

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	3
ÍNDICE	4
CORTE 1	
Ciudadanía digital	7
Ciudadanía digital	9
Identidad digital	10
Huella digital	11
Marco normativo digital	12
Normatividad del ciberespacio nacional	13
Netiqueta	14
Comunicación digital	15
Comunidades virtuales de aprendizaje	18
Herramientas digitales para el aprendizaje	22
Desarrollo digital	26
<i>Software y Hardware</i>	27
<i>Software</i>	27
Tipos de <i>Software</i>	27
Tipos de licenciamiento	28
<i>Hardware</i>	29
Ciberespacio y seguridad en ambientes virtuales	33
Violencia digital de género	34
Proyecto integrador. Momento 1	39
Actividad de cierre. Corte 1	43
CORTE 2	
Herramientas digitales	45
Procesadores de Texto	48
Inicio de <i>Word</i>	48
Barra o menú de opciones	49
Interfaz de usuario	50
Formato y edición de texto	50
Imágenes	51
Encabezado y pie de página	51
Tablas en <i>Word</i>	56
Viñetas por imagen, numeración o letras	56
Presentaciones electrónicas	61
Inicio en <i>PowerPoint</i>	61
Crear una presentación	61
Guardar una presentación	61
Barra de menús o cinta de opciones	62
Interfaz de usuario	63
Formato y edición de diapositivas	64
Inserción de formas e imágenes	64
Encabezados y pie de página	65
Hojas de Cálculo	69
Inicio en <i>Excel</i>	69
Crear una hoja en <i>Excel</i>	69
Guardar una hoja <i>Excel</i>	69

Barra de menú de opciones	70
Interfaz de usuario	70
Formato y edición de celdas	72
Alineación	72
Bordes	72
Proyecto integrador. Momento 2	76
Actividad de cierre. Corte 2	80
CORTE 3	
Pensamiento algorítmico	83
Resolución de problemas	85
Pensamiento computacional	87
Definición de pensamiento computacional	87
La importancia del pensamiento computacional en la educación	88
Algoritmo en informática	89
Definición de algoritmo	89
Partes de un algoritmo	89
Para qué sirve un algoritmo	89
Tipos de algoritmos	90
Pseudocódigo	91
Lenguaje algorítmico	92
Diversas metodologías para la resolución de problemas	93
Diagrama de flujo	93
Enfoque 5E	95
Método de “divide y vencerás”	95
Método del caso	96
Método del árbol de causas	97
Herramientas digitales para el aprendizaje	100
¿Qué es <i>Scratch</i> ?	101
Entorno de <i>Scratch</i>	102
Bloques de instrucción	103
Estructura de un programa en <i>Scratch</i>	104
Programación	104
Programación estructurada	104
Variables y constantes	105
Estructuras de control	105
Estructura secuencial	105
Estructura selectiva: decisión o selección	108
Estructura repetitiva: iteración o repetición	112
Lenguajes de programación para la solución de problemas	116
Creando un programa en <i>Scratch</i>	118
<i>PSelnt</i>	121
Elementos básicos de <i>PSelnt</i>	122
Proyecto integrador. Momento 3	127
Actividad de cierre. Corte 3	130
FUENTES DE CONSULTA	132
EXAMEN DIAGNÓSTICO	135