

Formulario N° 1

PROGRAMACIÓN ANUAL
(Dosificación del Programa)

Nombre de la Escuela/Colegio/Instituto: Instituto Profesional Técnico e Industrial de Aguadulce

Asignatura: Arquitectura y Equipo

Docentes: Dillian Staine

Año Lectivo: 2011

Grado: 10°B₁

Trimestre	N° de Semanas por Trimestre	N° de Semanas Laborales		N° de clases Por Trimestre (Reales)	Horas de Imprevistos	Áreas	Competencias	Sub-Competencias	Contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales)
		de clases	De evaluación						
I	12	10	2	40	5	<p>ÁREA I: HARDWARE</p> <ul style="list-style-type: none"> Conocimientos, destrezas, capacidades y habilidades para analizar y valorar críticamente la influencia del uso de las nuevas tecnologías de la informática sobre la sociedad y el medio ambiente. Conocimientos, destrezas, capacidades y habilidades para recibir, generar y transformar datos en informaciones y transmitir conocimiento de manera coherente. <p>✓ Demuestra capacidad para desarrollar instalaciones de equipos informáticos en forma planificada, utilizando materiales, equipos y herramientas en forma pertinente y evaluando el resultado.</p> <p>ÁREA IV: MANTENIMIENTO PREVENTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica las partes internas del computador y sus periféricos. 	<p>✓ Demuestra su interés por el impacto social que causa la influencia del uso de computadoras y sistemas informáticos en los nuevos hábitos de comunicación de las personas en la sociedad.</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica y compara las partes internas que forman el computador. Investiga sobre la construcción y distribución física de los componentes de las computadoras. Evalúa las ventajas e inconvenientes de distintas arquitecturas. <p>✓ Realiza las operaciones necesarias para el montaje e instalación de equipo informático.</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprende el funcionamiento de cada uno de los componentes de la computadora. Mantiene adecuadamente el funcionamiento correcto de un equipo computacional. 	<ol style="list-style-type: none"> Uso de las Computadoras en la Sociedad. Arquitectura de un PC <ol style="list-style-type: none"> Hardware <ol style="list-style-type: none"> Tipos de hardware Unidad Central de Procesamiento Memoria RAM <ol style="list-style-type: none"> Módulo de memoria RAM dinámica Memorias RAM especiales Periféricos <ol style="list-style-type: none"> Periféricos de entrada (E) Periféricos de salida (S) Periféricos mixtos (E/S) Hardware gráfico Herramientas para el mantenimiento preventivo. <ol style="list-style-type: none"> Rutina de Mantenimiento preventivo. Pasos Para armar una Computadoras Instalación de software: <ul style="list-style-type: none"> Sistemas operativos. Drivers de periféricos (escáner, fax-modem e impresoras). 	

Bimestre	N° de Semanas por bimestre	N° de Semanas Laborales		N° de clases Por bimestre (Reales)	Horas de Imprevistos	Áreas	Competencias	Sub-Competencias	Contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales)
		de clases	De evaluación						
II	10	8	2	40	5	<p>ÁREA II: ARQUITECTURA Y TECNOLOGÍA</p> <p>ÁREA IV: MANTENIMIENTO PREVENTIVO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos, destrezas, capacidades y habilidades para manejar con soltura aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar y presentar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación. Emplea la tecnología de la información y la comunicación para intercambiar ideas, generar procesos, modelos y situaciones, de acuerdo con sus necesidades de aprendizaje e innovación. Identifica la función de los dispositivos que componen el computador. Gobierna el mantenimiento básico de un equipo de computadora, Actúa con capacidad para asumir comportamientos responsables al usar equipos para instalar y dar mantenimiento a equipos informáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y compara las partes internas que forman el computador. Investiga sobre la construcción y distribución física de los componentes de las computadoras. Evalúa las ventajas e inconvenientes de distintas arquitecturas. Comprende el funcionamiento de cada uno de los componentes de la computadora. Lleva a cabo pruebas haciendo uso de herramientas para el mantenimiento preventivo de equipos. <p>✓ Opera y mantiene eficientemente el hardware y el software de un computador.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Arquitectura de computadores Microprocesador Placa base Computadora central Estación de trabajo Computadora de escritorio Computadora personal Computadora doméstica Computadora portátil Microcontroladores Robótica Domótica DSP VLSI Mantenimiento general de los diferentes dispositivos y periféricos. <ul style="list-style-type: none"> Tarjeta principal. Unidad central. unidades de Cd-Rom. Otros Mantenimiento y actualización de computadoras personales: <ul style="list-style-type: none"> Descripción de un sistema microprocesador. Recursos del sistema. Tecnología de controladores de almacenamiento. Virus informático. Uso de utilitarios de diagnóstico. Procedimientos de mantenimiento.

Bimestre	N° de Semanas por bimestre	N° de Semanas Laborales		N° de clases Por bimestre (Reales)	Horas de Imprevistos	Áreas	Competencias	Sub-Competencias	Contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales)
		de clases	De evaluación						
III	12	8	2	40	5	ÁREA III: Accesorios y Periféricos	<ul style="list-style-type: none"> Analiza, evalúa y comparte información proveniente de diversas fuentes y aprovecha los recursos tecnológicos a su alcance para profundizar y ampliar su aprendizaje de manera permanente. Emplea la tecnología en el desarrollo de estrategias para resolver problemas académicos, laborales o cotidianos y tomar decisiones en el mundo real. Mantiene adecuadamente el funcionamiento correcto de un equipo computacional. <p>✓ Demuestra capacidad para desarrollar instalaciones de software informáticos de administración y aplicación en forma planificada, utilizando materiales, equipos y herramientas en forma pertinente y evaluando el resultado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los periféricos del computador. Define con claridad los tipos de dispositivos del computador (entrados, salidos, entrada/salida). Identifica y clasifica los diferentes periféricos del computador según su tipo. Ejecuta acciones directas para el buen funcionamiento de los dispositivos periféricos del computador. <p>✓ Describe los procesos de rutinas de instalación y configuración de software de sistemas operativos y de aplicación.</p> <p>✓ Realiza las operaciones necesarias para el montaje e instalación de un ambiente de sistema operativo.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Fax-Módem Tarjeta de red Tarjeta gráfica Hub Switch Router Tarjeta Bluetooth Tarjeta Comunicación inalámbrica Controladores de puertos (serie, paralelo, infrarrojo, etc.) Hub USB Monitores Teclados Impresoras Plotter Otros <p>15. Instalación de software:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sistemas operativos. Drivers de periféricos (escáner, fax-modem e impresoras). <p>16. Operación de computador personal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Manejo de PC en ambiente de los sistemas operativos. Creación de estructuras de archivos y directorios mediante comandos de los sistemas operativos.

Formulario N° 2

República de Panamá
Ministerio de Educación

Escuela/ Instituto/Colegio: Instituto Profesional Técnico e Industrial de Aguadulce

Programación Didáctica Trimestral

I. Datos Generales

1. **Nombre de la Asignatura:** Arquitectura y Equipo 2. **Área:** I. Hardware. IV. Mantenimiento Preventivo. 3. **Grado:** 10° 4. **Trimestre:** I
5. **Fecha de ejecución:** 1 de marzo al 12 de mayo de 2011 6. **Grupos:** 10° B₁ 7. **Profesor (a):** Dillian Staine

II. Competencias que la asignatura contribuye a lograr:

1. Básicas:

- **Conocimientos, destrezas, capacidades y habilidades para analizar y valorar críticamente la influencia del uso de las nuevas tecnologías de la informática sobre la sociedad y el medio ambiente.**

2. Genéricas:

- **Conocimientos, destrezas, capacidades y habilidades para recibir, generar y transformar datos en informaciones y transmitir conocimiento de manera coherente.**

3. Específicas

- **Identifica las partes internas que forman el computador.**
- **Identifica los periféricos del computador.**
- **Demuestra capacidad para desarrollar instalaciones de software informáticos de administración y aplicación en forma planificada, utilizando materiales, equipos y herramientas en forma pertinente y evaluando el resultado.**

Sub- Competencias:

- ✓ **Demuestra su interés por el impacto social que causa la influencia del uso de computadoras y sistemas informáticos en los nuevos hábitos de comunicación de las personas en la sociedad.**
- **Identifica y compara las partes internas que forman el computador.**
- **Investiga sobre la construcción y distribución física de los componentes de las computadoras.**
- **Evalúa las ventajas e inconvenientes de distintas arquitecturas.**
- ✓ **Realiza las operaciones necesarias para el montaje e instalación de equipo informático.**
- **Comprende el funcionamiento de cada uno de los componentes de la computadora.**
- **Mantiene adecuadamente el funcionamiento correcto de un equipo computacional.**

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (conceptuales, procedimentales y actitudinales)	CONTENIDOS (Conceptuales, procedimentales y actitudinales)	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZAS- APRENDIZAJE/RECURSOS	ACTIVIDADES, MEDIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>1. Expresa oralmente y por escrito, como el uso de los sistemas tele informáticos contribuyen al desarrollo de las comunicaciones entre las personas y al económico del país.</p> <p>2. Analiza las estructuras lógicas empleadas en equipos microinformáticos.</p> <p>3. Clasifica y valora los diferentes tipos de dispositivos físicos que forman parte del computador personal, ubicándolo y conectándolo en el espacio asignado en la caja de la CPU.</p>	<p>1. Uso de las Computadoras en la Sociedad.</p> <p>1.1 Conexiones de Computadoras:</p> <p>1.1.1 La revolución de la Internet.</p> <p>1.1.1.1 El surgimiento de las redes</p> <p>1.1.1.2 La explosión de Internet.</p> <p>1.2 En la era de la información</p> <p>1.2.1 Viviendo con computadoras</p> <p>1.2.1.1 Explicaciones. Clarificando la Tecnología.</p> <p>1.2.1.2 Aplicaciones Computadoras en Acción.</p> <p>1.2.1.3 Implicaciones. Problemas sociales y éticos.</p> <p>2. Arquitectura de un PC</p> <p>2.1 Hardware</p> <p>3.1.1. Tipos de hardware</p> <p>3.1.1.1. Caja (CPU)</p> <p>3.1.1.2. Disco Duro</p> <p>3.1.1.3. Fuente de Poder</p> <p>3.1.1.4. Tarjeta madre</p> <p>3.1.1.5. Unidades de DVD/ROM</p> <p>2.2 Unidad Central de Procesamiento</p> <p>2.3 Memoria RAM</p> <p>2.3.1. Módulo de memoria RAM</p>	<p>Actividades de Inicio: (Tec. Enseñanza, Objetivos)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Opina en cuanto al impacto del uso de las computadores personales. ➤ Escucha con atención los objetivos relacionados con la arquitectura y mantenimiento de las computadoras. <p>Actividades de desarrollo: (Tec. Realización de Proyecto)</p> <p>Planeación: Investigar en internet y comentar grupalmente la relación que tiene la evolución de las computadoras y su incidencia social.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recopila información relacionada con las partes de las computadoras y su configuración. <p>Ejecución:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica y clasifica los componentes internos de la PC. ➤ Maneja manuales de instalación y configuración de hardware. ➤ Confecciona un mapa conceptual relacionado con los diferentes tipos de componentes y de computadoras. ➤ Elabora un portafolio para recopilar todos los procesos y hallazgos del proyecto realizado. 	<p><u>Diagnostica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntas Orales: preguntas guías para inducir el estudio del uso de las computadoras en la sociedad. <p><u>Formativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación estructurada: Escala de rango para observar el grado de comprensión y ensamblaje de un sistema microinformático. • Mapa conceptual: Tipos de componentes y dispositivos de l computadoras. <p><u>Sumativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ensayo: Relacionado con tiene la evolución de las computadoras y su incidencia social.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (conceptuales, procedimentales y actitudinales)	CONTENIDOS (Conceptuales, procedimentales y actitudinales)	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZAS- APRENDIZAJE/RECURSOS	ACTIVIDADES, MEDIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>4. Opera un computador personal y periféricos asociados.</p> <p>5. Arma y configura un computador personal. Ejecutando rutinas básicas, utilizando diagramas y manuales electrónicos, clarificando las funciones que desempeña cada parte que lo conforman.</p> <p>6. Mantiene, modifica y actualiza computadores personales.</p>	<p>2. Periféricos</p> <p>2.3. Periféricos de entrada (E)</p> <p>2.4. Periféricos de salida (S)</p> <p>2.5. Periféricos mixtos (E/S)</p> <p>3. Hardware gráfico</p> <p>4. Herramientas para el mantenimiento preventivo.</p> <p>5.1 Rutina de Mantenimiento preventivo.</p> <p>6. Pasos Para armar una Computadoras</p> <p>6.1 Instalación de software:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistemas operativos. • Drivers de periféricos (escáner, fax-modem e impresoras). 	<p>Actividades de Cierre:</p> <p>Socialización del Producto Alcanzado:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Expone grupalmente sus hallazgos ante los compañeros, referentes a los aportes hechos por el uso de la computadora en la sociedad. ➤ Toma decisiones basadas en los manuales de instalación para ensamblar, configurar y mantener computadores personales. <p>Actividades de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Responden preguntas exploratorias referentes A los diferentes tipos de periféricos y componentes que apoyan a los sistemas informáticos. <p>Actividades de desarrollo: (Tec. Realización de Proyecto)</p> <p>Planeación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recopila información relacionada con las partes de las computadoras y su configuración y sus periféricos ➤ Plantea los objetivos de su proyecto. <p>Ejecución:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica y ensambla un sistema de microinformático. ➤ Maneja manuales de instalación y configuración de hardware interno y periféricos de la PC. ➤ Confecciona un mapa conceptual relacionado con los diferentes tipos de componentes y de computadoras. ➤ Diagrama los pasos necesarios para ejecutar rutinas de mantenimiento en las computadoras y los periféricos. ➤ Elabora un portafolio para recopilar todos los procesos y hallazgos del proyecto realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba Objetiva: Partes de la computadoras y pasos para ensamblar una PC. • Portafolio: Relacionado con la recolección de evidencias, selección de evidencia, publicación del portafolio. <p style="text-align: center;"><u>Diagnostica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntas Orales: preguntas guías para inducir el estudio de los tipos de periféricos que apoyan la labor de las computadoras. <p style="text-align: center;"><u>Formativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación estructurada: Escala de rango para observar el grado de comprensión y ensamblaje de un sistema microinformático. • Mapa conceptual: Tipos de componentes y dispositivos de l computadoras. <p style="text-align: center;"><u>Sumativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ensayo: Relacionado con tiene la evolución de las computadoras y su incidencia social. • Prueba Objetiva: (ejercicio Corto) Partes de la computadoras y pasos para ensamblar una PC.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (conceptuales, procedimentales y actitudinales)	CONTENIDOS (Conceptuales, procedimentales y actitudinales)	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZAS- APRENDIZAJE/RECURSOS	ACTIVIDADES, MEDIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		<p>Actividades de Cierre: Socialización del Producto Alcanzado:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoce los pasos necesarios para utilizar correctamente un equipo informático. ➤ Toma decisiones basadas en los manuales de instalación para ensamblar, configurar y mantener computadores personales. ➤ Demuestra capacidad de instalación y configuración de dispositivos periféricos de la computadora. <p style="text-align: center;"><u>Recursos Didácticos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuaderno de Apuntes ✓ Computador con acceso a internet ✓ Libro de Textos ✓ Guías y equipos de Laboratorio ○ Foto copias de separatas ○ Computadoras para armar y desarmar ○ Software de sistema operativo. ○ Caja de herramientas eléctricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Portafolio: Relacionado con la recolección de evidencias, selección de evidencia, publicación del portafolio. • Rubrica: Desarrollo de Laboratorio de ensamblaje de un sistema microinformático completo. • Prueba Objetiva: Partes de la computadoras y pasos para ensamblar una PC. • Portafolio: Relacionado con la recolección de evidencias, selección de evidencia, publicación del portafolio.
BIBLIOGRAFÍA:		RESPONSABLES:	
1. Introducción a la informática; George BeeKman, Perason Prentice Hall, sexta edición 2006		DOCENTES: Dillian Staine	
2. Guías de elaboración de proyectos en el aula.		DIRECTOR: Felipe Vásquez	
3. Sitios web de Internet. Y Separatas. - Wikipedia. Arquitectura de computadores. http://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_de_computadores.		FECHA DE ENTREGA: Lunes 1 de Marzo de 2011.	

Formulario N° 3

PROGRAMACIÓN SEMANAL

Asignatura: Arquitectura y Equipo

Área: I. Hardware. IV. Mantenimiento Preventivo.

Profesor (a): Dillian Staine

Trimestre: I

Semana del: lunes 7 de marzo al viernes 11 de marzo

Horas Semanales: Total 5 (100%)

Teóricas: 2 (40%)

Prácticas 3 (60%)

Días	Resultados de Aprendizaje	Contenidos Conceptuales, Procedimentales y Actitudinales	Actividades de enseñanza/Aprendizaje y Recursos	Actividades, medios e instrumentos de evaluación
1	<p>1. Describe oralmente que es una computadora y que hace, estableciendo su incidencia en el explosivo crecimiento de internet, y las implicaciones que tiene esta en la nueva forma de convivencia social.</p> <p>2. Muestra por escrito las distintas situaciones en la que la computadora juega un papel crítico en la vida moderna, tratando las diversas circunstancias e ideas que conducen al desarrollo de la computadora moderna.</p>	<p>1. Uso de las Computadoras en la Sociedad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vivir sin computadoras. - Las computadoras en perspectivas una idea en evolución. - Antes de las computadoras - La máquina de proceso de información - Las primeras computadoras reales. <p>1.2 Conexiones de Computadoras:</p> <p>1.2.2 La revolución de la Internet.</p> <p>1.2.2.1 El surgimiento de las redes</p> <p>1.2.2.2 La explosión de Internet.</p>	<p>Actividades de Inicio: (Tec. Enseñanza, Objetivos)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Opina en cuanto al impacto del uso de las computadores personales. ➤ Escucha con atención los objetivos relacionados con la arquitectura y mantenimiento de las computadoras. <p>Actividades de desarrollo: (Tec. Realización de Proyecto, Tec. Investigación con tutoría)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Indaga en internet de forma grupal, que es una computadora y como su desarrollo ha influenciado a la sociedad actual. ➤ Comunica al docente, sus hallazgos y toma apunte de las recomendaciones y observaciones. ➤ Confecciona un mapa conceptual referido al surgimiento de las redes y la revolución de internet ➤ Recopila información para confeccionar un portafolio de proyecto. ➤ Prepara un ensayo y lo plantea oralmente tratando las diversas circunstancias e ideas que conducen al desarrollo de la computadora moderna. <p>Actividades de Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoce los pasos necesarios para utilizar correctamente un equipo informático. ➤ Demuestra por escrito y ante la clase su apreciación de que depende el crecimiento de internet ➤ Sintetiza por escrito como la computadora incide en nuestros hábitos de comunicación social. <p>Recursos Didácticos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuaderno de Apuntes ✓ Computador con acceso a internet ✓ Libro de Textos 	<p><u>Diagnostica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntas Orales: preguntas guías para inducir el estudio del uso de las computadoras en la sociedad. <p><u>Formativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mapa conceptual: La INTERNET <p><u>Sumativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ensayo: Relacionado con tiene la evolución de las computadoras y su incidencia social. • Portafolio: Relacionado con la recolección de evidencias, selección de evidencia, publicación del portafolio. • Rubrica: Exposición oral ante el grupo de hallazgos de investigación.

<p>2</p>	<p>2. Establece la relación entre hardware y software, esbozando los cuatro tipos de computadoras principales utilizadas hoy en día y describe su utilidad básica.</p> <p>3. Explica de manera escrita en qué difiere la información de hoy en día en comparación con los de otros tiempos, comentando el impacto social y ético de la tecnología de la información en nuestra sociedad.</p>	<p>4. Tipos de computadoras</p> <p>4.1 Mainframe y supercomputadoras</p> <p>4.1.1 Servidores estaciones de trabajo y PC.</p> <p>4.1.2 Computadoras portátiles</p> <p>4.1.3 Computadoras incrustadas y de carácter específico</p> <p>4.2 En la era de la información</p> <p>4.2.1 Viviendo con computadoras</p> <p>4.2.1.1 Explicaciones. Clarificando la Tecnología.</p> <p>4.2.1.2 Aplicaciones Computadoras en Acción.</p> <p>4.2.1.3 Implicaciones. Problemas sociales y éticos.</p>	<p>Actividades de Inicio: (Tec. Enseñanza, Observación, lluvia de ideas)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observa y toma apuntes de un video referente a los tipos de computadoras. ➤ Opina cuales son las aplicaciones que conoce referente al uso de las computadoras. <p>Actividades de desarrollo: (Tec. Realización de Proyecto, Tec. Investigación con tutoría)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Indaga en internet de forma grupal, que es una computadora sobre los tipos de computadoras que existen y sus aplicaciones caracterizando la relación que tienen el hardware y el software de la misma. ➤ Investiga en diversas empresas de la localidad, cuales son las actividades más comunes que realizan en internet, para elaborar un cuadro comparativo. ➤ Comunica al docente, sus hallazgos y toma apunte de las recomendaciones y observaciones. ➤ Confecciona un mural informativo en forma grupal donde recopila, la integración de la evolución de la computadora con el desarrollo social, clarificando los aspectos positivos y negativos. ➤ Recopila información para confeccionar un portafolio de proyecto. <p>Actividades de Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresa descriptivamente que es una computadora y como el internet depende de su desarrollo. ➤ Es capaz de explicar cómo asumir una actitud responsable ante el uso de internet. <p style="text-align: center;"><u>Recursos Didácticos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuaderno de Apuntes ✓ Computador con acceso a internet ✓ Libro de Textos ✓ Mural Informativo 	<p style="text-align: center;"><u>Diagnostica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Apuntes: relacionados con la observación del video “ tipos de Computadoras” <p style="text-align: center;"><u>Formativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guía de Investigación: en las empresas e diversas fuentes referentes al uso de internet. <p style="text-align: center;"><u>Sumativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mural Informativo: Referente a la integración de la computadora y la sociedad de hoy. • Portafolio: Relacionado con la recolección de evidencias, selección de evidencia, publicación del portafolio. • Rubrica: Exposición oral ante el grupo de hallazgos de investigación.
----------	--	---	--	---