

<b>ENFOQUE DE COMPETENCIAS</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>VIII</b>
	Contrato de aprendizaje	<b>IX</b>
<b>BLOQUE 1</b>	<b>DISEÑA Y ELABORA ALGORITMOS</b>	<b>1</b>
	<b>Desarrollo de competencias:</b> Se autodetermina y cuida de sí	<b>2</b>
	<b>Proyecto del Bloque 1:</b> Identifica y resuelve un problema del ámbito escolar o cotidiano.	<b>5</b>
	<b>Unidad de competencia:</b> Elabora algoritmos como un recurso de apoyo para resolver problemas del ámbito escolar y cotidiano	<b>6</b>
<b>BLOQUE 2</b>	<b>ELABORA HOJAS DE CÁLCULO</b>	<b>37</b>
	<b>Desarrollo de competencias:</b> Piensa crítica y reflexivamente	<b>38</b>
	<b>Proyecto del Bloque 2:</b> Elabora una hoja de cálculo como herramienta de un proyecto escolar multidisciplinario.	<b>41</b>
	<b>Unidad de competencia:</b> Elabora hojas de cálculo como un recurso para el manejo de información y la solución de problemas del ámbito escolar y cotidiano	<b>42</b>
<b>BLOQUE 3</b>	<b>DESARROLLA BASES DE DATOS</b>	<b>111</b>
	<b>Desarrollo de competencias:</b> Trabaja en forma colaborativa	<b>113</b>
	<b>Proyecto del Bloque 3:</b> Diseña y desarrolla una base de datos para administrar información.	<b>116</b>
	<b>Unidad de competencia:</b> Construye bases de datos para el manejo y administración de información del ámbito escolar, cotidiano y laboral	<b>117</b>
<b>BLOQUE 4</b>	<b>EMPLEA SOFTWARE EDUCATIVO</b>	<b>149</b>
	<b>Desarrollo de competencias:</b> Aprende de forma autónoma	<b>151</b>
	<b>Proyecto del Bloque 4:</b> Diseña e imparte un curso mediante software educativo.	<b>152</b>
	<b>Unidades de competencia:</b> Emplea software educativo para aprender e incrementar sus posibilidades de formación en el contexto cotidiano y escolar. Valora la universidad virtual como una modalidad flexible de educación en el contexto cotidiano, escolar y laboral	<b>153</b>
<b>EVALUACIÓN</b>	<b>PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS</b>	<b>167</b>
	<b>Bloque 1:</b> Diseña y elabora algoritmos	<b>170</b>
	<b>Bloque 2:</b> Elabora hojas de cálculo	<b>176</b>
	<b>Bloque 3:</b> Desarrolla bases de datos	<b>190</b>
	<b>Bloque 4:</b> Emplea software educativo	<b>198</b>
<b>ANEXO</b>	COMPETENCIAS GENÉRICAS DE LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR EN MÉXICO	<b>203</b>