información, interacción social y colaboración, como blogs, comentarios en servidores de medios (como Youtube, Instagram), consulta y contribución en repositorios de contenido académico.  
**Web social.** Entendida como redes sociales y sitios que permiten el marcado social.

## Libro

Revise el siguiente libro especialmente el capítulo 1 en el que hablamos sobre los saberes digitales, cómo los concebimos y en el que presentamos su definición operativa.

El libro tiene una licencia *creative commons* y se puede descargar para su uso y consulta de la siguiente liga:

[Liga de descarga del libro:](#)

- <https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2015/06/Saberes-Digitales-SEV-libro-final.pdf>



### Actividad: Preguntas de control

Ahora conteste las siguientes preguntas sobre el saber digital abordado en este capítulo.

>>1. Vea el video e indique cuál de las siguientes oraciones es falsa . <<

- Socializar y colaborar en entornos digitales enriquece la tarea académica
- Socializar y colaborar en entornos digitales proyecta el trabajo de clase
- Socializar y colaborar en entornos digitales potencia el uso del proyector
- Socializar y colaborar en entornos facilita la conformación de grupos de colaboración

>>2. Son consideraciones para poder socializar en un entorno digital, excepto... <<

- respetar a los usuarios, {{ Esta es una consideración para poder socializar en un entorno digital }}
- salvaguardar información {{ Esta es una consideración para poder socializar en un entorno digital }}
- revisar la extensión de los archivos {{ Esta no es una consideración para socializar en entornos digitales, el conocimiento de las extensiones puede ser útil para distinguir los archivos y programas con los que se modifican }}
- difusión de resultados {{ Esta es una consideración para poder socializar en un entorno digital }}

>>3. Son ejemplos de plataformas para la socialización en entornos digitales, excepto <<

- Facebook {{ Es una plataforma para la socialización en entornos digitales }}
- Twitter {{ Es una plataforma para la socialización en entornos digitales }}
- Instagram {{ Es una plataforma para la socialización en entornos digitales }}

(X)El buscador de Google {{ Google es un buscador de información. No es una plataforma para la socialización en entornos digitales. }}

>>4. En la hoja de trabajo, se mencionan algunas funciones propias de saber socializar y colaborar en entornos digitales. De las siguientes opciones indique la que no corresponde <<

() usar herramientas sociales {{Si es una función propia de saber socializar y colaborar en entornos digitales }}

(X) usar hojas de cálculo para la realización de operaciones aritméticas {{No es una función propia de saber socializar y colaborar en entornos digitales, aunque algunos programas de oficina en la nube facilitan el trabajo colaborativo}}

() usar herramientas y servicios para la colaboración {{Si es una función propia de saber socializar y colaborar en entornos digitales }}

() usar de herramientas y servicios para compartir {{Si es una función propia de saber socializar y colaborar en entornos digitales }}

## Proyecto



El proyecto consiste en crear un grupo en Facebook para poder compartir información importante con una comunidad escolar considerando que siempre y cuando haya estudiantes menores de 13 años, la comunidad deberá estar conformada por sus padres.

Una vez creada la comunidad deberá compartir la liga con sus miembros potenciales y comentar sus experiencias en el foro.

## Tarea 1. Creación de una cuenta en Facebook

**Instrucciones:** Indicar que usted tiene una cuenta en la red social Facebook.

**Producto.** Facebook es una de las redes sociales más importantes en el mundo. Su propósito es conectar a las personas refiriéndose a ellos como "amigos" y fomentar entre ellos el flujo de información personal a través de fotos, videos y texto en un espacio llamado el muro.

Para esta tarea deberá usted indicar que tiene una cuenta en Facebook. Si es así, marque ahora el botón azul (  botón marcado  ) que se encuentra en el siguiente componente. En caso de no tenerla aún, lo invitamos a generar una. Para eso deberá abrir la dirección [www.facebook.com](http://www.facebook.com) en su navegador si está usted trabajando en una computadora o descargar la aplicación de Facebook si lo está haciendo desde un dispositivo digital portátil.

En Facebook, vaya a la sección de abrir una nueva cuenta y llene los campos con la información que se le solicita. Usualmente se trata de su nombre completo, su número telefónico, una contraseña de acceso, su fecha de nacimiento y su género.



The image shows a screenshot of the Facebook website's registration page. At the top, there is a navigation bar with the Facebook logo, a search bar, and login options for "Correo electrónico o teléfono" and "Contraseña". Below this, the main heading is "Abre una cuenta" (Create a new account), followed by the text "Es gratis y lo será siempre." (It's free and will always be). The registration form includes fields for "Nombre" (First name) and "Apellido" (Last name), "Número de celular o correo electrónico" (Mobile number or email), and "Contraseña nueva" (New password). There is also a "Fecha de nacimiento" (Date of birth) section with dropdown menus for day, month, and year, and radio buttons for "Mujer" (Female) and "Hombre" (Male). A "Registrarte" (Sign up) button is at the bottom. A small disclaimer at the bottom of the form states: "Al hacer clic en 'Registrarte', aceptas nuestras Condiciones, la Política de datos y la Política de cookies. Es posible que te enviemos notificaciones por SMS, que puedes desactivar cuando quieras."

**Para terminar la tarea:** Si ahora ya tiene una cuenta en Facebook, marque el botón azul que se encuentra en el siguiente componente.



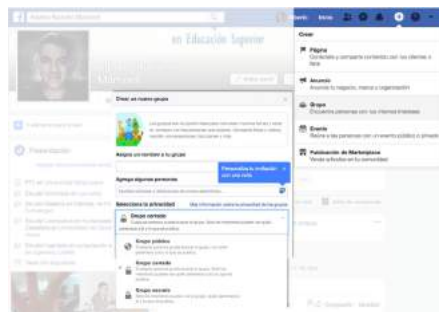
## Tarea 2. Creación de una comunidad

**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted crear un espacio virtual para promover el flujo de información entre los miembros de su comunidad escolar. Recomendamos que el grupo sea con estudiantes mayores de edad o con padres de familia para evitar posibles problemas.

**Producto.** Para promover la comunicación, la colaboración y la socialización entre los miembros de su comunidad, usted creará un grupo de Facebook como el de

<https://www.facebook.com/groups/hablamedetic/>

Para crear el espacio, seleccione la opción de crear Grupo en el extremo derecho de la barra superior de Facebook. Ahí podrá asignar un nombre al grupo y decidir su privacidad. Para este caso usted creará un grupo cerrado



Para agregar miembros al grupo envíe una invitación por correo electrónico a los candidatos o comparta la liga directa a su grupo

<https://www.facebook.com/groups/hablamedetic/>

para que quien la reciba pueda unirse al grupo.



Para terminar la tarea: Haga lo siguiente:

- o escriba una breve descripción del grupo
- o asigne una imagen de portada para el grupo
- o agregue miembros al grupo.

**Para terminar la tarea:** Si está usted satisfecho del resultado que obtuvo, marque el botón azul que se encuentra abajo de las siguientes fotografías.



### Tarea 3. Experiencias sobre la creación de un grupo

**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted reflexionar sobre su experiencia conformando comunidades virtuales.

**Producto.** Para esta tarea deberá usted compartir en el foro su experiencia creando el grupo de Facebook y agregando participantes. Después deberá leer y comentar las reflexiones de dos de sus compañeros.

Foro

### Tarea 4. Experiencias de uso de grupos de Facebook.

**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted reflexionar sobre su experiencia participando en comunidades virtuales.

**Producto.** Para esta tarea deberá usted compartir en el foro su experiencia haciendo uso del grupo de Facebook.

Si usted considera necesario, dé tiempo a su comunidad de interactuar en Facebook, siga adelante con el capítulo siguiente y regrese en unos días a comentar en este foro. Después de hacerlo deberá leer y comentar las reflexiones de dos de sus compañeros.

Foro

## Revisión

Para revisar lo que ha aprendido en este capítulo, hemos diseñado una imagen (infografía) que incluye la aplicación educativa del saber digital aquí abordado. Le pedimos que la vea y conteste las preguntas que a continuación se enuncian.

**Saber socializar y colaborar en entornos digitales**

**en:** redes sociales  
blogs  
plataformas de enseñanza

**f**

👍 ❤️ 😄 😲 😞

**Saber socializar y colaborar en entornos digitales enriquece el quehacer académico, optimiza el trabajo en redes de colaboración y favorece la enseñanza distribuida.**

<https://youtu.be/qbucBrZFRE>

méxicoX albramirez@uv.mx mcasillas@uv.mx

CC BY NC SA

Esta infografía es una obra derivada de los videos introductorios del Diplomado de Saberes Digitales para Profesores Universitarios del Sistema Nacional de Educación a Distancia (SINED). Algunas de las imágenes fueron tomadas de [www.freepik.com](http://www.freepik.com) y [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com).

## Nube de conceptos

Escriba tres palabras, nociones o conceptos que considere usted relevantes en este capítulo.

## Percepción de su aprendizaje

En este capítulo usted ha movilizado algunos saberes digitales. Le pedimos que marque su percepción de lo que ha aprendido.

**Nota:** En esta versión para imprimir del MOOC, hemos incluido el script que se utilizó en la plataforma de México X.

```
<problem> <label> 1. Creación de una cuenta en Facebook </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Crear una cuenta en Facebook
es relativamente fácil. Lo invitamos a revisar los términos del contrato para
que vea las implicaciones de unirse a esa red social. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Crear una
cuenta en Facebook es relativamente fácil, si tuvo problemas para hacerlo, le
pedimos que verifique su conexión o sus datos. Asimismo lo invitamos a
revisar los términos del contrato para que vea las implicaciones de unirse a
esa red social. </choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Crear una cuenta en Facebook es
relativamente fácil, si tuvo problemas para hacerlo, le pedimos que verifique
su conexión o sus datos. En la presentación del proyecto hemos incluido
información para hacerlo que podría resultarle de utilidad, lo invitamos a
revisarla. </choicehint></choice>
  </choicegroup> </multiplechoiceresponse> </problem>

<problem> <label> 2. Creación de un grupo en Facebook </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Crear un grupo en Facebook
es sencillo., y que lo haya hecho será de interés para su
comunidad.</choicehint></choice>
```

```
<choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Crear un
grupo en Facebook es sencillo pero si tuvo problemas para hacerlo, le pedimos
que lo vuelva a intentar ya que esta tarea será de utilidad para su comunidad
escolar </choicehint></choice>
```

```
<choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Crear un grupo en Facebook no debería
representar algún problema. Si tuvo dificultades para hacerlo le pedimos que
revise los contenidos del capítulo y vuelva a intentarlo hasta que lo logre,
de no hacerlo le recomendamos revisar su conexión, quizás está usted ante
alguna falla técnica. </choicehint></choice>
```

```
</choicegroup> </multiplechoiceresponse> </problem>
```

```
<problem> <label> 3. Agregar usuarios al grupo de Facebook</label>
```

```
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
```

```
<choicegroup type="MultipleChoice">
```

```
<choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> El espacio para la
colaboración se creó sin problemas, pero el elemento clave del grupo es la
gente. Que usted los haya logrado registrar en el grupo es de gran valía para
la comunidad.</choicehint></choice>
```

```
<choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Es
importante que su grupo de Facebook sea un espacio para el intercambio de
información, y cargar miembros a su comunidad es una actividad primordial,
por lo que le recomendamos practicar esta acción. </choicehint></choice>
```

```
<choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Es importante que su grupo de
Facebook sea un espacio para el intercambio de información, y cargar miembros
a su comunidad es una actividad primordial, por lo que le recomendamos
practicar mas para lograr construir una comunidad virtual
</choicehint></choice>
```

```
</choicegroup> </multiplechoiceresponse> </problem>
```

```
<problem> <label> 4. Administrar usuarios del grupo de Facebook</label>
```

```
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
```

```
<choicegroup type="MultipleChoice">
```



```
<choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> El éxito de una comunidad
virtual depende de la actividad del grupo y en un inicio es responsabilidad
del moderador motivar a que esto suceda. </choicehint></choice>
```

```
<choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Es
importante que en su grupo de Facebook se propicie la interacción entre sus
miembros, y en cierta medida esto depende de la administración del grupo. Le
recomendamos ser más activo como administrador para poder concretar una buena
comunidad virtual. </choicehint></choice>
```

```
<choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Es importante que en su grupo de
Facebook se propicie la interacción entre sus miembros, y en cierta medida
esto depende de la administración del grupo, es por eso que le recomendamos
que asuma un rol más activo como administrador para procurar el bienestar de
su comunidad virtual. </choicehint></choice>
```

```
</choicegroup> </multiplechoiceresponse> </problem>
```

## Puntos para la evaluación del capítulo

En este capítulo usted puede obtener 10 puntos de 7 actividades.

## Capítulo 9. Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital



### Introducción

En este capítulo hemos preparado para usted una secuencia didáctica que incluye textos, videos, imágenes y proyectos informáticos para que usted pueda ejercer y respetar una ciudadanía digital.

El mundo digital es un espacio en el que profesores y estudiantes se comunican, colaboran, socializan e incluso convergen, y para garantizar que nuestra experiencia en Internet sea buena, en el ciberespacio se deben considerar nuevos modos de comportamiento social encaminados al cuidado de la información y a una buena convivencia.

En el espacio digital se generan nuevas formas de ciudadanía y participación social así como también de la forma en que tratamos, accedemos y salvaguardamos nuestros datos, incluidos los personales. El entorno digital expone el acceso a nuestra información personal por lo que su resguardo es una tarea fundamental que los docentes deben no solo realizar sino transmitir a sus estudiantes.

El historial de navegación, los sitios en los que nos registramos, las menciones que hacen de nosotros en redes sociales, las fotos que nos han tomado con o sin nuestro consentimiento y demás datos personales que se encuentran en Internet, pueden formar fragmento a fragmento un perfil digital que nos describa. Como docentes debemos promover que la construcción de este tipo de imagen digital sea digna e intachable.

El aprendizaje esperado del primer nivel de saber ejercer y respetar una ciudadanía digital es:

*procurar su identidad digital y cuidar su información personal.*

## Presentación de contenidos

Para presentar el tema de este capítulo, hemos condensado en un video de corta duración la mención de los elementos de incidencia educativa propios del nivel inicial de este saber digital. Asimismo hemos incluido en este espacio una hoja de trabajo en la que se resume lo más importante de este saber y la liga a un libro en el que usted podrá revisar los saberes digitales de los docentes de preescolar, primaria y secundaria.

Al terminar de revisar

- el video
- la hoja de trabajo
- y el capítulo 1 del libro "Saberes Digitales de los Docentes de Educación Básica" como material complementario

le pedimos que conteste las preguntas de control que hemos incluido al final de esta página.

### Video

- <https://youtu.be/mFsu-UzDkPk>

### Hoja de trabajo

Pulse la imagen para ampliar su tamaño o descargue de [aquí](#) las hojas de trabajo en formato PDF y revise la definición y los componentes cognitivo e instrumental de este saber así como sus usos, aplicaciones y funciones.



SABER

## EJERCER Y RESPETAR UNA CIUDADANÍA DIGITAL

Alberto Ramirez Martinec - Miguel Casillas  
<http://www.uv.mx/blogs/brechedigital>

### DEFINICIÓN

Conocimientos, valores, actitudes y habilidades referentes a las acciones (usos sociales, comportamientos éticos, respeto a la propiedad intelectual, integridad de datos, difusión de información sensible); ejercicio de la ciudadanía (participación ciudadana, denuncia pública, movimientos sociales, infoactivismo) y a las normas relativas a los derechos y deberes de los usuarios de sistemas digitales en el espacio público y específicamente en el contexto escolar. La ciudadanía digital (ciber-ciudadanía o e-ciudadanía) también considera la regulación a través de normas y leyes; convenciones y prácticas socialmente aceptadas; actitudes y criterios personales. Asimismo, se relaciona con el manejo de algunas reglas escritas o normas sobre el comportamiento y el buen uso de estas tecnologías (Netiquette). Una ciudadanía responsable nos ayuda a prevenir los riesgos que se pueden originar a partir del uso de las TIC cotidianamente (robo, phishing, difamación, ciberbullying o ciberacoso).

### COGNITIVO

Conocer las leyes que protegen los derechos de autor y saber dónde ubicarlas.  
Conocer las leyes que protejan la privacidad de las personas en relación al contenido multimedia (publicar contenido que involucre a otras personas sin su autorización).  
Dominar el uso correcto de mayúsculas y signos de puntuación al escribir en internet.  
Reconocer las precauciones al navegar en sitios de Internet y al compartir o publicar información (cuidado de presencia digital).  
Identificar los canales correctos para manifestar sus opiniones, quejas y contenido.

### INSTRUMENTAL

Aplicar las leyes de derechos de autor.  
Aplicar las leyes de privacidad de las personas en relación con su participación en un contenido multimedia.  
Aplicar las convenciones sociales dominantes en la comunidad virtual.  
Tomar precauciones al navegar en sitios de Internet y al compartir o publicar información (cuidado de presencia digital).  
Publicar y compartir contenidos con responsabilidad.



### USOS Y APLICACIONES

Participación ciudadana (#yosoy132)  
Netiquette (Uso correcto de mayúsculas)

### FUNCIONES

**Netiquette.** Se refiere al comportamiento considerado como aceptado o adecuado en espacios virtuales. Como el uso de adecuado del lenguaje en programas de mensajes instantáneos, correo electrónico, o redes sociales.  
**Cuidado de presencia digital.** Se refiere a las precauciones que el usuario de redes de computadoras tiene al navegar sitios de Internet y al compartir o publicar información. Asimismo se refiere a la construcción, procuración y cuidado de una presencia y prestigio digital.  
**Publicación responsable de contenidos.** Se refiere a las precauciones que se toman al publicar datos personales (georeferenciados o no) en la red así como información sensible (bancaria, etc) o comprometedora (fotos).  
**Prácticas digitales legales.** Entendidas como las acciones realizadas en un marco –o fuera de él– legal. Centradas principalmente en el respeto de la autoría de contenido de texto, texto enriquecido, multimedia o de datos; y en el uso de programas informáticos de manera legal.

## Libro

Revise el siguiente libro especialmente el capítulo 1 en el que hablamos sobre los saberes digitales, cómo los concebimos y en el que presentamos su definición operativa.

El libro tiene una licencia *creative commons* y se puede descargar para su uso y consulta de la siguiente liga:

[Liga de descarga del libro:](#)

- <https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2015/06/Saberes-Digitales-SEV-libro-final.pdf>

### Actividad: Preguntas de control

Ahora conteste las siguientes preguntas sobre el saber digital abordado en este capítulo.

>>1. Vea el video e indique cuál de las siguientes oraciones es falsa . <<

el mundo digital es un espacio en el que profesores y estudiantes se comunican, colaboran y socializan {{Esta opción es verdadera}}

para garantizar que nuestra experiencia en Internet sea buena, en el ciberespacio se deben considerar nuevos modos de comportamiento social {{Esta opción es verdadera}}

El espacio digital es una interpolación del espacio físico {{Esta opción no es verdadera. El espacio digital es colindante con el físico pero no es igual}}

En el espacio digital se generan nuevas formas de ciudadanía y participación social {{Esta opción es verdadera}}

>>2. Son consideraciones para poder socializar en un entorno digital, excepto... <<

respetar a los usuarios, {{ Esta es una consideración para poder socializar en un entorno digital }}

salvaguardar información {{ Esta es una consideración para poder socializar en un entorno digital }}

revisar la extensión de los archivos {{ Esta no es una consideración para socializar en entornos digitales, el conocimiento de las extensiones puede ser útil para distinguir los archivos y programas con los que se modifican }}

difusión de resultados {{ Esta es una consideración para poder socializar en un entorno digital }}

>>3. Son consideraciones de la ciudadanía digital<<

(x) salvaguardar nuestra información {{ Salvaguardar nuestra información es parte de una ciudadanía digital}}

( ) usar operadores booleanos para las búsquedas {{ Usar operadores booleanos para las búsquedas no es propio de la ciudadanía digital}}

( ) usar Google {{ Usar Google no es propio de la ciudadanía digital}}

( ) crear grupos de Facebook {{ Crear grupos de Facebook no es propio de la ciudadanía digital}}

>>4. En la hoja de trabajo, se mencionan algunas funciones de la ciudadanía digital. De las siguientes opciones indique la que no corresponde <<

( ) Netiquette {{Si es una función propia de la ciudadanía digital}}

( ) Cuidado de presencia digital {{Si es una función propia de la ciudadanía digital}}

(x) Procesamiento de texto {{El procesamiento de texto no es una función propia de la ciudadanía digital}}

( ) Prácticas digitales legales {{Si es una función propia de la ciudadanía digital}}

## Proyecto

El proyecto consiste en crear una campaña de salvaguarda de la información que se pueda difundir en redes sociales, en carteles y en mensajes instantáneos. El propósito general de la campaña de concientización es que los miembros de la comunidad escolar cuiden la integridad de sus documentos, fotografías y datos. La campaña puede estar orientada por el hashtag #respaldosemanal



### Tarea 9.1 Opiniones correctivas para casos de pérdida de información

**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted emitir algunas opiniones correctivas para casos concretos de pérdida de información.

**Producto.** Derivado de la campaña de sensibilización de salvaguarda de información algunos colegas se han acercado para preguntar lo siguiente:

¿qué debo hacer si mi computadora ya no puede leer la memoria USB en la que guardo mis documentos más importantes?

Las conversaciones del mensajero instantáneo instalado en mi teléfono inteligente se borraron ¿qué puedo hacer?

Consulte con otros miembros de su comunidad escolar y haga en el foro dos propuestas correctivas a las situaciones presentadas.

Foro

### Tarea 9.2 Opiniones preventivas para casos de pérdida de información

**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted emitir algunas opiniones preventivas para casos de pérdida de información.

**Producto.** Derivado de la campaña de sensibilización de salvaguarda de información algunos colegas se han acercado para preguntar sobre como deben cuidar:

- o las fotografías de un evento académico
- o la última versión de un documento de elaboración colectiva en formato pdf.

Consulte con otros miembros de su comunidad escolar y haga en el foro dos propuestas preventivas para las situaciones presentadas.

Foro

### Tarea 9.3 Campaña de sensibilización para la salvaguarda de la información

**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted proponer una campaña en medios digitales de sensibilización para la salvaguarda de la información en su comunidad escolar.

**Producto.** Las redes sociales son espacios de alta visibilidad que han servido en los últimos años como escenario para movimientos sociales. El hashtag es el nuevo rotativo que informa a la gente y los convoca a participar. Ejemplos de movimientos sociales gestados en Internet son #YoSoy132 o #UV\_DamosMás.

Para esta tarea le pedimos que diseñe una campaña para promover el respaldo de la información basada en una acción concreta como

- o Respalda ahora para que no sufras después
- o Guárdalo aquí, guárdalo allá
- o Mándalo a la nube
- o Tu tesis merece ser respaldada



Posteriormente acompaña la acción descrita con una frase concreta que la sintetice. Esta deberá ir acompañada del símbolo de numeral que en el contexto de las redes sociales se le conoce como hashtag. Algunos ejemplos de hashtags pueden ser:

- #respaldosemanal
- #martesderespaldo
- #backupmonday

Asigna colores y elementos gráficos que acompañen los mensajes textuales.



Decide el formato, la periodicidad de los envíos y los medios en los que circularán sus ideas. Estos pueden ser:

- en formato impreso (corcho, periódico mural, paredes, pizarrón)
- en medios sociales como Facebook o twitter
- en mensajeros instantáneos como WhatsApp o Facebook Messenger.

Lanza la campaña y comenta en el foro su experiencia en la elaboración de la campaña y la recepción inicial de su comunidad. Le sugerimos recurrir al grupo que creó en Facebook en la práctica anterior para compartir la presente campaña.

**Trabajo en el foro.** Para esta tarea deberá usted compartir sus propuestas en el foro y leer y comentar las reflexiones de dos de sus compañeros.

## Revisión

Para revisar lo que ha aprendido en este capítulo, hemos diseñado una imagen (infografía) que incluye la aplicación educativa del saber digital aquí abordado. Le pedimos que la vea y conteste las preguntas que a continuación se enuncian.



**Ciudadanía digital**

**es:** participación ciudadana  
derechos y deberes  
netiquette

Ejercer una ciudadanía digital fomenta el respeto de derechos de autor, promueve el ciudadano de la privacidad digital y alienta el uso ético de las TIC en la práctica académica.

<https://youtu.be/MdKMBNUsQe8>

méxicoX albramirez@uv.mx  
mcasillas@uv.mx

CC BY NC SA

Esta infografía es una obra derivada de los videos introductorios del Diplomado de Saberes Digitales para Profesores Universitarios del Sistema Nacional de Educación a Distancia (SINED). Algunas de las imágenes fueron tomadas de www.freepik.com y www.pixabay.com.

## Nube de conceptos

Escriba tres palabras, nociones o conceptos que considere usted relevantes en este capítulo.

## Percepción de su aprendizaje

En este capítulo usted ha movilizadado algunos saberes digitales. Le pedimos que marque su percepción de lo que ha aprendido.

**Nota:** En esta versión para imprimir del MOOC, hemos incluido el script que se utilizó en la plataforma de México X.

```
<problem> <label> 1. Opiniones correctivas para casos de pérdida de
información </label>

<multiplechoiceresponse partial_credit="points">

  <choicegroup type="MultipleChoice">

    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Usted está jugando un papel
importante en su institución, si puede recuperar información perdida. Le
pedimos que lo haga del conocimiento de sus colegas para casos de emergencia.
</choicehint></choice>

    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Si usted
sabe que hacer en caso de pérdida de información le pedimos que sugiera a
sus colegas las acciones que le han resultado. De igual forma escuche lo que
sus colegas han hecho para revertir la pérdida de información, quizás le
pueda funcionar. </choicehint></choice>

    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Si usted no sabe que hacer en caso de
pérdida de información ponga en manos de los colegas de su institución que su
dispositivo de memoria o disco duro para que intenten recuperar su
información. </choicehint></choice>

  </choicegroup> </multiplechoiceresponse> </problem>
```

```

<problem> <label> 2. Opiniones preventivas para casos de pérdida de
información</label>

<multiplechoiceresponse partial_credit="points">

  <choicegroup type="MultipleChoice">

    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Usted está jugando un papel
importante en su institución, si es precavido con sus dispositivos de
almacenamiento, y si anticipa posibles fallas. Respalda periódicamente y
trabaja con versiones resulta de gran utilidad para usted y para la
institución. </choicehint></choice>

    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Respalda
periódicamente su información y trabajar con versiones resulta de gran
utilidad para usted y para su institución. Su trabajo es muy importante y
merece un alto grado de cuidado. Por lo que le recomendamos incentivar a
creación y participar en una campaña de concientización de la salvaguarda de
la información #BackupMonday </choicehint></choice>

    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Debe de considerar que respaldar
periódicamente su información y trabajar con versiones es e gran ayuda tanto
para usted como para su institución. Su trabajo es muy importante y merece un
alto grado de cuidado. Por lo que le recomendamos desarrollar el hábito de
respaldo periódico y participar en alguna campaña de concientización de la
salvaguarda de su información como el #BackupMonday </choicehint></choice>

  </choicegroup>

</multiplechoiceresponse>

</problem>

```

```

<problem> <label> 3. Campaña de sensibilización para la salvaguarda de la
información </label>

<multiplechoiceresponse partial_credit="points">

  <choicegroup type="MultipleChoice">

    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Usted es un motor de cambio
en su institución. Le sugerimos ponerlo en práctica con sus colegas,
invitándolos a participar en una campaña de sensibilización para la

```

salvaguarda de su información. Respaldo ahora evitará problemas después.  
</choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Lo invitamos a preguntarle a sus colegas y a las autoridades de su institución sobre las políticas de respaldo y salvaguarda de información para que usted sea partícipe de ellas y con eso además de desarrollar un hábito, cuide su información.

</choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> Lo invitamos a preguntarle a sus colegas y a las autoridades de su institución sobre las políticas de respaldo y salvaguarda de información para que usted sea partícipe de ellas y con eso además de desarrollar un hábito, cuide su información.</choicehint></choice>

</choicegroup></multiplechoiceresponse></problem>

## Puntos para la evaluación del capítulo

En este capítulo usted puede obtener 9 puntos de 6 actividades.

## Capítulo 10. Saber crear y manipular medios y contenido multimedia

### Introducción

En este capítulo hemos preparado para usted una secuencia didáctica que incluye textos, videos, imágenes y proyectos informáticos para que usted pueda saber crear y manipular medios y contenido multimedia.

La imagen es cada vez más valorada en el contexto educativo contemporáneo. Estudiantes y docentes toman fotos, las comparten y reciben pero también las editan y redefinen. Los teléfonos celulares pueden ser empleados hoy en día como potentes cámaras fotográficas que facilitan no solamente la toma instantánea de fotos sino su mejora de encuadre, retoque de color y aplicación de efectos visuales.

Todavía hace poco tiempo la fotografía era una práctica artística que requería de objetos especiales y conocimientos particulares, pero con la popularización de los teléfonos inteligentes, el uso de la fotografía se amplió y se hizo de orden común. La fotografía es un símbolo de esta época, un objeto cultural ligado a una acción que sintetiza el espíritu de una generación que busca registrar lo que come, lo que visita y cómo se ve en imágenes propias, además de valorar otras fotografías de lo cotidiano que le llegan por medios digitales.

El registro fotográfico de eventos cívicos, sociales o culturales no es el único sentido que se le puede dar a este medio. También se puede usar para ilustrar un tema, para registrar las observaciones realizadas durante un trabajo de campo, para divulgar conocimiento, o para visualizar objetos, lugares o personas que no se pueden llevar a la escuela.

El aprendizaje esperado del primer nivel de saber crear y manipular medios y contenido multimedia es:

*tomar fotografías con un teléfono inteligente*

## **Presentación de contenidos**

Para presentar el tema de este capítulo, hemos condensado en un video de corta duración la mención de los elementos de incidencia educativa propios del nivel inicial de este saber digital. Asimismo hemos incluido en este espacio una hoja de trabajo en la que se resume lo más importante de este saber y la liga a un libro en el que usted podrá revisar los saberes digitales de los docentes de preescolar, primaria y secundaria.

Al terminar de revisar

- el video
- la hoja de trabajo
- y el capítulo 1 del libro "Saberes Digitales de los Docentes de Educación Básica" como material complementario

le pedimos que conteste las preguntas de control que hemos incluido al final de esta página.

### **Video**

- <https://youtu.be/NXaf18n59bA>

### **Hoja de trabajo**

Pulse la imagen para ampliar su tamaño o descargue de [aquí](#) las hojas de trabajo en formato PDF y revise la definición y los componentes cognitivo e instrumental de este saber así como sus usos, aplicaciones y funciones.



SABER 

## CREAR Y MANIPULAR MEDIOS Y MULTIMEDIA

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas  
<http://www.uv.mx/blogs/tecdigital>

### DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades para la Identificación (por el contenido o atributos del archivo); reproducción (visualizar videos, animaciones e imágenes y escuchar música o grabaciones de voz); producción (realizar video, componer audio, tomar fotografías); edición (modificación o alteración de medios); e integración de medios en un producto multimedia y su respectiva distribución en diversos soportes digitales.

*Medios son instrumentos o formas de contenido a través de los cuales realizamos el proceso comunicacional: texto, contenido gráfico, infografías, audio, video y animaciones.*

*Multimedia. Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios. Ejemplo: un interactivo que integre texto, video y una galería de fotos.*

### COGNITIVO

Identificar características del formato (extensión) asociado a la plataforma o tecnología en que se publica, manipula, edita, o reproduce el medio.

Identificar un medio diferenciando por su uso, sus programas asociados y tipo de extensión del formato. (una imagen .png puede producirse en PhotoPaint y puede visualizarse en un navegador web).

Reconocer hardware por tipo de medio (cámara fotográfica, cámara de video, micrófono, escáner, tableta, etc.).

Identificar procesos o metodologías para planeación, creación y edición de medios y multimedia.

Reconocer y respetar las leyes de derechos de autor.

### INSTRUMENTAL

Descargar, reproducir y distribuir los diferentes tipos de medios.

Usar los programas o aplicaciones adecuados para la creación y edición de medios.

Convertir medios (cambiar formato) (por ejemplo de AVI a MP4).

Tomar una fotografía, descargarla y manipularla con el hardware y software adecuados.

Grabar un video, descargarlo y manipularlo con el hardware y software adecuados.

Reproducir imágenes, audio, video, animaciones, multimedia con el software adecuados.

Reconocer soporte, programa o aplicación asociada para descargarlo, compartirlo y reproducirlo.

Integrar más de un medio con el software adecuado.



### USOS Y APLICACIONES

Procesadores de texto (aplicar texto a los productos multimedia).

Editores de imagen vectorial (Inkscape, Corel Draw, Illustrator, Freehand).

Editores de imagen en mapa de bits (Gimp, Photo Paint, Photoshop, Painter, Pixel, PicoArt).

Editores de video y animación (Adobe Premiere, iMovie, Kénelive, Movie Maker) (Flash, Toon Boom Estudio).

Editores de audio (Audacity, Sony Vegas, Adobe Audition).

Software de integración multimedia (Flash, Prezi, Adobe Acrobat, Microsoft PowerPoint, Keynote, Open Presentation).

### FUNCIONES

**Visualización de objetos multimedia.** Acciones orientadas a la reproducción de audio y video; a la visualización de imágenes y a la ejecución de programas interactivos.

**Edición de objetos multimedia.** Acciones para la modificación tanto de formato como de contenido de video, audio, imágenes o programas interactivos.

**Producción multimedia.** Acciones para la realización de video, producción de audio, captura de fotografías o diseño de imágenes.

## Libro

Revise el siguiente libro especialmente el capítulo 1 en el que hablamos sobre los saberes digitales, cómo los concebimos y en el que presentamos su definición operativa.

El libro tiene una licencia *creative commons* y se puede descargar para su uso y consulta de la siguiente liga:

[Liga de descarga del libro:](#)

- <https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2015/06/Saberes-Digitales-SEV-libro-final.pdf>



### Actividad: Preguntas de control

Ahora conteste las siguientes preguntas sobre el saber digital abordado en este capítulo.

>>1. Vea el video e indique cuál de las siguientes oraciones es falsa . <<

(x) La fotografía siempre ha sido una práctica artística de acceso popular {{Esta opción no es verdadera. La fotografía en sus inicios era una práctica artística que requería de objetos especiales y conocimientos particulares.}}

() La imagen es cada vez más valorada en el contexto educativo contemporáneo. {{Esta opción es verdadera}}

()Estudiantes y docentes toman fotos, las comparten y reciben pero también las editan y redefinen. {{Esta opción es verdadera}}

()Los teléfonos celulares pueden ser empleados hoy en día como potentes cámaras fotográficas {{Esta opción es verdadera}}

>>2. Son consideraciones para tomar fotografías digitales, excepto... <<

() encuadre {{ Esta es una consideración para poder tomar fotografías digitales}}

() retoque de color {{ Esta es una consideración para poder tomar buenas fotografías }}

() aplicación de efectos visuales {{ Esta es una consideración para poder tomar buenas fotografías }}

(x) socialización en Internet {{ Si bien muchas fotografías terminan en Internet –en redes sociales y mensajeros instantáneos– la socialización de imágenes no es una consideración para tomar la fotografía misma. }}

>>3. Son campos de uso de la foto en el contexto docente, excepto... <<

(x) salvaguardar nuestra información personal {{ Salvaguardar nuestra información es una consideración de la ciudadanía digital, no se relaciona necesariamente con la toma de fotografías}}

() registro fotográfico de eventos cívicos y sociales {{ Si es un campo de uso de la fotografía}}

() registro fotográfico de observaciones realizadas durante un trabajo de campo {{ Si es un campo de uso de la fotografía}}

() divulgar lugares {{Si es un campo de uso de la fotografía}}

>>4. En la hoja de trabajo, se mencionan algunas funciones propias de saber crear y manipular medios y multimedia. De las siguientes opciones indique la que no corresponde <<

(x) procesamiento de datos {{El procesamiento de datos no es una función propia de saber crear y manipular medios y multimedia }}

() visualización de objetos multimedia {{Si es una función propia de saber crear y manipular medios y multimedia }}

() edición de objetos multimedia {{Si es una función propia de saber crear y manipular medios y multimedia }}

() producción multimedia {{Si es una función propia de saber crear y manipular medios y multimedia }}

## Proyecto

Aunque al inicio de este curso usted tomó una serie de fotografías de forma espontánea utilizando su teléfono inteligente, en el presente proyecto usted deberá tomar tres fotografías bajo ciertas consideraciones de forma, editarlas e incluirlas en una presentación.

### Tarea 10.1 Encuadre básico

**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted tomar una fotografía de una persona considerando tres criterios básicos de encuadre.

**Producto.** El teléfono inteligente, dispositivo de acompañamiento constante de las personas, es, en entre otras cosas, una cámara fotográfica de calidad considerable. Razón por la cual, la toma de fotografías se ha incrementado de forma notable y su difusión ha encontrado en las redes sociales un medio adecuado para su circulación.

Incluso redes sociales como Instagram encuentran en la fotografía su principal fuente de contenido y su razón de ser.

Para tomar fotografías de personas le hacemos tres recomendaciones:

1. Sostener la cámara, que en este caso es el teléfono celular, a la altura de los ojos.



- dejar espacio arriba de la cabeza



- En lugar de cortar la foto a la altura de las articulaciones, como cuello, codos, cintura o tobillos dejar un espacio más.



**Para terminar la tarea:** Tome una fotografía de una, dos o tres personas considerando la posición de la cámara, el aire sobre las cabezas de sus sujetos y el cuidado los cortes, evitando hacerlo en las articulaciones. Una vez que haya usted tomado la foto, presione el botón azul que se encuentra a continuación.

## Tarea 10.2 Iluminación

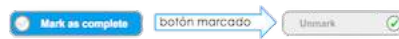
**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted tomar una fotografía cuidando la iluminación del sujeto a cuadro.

**Producto.** Tome dos fotografías de una, dos o tres personas. Una con la luz del sol y otra dentro de un espacio cerrado como una oficina, una biblioteca o un salón de clases. Para tomarlas deberá usted cuidar en ambos casos la iluminación natural y artificial.

Cuidar la iluminación del sujeto a cuadro es básico para lograr una buena fotografía. Para eso debe usted ponerse entre la fuente de luz y su sujeto, de manera que siempre que vaya a tomar una foto tenga la luz a su espalda.



**Para terminar la tarea:** Revise que los sujetos de las dos fotografías que ha tomado estén bien iluminados. Una vez que haya usted tomado la foto, presione el botón azul que se encuentra a continuación.



### Tarea 10.3 Regla de los tercios

**Instrucciones:** En esta tarea deberá usted tomar dos fotografías considerando la regla de los tercios.

**Producto.** Para esta tarea le pedimos que tome una foto de una persona y otra de un paisaje. En ambos casos deberá cuidar la distribución de los objetos de su fotografía.

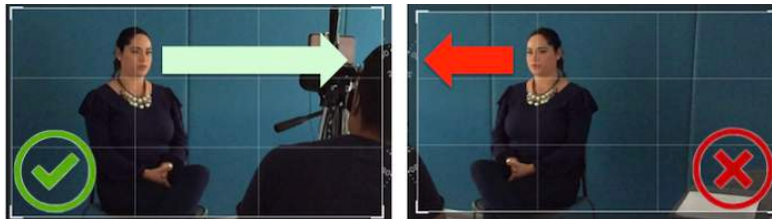
El impacto de una buena fotografía depende, de entre otros aspectos, de la distribución de sus elementos. La regla de los tercios sirve para ayudarnos a acomodar el elemento principal del cuadro independientemente de la orientación de su cámara. Si trazara usted dos líneas horizontales y dos verticales en la pantalla de su teléfono inteligente, podrá ver cuatro puntos, producto de su intersección.

Es precisamente en esos puntos donde se ubican los objetos con mayor importancia de la foto.

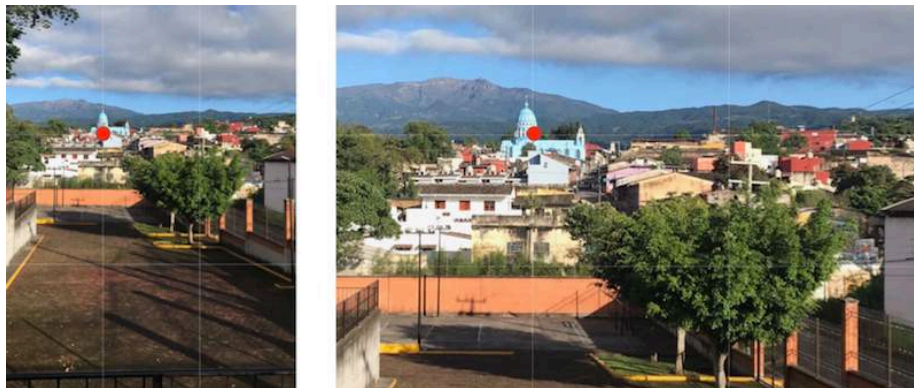
Le sugerimos ubicar en esos puntos, la cara de una persona si la foto es a lo lejos, o un ojo si ésta ha sido tomada de cerca.



Es importante cuidar el "aire" a los lados de la persona. Si usted ha ubicado a su sujeto cerca del tercio de la izquierda, cuide que el aire esté a su derecha y que asimismo su mirada se dirija hacia esa misma dirección. De lo contrario, algo incorrecto se podrá observar en la imagen.



También puede ubicar un objeto protagónico como un árbol, un pájaro, el sol, o un edificio, en alguno de los puntos importantes de su foto. Cuide en todos los casos que la dirección de la foto es correcta.



**Para terminar la tarea:** Revise que las dos fotografías que ha tomado respeten la regla de los tercios y que la dirección de sus objetos es la adecuada. Una vez que haya usted tomado la foto, presione el botón azul que se encuentra a continuación.



#### Tarea 10.4 Edición básica de fotografías con el teléfono inteligente

**Instrucciones:** Realizar una serie de ediciones básicas a una fotografía desde la herramienta de la fotografías de su teléfono inteligente.

**Producto.** Para esta tarea le pedimos que edite desde la herramienta de fotografías el encuadre, la iluminación y los colores de la fotografía.

Antes de iniciar con la edición, le recomendamos que cuide tanto el encuadre como la iluminación de la fotografía en la medida en que las ediciones posteriores sean innecesarias. Una fotografía bien tomada desde el principio es una buena fotografía.

Realizar ajustes mínimos para la mejora de la imagen no es ni incorrecto ni infrecuente; y los resultados pueden ser muy positivos y vistosos.

Reencuadre

Una de las ediciones más comunes, es la aplicación de un nuevo encuadre o *reencuadre*, acción en la que se eliminan zonas no deseadas de la fotografía, se reubican los objetos de la fotografía y se hacen leves giros de la imagen para alinear el horizonte de la foto con una línea horizontal imaginaria.

El *reencuadre* de una fotografía deberá responder a criterios de estética. Le recomendamos seguir para esta tarea la regla de los tercios.

Para reencuadrar una imagen en el teléfono móvil deberá usted hacer lo siguiente:

- entrar a la aplicación de fotografías,
- seleccionar la fotografía a editar
- elegir la opción de editar
- elegir la opción de reencuadre y giro
- modificar la fotografía

Explore las opciones de su teléfono inteligente para *reencuadrar* una imagen; elija una fotografía de su carrito de imágenes; y trate de mejorarla.





## Iluminación

Una fotografía que fue tomada con mala iluminación difícilmente se podrá componer completamente. Sin embargo, al aplicarle algunos filtros y correcciones de color, la fotografía podrá mejorar. Explore las opciones que trae su teléfono inteligente; elija una fotografía de su carrete de imágenes; y trate de mejorarla.

**Para terminar la tarea:** Elija dos de las fotos de su carrete de imágenes y haga en una correcciones de encuadre y en la otra correcciones de iluminación y color. Si se siente satisfecho con el resultado, le pedimos que presione el botón azul que se encuentra a continuación.



## Revisión

Para revisar lo que ha aprendido en este capítulo, hemos diseñado una imagen (infografía) que incluye la aplicación educativa del saber digital aquí abordado. Le pedimos que la vea y conteste las preguntas que a continuación se enuncian.



## Saber crear y manipular contenido multimedia

### para:

- curar
- reutilizar
- editar
- crear





El contenido audiovisual es cada día más importante en la educación superior. En la actualidad, el ejercicio de la profesión académica exige su consumo y producción para la investigación y la enseñanza.



albramirez@uv.mx  
mcasillas@uv.mx

https://youtu.be/P\_m9qXjmG\_w







Esta infografía es una obra derivada de los videos introductorios del Diplomado de Saberes Digitales para Profesores Universitarios del Sistema Nacional de Educación a Distancia (SINED). Algunas de las imágenes fueron tomadas de [www.freepik.com](http://www.freepik.com) y [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com).

### Nube de conceptos

Escriba tres palabras, nociones o conceptos que considere usted relevantes en este capítulo.

### Percepción de su aprendizaje

En este capítulo usted ha movilizadado algunos saberes digitales. Le pedimos que marque su percepción de lo que ha aprendido.

**Nota:** En esta versión para imprimir del MOOC, hemos incluido el script que se utilizó en la plataforma de México X.

```
<problem> <label> 1. Encuadre básico </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> La popularidad de las
fotografías va a la alta y una buena toma siempre se agradece. Si usted es
capaz de encuadrar una foto con las consideraciones mínimas sus acciones
serán de gran utilidad para su institución educativa.</choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero
necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Tomar una
foto bien encuadrada requiere, más allá del buen gusto, de consideraciones
básicas. Le pedimos que las considere para poder tomar una buena fotografía.
</choicehint></choice>
    <choice correct="partial" point_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint
selected="true" label="¡Insuficiente!"> Tomar una foto con el encuadre
correcto requiere, más allá del buen gusto, de una serie de consideraciones
básicas que le pedimos revisar nuevamente en los contenidos del capítulo.
Asimismo, le sugerimos que siga practicando para poder llegar a tomar una
buena fotografía. </choicehint></choice>
  </choicegroup>
</multiplechoiceresponse>
</problem>
```

```
<problem> <label> 2. Iluminación </label>
<multiplechoiceresponse partial_credit="points">
  <choicegroup type="MultipleChoice">
    <choice correct="true" point_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien.
<choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> La fotografía es luz y su
cuidado es esencial. Es importante que antes de capturar la imagen busque
usted la mejor iluminación .</choicehint></choice>
```

<choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> La fotografía es luz y su cuidado es esencial. La iluminación adecuada requiere de pruebas que pueden requerir su movimiento o el de su objetivo. Siéntase con la libertad de realizar estos movimientos que se traducirán en una buena imagen. Es importante que antes de tomar la fotografía busque usted las mejores condiciones de iluminación para favorecer su objetivo. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> Tomar una fotografía con la iluminación adecuada requiere de pruebas que implican su movimiento o el de su objetivo. Sin pena realice estos movimientos para que obtenga una buena imagen. Asimismo, le sugerimos que siga practicando para poder llegar a tomar una buena fotografía. </choicehint></choice>

</choicegroup>

</multiplechoiceresponse>

</problem>

<problem> <label> 3. Regla de los tercios</label>

<multiplechoiceresponse partial\_credit="points">

<choicegroup type="MultipleChoice">

<choice correct="true" point\_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien. <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Reconocer las zonas áureas de una fotografía no es tarea sencilla y que usted lo sepa hacer es de utilidad tanto personal como institucional.</choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Reconocer las zonas áureas de una fotografía no es tarea sencilla y requiere de sensibilidad estética y experiencia, por lo que le sugerimos que practique tomando diversas fotografías considerando siempre ubicar un elemento importante de la fotografía en alguna de las cuatro intersecciones de los tercios horizontales y verticales de la toma. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> Reconocer las zonas áureas de una fotografía no es tarea sencilla y requiere de sensibilidad estética y experiencia, por lo que le sugerimos que revise los contenidos del capítulo y siga practicando tratando de ubicar al tomar la fotografía un elemento

importante de su encuadre en alguna de las cuatro intersecciones de los tercios horizontales y verticales de la toma, de igual forma le recomendamos reencuadrar la fotografía desde su teléfono inteligente considerando la ley de los tercios. </choicehint></choice>

</choicegroup>

</multiplechoiceresponse>

</problem>

<problem> <label> 4. Edición básica de fotografías con el teléfono inteligente </label>

<multiplechoiceresponse partial\_credit="points">

<choicegroup type="MultipleChoice">

<choice correct="true" point\_value="1">a) Lo puedo hacer muy bien. <choicehint selected="true" label="¡Excelente!"> Los teléfonos inteligentes no solamente tienen buenas cámaras fotográficas sino que también son potentes herramientas para la edición y corrección de imágenes. Con sus conocimientos usted podrá generar, en uno o dos pasos, buenas imágenes. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0.5">b) Lo puedo hacer, pero necesito practicar más. <choicehint selected="true" label="¡Bien!"> Los teléfonos inteligentes no solamente tienen buenas cámaras fotográficas sino que también son potentes herramientas para la edición y corrección de imágenes. Le recomendamos explorar con mayor detalle las herramientas, funciones y utilidades que tiene su teléfono para la corrección de sus fotografías.

Con sus conocimientos usted podrá generar, en uno o dos pasos, buenas imágenes. </choicehint></choice>

<choice correct="partial" point\_value="0">c) No lo aprendí. <choicehint selected="true" label="¡Insuficiente!"> Los teléfonos inteligentes no solamente tienen buenas cámaras fotográficas sino que también son potentes herramientas para la edición y corrección de imágenes. Le recomendamos revisar los contenidos del capítulo y asimismo le sugerimos que explore con mayor detalle las herramientas, funciones y utilidades de su teléfono inteligente para la corrección de fotografías, su dominio será redituable en términos personales e institucionales. </choicehint></choice>

</choicegroup>

</multiplechoiceresponse>

</problem>

## Puntos para la evaluación del capítulo

En este capítulo usted puede obtener 13 puntos de 10 actividades.



