EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Dirección General de Educación Tecnológica Industrial y de Servicios
Centro de Estudios Tecnológico Industrial y de Servicios No. 3
Juana Belen Gutiérrez de Mendoza

Instrumento de registro de la Planeación Didáctica

Identificación

Institución:	**DGETI**	**Plantel:**	**CETIS 3**		**C.C.T**	**09DCT0020M**	
Docente (s) que elaboró el instrumento:	**Licenciado JOSE OCTAVIO DEL REAL LOPEZ**				**Fecha de elaboración:**	**18** (Día)	**01** (Mes) / **2022** (Año)

Asignatura o submódulo:	**Semestre:**	**Carrera:**	**Periodo de la aplicación:**	**01/02/2022 a 07/03/2022**
M3S1. Construye páginas Web	**4**	**Programación**	**Duración en Horas**	**20**

Campo disciplinar de la asignatura	**Propósito formativo del campo disciplinar**
Componente Profesional	**En el contexto nacional la formación de Técnicos en Programación es relevante porque contribuye a la formación de personas capaces de integrarse a un mercado laboral dinámico y de alta demanda, que esta a la vanguardia en el uso de la tecnología y que contribuye a la transformación digital de los sectores productivos en el país.**
Transversalidad con otras asignaturas	**Lectura, Expresión Oral y Escrita, Lengua adicional al español, Matemáticas, Ciencia Tecnología Sociedad y Valores**
Ámbitos del perfil de egreso en el que contribuye la asignatura	**HABILIDADES DIGITALES Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.**

Intenciones Formativas	**Propósito formativo de la asignatura**		Al finalizar el módulo estudiante será capaz de Desarrollar páginas web
	Aprendizajes clave de la asignatura (NME)	**Ejes disciplinarios**	N/A
		Componente	N/A
		Contenido central	N/A
	Aprendizaje esperado		Competencia: Emplea HTML y CSS para construir páginas web
	Proceso de aprendizaje		N/A
	Productos Esperados		Construcción y presentación de distintas páginas web usando CSS y HTML para su creación
	Contenidos específicos		

Habilidades socioemocionales (HSE) a desarrollar	Elige T - Toma responsable de Decisiones
Competencias Genéricas y atributos	**G5** Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. **G7** Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida 7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento **G8** Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.
Competencias Disciplinares	**M1** Construye e interpreta modelos matemáticos mediante la aplicación de procedimientos aritméticos, algebraicos, geométricos y variacionales, para la comprensión y análisis de situaciones reales, hipotéticas o formales **M8** Interpreta tablas, gráficas, mapas, diagramas y textos con símbolos matemáticos y científicos **CE9** Diseña modelos o prototipos para resolver problemas, satisfacer necesidades o demostrar principios científicos. **CO1** Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe
Competencias de Productividad Y Empleabilidad	AD3 Se adapta para un cambio positivo AD5 Aceptar y aplicar los cambios de los procedimientos y de las herramientas de trabajo. PO4 Establecer prioridades y tiempos AC1 Utilizar la comunicación efectiva para identificar las necesidades del cliente.

Actividades de aprendizaje

Apertura

Actividad del Docente	**Recursos utilizados**	**Duración**
Plantea preguntas como ¿Qué es una página web? ¿Qué es HTML? ¿Qué significa? ¿Qué es CSS? ¿Para qué se usa? Se encarga de limitar el número de intervenciones de los estudiantes procurando la pluralidad. Recibe todas las sugerencias de respuestas y modera el uso de la palabra	Proyector, pizarrón blanco, internet	**2**

Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**

	Participa de forma oral y activa, con los conocimientos previos y sus creencias sobre el tema. Al finalizar las sesión realiza una síntesis escrita.	**2**	**Síntesis**	**No Evaluada/Sin Instrumento**	**10.00%**
Apertura	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Realiza un examen diagnóstico en línea solicitando el equivalente en español de alguna de estas instrucciones Header, footer, background, section, h1, h2, Font-family, Font-weight, Font-size Display, text-align, background-color, border, padding, margin, display, width, left, right, center, loat, margin-top, margin-right, margin-left, color, clear, margin-bottom, header, section, fotter, aside, article, box, size, sizing,				**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Completa el examen diagnóstico en la computadora	**4**	**Exploración de conocimientos previos**	**Heteroevaluación/Examen**	**0.00%**
Apertura	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Muestra como obtener a través del teclado todo tipo de números, letras y caracteres como { } [ ] < > / usando su equivalente en código ASCII			Computadora, teclado, monitor.	**2**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Analiza, revisa y ejecuta como obtener caracteres especiales usando código ASCII a través del teclado de su computadora	**2**	**Explora y practica como obtener caracteres especiales en su pantalla**	**Autoevaluación/Guía de Observación**	**10.00%**
Actividades de aprendizaje					
Desarrollo	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
				Internet, pizarrón blanco	**2**

	El docente selecciona los temas HTML y CSS e inicia la explicación y la creación de un mapa conceptual señalando conceptos, significados e historia				
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Identifica de una idea o texto la parte elemental y a partir de ahí comienza la construcción del mapa conceptual. Localiza 10 conceptos como máximo y comienza la jerarquización de ideas en el mapa.	**2**	**Mapa**	**Coevaluación/Guía de Observación**	**10.00%**
Desarrollo	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Muestra el uso de distintos editores para la construcción de páginas Web, como block de notas, Wordpad y Visual Studio Code			Editores como block de notas, Wordpad y Visual Studio Code	**2**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Utiliza y reconoce distintos editores de texto simples	**2**	**Creación de primer página Web en un editor simple**	**Coevaluación/Lista de Cotejo**	**10.00%**
Desarrollo	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Muestra como cambiar y adecuar los encabezados, modificar tipo de letra, agregar párrafo, <p en el cuerpo de la página /p> modificar ubicación y cambiar color de fondo background			Programa Visual Studio Code como editor y un navegador de internet	**2**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Realiza los cambios en su primer página web o crea la página desde cero, revisa resultados en su caso corrige y completa	**2**	**Página web2 utilizando párrafos y colores de fondo**	**Coevaluación/Lista de Cotejo**	**20.00%**
Actividades de aprendizaje					
	Actividad del Docente			**Recursos utilizados**	**Duración**

Cierre					
	Señala y muestra los distintos usos de Headers y utiliza h1, h2, h3, h4, h5, parrafo, señala símbolos de inicio < y final /> de cada instrucción			Visual Studio Code como editor y un navegador de internet	**3**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Revisa cada uso de los distintos encabezados, verifica la programación, toma nota de los distintos tamaños de letra que se aplican a cada encabezado	**3**	**Primer página web, con distintos encabezados**	**Heteroevaluación/Guía de Observación**	**20.00%**
	Actividad del Docente			**Recursos utilizados**	**Duración**
Cierre	Señala las siglas de CSS y su significado, explica y enfatiza su diferencia con HTML menciona que son complementarios para la construcción de las páginas web y analiza su historia y evolución			Video con historia de HTML y CSS	**3**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Detecta la diferencia entre HTML y CSS, aplica ambos para la construcción de su página web	**3**	**Síntesis de HTML y CSS**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**20.00%**

Recursos por utilizar	
Materiales	Equipo
	Equipo de cómputo con acceso a internet, Visual Studio Code
Referencias	
Bibliográficas	Internet; otras fuentes
Gómez, M. R. (2018). Curso de Desarrollo Web: HTML, CSS Y JavaScript. Madrid España: ANAYA editorial. García, J. A. (2017). HTML5 CSS3 Y JQUERY. Curso práctico. España: RA-MA Editorial. Bonilla, P. C. (2013). DISEÑO WEB ADAPTATIVO. España: ANAYA MULTIMEDIA.	**HTML 5, CSS, https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS, https://www.lawebdelprogramador.com/pdf/8631-C-Guia-Total-del-Programador.html Visual Studio Code**
Validación	

Elaborado por:	Recibido por:	Avalado por:
Licenciado JOSE OCTAVIO DEL REAL LOPEZ	Licenciada Angélica Diaz Ortega	

EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Dirección General de Educación Tecnológica Industrial y de Servicios
Centro de Estudios Tecnológico Industrial y de Servicios No. 3
Juana Belen Gutiérrez de Mendoza

Instrumento de registro de la Planeación Didáctica

Identificación

Institución:	**DGETI**	**Plantel:**	**CETIS 3**		**C.C.T**	**09DCT0020M**	
Docente (s) que elaboró el instrumento:	**Licenciado JOSE OCTAVIO DEL REAL LOPEZ**				**Fecha de elaboración:**	**07** (Día)	**03** (Mes) / **2022** (Año)

Asignatura o submódulo:	**Semestre:**	**Carrera:**	**Periodo de la aplicación:**	**07/03/2022 a 10/05/2022**
M3S1. Construye páginas Web	**4**	**Programación**	**Duración en Horas**	**24**

Campo disciplinar de la asignatura	**Propósito formativo del campo disciplinar**
Componente Profesional	**En el contexto nacional la formación de Técnicos en Programación es relevante porque contribuye a la formación de personas capaces de integrarse a un mercado laboral dinámico y de alta demanda, que esta a la vanguardia en el uso de la tecnología y que contribuye a la transformación digital de los sectores productivos en el país.**
Transversalidad con otras asignaturas	**Lectura, Expresión Oral y Escrita, Lengua adicional al español, Matemáticas, Ciencia Tecnología Sociedad y Valores**
Ámbitos del perfil de egreso en el que contribuye la asignatura	**HABILIDADES DIGITALES Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.**

Intenciones Formativas	**Propósito formativo de la asignatura**		Al finalizar el módulo estudiante será capaz de Construir páginas Web
	Aprendizajes clave de la asignatura (NME)	**Ejes disciplinarios**	N/A
		Componente	N/A
		Contenido central	N/A
	Aprendizaje esperado		Competencia: Emplea HTML y CSS para construir páginas web
	Proceso de aprendizaje		N/A
	Productos Esperados		Construcción y presentación de distintas páginas web usando CSS y HTML para su creación
	Contenidos específicos		

Habilidades socioemocionales (HSE) a desarrollar	Elige T - Perseverancia
Competencias Genéricas y atributos	**G5** Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. **G7** Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida 7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento **G8** Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.
Competencias Disciplinares	**M1** Construye e interpreta modelos matemáticos mediante la aplicación de procedimientos aritméticos, algebraicos, geométricos y variacionales, para la comprensión y análisis de situaciones reales, hipotéticas o formales **M8** Interpreta tablas, gráficas, mapas, diagramas y textos con símbolos matemáticos y científicos **CE9** Diseña modelos o prototipos para resolver problemas, satisfacer necesidades o demostrar principios científicos. **CO1** Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe
Competencias de Productividad Y Empleabilidad	AD3 Se adapta para un cambio positivo AD5 Aceptar y aplicar los cambios de los procedimientos y de las herramientas de trabajo. PO4 Establecer prioridades y tiempos AC1 Utilizar la comunicación efectiva para identificar las necesidades del cliente.

Actividades de aprendizaje

Apertura

Actividad del Docente	**Recursos utilizados**	**Duración**
Se señalan páginas para obtener colores, se muestra su uso en la página en construcción, efectos de color de letra y colores de fondo	Programa Visual Studio Code como editor y navegador de internet, páginas específicas para códigos e íconos. www.color-hex.com www.getemoji.com y www.flatuicolors.com	**4**

Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**

	Aplica códigos hexadecimales, y sólidos de colores, revisa alternativas para obtener el color indicado apoyado en distintas páginas web	**4**	**Página web3 con distintos colores en letras y fondo**	**Heteroevaluación/Lista de Cotejo**	**10.00%**
Apertura	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Señala la utilización de clases con CSS y su combinación con la página en HTML, demuestra las mejores prácticas y destaca el adecuado uso para ahorrar código			Programa Visual Studio Code como editor y navegador de internet	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Emplea el uso de clases con CSS para enriquecer su página web	**4**	**Página web3 usando clases**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**10.00%**
Actividades de aprendizaje					
Desarrollo	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Introduce el uso de bordes y márgenes con el fin de dar formato a la página web, señala su uso en toda la pagina, en una sección o varias secciones de la misma página			Programa Visual Studio Code como editor y navegador de internet	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Aplica el formato de bordes y márgenes dentro de la página, revisa y prueba los cambios en toda la página o en una sola sección de la misma	**4**	**Página web utilizando márgenes y bordes**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**20.00%**
Desarrollo	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Muestra el uso de las instrucciones section, footter, aside, article, box, size, sizing, dentro de la página web, señala su uso con ejemplos			Programa Visual Studio Code como editor y navegador de internet	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**

			aprendizaje esperado		
	Crea una página web, utilizando cajas de texto, cambiando colores, márgenes y bordes. Emplea el código de las páginas anteriores para aplicarlo y complementar con lo nuevo.	**4**	**Página web utilizando cajas de texto, artículos y secciones**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**20.00%**
Actividades de aprendizaje					
Cierre	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	El docente selecciona un el tema CSS clases e instrucciones hace una retrospectiva de las instrucciones y código usados en clases anteriores y solicita la creación del mapa conceptual.			Pizarrón blanco y mapa	**2**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Identifica las instrucciones y código de clases anteriores y a partir de ahí comienza la construcción del mapa conceptual. Localiza una clase y un código de ejemplo y comienza la jerarquización de ideas en el mapa.	**2**	**Mapa**	**Coevaluación/Lista de Cotejo**	**10.00%**
Cierre	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	El docente muestra tres ejemplos de páginas web a través de la pantalla, solicita tomar nota de las cajas y márgenes empleados en cada una, además de los colores mostrados			Programa Visual Studio Code como editor y navegador de internet	**6**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Toma nota y observa los ejemplos de páginas web mostrados, decide cual replicar en su computadora	**6**	**Página web con cajas, márgenes, colores de letra y de fondo**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**30.00%**

Recursos por utilizar	
Materiales	Equipo
	Equipo de cómputo con acceso a internet, editor.
Referencias	
Bibliográficas	Internet; otras fuentes
Gómez, M. R. (2018). Curso de Desarrollo Web: HTML, CSS Y JavaScript. Madrid España: ANAYA editorial. García, J. A. (2017). HTML5 CSS3 Y JQUERY. Curso práctico. España: RA-MA Editorial. Bonilla, P. C. (2013). DISEÑO WEB ADAPTATIVO. España: ANAYA MULTIMEDIA.	**HTML 5, CSS, https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS, https://www.lawebdelprogramador.com/pdf/8631-C-Guia-Total-del-Programador.html**

Validación		
Elaborado por:	Recibido por:	Avalado por:
Licenciado JOSE OCTAVIO DEL REAL LOPEZ	Licenciada Angélica Diaz Ortega	

EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Dirección General de Educación Tecnológica Industrial y de Servicios
Centro de Estudios Tecnológico Industrial y de Servicios No. 3
Juana Belen Gutiérrez de Mendoza

Instrumento de registro de la Planeación Didáctica

Identificación

Institución:	**DGETI**	**Plantel:**	**CETIS 3**		**C.C.T**	**09DCT0020M**	
Docente (s) que elaboró el instrumento:	**Licenciado JOSE OCTAVIO DEL REAL LOPEZ**				**Fecha de elaboración:**	**18** (Día)	**01** (Mes) / **2022** (Año)

Asignatura o submódulo:	**Semestre:**	**Carrera:**	**Periodo de la aplicación:**	**10/05/2022 a 10/06/2022**
M3S1. Construye páginas Web	**4**	**Programación**	**Duración en Horas**	**20**

Campo disciplinar de la asignatura	**Propósito formativo del campo disciplinar**
Componente Profesional	**En el contexto nacional la formación de Técnicos en Programación es relevante porque contribuye a la formación de personas capaces de integrarse a un mercado laboral dinámico y de alta demanda, que esta a la vanguardia en el uso de la tecnología y que contribuye a la transformación digital de los sectores productivos en el país.**
Transversalidad con otras asignaturas	**Lectura, Expresión Oral y Escrita, Lengua adicional al español, Matemáticas, Ciencia Tecnología Sociedad y Valores**
Ámbitos del perfil de egreso en el que contribuye la asignatura	**HABILIDADES DIGITALES Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.**

Intenciones Formativas	**Propósito formativo de la asignatura**		Al finalizar el módulo estudiante será capaz de Desarrollar aplicaciones web.
	Aprendizajes clave de la asignatura (NME)	**Ejes disciplinarios**	N/A
		Componente	N/A
		Contenido central	N/A
	Aprendizaje esperado		Competencia: Emplea HTML y CSS para construir páginas web
	Proceso de aprendizaje		N/A
	Productos Esperados		Construcción y presentación de distintas páginas web usando CSS y HTML para su creación
	Contenidos específicos		

Habilidades socioemocionales (HSE) a desarrollar	Elige T - Perseverancia
Competencias Genéricas y atributos	**G5** Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. **G7** Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida 7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento **G8** Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.
Competencias Disciplinares	**M1** Construye e interpreta modelos matemáticos mediante la aplicación de procedimientos aritméticos, algebraicos, geométricos y variacionales, para la comprensión y análisis de situaciones reales, hipotéticas o formales **M8** Interpreta tablas, gráficas, mapas, diagramas y textos con símbolos matemáticos y científicos **CE9** Diseña modelos o prototipos para resolver problemas, satisfacer necesidades o demostrar principios científicos. **CO1** Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe
Competencias de Productividad Y Empleabilidad	AD3 Se adapta para un cambio positivo AD5 Aceptar y aplicar los cambios de los procedimientos y de las herramientas de trabajo. PO4 Establecer prioridades y tiempos AC1 Utilizar la comunicación efectiva para identificar las necesidades del cliente.

Actividades de aprendizaje

Apertura

Actividad del Docente	**Recursos utilizados**	**Duración**
Muestra el mapa conceptual creado y enriquecido con distintas aportaciones de clases anteriores, revisa instrucciones y conceptos mostrados. Recuerda significado de cada instrucción	Kahoot y examen en línea	**4**

Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
Recupera conocimientos previos de HTML,	**3**	**Examen en línea**	**Heteroevaluación/Examen**	**10.00%**

	CSS clases, instrucciones, código.				
Apertura	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Introduce el concepto de íconos, figuras, imágenes e ilustraciones. Señala su uso y como conectarlos a la página web. Muestra varios ejemplos			Programa Visual Studio Code como editor y navegador de internet	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Busca distintas imágenes, íconos e ilustraciones, realiza las descargas de los mismos y los almacena para su posterior uso	**4**	**Pagina web con imágenes insertadas**	**Heteroevaluación/Guía de Observación**	**10.00%**
	Actividades de aprendizaje				
Desarrollo	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Presenta ejemplos de imágenes e íconos en movimiento dentro de páginas web, exhibe algunos ejemplos con su código, explica la función de las instrucciones			Programa Visual Studio Code como editor y navegador de internet	**6**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Revisa las imágenes, inicia la codificación para enriquecer su página web	**6**	**Página web con imágenes en movimiento**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**20.00%**
Desarrollo	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Presenta como ligar distintas páginas web, exhibe el código a utilizar y como vincular el cambio entre páginas y demuestra su uso.			Programa Visual Studio Code como editor y navegador de internet	**2**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Revisa y emplea el código e instrucciones presentadas para construir la liga entre las	**2**	**Páginas web ligadas entre sí**	**Heteroevaluación/Guía de Observación**	**20.00%**

	páginas web				

Actividades de aprendizaje					
Cierre	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Señala las bases y puntos a incluir en el proyecto final de su página web, anexa lista de puntos a incluir en el proyecto terminado y su valoración			Programa Visual Studio Code como editor y navegador de internet	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Desarrolla una página web con los puntos señalados usando lo aprendido	**4**	**Página web terminada como proyecto final**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**40.00%**

Recursos por utilizar	
Materiales	Equipo
	Equipo de cómputo con acceso a internet, editor.
Referencias	
Bibliográficas	Internet; otras fuentes
Gómez, M. R. (2018). Curso de Desarrollo Web: HTML, CSS Y JavaScript. Madrid España: ANAYA editorial. García, J. A. (2017). HTML5 CSS3 Y JQUERY. Curso práctico. España: RA-MA Editorial. Bonilla, P. C. (2013). DISEÑO WEB ADAPTATIVO. España: ANAYA MULTIMEDIA.	**HTML 5, CSS, https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS, https://www.lawebdelprogramador.com/pdf/8631-C-Guia-Total-del-Programador.html Visual Studio Code**

Validación		
Elaborado por:	Recibido por:	Avalado por:
Licenciado JOSE OCTAVIO DEL REAL LOPEZ	Licenciada Angélica Diaz Ortega	