



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA**  
Dirección General de Escuelas Preparatorias  
**Academia de Informática**

**Plan de estudios Bachillerato UAS 2024**

**Cultura Digital III**

**Planeación didáctica**

**Progresión 1 - 5**

**Coordinadores:**

Claudia De Anda Quintin

Edwin Ramón Romero Espíritu

Rigoberto Santiago Garzón

Ciclo escolar 2025-2026

## Contenido

Planeación Didáctica   Cultura Digital III .....	3
Progresión 1. Redes y conexiones seguras .....	3
1. Información general .....	3
2. Desarrollo de las sesiones .....	3
3. Orientaciones para la evaluación.....	5
4. Recursos.....	6
Progresión 2. Creación de contenido digital.....	7
1. Información General .....	7
2. Desarrollo de las sesiones .....	7
3. Orientaciones para la evaluación.....	9
4. Recursos.....	10
Progresión 3. Difusión de contenido digital.....	11
1. Información general .....	11
2. Desarrollo de las sesiones .....	11
3. Orientaciones para la evaluación.....	13
4. Recursos.....	13
Progresión 4. Inteligencia Artificial.....	15
1. Información general .....	15
2. Desarrollo de las sesiones .....	15
3. Orientaciones para la evaluación.....	19
4. Recursos.....	20
Progresión 5. Desafíos lúdicos.....	21
1. Información general .....	21
2. Desarrollo de las sesiones .....	21
3. Orientaciones para la evaluación.....	24
4. Recursos.....	25

## Planeación Didáctica | Cultura Digital III

### Progresión 1. Redes y conexiones seguras

#### 1. Información general

Planeación   Cultura digital III			
<b>Progresión 1. Redes y conexiones seguras</b>	Identifica la comunicación digital por su alcance y como están organizadas en redes personales, locales, metropolitana, área ancha, global (PNA, LAN, MAN, WAN, GAN) por su topología (bus, anillo, estrella); o por sus medios de transmisión (pares trenzados, cable coaxial, fibra óptica, radio enlaces de VFH y UHF y Microondas) para conectar dispositivos tecnológicos conforme a sus recursos y contexto.		
<b>Categoría</b>	Comunicación y colaboración.		
<b>Meta de aprendizaje</b>	Interactúa en su entorno mediante herramientas tecnológicas, participa en comunidades virtuales para aprender y colaborar. Colabora en Comunidades Virtuales para impulsar el aprendizaje en forma autónoma y colaborativa, innovar y eficientar los procesos en el desarrollo de proyectos y actividades de su contexto.		
<b>Aprendizaje de trayectoria</b>	Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en actividades o proyectos según sus necesidades y contexto.		
<b>Contenidos abordados</b>	1.1. Comunicación digital 1.2. Redes informáticas 1.2.1. Clasificación de redes 1.2.2. Arquitectura de protocolos de comunicación 1.2.3. Aplicaciones de internet y Servicios digitales 1.2.4. Medios de transmisión de datos 1.3. Seguridad en redes y conexiones seguras 1.3.1. Protocolo para usar una red pública de forma segura 1.3.2. Herramientas básicas de protección 1.3.3. Firewall		
<b>Ciclo escolar</b>	2025-2026	<b>Semestre</b>	tercero
<b>Fecha</b>		<b>Horas</b>	6
<b>Unidad Académica</b>			
<b>Grupo(s)</b>			
<b>Nombre del docente</b>			

#### 2. Desarrollo de las sesiones

Fase (Tiempo)	Actividades del docente	Actividades del estudiante
<b>Sesión 1</b>		
Inicio (10 min.)	Explica la importancia de las redes digitales en la vida cotidiana y presenta la meta de la progresión. Indica la lectura de las páginas 10-11 del libro y coordina la realización del cuestionario diagnóstico (pág. 10).	Lee las páginas 10-11 del libro. Responde el cuestionario diagnóstico y participa en la discusión grupal compartiendo respuestas y experiencias previas.
Desarrollo (30 min.)	Proyecta los casos de la sección "Reactivando mis conocimientos" (pág. 11). Guía la lectura de la cápsula Para saber más (pág. 12) y plantea un caso para análisis crítico.	Analiza los casos propuestos en la sección indicada. Toma notas de la cápsula Para saber más. Expone recomendaciones ante el caso planteado.
Cierre (10 min.)	Recupera ideas clave expresadas por los estudiantes. Formula una pregunta de reflexión	Redacta respuesta a la pregunta de reflexión y registra la tarea asignada.

	escrita y asigna la lectura preparatoria para la siguiente sesión.	
<b>Sesión 2</b>		
Inicio (10 min.)	Plantea la pregunta: "¿Qué tipo de red usas en casa, escuela o cibercafé?". Anota respuestas y las relaciona con LAN, MAN y WAN, apoyándose en esquemas del libro (pág. 14).	Expone su respuesta y observa la explicación y ejemplos del docente.
Desarrollo (30 min.)	Expone tipos de redes por alcance, topología y medios de transmisión (pág. 14-17). Coordina la actividad Estudiando (pág. 14-15), solicitando clasificar y justificar redes con base en el libro.	Clasifica ejemplos de redes según su alcance y topología. Justifica su clasificación en equipo y comparte conclusiones. Comparte la evidencia al profesor a través de la plataforma institucional Moodle DGEP-UAS.
Cierre (10 min.)	Resume ideas clave y asigna lectura del modelo OSI para la próxima clase.	Escucha y toma nota de la tarea asignada.
<b>Sesión 3</b>		
Inicio (10 min.)	Proyecta un video o animación del libro sobre el proceso de abrir una página web (pág. 15). Pregunta qué sucede al escribir una URL e introduce el modelo OSI y protocolos TCP/IP (pág. 15-16).	Expone hipótesis sobre el funcionamiento de internet. Atiende la explicación y observa el esquema del modelo OSI en el libro.
Desarrollo (30 min.)	Coordina la actividad Ejercitando mis conocimientos (pág. 18): elaboración de un mapa conceptual digital sobre redes, protocolos y componentes usando la información del libro.	Elabora el mapa conceptual digital siguiendo la estructura jerárquica vista en clase. Entrega la evidencia al profesor a través de la plataforma institucional Moodle DGEP-UAS.
Cierre (10 min.)	Pide compartir brevemente el mapa elaborado y refuerza dudas. Asigna tarea de observación de capas en una página web.	Presenta avances de su mapa conceptual y registra la tarea.
<b>Sesión 4</b>		
Inicio (10 min.)	Pregunta sobre servicios digitales más usados y escribe respuestas. Presenta breve descripción de cada uno (correo, nube, redes sociales, FTP, pág. 16).	Menciona los servicios digitales que utiliza y relaciona con los presentados.
Desarrollo (30 min.)	Facilita el análisis de aplicaciones y coordina la actividad Video corto (pág. 20) explicando criterios de contenido, uso del guion y presentación.	Crea en equipo un video corto que explique el uso y protocolo de un servicio digital. Comparte la evidencia al profesor a través de la plataforma institucional.
Cierre (10 min.)	Solicita compartir avances del video y brinda retroalimentación.	Presenta avance del video y registra mejoras sugeridas.
<b>Sesión 5</b>		
Inicio (10 min)	Plantea ejemplos de amenazas en redes (pág. 18-19) y presenta buenas prácticas con apoyo de infografías del libro.	Comenta experiencias personales y riesgos conocidos.
Desarrollo (30 min)	Coordina la actividad Concretando mis conocimientos (pág. 21): diseño de tríptico digital sobre seguridad en redes, explicando criterios de la lista de cotejo.	Diseña en equipo el tríptico digital integrando capturas, recomendaciones y fuentes. Entrega la evidencia al profesor a través de la plataforma institucional Moodle.
Cierre (10 min)	Solicita presentación parcial del tríptico y da retroalimentación.	Presenta avance y registra comentarios de mejora.
<b>Sesión 6</b>		
Inicio (10 min)	Explica uso básico de firewall y VPN	Observa demostración y formula

	(pág. 20-21) y muestra guía visual del libro.	preguntas.
Desarrollo (30 min)	Coordina práctica individual de configuración segura en dispositivo personal.	Configura su dispositivo aplicando medidas vistas y entrega la evidencia al profesor a través de la plataforma institucional Moodle DGEP-UAS.
Cierre (10 min)	Recapitula aprendizajes de la progresión y explica la actividad Demostrando mis conocimientos (pág. 21) para casa.	Resume aprendizajes clave. Escanea el código QR del libro y realiza la actividad interactiva en casa.

### 3. Orientaciones para la evaluación

La evaluación de esta progresión combina un enfoque formativo y sumativo, siguiendo las especificaciones del programa y del libro de texto.

**Formativa:** Se aplicará durante todas las sesiones mediante observación directa, preguntas detonadoras, análisis de casos, debates y retroalimentación continua. El docente utilizará una guía de observación para valorar la participación, el trabajo colaborativo y la calidad de las intervenciones en clase.

**Sumativa:** Se concentrará en la evaluación de los productos principales de la progresión, empleando instrumentos claros y criterios previamente comunicados a los estudiantes.

Aspecto por evaluar	Actividad	Instrumento / Método	Ponderación
Participación en clase	Intervenciones y colaboración durante las sesiones	Guía de observación	8%
	Cuestionario conceptual (pág.21)	Actividad interactiva	2%
Actividades de aprendizaje	Mapa conceptual	Calificación directa	10%
	Video corto		30%
Tarea	Escrito digital		10%
Actividad de evaluación final	Tríptico digital	Lista de cotejo	40%
<b>La ponderación total de la Progresión 1 en la calificación semestral es del 14%.</b>			

Todas las evidencias indicadas como entregables se sugieren compartirse con el docente a través de la plataforma institucional Moodle DGEP-UAS para su revisión y retroalimentación.

#### Lista de cotejo para el Tríptico digital (pág. 21 del libro):

Indicador	Si	No	Puntos
El tríptico tiene un título claro y creativo.			1
Se incluye una introducción que explica la importancia de conectarse de forma segura.			1
Se describe el procedimiento paso a paso para conectarse a una red segura.			2
Incluye al menos 3 capturas de pantalla que evidencian el procedimiento.			2
Las instrucciones son claras, coherentes y fáciles de seguir.			1
El diseño es ordenado, visualmente atractivo y bien estructurado.			1
Se presentan recomendaciones adicionales para una conexión segura.			1
Se indican fuentes de información utilizadas.			1

## 4. Recursos

### **Materiales**

- Equipo de cómputo del centro de cómputo escolar para realizar actividades digitales, elaborar productos y visualizar recursos multimedia.
- Pizarra y proyector para exposiciones, visualización de esquemas, tablas y explicaciones del docente.
- Dispositivos personales (cuando sea pertinente) para prácticas de configuración de seguridad en redes y conexión a servicios digitales.

### **Libro de texto**

- De Anda Quintin, C., Romero Espíritu, E. R., López Coronel, G. U., García Ramos, M. L., & Rigoberto, S. G. (2025). Cultura Digital III. Gyros. Monterrey, México.

### **Recursos de la academia en línea**

- Plataforma institucional Moodle DGEP-UAS para la entrega de evidencias, consulta de instrucciones y retroalimentación del docente.
- Canal de YouTube:  
<https://youtube.com/playlist?list=PLUyPIK8FRkJR16cP6fM6OI9bSxs6wkb&si=Zq-hm7Qlqlb3yzPp>
- Página Sway:  
<https://sway.cloud.microsoft/p52H2b8Db79BS4oa?ref=Link>

## Progresión 2. Creación de contenido digital

### 1. Información General

Planeación   Cultura digital III			
<b>Progresión 2. Creación de contenido digital</b>	Utiliza dispositivos tecnológicos, servicios de difusión y herramientas de software para crear y editar contenido digital (didáctico, documental, demostrativo, entretenimiento, informativo entre dos), conforme a sus recursos y contextos.		
<b>Categoría</b>	Creatividad digital		
<b>Meta de aprendizaje</b>	Realiza investigación en entornos digitales para extraer, recopilar, ordenar y graficar información aplicable a las áreas del conocimiento. Utiliza herramientas, servicios y medios digitales para crear contenidos, difundir información, potenciar su creatividad e innovación.		
<b>Aprendizaje de trayectoria</b>	Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.		
<b>Contenidos abordados</b>	2.1 Edición de videos 2.1.1 Características 2.1.2 Etapas de creación 2.1.3 Edición en aplicación 2.2 Edición de audios 2.2.1 Características 2.2.2 Etapas de creación 2.2.3 Edición en aplicación		
<b>Ciclo escolar</b>	2025-2026	<b>Semestre</b>	tercero
<b>Fecha</b>		<b>Horas</b>	6
<b>Unidad Académica</b>			
<b>Grupo(s)</b>			
<b>Nombre del docente</b>			

### 2. Desarrollo de las sesiones

Fase (Tiempo)	Actividades del docente	Actividades del estudiante
<b>Sesión 1</b>		
Inicio (10 min.)	Explica la importancia de la creación de contenido digital en la vida cotidiana y presenta la meta de la progresión. Indica la lectura de las páginas 22-23 del libro y coordina la realización del cuestionario diagnóstico (pág. 22).	Lee las páginas 22-23 del libro. Responde el cuestionario diagnóstico y participa en la discusión grupal compartiendo respuestas y experiencias previas.
Desarrollo (30 min.)	Proyecta los casos de la sección 'Reactivando mis conocimientos' (pág. 23). Guía la lectura de la cápsula 'Relaciónalo con...' (pág. 24) y plantea un caso para análisis crítico.	Analiza los casos propuestos en la sección indicada. Toma notas de la cápsula 'Relaciónalo con...'. Expone recomendaciones ante el caso planteado.
Cierre (10 min.)	Recupera ideas clave expresadas por los estudiantes. Formula una pregunta de reflexión escrita y asigna la lectura preparatoria para la siguiente sesión.	Redacta respuesta a la pregunta de reflexión y registra la tarea asignada.
<b>Sesión 2</b>		
Inicio (10 min.)	Presenta el tema de 'Etapas de creación de un video digital' y explica la importancia de la reproducción (pág. 26). Solicita comentar experiencias previas en	Comparte experiencias previas sobre creación de videos. Observa la explicación de las etapas y toma notas.

	la elaboración de videos.	
Desarrollo (30 min.)	Coordina la lectura guiada de las páginas 26-28 sobre preproducción, producción y postproducción de video. Explica ejemplos de cada etapa y presenta recursos visuales del libro.	Lee y subraya ideas clave de las páginas 26-28. Relaciona ejemplos vistos con proyectos propios. Elabora un esquema en apuntes sobre las tres etapas.
Cierre (10 min.)	Solicita compartir esquemas elaborados. Refuerza dudas y asigna lectura del apartado 'Ejercitando mis conocimientos' (pág. 29).	Presenta su esquema y registra la tarea asignada.
<b>Sesión 3</b>		
Inicio (10 min.)	Explica la actividad 'Guion de video' (pág. 29) y presenta el formato descargable vía QR. Organiza equipos de trabajo para la actividad.	Escanea el QR para descargar el formato del guion de video. Se integra en su equipo asignado.
Desarrollo (30 min.)	Supervisa la elaboración colaborativa del guion de video, resolviendo dudas. Recuerda criterios de secuencia, claridad y creatividad.	Elabora en equipo el guion de video con al menos 3 escenas claras. Incluye descripciones, diálogos y elementos visuales/sonoros. Entrega el archivo en la plataforma Moodle DGEP-UAS.
Cierre (10 min.)	Solicita avances de guiones y brinda retroalimentación. Indica revisión final para la próxima sesión.	Presenta avance de guion y registra observaciones.
<b>Sesión 4</b>		
Inicio (10 min.)	Presenta la herramienta Microsoft Clipchamp y sus funciones básicas (pág. 30). Expone los pasos iniciales de creación de un proyecto en la plataforma.	Observa la demostración del uso de Clipchamp. Toma notas de funciones y pasos iniciales.
Desarrollo (30 min.)	Coordina la actividad 'Edición de video en Clipchamp' (pág. 31) con los guiones elaborados. Supervisa la grabación y edición de clips.	Graba material audiovisual siguiendo el guion. Importa, organiza y edita clips en Clipchamp. Exporta video en formato MP4 y lo entrega en Moodle DGEP-UAS.
Cierre (10 min.)	Recopila videos finales y asigna lectura sobre 'Edición de audios' (pág. 32).	Entrega el video y registra la tarea.
<b>Sesión 5</b>		
Inicio (10 min.)	Explica características y etapas de creación de un audio digital (pág. 33-34). Presenta el formato de guion de audio descargable vía QR.	Escanea el QR y descarga el formato del guion de audio. Toma notas de características y etapas.
Desarrollo (30 min.)	Coordina la actividad 'Guion de audio' (pág. 33) y supervisa la grabación. Recuerda criterios de claridad, dicción y organización.	Elabora guion de audio en equipo con introducción, desarrollo y cierre. Graba y edita audio en Clipchamp con recursos complementarios. Entrega el audio en Moodle DGEP-UAS.
Cierre (10 min.)	Solicita compartir avances de audio y brinda retroalimentación. Explica la actividad final de infografía (pág. 37).	Presenta avances y registra mejoras sugeridas.
<b>Sesión 6</b>		
Inicio (10 min.)	Recapitula aprendizajes de video y audio digital. Presenta criterios de evaluación para la infografía final (pág. 37).	Escucha recapitulación y anota criterios de la lista de cotejo.

Desarrollo (30 min.)	Coordina la actividad 'Concretando mis conocimientos' (pág. 37). Supervisa el diseño de la infografía final.	Diseña infografía digital sobre el proceso de creación de contenido digital. Incluye pasos, funciones, recomendaciones y aplicaciones educativas. Entrega el archivo final en Moodle DGEP-UAS.
Cierre (10 min.)	Solicita compartir infografías para retroalimentación final. Cierra la progresión destacando logros y aprendizajes.	Presenta su infografía y recibe retroalimentación final.

### 3. Orientaciones para la evaluación

La evaluación de esta progresión combina un enfoque formativo y sumativo, siguiendo las especificaciones del programa, criterios de evaluación y del libro de texto.

**Formativa:** Se aplicará durante todas las sesiones mediante observación directa, preguntas detonadoras, análisis de casos, debates y retroalimentación continua. El docente utilizará una guía de observación para valorar la participación, el trabajo colaborativo y la calidad de las intervenciones en clase.

**Sumativa:** Se concentrará en la evaluación de los productos principales de la progresión, empleando instrumentos claros y criterios previamente comunicados a los estudiantes.

Aspecto por evaluar	Actividad	Instrumento / Método	Ponderación
Participación en clase	Intervenciones y colaboración durante las sesiones	Guía de observación	8%
	Cuestionario conceptual (pág.37)	Act. interactiva	2%
Actividades de aprendizaje	Guion de video	Calificación directa	5%
	Video		30%
	Guion de audio		5%
	Audio		30%
Actividad de evaluación final	Infografía	Lista de cotejo	20%
<b>La ponderación total de la progresión 2 en la calificación semestral es del 13%.</b>			

Todas las evidencias indicadas como entregables deberán compartirse con el docente a través de la plataforma institucional Moodle DGEP-UAS para su revisión y retroalimentación.

#### Lista de cotejo para la Infografía digital (pág. 37 del libro):

Indicador	Si	No	Puntos
Se incluyen los pasos para editar video y audio, funciones principales y recomendaciones.			3
El diseño visual es atractivo.			2
El contenido está bien distribuido con jerarquía visual.			2
Incluye descripción de la aplicación educativa o reflexiva.			2
Respeto reglas gramaticales y ortográficas			1

## 4. Recursos

### Materiales

- Equipo de cómputo del centro de cómputo escolar con conexión a internet para realizar actividades digitales, elaborar productos y visualizar recursos multimedia.
- Pizarra y proyector para exposiciones, visualización de esquemas, tablas y explicaciones del docente.
- Dispositivos personales para grabación y edición de audio y video.

### Libro de texto

- De Anda Quintin, C., Romero Espíritu, E. R., López Coronel, G. U., García Ramos, M. L., & Rigoberto, S. G. (2025). Cultura Digital III. Gyros. Monterrey, México.

### Recursos de la academia en línea

- Plataforma institucional Moodle DGEP-UAS para la entrega de evidencias, consulta de instrucciones y retroalimentación del docente.
- Canal de YouTube:  
<https://youtube.com/playlist?list=PLUyPIK8FRkJR16cP6fM6OII9bSxs6wkb&si=Zq-hm7Qlqlb3yzPp>
- Página Sway:  
<https://sway.cloud.microsoft/p52H2b8Db79BS4oa?ref=Link>

### Software

- Microsoft Clipchamp

## Progresión 3. Difusión de contenido digital

### 1. Información general

Planeación   Cultura digital III			
<b>Progresión 3. Difusión de contenido digital</b>	Utiliza herramientas de comunicación digital en forma directa o emisión y descarga continua, transmisión por secuencias, lectura y difusión continuo para difundir información, conocimientos, experiencias y aprendizajes de acuerdo con su contexto personal, académico, social y ambiental.		
<b>Categoría</b>	Creatividad digital		
<b>Meta de aprendizaje</b>	Realiza investigación en entornos digitales para extraer, recopilar, ordenar y graficar informaciones aplicable a las áreas del conocimiento. Utiliza herramientas, servicios y medios digitales para crear contenidos, difundir información, potenciar su creatividad e innovación.		
<b>Aprendizaje de trayectoria</b>	Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.		
<b>Contenidos abordados</b>	3.1. Publicación línea 3.1.1. Consideraciones para publicar contenido 3.2. Podcast 3.2.1. Esquema de un podcast 3.3. Canales de difusión en Teams		
<b>Ciclo escolar</b>	2025-2026	<b>Semestre</b>	tercero
<b>Fecha</b>		<b>Horas</b>	6
<b>Unidad Académica</b>			
<b>Grupo(s)</b>			
<b>Nombre del docente</b>			

### 2. Desarrollo de las sesiones

Fase (Tiempo)	Actividades del docente	Actividades del estudiante
<b>Sesión 1</b>		
Inicio (10 min.)	Explica la importancia de la difusión de contenido digital y presenta la meta de la progresión. Indica la lectura de las páginas 40-41 del libro y coordina la realización del cuestionario diagnóstico (pág. 40).	Lee las páginas 40-41 del libro. Responde el cuestionario diagnóstico y participa en la discusión grupal compartiendo respuestas y experiencias previas.
Desarrollo (30 min.)	Proyecta los casos de la sección 'Reactivando mis conocimientos' (pág. 41). Guía la lectura de la cápsula 'Relaciónalo con...' (pág. 41) y plantea un caso para análisis crítico.	Analiza los casos propuestos en la sección indicada. Toma notas de la cápsula 'Relaciónalo con...'. Expone recomendaciones ante el caso planteado.
Cierre (10 min.)	Recupera ideas clave expresadas por los estudiantes. Formula una pregunta de reflexión escrita y asigna la lectura preparatoria para la siguiente sesión.	Redacta respuesta a la pregunta de reflexión y registra la tarea asignada.
<b>Sesión 2</b>		
Inicio (10 min.)	Presenta el tema 'Consideraciones para publicar contenido' (pág. 42) y explica aspectos éticos y prácticos. Solicita comentar experiencias sobre publicaciones en línea.	Comparte experiencias previas sobre publicaciones en línea. Observa la explicación y toma notas de aspectos clave.
Desarrollo (30 min.)	Coordina la lectura guiada de la	Lee y subraya ideas clave de la sección

	sección 'Estudiando' (pág. 42) y la revisión de la infografía sobre publicación segura. Explica ejemplos de buenas prácticas de publicación.	indicada. Elabora una infografía digital sobre consideraciones para publicar contenido. Entrega la evidencia al profesor a través de la plataforma institucional Moodle DGEP-UAS.
Cierre (10 min.)	Solicita compartir infografías y brinda retroalimentación. Asigna lectura del apartado 'Esquema de un podcast' (pág. 44).	Presenta su infografía y registra la tarea asignada.
<b>Sesión 3</b>		
Inicio (10 min.)	Explica la actividad 'Esquema de un podcast' (pág. 44) y presenta el formato de trabajo. Organiza equipos para la actividad.	Observa la explicación y analiza ejemplos de esquemas. Se integra en el equipo asignado.
Desarrollo (30 min.)	Supervisa la elaboración colaborativa del esquema de podcast. Recuerda criterios de estructura, propósito y público objetivo.	Elabora en equipo el esquema de podcast con título, propósito, público, estructura y puntos clave. Entrega el archivo en la plataforma institucional Moodle DGEP-UAS.
Cierre (10 min.)	Solicita avances y brinda retroalimentación. Indica revisión final para la próxima sesión.	Presenta avance del esquema y registra observaciones.
<b>Sesión 4</b>		
Inicio (10 min.)	Presenta el tema 'Producción de un podcast' (pág. 45) y explica uso de herramientas como Microsoft Teams para difusión. Muestra ejemplos de podcasts bien estructurados.	Observa ejemplos presentados. Toma notas sobre estructura y recursos técnicos.
Desarrollo (30 min.)	Coordina la grabación del podcast con base en el esquema elaborado. Supervisa uso de herramientas de grabación y edición.	Graba el podcast siguiendo el esquema. Edita el audio cuidando calidad y claridad. Entrega avance del podcast en Moodle DGEP-UAS.
Cierre (10 min.)	Recopila avances y brinda retroalimentación. Asigna ajustes para la sesión siguiente.	Presenta avance y registra observaciones para mejora.
<b>Sesión 5</b>		
Inicio (10 min.)	Recapitula aspectos clave para finalizar el podcast. Explica criterios de evaluación de la lista de cotejo (pág. 47).	Escucha recapitulación y anota criterios de evaluación.
Desarrollo (30 min.)	Coordina la finalización y edición final del podcast. Supervisa la integración del podcast en un canal de difusión de Microsoft Teams.	Finaliza edición del podcast cumpliendo criterios. Integra el podcast en el canal de difusión de Microsoft Teams. Entrega producto final en Moodle DGEP-UAS.
Cierre (10 min.)	Solicita escuchar fragmentos de los podcasts. Brinda retroalimentación final.	Presenta su podcast y recibe retroalimentación.
<b>Sesión 6</b>		
Inicio (10 min.)	Recapitula aprendizajes de la progresión. Presenta la actividad 'Demostrando mis conocimientos' (pág. 47) para casa.	Escucha recapitulación y toma nota de la actividad final.
Desarrollo (30 min.)	Coordina discusión sobre la experiencia de producción y difusión de contenidos digitales. Resalta la importancia de la	Participa en la discusión y comparte experiencias. Registra reflexiones en apuntes.

	responsabilidad digital.	
Cierre (10 min.)	Cierra la progresión destacando logros y aprendizajes. Indica instrucciones para la actividad final en casa.	Registra las instrucciones y prepara la entrega final.

### 3. Orientaciones para la evaluación

La evaluación de esta progresión combina un enfoque formativo y sumativo, siguiendo las especificaciones del programa, criterios de evaluación y del libro de texto.

**Formativa:** Se aplicará durante todas las sesiones mediante observación directa, preguntas detonadoras, análisis de casos, debates y retroalimentación continua. El docente utilizará una guía de observación para valorar la participación, el trabajo colaborativo y la calidad de las intervenciones en clase.

**Sumativa:** Se concentrará en la evaluación de los productos principales de la progresión, empleando instrumentos claros y criterios previamente comunicados a los estudiantes.

Aspecto por evaluar	Actividad	Instrumento / Método	Ponderación
Participación en clase	Intervenciones y colaboración durante las sesiones	Guía de observación	8%
	Cuestionario conceptual (pág.47)	Act. interactiva	2%
Actividades de aprendizaje	Esquema	Calificación directa	20%
Tarea	Infografía	Calificación directa	10%
Actividad de evaluación final	Podcast	Lista de cotejo	60%
<b>La ponderación total de la progresión 3 en la calificación semestral es del 13%.</b>			

Todas las evidencias indicadas como entregables se sugieren compartirse con el docente a través de la plataforma institucional Moodle DGEP-UAS para su revisión y retroalimentación.

#### Lista de cotejo para el Podcast (pág. 47 del libro):

Indicador	Si	No	Puntos
Se publican los tres episodios solicitados			3
La narrativa del podcast se apega de forma clara y precisa al guion de la actividad anterior			2
La edición del podcast contribuye a una presentación atractiva			2
Se crea el equipo en <i>Microsoft Teams</i> y se integran los colaboradores			2
El material audiovisual respeta lineamientos éticos			1

### 4. Recursos

#### Materiales

- Equipo de cómputo del centro de cómputo escolar para realizar actividades digitales, elaborar productos y visualizar recursos multimedia.
- Pizarra y proyector para exposiciones, visualización de esquemas, tablas y explicaciones del docente.
- Dispositivos personales (cuando sea pertinente) para prácticas de configuración de seguridad en redes y conexión a servicios digitales.

### **Libro de texto**

- De Anda Quintin, C., Romero Espíritu, E. R., López Coronel, G. U., García Ramos, M. L., & Rigoberto, S. G. (2025). Cultura Digital III. Gyros. Monterrey, México.

### **Recursos de la academia en línea**

- Plataforma institucional Moodle DGEP-UAS para la entrega de evidencias, consulta de instrucciones y retroalimentación del docente.
- Canal de YouTube:  
<https://youtube.com/playlist?list=PLUyPIKm8FRkJR16cP6fM6OI9bSxs6wkb&si=Zq-hm7Qlqlb3yzPp>
- Página Sway:  
<https://sway.cloud.microsoft/p52H2b8Db79BS4oa?ref=Link>

### **Software**

- Microsoft Teams para canales de difusión.

## Progresión 4. Inteligencia Artificial

### 1. Información general

Planeación   Cultura digital III			
<b>Progresión 4. Inteligencia Artificial</b>	Identifica las áreas y campos de aplicación de la inteligencia artificial (IA), internet de las cosas (IoT), Industria 4.0, Ciberseguridad, Ciencia de Datos, Robótica para considerar las vocaciones del estudiantado.		
<b>Categoría</b>	Creatividad Digital		
<b>Meta de aprendizaje</b>	Realiza investigación en entornos digitales para extraer, recopilar, ordenar y graficar información aplicable a las áreas del conocimiento. Utiliza herramientas, servicios y medios digitales para crear contenidos, difundir información, potenciar su creatividad e innovación.		
<b>Aprendizaje de trayectoria</b>	Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.		
<b>Contenidos abordados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>4.1. Cuarta revolución industrial               <ul style="list-style-type: none"> <li>4.1.1. Internet de las cosas</li> <li>4.1.2. Realidad Virtual</li> <li>4.1.3. Realidad aumentada</li> <li>4.1.4. Inteligencia Artificial</li> <li>4.1.5. Robótica avanzada</li> <li>4.1.6. Impresión 3D</li> <li>4.1.7. Computación en la nube</li> <li>4.1.8. Ciencia de datos y Big Data</li> <li>4.1.9. Ciberseguridad</li> </ul> </li> <li>4.2. Introducción a la Inteligencia artificial               <ul style="list-style-type: none"> <li>4.2.1. Antecedentes</li> <li>4.2.2. Terminología</li> <li>4.2.3. Características y tipos</li> <li>4.2.4. Uso ético</li> </ul> </li> <li>4.3. Chatbot de Inteligencia artificial               <ul style="list-style-type: none"> <li>4.3.1. Historia</li> <li>4.3.2. Tipos de chatbot</li> <li>4.3.3. Ventajas</li> <li>4.3.4. Entorno de un chatbot</li> <li>4.3.5. Diseño de prompts</li> </ul> </li> <li>4.4. Herramientas IA para generar recursos didácticos               <ul style="list-style-type: none"> <li>4.4.1. Modelos IA útiles para otras áreas</li> </ul> </li> </ul>		
<b>Ciclo escolar</b>	2025-2026	<b>Semestre</b>	tercero
<b>Fecha</b>		<b>Horas</b>	15
<b>Unidad Académica</b>			
<b>Grupo(s)</b>			
<b>Nombre del docente</b>			

### 2. Desarrollo de las sesiones

Fase (Tiempo)	Actividades del docente	Actividades del estudiante
<b>Sesión 1</b>		
Inicio (10 min.)	Presenta la progresión, las metas de aprendizaje y los temas a desarrollar. Introduce el cuestionario de la sección "Recuperando lo que sabemos" (pág. 72).	Atiende a la presentación. Lee las metas de la progresión y analiza el cuestionario diagnóstico de la página 72 del libro de texto.
Desarrollo (30 min.)	Modera la resolución del cuestionario, que indaga ideas previas sobre la Inteligencia Artificial, sus ventajas,	Responde de manera individual las cuatro preguntas del cuestionario en su cuaderno de notas, reflexionando sobre sus

	desventajas y usos en el ámbito escolar.	conocimientos previos
Cierre (10 min.)	Organiza una puesta en común de las respuestas y guía una reflexión grupal, destacando la importancia de enfocar el estudio en los aspectos menos conocidos.	Participa en la socialización de sus respuestas. Anota las conclusiones grupales, que quedan como apuntes físicos o digitales.
<b>Sesión 2</b>		
Inicio (10 min.)	Introduce la actividad "Reactivando mis conocimientos" (pág. 73), explicando la situación de Luis, un estudiante con problemas de organización y estudio.	Lee y analiza la situación problemática de Luis presentada en la página 73 del libro.
Desarrollo (30 min.)	Organiza al grupo en equipos y los guía en la discusión de las preguntas planteadas sobre el caso de Luis, fomentando la propuesta de soluciones tecnológicas.	Se organiza en equipos para discutir los problemas de Luis y proponer soluciones tecnológicas con IA que podrían ayudarlo, respondiendo a las preguntas guía.
Cierre (10 min.)	Solicita a los equipos que diseñen y describan en una hoja su propia herramienta de IA, indicando nombre, función y utilidad.	Dibuja o describe en una hoja la herramienta de IA que su equipo imaginó para ayudar a Luis, detallando su funcionamiento y utilidad para otros estudiantes.
<b>Sesión 3</b>		
Inicio (10 min.)	Coordina la presentación de las propuestas de herramientas de IA de cada equipo.	Presenta brevemente al grupo la propuesta de herramienta de IA diseñada por su equipo
Desarrollo (30 min.)	Anota en el pizarrón las ideas clave de cada propuesta, agrupándolas por función (organización, apoyo académico, etc.).	Expone las características de su propuesta y atiende a las presentaciones de los demás equipos.
Cierre (10 min.)	Cierra la actividad con un resumen, enfatizando cómo muchas de las ideas propuestas ya están siendo desarrolladas por la IA en la actualidad.	Participa en la reflexión final y anota las conclusiones. La evidencia de la actividad queda registrada en sus apuntes.
<b>Sesión 4</b>		
Inicio (10 min.)	Introduce el tema 4.1 "La cuarta revolución industrial" (pág. 74), explicando los conceptos clave de tecnologías emergentes y tiempo real.	Realiza una lectura individual de la página 74 del libro, enfocándose en los conceptos clave y la definición de la Industria 4.0
Desarrollo (30 min.)	Expone los antecedentes de las revoluciones industriales (primera, segunda y tercera) para contextualizar la magnitud de la cuarta revolución (págs. 74-75).	Toma apuntes de la exposición del docente, creando una línea de tiempo o un cuadro comparativo de las revoluciones industriales.
Cierre (10 min.)	Asigna la visualización del video "Cuarta revolución industrial" mediante el código QR de la página 75, como complemento al tema.	Escanea el código QR de la página 75 y observa el video para ampliar su comprensión del tema. Registra notas adicionales.
<b>Sesión 5</b>		
Inicio (10 min.)	Retoma el tema de la Industria 4.0 y sus características principales, como la interconexión y la automatización (pág. 75).	Repasa sus apuntes sobre la Industria 4.0 y participa en la discusión inicial.
Desarrollo (30 min.)	Explica las tecnologías clave de la Industria 4.0, iniciando con el Internet de las Cosas (IoT), su definición y funcionamiento (pág. 76)	Lee la sección sobre Internet de las Cosas (IoT) en la página 76 y analiza el diagrama de su funcionamiento, identificando sus componentes.

Cierre (10 min.)	Expone ejemplos de aplicación del IoT en la vida cotidiana, salud, industria y ciudades inteligentes (pág. 76).	Identifica y anota en su cuaderno ejemplos de aplicación del IoT en diferentes áreas, según lo expuesto por el docente y el libro.
<b>Sesión 6</b>		
Inicio (10 min.)	Introduce las tecnologías de Realidad Aumentada (RA) y Realidad Virtual (RV), explicando sus definiciones y diferencias (pág. 77).	Lee la sección correspondiente a RA y RV en la página 77 del libro, diferenciando claramente ambos conceptos.
Desarrollo (30 min.)	Explica las aplicaciones de la RA y RV en áreas como la educación, el entretenimiento, la salud y la industria (págs. 77-78).	Toma apuntes sobre las aplicaciones de la RA y la RV y visualiza los ejemplos proporcionados en el libro
Cierre (10 min.)	Introduce brevemente los conceptos de Inteligencia Artificial y Robótica Avanzada como tecnologías de la Industria 4.0 (págs. 78-79).	Lee la introducción a la Inteligencia Artificial y la Robótica Avanzada en las páginas 78-79 para familiarizarse con los siguientes temas.
<b>Sesión 7</b>		
Inicio (10 min.)	Explica el concepto de Ciberseguridad, su importancia en la era digital y los riesgos asociados a la interconexión (pág. 80).	Lee la sección sobre Ciberseguridad en la página 80, comprendiendo su rol en la protección de la información digital.
Desarrollo (30 min.)	Detalla los principales riesgos en ciberseguridad (malware, phishing, ataques de denegación de servicio) y las medidas de protección (pág. 80).	Identifica los diferentes tipos de ciberataques y las estrategias para prevenirlos, tomando apuntes de la información clave.
Cierre (10 min.)	Asigna la lectura de la sección "Estudiando" (pág. 82) para que los estudiantes se preparen para la siguiente fase de la progresión.	Realiza la lectura indicada de la página 82 como preparación para las siguientes sesiones
<b>Sesión 8</b>		
Inicio (10 min.)	Introduce formalmente el tema de la Inteligencia Artificial, abordando la terminología básica: algoritmo y aprendizaje automático (pág. 82)	Atiende la explicación y lee las definiciones de algoritmo y aprendizaje automático en la página 82 del libro de texto.
Desarrollo (30 min.)	Explica los conceptos de Redes Neuronales, Procesamiento del Lenguaje Natural (PLN) y Datos de Entrenamiento (pág. 83).	Analiza los conceptos de redes neuronales, PLN y datos de entrenamiento, relacionándolos con el funcionamiento de la IA, y toma apuntes detallados.
Cierre (10 min.)	Guía una breve discusión para asegurar la comprensión de la terminología fundamental de la IA.	Participa en la discusión, resuelve dudas sobre la terminología y anota ejemplos que clarifiquen los conceptos.
<b>Sesión 9</b>		
Inicio (10 min.)	Expone las características principales de la IA: aprendizaje, razonamiento, percepción y creatividad (pág. 84).	Identifica y comprende las cuatro características clave de la Inteligencia Artificial, según se describe en la página 84.
Desarrollo (30 min.)	Describe los tres tipos de Inteligencia Artificial: IA estrecha (ANI), IA general (AGI) y Súper IA (ASI), explicando sus diferencias y estado de desarrollo (pág. 84).	Diferencia los tipos de IA (ANI, AGI, ASI) y anota sus características distintivas y ejemplos en su cuaderno de notas.
Cierre (10 min.)	Solicita la lectura de la sección sobre el uso ético de la IA como introducción al siguiente tema (pág. 86).	Realiza la lectura de la página 86 para familiarizarse con los desafíos éticos que plantea la Inteligencia Artificial.
<b>Sesión 10</b>		
Inicio (10 min.)	Introduce el tema del "Uso ético de la Inteligencia Artificial" (pág. 86), destacando su importancia social y los desafíos que presenta.	Atiende la introducción y reflexiona sobre la necesidad de un marco ético para el desarrollo y aplicación de la IA.

Desarrollo (30 min.)	Expone los principales dilemas éticos: sesgos algorítmicos, transparencia, responsabilidad, impacto laboral, y vigilancia (págs. 86-87).	Analiza cada uno de los dilemas éticos presentados, toma apuntes y participa en la discusión grupal con ejemplos o preguntas.
Cierre (10 min.)	Concluye enfatizando la necesidad de una IA ética, con regulaciones y diálogo entre todos los actores sociales (pág. 87).	Anota las conclusiones sobre la importancia de la ética en la IA. La evidencia se registra en sus apuntes.
<b>Sesión 11</b>		
Inicio (10 min.)	Presenta el tema "IA Generativa" (pág. 88) y el concepto de "prompt" como instrucción clave para estas herramientas.	Lee la sección sobre IA Generativa y el rol de los prompts en la página 88 del libro.
Desarrollo (30 min.)	Explica los diferentes tipos de prompts (instruccionivo, creativo, interactivo, etc.) y las consideraciones para redactarlos de manera efectiva (págs. 88-89).	Identifica los tipos de prompts y analiza las recomendaciones para su redacción. Realiza un borrador de prompt para una tarea específica.
Cierre (10 min.)	Introduce la actividad "Ejercitando mis conocimientos" (pág. 91) y explica el objetivo de utilizar una IA para crear una presentación.	Atiende la explicación de la actividad y se prepara para aplicar lo aprendido sobre prompts en una herramienta de IA.
<b>Sesión 12</b>		
Inicio (10 min.)	Guía a los estudiantes para que accedan a una herramienta de IA generativa (como Microsoft 365 Copilot o similar) para realizar la actividad.	Accede a la herramienta de IA generativa indicada por el docente en un equipo de cómputo.
Desarrollo (30 min.)	Monitorea y asesora a los estudiantes mientras redactan un prompt para generar una presentación en PowerPoint sobre un tema de la Industria 4.0, siguiendo los pasos de la pág. 91.	Redacta un prompt específico para que la IA genere una presentación de 5 diapositivas sobre un tema de la Industria 4.0 (IoT, Robótica, etc.)
Cierre (10 min.)	Indica a los estudiantes que guarden la presentación generada y la preparen para su entrega.	Genera la presentación, la revisa, realiza ajustes si es necesario y la guarda con la nomenclatura indicada.
<b>Sesión 13</b>		
Inicio (10 min.)	Presenta la segunda parte de la actividad práctica: la creación de una infografía utilizando IA como asistente (pág. 92).	Atiende la explicación y comprende el rol de la IA como auxiliar en la creación de infografías.
Desarrollo (30 min.)	Explica cómo usar la IA para generar ideas, títulos y contenido organizado para una infografía, y cómo usar una herramienta como Canva o Piktochart para el diseño.	Utiliza una IA para generar el contenido textual de una infografía sobre la ética en la IA. Posteriormente, utiliza una herramienta de diseño para crear la infografía con la información generada.
Cierre (10 min.)	Asesora a los estudiantes en el diseño y finalización de la infografía.	Finaliza el diseño de su infografía, la exporta en formato de imagen o PDF y la guarda con la nomenclatura indicada.
<b>Sesión 14</b>		
Inicio (10 min.)	Explica la actividad integradora "Concretando mis conocimientos" (pág. 93), que consiste en una investigación sobre una vocación relacionada con la IA.	Lee y analiza las instrucciones de la actividad integradora en la página 93, seleccionando una vocación de su interés.
Desarrollo (30 min.)	Guía el proceso de investigación en línea, indicando fuentes confiables y los puntos a cubrir en la investigación (descripción, habilidades, campo laboral, etc.).	Realiza una investigación en línea sobre la vocación elegida (ej. Científico de Datos, Ingeniero en Robótica), recopilando la información solicitada.
Cierre (10 min.)	Solicita a los estudiantes que estructuren la información recopilada	Organiza la información investigada en un procesador de textos, preparándola para

	en un documento digital.	la entrega final.
<b>Sesión 15</b>		
Inicio (10 min.)	Presenta la actividad "Demostrando mis conocimientos" (pág. 94), que consiste en una autoevaluación y coevaluación del aprendizaje.	Responde el instrumento de autoevaluación y coevaluación de la página 94, reflexionando sobre su desempeño en la progresión.
Desarrollo (30 min.)	Organiza la entrega de las evidencias de la progresión en la plataforma institucional.	Nombra sus archivos (Presentación, Infografía e Investigación) según la nomenclatura solicitada y los entrega en el espacio correspondiente de la plataforma Moodle DGEP-UAS.
Cierre (10 min.)	Realiza un recuento de los aprendizajes clave de la progresión y brinda retroalimentación final sobre los trabajos entregados.	Participa en la reflexión final sobre el impacto de la Inteligencia Artificial y las tecnologías de la Industria 4.0 en su futuro profesional.

### 3. Orientaciones para la evaluación

La evaluación se centrará en la capacidad del estudiante para identificar y utilizar herramientas de Inteligencia Artificial para la investigación y creación de contenidos, así como en su comprensión de los conceptos e implicaciones de la Industria 4.0.

**Formativa:** Se realizará mediante la observación directa de la participación en las discusiones grupales, la realización de las actividades en clase y la colaboración en equipo. Se utilizará una guía de observación para registrar el progreso.

**Sumativa:** Estará compuesta por las evidencias generadas a lo largo de la progresión. Los instrumentos y la ponderación, de acuerdo con los Criterios de Evaluación, son:

Aspecto por evaluar	Actividad	Instrumento / Método	Ponderación
Participación en clase	Participación en clase	Guía de observación	8%
	Cuestionario conceptual (pág.89)	Actividad interactiva	2%
Actividades de aprendizaje	Organizador gráfico (pág. 60)	Calificación directa	4%
	Respuesta Test vocacional (pág. 61)		3%
	Respuesta crucigrama (pág. 67)		3%
	Texto digital (pág. 77)		15%
	Crucigrama (pág. 83)		15%
	Presentación electrónica (pág. 86)		15%
Actividad de evaluación	Infografía (pág. 88)	15%	
	Reporte escrito (pág. 89)	Lista de cotejo	20%

**La ponderación general de la Progresión 4 en la calificación semestral es del 30%.**

Todas las evidencias indicadas como entregables deberán compartirse con el docente a través de la plataforma institucional Moodle DGEP-UAS para su revisión y retroalimentación.

#### Lista de cotejo para la Reporte escrito (pág. 89 del libro):

Indicador	Si	No	Puntos
Describe de forma clara y precisa como las herramientas de IA ayudan a la creación de recursos didácticos			3
Relaciona el uso de la IA generativa para la toma de decisiones sobre su formación superior			3
Incluye una breve conclusión clara y reflexiva			2
No contiene errores ortográficos			2

## 4. Recursos

### Materiales

- Equipo de cómputo del centro de cómputo escolar para realizar actividades digitales, elaborar productos y visualizar recursos multimedia.
- Pizarra y proyector para exposiciones, visualización de esquemas, tablas y explicaciones del docente.
- Dispositivos personales (cuando sea pertinente): para prácticas y actividades relacionadas con IA, IoT y otras tecnologías emergentes.

### Libro de texto

- De Anda Quintin, C., Romero Espíritu, E. R., López Coronel, G. U., García Ramos, M. L., & Rigoberto, S. G. (2025). Cultura Digital III. Gyros. Monterrey, México.

### Recursos de la academia en línea

- Plataforma institucional Moodle DGEP-UAS para la entrega de evidencias, consulta de instrucciones y retroalimentación del docente.
- Canal de YouTube:  
<https://youtube.com/playlist?list=PLUyPIKm8FRkJR16cP6fM6OI9bSxs6wkb&si=Zq-hm7Qlqlb3yzPp>
- Página Sway:  
<https://sway.cloud.microsoft/p52H2b8Db79BS4oa?ref=Link>

### Software

- Microsoft Copilot.

## Progresión 5. Desafíos lúdicos

### 1. Información general

Planeación   Cultura digital III			
<b>Progresión 4. Difusión de contenido digital</b>	Utiliza herramientas digitales para la resolución de desafíos lúdicos mediante el desarrollo de proyectos interactivos, aplicándolos en contextos reales fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades de trabajo colaborativo.		
<b>Categoría</b>	Creatividad digital		
<b>Meta de aprendizaje</b>	Utiliza herramientas, servicios y medios digitales para crear contenidos, difundir información, potenciar su creatividad e innovación.		
<b>Aprendizaje de trayectoria</b>	Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.		
<b>Contenidos abordados</b>	5.1. Imagina, juega, programa: el arte de crear videojuegos 5.1.1. Elementos de un videojuego 5.1.2. Herramienta para crear videojuegos 5.1.3. Lenguaje visual para crear videojuegos 5.2. Lógica, decisiones y movimiento del juego 5.2.1. Estructuras de control 5.3. Tu primer videojuego, creatividad y código en movimiento 5.3.1. Variables 5.3.2. Operadores 5.3.3. Diseño de personajes 5.3.4. Escenarios múltiples y cambio de fondo 5.3.5. Storytelling para videojuegos 5.3.6. Transiciones y nivel de dificultad 5.3.7. Extensiones 5.3.8. Sonidos		
<b>Ciclo escolar</b>	2025-2026	<b>Semestre</b>	tercero
<b>Fecha</b>		<b>Horas</b>	15
<b>Unidad Académica</b>			
<b>Grupo(s)</b>			
<b>Nombre del docente</b>			

### 2. Desarrollo de las sesiones

Fase (Tiempo)	Actividades del docente	Actividades del estudiante
<b>Sesión 1</b>		
Inicio (10 min.)	Presenta la progresión, la meta de aprendizaje y el proyecto a desarrollar. Introduce el tema de los "Desafíos lúdicos" y su relevancia.	Atiende a la presentación del docente. Lee la meta de la progresión 5 y el cuestionario de recuperación de conocimientos (página 92 del libro).
Desarrollo (30 min.)	Organiza una lluvia de ideas a partir de las preguntas del cuestionario diagnóstico (pág. 92).	Responde las preguntas en su cuaderno de notas y participa compartiendo sus conocimientos previos sobre creación de historias, juegos y programación.
Cierre (10 min.)	Modera la socialización de respuestas y guía una reflexión grupal sobre la importancia de los algoritmos en la vida diaria, conectando con la actividad de "Reactivando mis conocimientos".	Comparte sus respuestas y reflexiones. Anota las conclusiones grupales en sus apuntes físicos o digitales.
<b>Sesión 2</b>		
Inicio (10 min.)	Solicita la lectura de la sección "Reactivando mis conocimientos" (pág. 93) y explica el problema a resolver: la	Lee la sección indicada y analiza el

	preparación de un sándwich como un algoritmo.	problema planteado.
Desarrollo (30 min.)	Monitorea y asesora a los estudiantes mientras describen el proceso para preparar un sándwich.	Escribe en su cuaderno de notas el algoritmo para preparar un sándwich, identificando los elementos que intervienen (ingredientes, utensilios, acciones, decisiones).
Cierre (10 min.)	Organiza la socialización de los algoritmos y facilita una discusión para determinar la solución más completa y óptima.	Socializa en clase su procedimiento y participa en la discusión para evaluar las diferentes propuestas. El registro de la actividad queda en sus apuntes.
<b>Sesión 3</b>		
Inicio (10 min.)	Introduce el tema 5.1 "Imagina, juega, programa: el arte de crear videojuegos" (págs. 94-96).	Lee de forma individual las páginas 94 a 96 del libro de texto, aplicando una estrategia de comprensión lectora.
Desarrollo (30 min.)	Expone los conceptos clave: definición técnica de videojuego, disciplinas involucradas y elementos (Interactividad, Reglas, Objetivos, Personajes, Narrativa, Estética).	Toma apuntes de la exposición del docente, identificando los elementos fundamentales que componen un videojuego. Participa resolviendo dudas.
Cierre (10 min.)	Asigna la lectura de la sección "Herramientas para la creación de videojuegos" y la introducción a Scratch (pág. 96).	Registra la asignación y realiza una lectura rápida de la página indicada para familiarizarse con el siguiente tema.
<b>Sesión 4</b>		
Inicio (10 min.)	Explica la actividad de "Ejercitando mis conocimientos" (pág. 97). Presenta la iniciativa "La Hora del Código".	Atiende la explicación del docente y consulta la infografía sobre "La Hora del Código" escaneando el QR de la página 97.
Desarrollo (30 min.)	Guía a los estudiantes para que ingresen al sitio oficial de "La Hora del Código" y seleccionen una de las actividades interactivas sugeridas.	Ingresa al sitio <a href="https://code.org/hourofcode">https://code.org/hourofcode</a> , selecciona un reto y sigue las instrucciones para resolver cada nivel construyendo bloques de programación.
Cierre (10 min.)	Indica a los estudiantes cómo generar y descargar su diploma de participación.	Genera su diploma personalizado, lo descarga en formato PDF y lo nombra con sus iniciales seguidas de _CD3_P5_E01. Entrega la evidencia en la plataforma Moodle DGEP-UAS.
<b>Sesión 5</b>		
Inicio (10 min.)	Presenta formalmente Scratch como herramienta de programación visual y explica las dos formas de acceso (en línea y escritorio).	Atiende la presentación. Accede a la página de Scratch o abre la aplicación de escritorio. Si es necesario, crea una cuenta de usuario.
Desarrollo (30 min.)	Realiza un recorrido guiado por la interfaz de usuario de Scratch (págs. 98-100), explicando cada una de las áreas: bloques, programación, escenario y sprites.	Explora la interfaz de Scratch junto con el docente. Identifica las diferentes secciones y su función, tomando apuntes en su cuaderno.
Cierre (10 min.)	Solicita a los estudiantes que exploren las pestañas de código, disfraces y sonidos, y el menú de herramientas.	Manipula las diferentes pestañas y menús para familiarizarse con las opciones de personalización de objetos y del entorno.
<b>Sesión 6</b>		
Inicio (10 min.)	Explica las categorías de bloques de programación y sus funciones por color (Movimiento, Apariencia, Sonido,	Identifica las categorías de bloques en la interfaz de Scratch y las asocia con su

	Eventos, Control, etc.), como se describe en las páginas 98-99.	función y color correspondiente.
Desarrollo (30 min.)	Demuestra cómo añadir extensiones (pág. 99) y explica la utilidad de algunas de ellas (Texto a voz, Lápiz, Detección de video).	Explora el panel "Añadir extensión" y observa las nuevas categorías de bloques que se pueden integrar a un proyecto.
Cierre (10 min.)	Plantea un reto simple: hacer que el objeto (sprite) del gato se mueva de un lado a otro de la pantalla.	Experimenta arrastrando y uniendo bloques de las categorías Movimiento y Eventos para resolver el reto. Guarda el avance como apunte digital.
<b>Sesión 7</b>		
Inicio (10 min.)	Introduce el tema 5.2 "Lógica, decisiones y movimiento en Scratch" (pág. 100), enfatizando la importancia del orden en los algoritmos.	Lee la introducción del tema 5.2 en la página 100 y reflexiona sobre la importancia de la secuencia en la programación.
Desarrollo (30 min.)	Explica el concepto de "Estructuras de control" (pág. 101) y se enfoca en las condicionales ("si... entonces", "si... entonces, si no"). Muestra ejemplos prácticos.	Analiza los bloques de control condicionales. Realiza un ejercicio guiado donde un sprite reacciona al tocar el borde del escenario.
Cierre (10 min.)	Pide a los estudiantes que modifiquen el ejercicio para que el sprite también cambie de color al tocar el borde.	Modifica el programa añadiendo un bloque de Apariencia dentro de la estructura condicional. Guarda el proyecto en su equipo o cuenta en línea.
<b>Sesión 8</b>		
Inicio (10 min.)	Repasa brevemente las estructuras condicionales y presenta las estructuras de control repetitivas (ciclos o bucles), como se indica en la página 102.	Realiza ejercicios prácticos utilizando cada uno de los bloques de ciclo para observar su funcionamiento, como hacer que un objeto gire continuamente.
Desarrollo (30 min.)	Explica y ejemplifica el uso de los bloques de ciclo: "por siempre", "repetir (n)" y "repetir hasta que".	Realiza ejercicios prácticos utilizando cada uno de los bloques de ciclo para observar su funcionamiento, como hacer que un objeto gire continuamente.
Cierre (10 min.)	Solicita que se combine un ciclo con una condicional en un programa simple.	Construye un programa donde un objeto se mueve "por siempre" y cambia de dirección "si" toca un borde. La evidencia queda registrada en sus archivos digitales.
<b>Sesión 9</b>		
Inicio (10 min.)	Explica el uso de operadores comparativos y lógicos (pág. 102) y su importancia para construir condiciones complejas.	Identifica los bloques de operadores y comprende su función para comparar valores o unir condiciones.
Desarrollo (30 min.)	Guía una práctica donde se utilicen operadores para crear una condición, por ejemplo, mover un objeto solo si se presiona una tecla y su posición es menor a un valor.	Realiza la práctica guiada, utilizando bloques de las categorías Sensores y Operadores dentro de una estructura de Control.
Cierre (10 min.)	Plantea un desafío: crear un contador de puntos simple utilizando variables y operadores.	Explora la categoría "Variables" y la utiliza para crear un contador que incremente al hacer clic sobre un objeto.
<b>Sesión 10 - 14</b>		
Inicio (10 min.)	Presenta la actividad integradora "Concretando mis conocimientos" (págs. 106-107): el desarrollo de un videojuego.	Lee y analiza las instrucciones del proyecto final, identificando los requerimientos y fases de desarrollo.

Desarrollo (30 min.)	Asesora y monitorea a los equipos en la planificación y desarrollo del videojuego, siguiendo las fases: planificación, diseño, programación y pruebas.	Trabaja en equipo para planificar y desarrollar el videojuego. Diseña los personajes y escenarios, programa las mecánicas de juego (movimiento, puntuación, vidas) y prueba su funcionamiento.
Cierre (10 min.)	Facilita un espacio para que los equipos compartan sus avances, resuelvan dudas y reciban retroalimentación.	Comparte los avances del proyecto con otros equipos y con el docente, toma nota de la retroalimentación para realizar ajustes.
<b>Sesión 15</b>		
Inicio (10 min.)	Organiza la presentación final de los proyectos de videojuego.	Prepara y realiza una demostración de su videojuego ante el grupo.
Desarrollo (30 min.)	Evalúa las presentaciones utilizando los criterios establecidos. Guía la actividad "Demostrando mis conocimientos" (pág. 108).	Prueba herramienta y guarda recurso creado. Entrega en Moodle DGEP-UAS.
Cierre (10 min.)	Realiza un recuento de los aprendizajes de la progresión y explica cómo se evaluará el proyecto. Indica que el archivo del proyecto debe ser entregado en la plataforma.	Entrega el archivo del videojuego (.sb3) y el documento de autoevaluación/coevaluación en la plataforma Moodle DGEP-UAS. Participa en la reflexión final.

### 3. Orientaciones para la evaluación

La evaluación de esta progresión combina un enfoque formativo y sumativo, siguiendo las especificaciones del programa, el libro de texto y los criterios oficiales.

**Formativa:** Se llevará a cabo a través de la observación de la participación activa en clase, la realización de los ejercicios prácticos en Scratch y la colaboración en el trabajo de equipo. El docente utilizará una guía de observación para registrar el desempeño.

**Sumativa:** Se compone de las evidencias de aprendizaje generadas durante las sesiones y el proyecto final. Los instrumentos y ponderaciones son los siguientes:

Aspecto por evaluar	Actividad	Instrumento / Método	Ponderación
Participación en clase	Participación en clase	Guía de observación	8%
	Cuestionario conceptual (pag. 117)	Actividad interactiva	2%
Actividades de aprendizaje	Actividad interactiva (pág. 97)	Calificación directa	7%
	Proyecto escenario (pág. 104)		7%
	Glosario (pág. 109)		2%
	Proyecto movimiento (pág. 111)		7%
	Proyecto extensión (pág. 114)		7%
	Proyecto pinball (pág. 116)		20%
Actividad de evaluación	Videojuego (pág. 117)	Lista de cotejo	40%
<b>La ponderación general de la Progresión 4 en la calificación semestral es del 30%.</b>			

Todas las evidencias indicadas como entregables deberán compartirse con el docente a través de la plataforma institucional Moodle DGEP-UAS para su revisión y retroalimentación.

### Lista de cotejo para la Videojuego (pág. 47 del libro):

Indicador	Si	No	Puntos
Se incluye narrativa			1
Contempla pantalla de inicio			1
Utiliza estructuras de control			2
Incluye el uso de variables (vidas, tiempo, etc.)			2
Integra sonidos			1
Presenta interacciones entre objetos			1
Contiene pantalla de victoria			0.5
Contiene pantalla de derrota			0.5
Diseño visual coherente y creativo			1

#### 4. Recursos

##### Materiales

- Equipo de cómputo del centro de cómputo escolar para realizar actividades digitales, elaborar productos y visualizar recursos multimedia.
- Pizarra y proyector para exposiciones, visualización de esquemas, tablas y explicaciones del docente.
- Dispositivos personales (cuando sea pertinente): para prácticas y actividades relacionadas con IA, IoT y otras tecnologías emergentes.

##### Libro de texto

- De Anda Quintin, C., Romero Espíritu, E. R., López Coronel, G. U., García Ramos, M. L., & Rigoberto, S. G. (2025). Cultura Digital III. Gyros. Monterrey, México.

##### Recursos de la academia en línea

- Plataforma institucional Moodle DGEP-UAS para la entrega de evidencias, consulta de instrucciones y retroalimentación del docente.
- Canal de YouTube:  
<https://youtube.com/playlist?list=PLUyPIKm8FRkJR16cP6fM6OI9bSxs6wkb&si=Zq-hm7Qlqlb3yzPp>
- Página Sway:  
<https://sway.cloud.microsoft/p52H2b8Db79BS4oa?ref=Link>

##### Software

- Scratch.