



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



**Programa de estudio de
Cultura digital III**

Autores:

Claudia De Anda Quintin
Edwin Ramón Romero Espíritu
Rigoberto Santiago Garzón

Currículo Bachillerato UAS 2024			
Bachillerato General		Modalidad Escolarizada	Opción Presencial
Programa de estudio Cultura digital II			
Clave:	-	Horas semestre	48
Semestre:	III	Horas semana	3
Grado:	Tercero	Créditos	6
Currículum fundamental. Recurso sociocognitivo.		Órgano que lo aprueba:	Foro Estatal Reforma de Programas de Estudio 2024
Componente de formación:	Fundamental y extendido	Vigencia:	A partir de enero 2025

Mapa del Currículo del Bachillerato UAS 2024 modalidad escolarizada y opción presencial

	Semestre I	Semestre II	Semestre III	Semestre IV	Semestre V	Semestre VI	
Componente fundamental y extendido obligatorio	Lengua y comunicación I (3,6) Inglés I (3,6)	Lengua y comunicación II (3,6) Inglés II (3,6)	Lengua y comunicación III (4,8) Inglés III (3,6)	Lengua y comunicación IV (4,8) Inglés IV (3,6)			
	Pensamiento matemático I (4,8)	Pensamiento matemático II (4,8)	Pensamiento matemático III (5,10)	Temas selectos de Matemáticas I (5,10)	Temas selectos de Matemáticas II (3,6)	Temas selectos de Matemáticas III (3,6)	
	Cultura digital I (3,6)	Cultura digital II (3,6)	Cultura digital III (3,6)	Pensamiento computacional (3,6)			
	Conciencia histórica	Conciencia histórica I (3,6)	Conciencia histórica II (3,6)	Conciencia histórica III (3,6)			
	Ciencias sociales	Laboratorio de investigación social (3,6)		Ciencias sociales I (3,6)	Ciencias Sociales II (3,6)	Economía, empresa y sociedad (3,6)	Elementos básicos de administración (3,6)
	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	La materia y sus interacciones (5,10)	Reacciones químicas (5,10)	Conservación de la energía (5,10)	La energía en los procesos de la vida diaria (5,10)		
		Organismos: estructuras y procesos (5,10)	Herencia y evolución biológica (5,10)			Ciencias de la salud (3,6)	Ecosistemas y desarrollo sostenible (3,6)
	Humanidades	Humanidades I (3,6)	Humanidades II (3,6)	Humanidades III (3,6)	Humanidades IV (3,6)	Pensamiento literario I (3,6)	Pensamiento literario II (3,6)
	CA	Curriculum ampliado	Formación socioemocional I (1,2)	Formación socioemocional II (1,2)	Formación socioemocional III (1,2)	Formación socioemocional IV (1,2)	
	Componente fundamental extendido opcional Fases de preparación específica	Ciencias físico-matemáticas				Cálculo I (5,10) Temas selectos de Mecánica (5,10) Electromagnetismo (5,10) Dibujo I (3,6)	Cálculo II (5,10) Propiedades de la materia (5,10) Óptica (5,10) Dibujo II (3,6)
Ciencias químico-biológicas					Cálculo I (5,10) Electricidad y Óptica (5,10) Temas selectos de Química I (5,10) Temas selectos de Biología I (3,6)	Cálculo II (5,10) Propiedades de la materia (5,10) Temas selectos de Química II (5,10) Temas selectos de Biología II (3,6)	
Ciencias sociales y humanidades					Hombre, sociedad y cultura (5,10) Psicología del desarrollo humano I (5,10) Problemas internacionales actuales (5,10) Elementos de Sociología (3,6)	Comunicación y medios masivos (5,10) Psicología del desarrollo humano II (5,10) Elementos de Derecho (5,10) Apreciación de las artes (3,6)	
Total de horas-clase por semana y créditos		(30,60)	(30,60)	(30,60)	(30,60)	(30,60)	(30,60)

* Indica horas-clase semanales y créditos de cada UAC

Componente de formación fundamental

Componente de formación fundamental extendido (UAC obligatorias)

Componente de formación ampliada (recursos socioemocionales)

Componente de formación fundamental extendido (UAC optativas)

Servicios de apoyo educativo

El semestre consta de 18 semanas (480 hrs. de clases y 120 hrs. de estudio independiente)

Total de horas frente a docente: 2880

Total de horas de estudio independiente: 720

Total de horas de Servicio social estudiantil: 100

Total de horas: 3700

Total de créditos: 370

Curriculum ampliado (programas cocurriculares)		
Actividades físicas y deportivas (100 horas optativas y 10 créditos)	Servicio social estudiantil (100 horas y 10 créditos)	Actividades artísticas y culturales (100 horas optativas y 10 créditos)

Servicios de apoyo educativo		
Programa institucional de tutorías	Orientación Educativa	ADIUAS

Introducción

El bachillerato de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS), en las últimas dos décadas ha transitado por importantes modificaciones curriculares, con la finalidad de mejorar la calidad educativa, centrándose en el estudiante y la generación de su aprendizaje; bases del modelo constructivista.

La transición de la UAS hacia una educación focalizada en el aprendizaje, inició en el año 2009, cuando la incorpora al plan de estudio el enfoque por competencias, con el firme propósito de ingresar al Sistema Nacional de Bachillerato (SNB), posteriormente llamado Padrón de Calidad del Sistema Nacional de Educación Media Superior (PC-SiNEMS); lo que generó la necesidad de alinearlos al Marco Curricular Común (MCC) derivado de la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS), impulsada por el gobierno federal mexicano.

En el 2015, se modificaron el plan y programas de estudio del bachillerato universitario, para estar en condiciones de dar cumplimiento a lo establecido en el Acuerdo secretarial 656 que reforma los acuerdos 444 y 486 de la RIEMS. Posteriormente, en el plan de estudios 2018, se atendieron los lineamientos del Modelo Educativo para la Educación Obligatoria (MEPEO) el cual promueve aprendizajes claves en cada uno de los campos disciplinares, e integra los planteamientos sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales resaltando las actitudes y valores como parte integral de las competencias.

Siguiendo esa línea, en el 2024 la Dirección General de Escuelas Preparatorias (DGEP) de la UAS, puso en marcha el nuevo diseño del Currículo del bachillerato UAS, modalidad escolarizada y opción presencial. La reestructuración de los planes y programas de estudio se orienta con los enfoques humanista y constructivista del Modelo educativo UAS 2022, con los lineamientos de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), y por supuesto con el nuevo Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS). Este último incorpora los aprendizajes de trayectoria, entendidos, como el perfil de egreso mínimo común de los estudiantes para el Nivel Medio Superior (NMS). Además, se compone por once rasgos que los estudiantes han de lograr progresivamente, pretendiendo alcanzarlos a través de las asignaturas o Unidades de Aprendizaje Curriculares (UAC), que a su vez estructuran a Recursos sociocognitivos (RS), Áreas de conocimiento (AC) y Recursos y ámbitos socioemocionales (RyASE).

Particularmente, el Recurso sociocognitivo Cultura Digital busca fomentar en los estudiantes no solo el uso de aplicaciones digitales, sino la reflexión del empleo y efectos que causan las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digitales (TICCAD) en su actuar cotidiano, así como la capacidad de adaptarse a la diversidad y disponibilidad de su contexto. (SEP, 2023a).

En virtud de lo anterior, el presente programa de estudios está encaminado al logro de los aprendizajes de trayectoria de la asignatura de Cultura digital III, enfatizando el diseño de estrategias para que los estudiantes adquieran conocimientos y experiencias acordes a las exigencias presentes y futuras que emanan de los veloces cambios tecnológicos que transforman a la sociedad, lo que hace imprescindible dotarlos, en la medida de lo posible, de habilidades tecnológicas y utilización de herramientas digitales que faciliten el acceso y el análisis de información que le permita comunicar, divulgar, socializar, modelar, crear, simular, manipular, interactuar e investigar (SEPa, 2023).

I. Fundamentación curricular

La Universidad Autónoma de Sinaloa a través de su modelo educativo: UAS 2022, gestiona un proceso de formación centrado en el aprendizaje, potencia las habilidades y aptitudes de los estudiantes, articula los saberes con sus características e intereses para lograr la formación integral de universitarios con sentido humanista, conjuntamente busca generar estudiantes con habilidades de pensamiento crítico, creativo e innovador, donde el centro de su formación sea la comprensión de los fenómenos económicos, políticos, sociales y culturales y contribuir así al desarrollo de la sociedad a la que pertenece. (UAS, 2022).

En este mismo sentido, la NEM tiene como base la idea de promover el aprendizaje bajo ocho principios: fomentar la identidad con México, la responsabilidad ciudadana, honestidad, participación en la transformación de la sociedad, respeto por la dignidad humana, interculturalidad, cultura de la paz y respeto por la naturaleza (SEP, 2019).

Por otro lado, el MCCEMS en su Acuerdo secretarial 09-08-23, establece la base que compone: el currículum fundamental y el currículum ampliado. En el primero, se integran los recursos sociocognitivos, que son los aprendizajes articuladores base del bachillerato e indispensables para la comprensión y construcción permanente del conocimiento; posibilitando al estudiante la oportunidad de acceder a los saberes de las áreas.

Los recursos sociocognitivos Lengua y comunicación, Pensamiento matemático, Conciencia histórica y Cultura digital desempeñan un papel transversal en el currículum para el logro de los aprendizajes de trayectoria. A su vez las áreas de conocimiento sientan las bases de la formación disciplinar del currículum fundamental; constituyendo los aprendizajes de las Ciencias naturales, experimentales y tecnología, Ciencias sociales y humanidades. Desde el currículum

ampliado se constituye el eje articulador para la formación social y autónoma que integra los ámbitos socioemocionales.

Cultura digital como recurso sociocognitivo, sustenta tanto al currículum fundamental y como el ampliado, apuntando a la generación de conocimiento en el que, lo digital lo potencia y fortalece. El término cultura digital, refiere al conjunto de sistemas culturales surgidos en vínculo con las tecnologías digitales; está relacionada con saberes informáticos de orden operativo e instrumental y con saberes informacionales, es decir, pensamiento forma crítico impulsado por habilidades para la comunicación y la colaboración. En este sentido, al formar estudiantes con una cultura digital se contribuye a que fortalezcan su pensamiento crítico-reflexivo y la capacidad creativa para el dar de soluciones a situaciones de la vida cotidiana, así como el desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información en diversos formatos (SEPa, 2023).

Desde esta perspectiva, los principios pedagógicos del programa alinean un enfoque educativo colaborativo y adaptable a las realidades y contextos, además promueven un aprendizaje activo y reflexivo planteado a través de las metodologías activas y participativas, basadas en la indagación y el descubrimiento de conocimientos en pro de desarrollar capacidades analíticas, críticas y reflexivas mediante el trabajo colaborativo. La propuesta didáctica del MCCEMS es el modelo 5E, aludiendo a Enganchar, Explorar, Explicar, Elaborar y Evaluar, donde cada elemento es análogo a una fase del proceso de aprendizaje. En el transcurrir del tiempo, estas fases ya han sido propuestas desde diferentes modelos educativos pero con otros términos.

En este sentido, el programa de estudios de Cultura Digital III a implementar en el tercer semestre del Bachillerato UAS se alinea con los principios pedagógicos del MCCEMS, retomando un modelo de aprendizaje con estrategias ya conocidas por los docentes, con la única finalidad de facilitar su implementación.

La propuesta es iniciar por conocer las actitudes y percepciones de los estudiantes acerca de los temas propuestos, captando el interés del estudiante a través de la motivación. Continuar con momentos de adquisición e integración del conocimiento que puede darse mediante la indagación, la lectura y la escucha activa llevándolo a que organice la nueva información. Seguido por la extensión y refinamiento al profundizar en la comprensión del tema y establecer conexiones con otros conocimientos, procedimientos y habilidades, involucrando experiencias de aprendizaje para dar un uso significativo aplicable en situaciones reales. Finalizando con el desarrollo de habilidades metacognitivas como la planificación, la autorregulación y la evaluación del propio aprendizaje.

II. Aprendizajes de trayectoria

El aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes, en su transitar por el Nivel Medio Superior, se representan a través de los aprendizajes de trayectoria. Con la transversalidad de los saberes y habilidades entrelazados progresivamente en el currículum fundamental y el ampliado es que se lograrán estos aprendizajes que conforman a su vez conforman el perfil de egreso.

Los aprendizajes de trayectoria del Recurso sociocognitivo Cultura digital constituyen un principio articulador de los componentes del modelo educativo, pues se pretende que los estudiantes adopten una cultura digital en el uso de las herramientas digitales. Particularmente en Cultura digital III, las pretensiones referidas son bajo el siguiente aprendizaje:

- Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.

III. Progresiones de aprendizaje

El proceso con el que se pretende el estudiante alcance las metas de aprendizaje está orientado a abordarlo progresivamente durante el desarrollo de los temas y la construcción de su aprendizaje, a su vez se articulan en categorías y subcategorías, que están planteadas de manera global en los contenidos disciplinares.

Cultura digital III se estructura en cinco progresiones de aprendizaje enmarcadas por las categorías de: Creatividad digital y Comunicación y colaboración. En las siguientes tablas se describe cada una de las progresiones, metas, categorías y sus correspondientes subcategorías, además se presentan algunas orientaciones pedagógico-didácticas para su eficaz implementación y evaluación. También se sugieren actividades de aprendizaje que atienden los temas de cada progresión.

Progresión 1. Redes y conexiones seguras	Tiempo estimado: 6 horas
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.	

Metas de aprendizaje	
<p>Interactúa de acuerdo con su contexto a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, conocimiento y aprendizajes digitales, para ampliar su conocimiento y vincularse con su entorno.</p> <p>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.</p>	
Categoría	Subcategoría
Comunicación y colaboración	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación digital
Aprendizaje de trayectoria	
<p>Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.</p>	
Temas	
<ul style="list-style-type: none"> 1.1. Comunicación digital 1.2. Redes informáticas <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> 1.3.1. Protocolo para usar una red pública de forma segura 1.3.2. Herramientas básicas de protección 1.3.3. Firewall 	
Orientaciones pedagógicas específicas de la progresión	
<p>Con el objetivo de despertar el interés, identificar conocimientos previos y posibles preconcepciones sobre las redes y la comunicación digital, se sugiere realizar las actividades de diagnóstico y de activación, a través de preguntas y situaciones cotidianas donde las redes fomentando la discusión grupal para que los estudiantes compartan sus experiencias y generen un ambiente de curiosidad y participación.</p> <p>Para construir los conceptos fundamentales sobre la comunicación digital, la clasificación de redes, topologías, medios de transmisión y seguridad, se sugiere guiar al estudiante en la lectura y exploración del tema en el libro de texto. Complementarla con la observación de videotutoriales, infografías y presentaciones interactivas sobre los mismos temas, estos recursos visuales y dinámicos facilitarán la comprensión de conceptos complejos y la interconexión entre ellos.</p> <p>Como actividad principal de integración, los estudiantes pueden elaborar un mapa conceptual para interrelacionar los conceptos clave aprendidos: tipos de redes (PNA, LAN, MAN, WAN, GAN), topologías (bus, anillo, estrella), medios de transmisión (pares trenzados, cable coaxial, fibra óptica, radio enlaces de VFH y</p>	

UHF y Microondas) y elementos de seguridad (firewall, protocolos seguros para redes públicas). Esta actividad fomentará la organización jerárquica del conocimiento y la identificación de relaciones. Como una extensión de la integración, se podría proponer la creación de un video corto donde los estudiantes expliquen uno de los conceptos clave de manera creativa y concisa.

Para profundizar en los concepto, que los estudiantes puedan aplicarlos en diferentes contextos y organizar la información de manera estructurada para su comunicación. Se sugiere que a partir de la información recopilada y su comprensión, los estudiantes redacten un escrito digital de clasificación de redes. Este escrito no solo debe clasificar las redes según su alcance, topología y medios de transmisión, sino también incluir ejemplos concretos de cada tipo en su entorno, permitiéndole refinar su comprensión y expresarla de forma coherente. También se les puede presentar un caso hipotético, por ejemplo que diseñen una red para una oficina pequeña o mejorar la conexión para una casa grande con muchos dispositivos, en estos casos los estudiantes deberán justificar sus decisiones basadas en el conocimiento adquirido sobre tipos de redes, topologías y medios de transmisión.

La aplicación de los conocimientos adquiridos de manera práctica y creativa para resolver un problema o comunicar información relevante de forma efectiva, se sugiere llevarla a cabo mediante la elaboración de un tríptico digital enfocado en la seguridad en redes y conexiones seguras. Se sugiere emplear esta actividad para evaluar el conocimiento de los temas de la progresión y también la capacidad de síntesis, comunicación efectiva y uso de herramientas digitales para un propósito significativo.

Es importante no dejar de lado el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la autonomía, la colaboración y la curiosidad intelectual, para ello, se sugiere implementar estrategias que fomenten en los estudiantes hábitos mentales productivos, con preguntas orientadoras que promuevan la reflexión profunda, animarlos a investigar más allá de los recursos proporcionados, a buscar ejemplos en su entorno y a proponer soluciones propias, que encuentren la conexión con el contexto, animando a los estudiantes a relacionar los conceptos de redes y seguridad con sus propias experiencias y necesidades, tanto personales como comunitarias. Esto facilita el uso significativo del conocimiento y lo ancla en la realidad de los estudiantes, potenciando el aprendizaje de trayectoria

Otro aspecto importante es promover el trabajo en equipo en la elaboración de algunos productos (como el tríptico digital, si se permite el trabajo en equipos pequeños), donde los estudiantes deban negociar ideas, distribuir tareas y apoyarse mutuamente. Esto desarrolla habilidades de comunicación y resolución de conflictos.

Desde la responsabilidad del docente debe proporcionarse una retroalimentación constante que guíe a los estudiantes a mejorar su comprensión y sus productos, no solo señalando errores, sino también ofreciendo caminos para el crecimiento.

Actividades de aprendizaje sugeridas	
Diagnóstica	<ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas
Activación	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar situaciones cotidianas • Responder las preguntas
Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual • Video corto
Tarea	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura del tema en el libro de texto • Observar videotutoriales, infografías y presentación interactiva • Escrito digital de clasificación de redes
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Tríptico digital

Progresión 2. Creación de contenido digital		Tiempo estimado: 6 horas
<p>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.</p>		
Metas de aprendizaje		
<p>Realiza investigación en entornos digitales para extraer, recopilar, ordenar y graficar información aplicable a las áreas del conocimiento.</p> <p>Utiliza herramientas, servicios y medios digitales para crear contenidos, difundir información, potenciar su creatividad e innovación.</p>		
Categoría	Subcategoría	
Creatividad digital	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de contenidos digitales • Literacidad digital • Desarrollo digital 	
Aprendizaje de trayectoria		
<p>Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.</p>		
Transversalidad		
Temas		
<p>2.1 Edición de videos</p> <p> 2.1.1 Características</p> <p> 2.1.2 Etapas de creación</p> <p> 2.1.3 Edición en aplicación</p> <p>2.2 Edición de audios</p> <p> 2.2.1 Características</p> <p> 2.2.2 Etapas de creación</p> <p> 2.2.3 Edición en aplicación</p>		
Orientaciones pedagógicas específicas de la progresión		

Con las actividades diagnósticas y de activación se puede despertar el interés, identificar conocimientos previos y posibles preconcepciones sobre la creación de contenido digital, así como fomentar la curiosidad y la motivación en el estudiante.

Para adquirir e integrar el conocimiento nuevo, se sugiere asignar la lectura de los temas en el libro de texto relacionados con la edición de videos y audios, sus características y etapas de creación. Complementar esto con la observación de videotutoriales que demuestren el uso de aplicaciones de edición, enfatizando las funciones clave y el flujo de trabajo. Se puede usar un videotutorial que guíe paso a paso la edición de videos y otro para la edición de audios. Después de las lecturas y los tutoriales, realizar una sesión de preguntas y respuestas para asegurar la comprensión de conceptos como la importancia del guion, la calidad del audio/video, la edición básica como cortar, pegar, añadir transiciones, música y la exportación.

Para que el estudiante aplique sus conocimientos teóricos en la planificación y preproducción de contenido y desarrolle habilidades de guionización y estructuración, se sugiere solicitarle la elaboración de guion de video, que seleccione un tema de su interés. En él debe estructurar su video, incluyendo la secuencia de escenas, diálogos o narración, elementos visuales y sonoros. Con esta actividad refuerza la planificación y la creatividad, y la capacidad de organizar ideas de forma lógica. De manera similar, puede solicitarse la creación de un guion de un audio.

Posterior a ello, el estudiante estará en condiciones de producir el contenido digital del video y audio con las herramientas y técnicas aprendidas, demostrando la aplicación de los conocimientos y habilidades. El video debe ser funcional y cumplir con el propósito planteado en el guion, de manera análoga, los estudiantes producirán un audio a partir de su guion. Esto podría implicar la grabación de voz, la incorporación de efectos sonoros o música de fondo, y la edición para lograr un producto final coherente y de calidad aceptable.

Como producto final de evaluación, los estudiantes pueden diseñar una infografía para sintetizar los pasos clave o consejos para la creación de contenido digital de calidad, ya sea enfocado en video o audio, o una combinación de ambos. La infografía debe ser visualmente atractiva, informativa y demostrar la comprensión de los elementos esenciales para una producción exitosa.

Es importante fomentar la creatividad, la resolución de problemas, la perseverancia, la autocrítica, la colaboración (si aplica) y la literacidad digital. Esto se logra motivando a los estudiantes a analizar críticamente los contenidos digitales que consumen y a proponer soluciones creativas para sus propios

proyectos, plantearles se cuestionen ¿cómo puedo hacer que mi mensaje sea más claro? ¿qué recursos visuales o auditivos mejorarían mi contenido?

Durante la edición, los estudiantes inevitablemente se enfrentarán a desafíos técnicos, por lo que el docente deberá guiarles para que busquen soluciones, investiguen en línea, consulten manuales o colaboren con compañeros. Además la edición de contenido digital puede ser un proceso que requiere paciencia y múltiples revisiones. El docente debe alentar la perseverancia ante las dificultades y celebrar los pequeños avances y establecer momentos para que los estudiantes compartan borradores de sus guiones, videos o audios, y reciban retroalimentación constructiva de sus compañeros y del docente, promoviendo la mejora iterativa de sus trabajos.

Vincular la creación de contenido digital con la posibilidad de difundir información relevante para su comunidad, expresar ideas, o incluso emprender pequeños proyectos personales alineará el aprendizaje con el objetivo de potenciar la creatividad e innovación en su vida cotidiana y en la progresión siguiente.

Esta orientación didáctica busca que los estudiantes no solo adquieran habilidades técnicas en la edición de video y audio, sino que también desarrollen una visión integral de la creación de contenido digital, desde la conceptualización hasta la producción final, promoviendo la creatividad, el pensamiento crítico y el uso significativo de la tecnología.

Actividades de aprendizaje sugeridas

Diagnóstica	<ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas
Activación	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta de contenido digital
Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Guion de video • Video • Guion de audio • Audio
Tarea	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura del tema en el libro de texto • Observar videotutoriales
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Infografía

Progresión 3. Difusión de contenido digital

Tiempo estimado: **6 horas**

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.

Metas de aprendizaje

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.

Categoría	Subcategoría
Creatividad digital	Creación de contenidos digitales Literacidad digital Desarrollo digital

Aprendizaje de trayectoria

Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.

Temas

- 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

Orientaciones pedagógicas específicas de la progresión

Se sugiere iniciar la progresión despertando en el estudiante el interés en la difusión de contenido digital, que identifique sus experiencias previas sobre la responsabilidad implícita en la publicación en línea. Esto debe ir acompañado de la activación de su conocimiento a partir de situaciones reales donde la difusión de contenido digital haya tenido un impacto significativo, sea positivo o negativo.

La continuidad de la progresión debe llevar al estudiante a la adquisición e integración del nuevo conocimiento, a través de la comprensión de conceptos clave de la publicación en línea, las consideraciones éticas y prácticas para difundir contenido, y el formato de un podcast mediante la lectura de los temas en el libro de texto y con la observación de videos y videotutoriales que muestren ejemplos de publicaciones efectivas, la estructura de un podcast y el uso de plataformas de difusión. La efectividad de estas actividades está garantizada si de continua con una discusión que profundice en los conceptos, especialmente sobre las consideraciones para publicar contenido, haciendo énfasis en aspectos como derechos de autor, privacidad, veracidad de la información y netiqueta.

Para profundizar en la planificación de contenido para su difusión digital, específicamente en el formato de podcast y para consolidar la comprensión de los aspectos éticos y prácticos de la publicación, es viable solicitar a los estudiantes la elaboración de un esquema de podcast de algún tema de su interés, puede ser una extensión de un contenido creado en la Progresión 2, o un tema nuevo de relevancia personal, académica o social. El esquema debe incluir

el título, el propósito, el público objetivo, la estructura (introducción, segmentos, conclusión), los puntos clave a tratar y una estimación de duración.

De manera consecutiva y con la finalidad de que el estudiante use significativamente su conocimiento se sugiere que elabore el podcast utilizando el esquema previamente elaborado y las habilidades adquiridas en la Progresión 2, edición de audio. El podcast debe tener una duración determinada, un contenido claro y estructurado, y demostrar un uso adecuado de elementos de audio. Se debe enfatizar la calidad del audio y la claridad del mensaje. Aunque la difusión es el objetivo, la producción del podcast en sí es el producto de evaluación principal que demuestra la capacidad de crear contenido para ser difundido. Se puede sugerir el uso de Canales de difusión en Teams para compartir los podcasts producidos en el aula.

Los hábitos mentales productivos son transversales en el proceso de aprendizaje, particularmente en esta progresión, fomentar el pensamiento crítico, la responsabilidad digital, la autonomía en el aprendizaje, la creatividad en la comunicación y la conciencia sobre el impacto de la información. Por tanto se hace indispensable desarrollar estrategias que induzcan al pensamiento crítico sobre contenido que se consume, llevar al estudiante a que cuestione la información que encuentran en línea y a evaluar la credibilidad de las fuentes antes de difundir contenido. Promover la importancia de ser ciudadanos digitales responsables al crear y difundir contenido con respeto, con veracidad y ética en todas sus publicaciones.

Además de la retroalimentación oportuna durante el desarrollo de las sesiones, es significativo causar que los estudiantes revisen críticamente sus propios trabajos y los de sus compañeros, ofreciendo y recibiendo retroalimentación constructiva para mejorar la calidad de sus producciones.

Actividades de aprendizaje sugeridas

Diagnóstica	<ul style="list-style-type: none">• Responder preguntas
Activación	<ul style="list-style-type: none">• Analizar una situación• Responder las preguntas
Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">• Esquema de podcast
Tarea	<ul style="list-style-type: none">• Infografía de aspectos éticos en publicaciones• Lectura del tema en el libro de texto• Observar videos y videotutoriales
Evaluación	<ul style="list-style-type: none">• Podcast

Progresión 4. Inteligencia artificialTiempo estimado: **15 horas**

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.

Metas de aprendizaje

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.

Categoría**Subcategoría**

Creatividad Digital

- Creación de contenidos digitales
- Literacidad digital
- Desarrollo digital

Aprendizaje de trayectoria

Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.

Temas

- 4.1. Cuarta revolución industrial
 - 4.1.1. Internet de las cosas
 - 4.1.2. Realidad aumentada
 - 4.1.3. Ciberseguridad
 - 4.1.4. Ciencia de datos
 - 4.1.5. Robótica
 - 4.1.6. Nanotecnología
 - 4.1.7. Inteligencia artificial
- 4.2. Introducción a la Inteligencia artificial
 - 4.2.1. Antecedentes
 - 4.2.2. Terminología
 - 4.2.3. Características y tipos
 - 4.2.4. Uso ético
- 4.3. Chatbot de Inteligencia artificial
 - 4.3.1. Entorno de un chatbot
 - 4.3.2. Diseño de prompts
- 4.4. Herramientas IA para generar recursos didácticos
 - 4.4.1. Modelos IA útiles para otras áreas

Orientaciones pedagógicas específicas de la progresión

El diseño de la progresión 4, presenta una alineación con las metas de aprendizaje y el aprendizaje de trayectoria, de manera que la orientación pedagógica es integrar implícitamente los momentos de aprendizaje y la elaboración de evidencias.

Se sugiere iniciar despertando el interés de los estudiantes e identificar conocimientos previos y posibles preconcepciones sobre la Inteligencia Artificial y tecnologías emergentes, para conectar estos temas con las aspiraciones vocacionales de los estudiantes. Los saberes previos permiten al docente mapear el conocimiento inicial y las percepciones, tanto positivas como negativas, del grupo. Asimismo se sugiere presentar escenarios o noticias impactantes sobre el avance de la IA, IoT, Robótica o Ciberseguridad, por ejemplo, videos cortos sobre vehículos autónomos, robots en la industria, asistentes virtuales avanzados, o un ciberataque reciente. Luego, analizar la situación planteada y responder a preguntas como: ¿cómo creen que estas tecnologías están cambiando el mundo? ¿qué impacto tienen en las profesiones actuales y futuras? ¿podría alguna de estas áreas ser una opción vocacional para ustedes? Esto fomentará la discusión, la curiosidad y la reflexión sobre el potencial de estas tecnologías en sus vidas y futuras carreras.

Para construir los conceptos fundamentales sobre la Cuarta revolución industrial, su terminología, características y uso ético, es viable realizar lecturas de los temas en el libro de texto y reforzar con la observación de recursos didácticos de los temas, facilitando la comprensión de conceptos complejos y la visualización de sus aplicaciones. Como actividad principal de integración, los estudiantes elaborarán un organizador gráfico que interrelacione los conceptos de la Industria 4.0 con sus pilares tecnológicos (IA, IoT, Ciberseguridad, Ciencia de Datos, Robótica, Nanotecnología), destacando sus características principales y posibles interconexiones. Asimismo resolver un Crucigrama generado con IA sobre la terminología clave de la IA y las tecnologías emergentes. Esto servirá como una actividad lúdica para reforzar la adquisición del vocabulario técnico.

El aprendizaje en el uso práctico de la IA, específicamente en chatbots y la generación de contenido para comenzar a conectar estos conocimientos con su perfil vocacional puede ser a través de actividades como:

- Exploración de Chatbots de IA y diseño de prompts. Introducir el concepto de Chatbot de Inteligencia Artificial y su entorno. Los estudiantes interactuarán con al menos un chatbot de IA (ej. Gemini, ChatGPT) y aprenderán los principios del Diseño de prompts. Practicando la formulación de prompts efectivos para obtener respuestas precisas y útiles.
- Generación de contenido con IA. Los estudiantes pueden generar un texto digital generado con prompt sobre un tema relacionado con la IA o una de las tecnologías emergentes estudiadas. Esto les permitirá experimentar el poder de la IA en la creación de contenido.

- Uso de herramientas IA para Recursos Didácticos. Presentar y explorar herramientas de IA útiles para generar recursos didácticos, por ejemplo para crear presentaciones o infografías.

La orientación es aplicar los conocimientos adquiridos en un contexto personal y vocacional, utilizando la IA como herramienta para la reflexión y la creación a través de actividades como dar respuesta al test vocacional, esta actividad guiada sobre sus intereses y habilidades, y cómo se alinean con las áreas de aplicación de la IA, IoT, Ciberseguridad, Ciencia de Datos y Robótica, se puede incluso usar una IA para generar preguntas o escenarios que ayuden en esta reflexión vocacional.

Como producto final de evaluación, se sugiere solicitar a los estudiantes elaboren un reporte escrito que integre sus aprendizajes. Este reporte puede incluir una descripción de las áreas y campos de aplicación de las tecnologías de la Industria 4.0, también una reflexión personal sobre cómo estas tecnologías podrían influir en sus futuras vocaciones o en campos de estudio de su interés y el texto, presentación o infografía generada con IA, explicando el prompt utilizado y el proceso de creación. Además debe incluir una sección donde se analicen los desafíos éticos del uso de la IA, particularmente los abordados en la progresión.

Es de gran importancia llevar al estudiante a pensar de manera crítica sobre el uso ético de la tecnología y a la reflexión vocacional, propiciando espacios de reflexión individual y grupal sobre cómo sus intereses y habilidades pueden converger con las oportunidades que ofrecen las tecnologías emergentes, especialmente la IA. Otra actividad que favorece la reflexión son las discusiones sobre el uso ético de la IA, los sesgos en los algoritmos y las implicaciones sociales de estas tecnologías.

La propuesta de esta progresión busca que los estudiantes no solo adquieran conocimientos sobre la Inteligencia Artificial y tecnologías relacionadas, sino que también desarrollen una perspectiva crítica y proactiva, explorando sus aplicaciones, comprendiendo sus implicaciones éticas y conectándolas con sus propias aspiraciones vocacionales, fortaleciendo así su creatividad e innovación en su vida cotidiana.

Actividades de aprendizaje sugeridas

Diagnóstica	<ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas
Activación	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar una situación • Responder las preguntas
Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Organizador gráfico • Respuesta test vocacional • Respuesta a crucigrama • Texto digital generado con prompt • Crucigrama generado con IA • Presentación electrónica generada con IA

	<ul style="list-style-type: none"> • Infografías generada con IA
Tarea	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura del tema en el libro de texto • Observar videos, videotutoriales, infografías, líneas del tiempo y presentaciones interactivas de los temas
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Reporte escrito

Progresión 5. Desafíos lúdicos		Tiempo estimado: 15 horas
<p>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.</p> <p>* Progresión propia del Bachillerato de la UAS.</p>		
Metas de aprendizaje		
<p>Utilizar herramientas, servicios y medios digitales para crear contenidos, difundir información, potenciar su creatividad e innovación.</p>		
Categoría	Subcategoría	
Creatividad Digital	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de contenidos digitales • Literacidad digital • Desarrollo digital 	
Aprendizaje de trayectoria		
<p>Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.</p>		
Temas		
<p>5.1. Introducción al mundo de los videojuegos y la programación</p> <p>5.1.1. Elementos de un videojuego</p> <p>5.1.2. Herramienta para crear videojuegos</p> <p>5.1.3. Lenguaje visual para crear videojuegos</p> <p>5.2. Lógica, decisiones y movimiento del juego</p> <p>5.2.1. Estructuras de control</p> <p>5.3. Creatividad y código de movimiento</p> <p>5.3.1. Variables</p> <p>5.3.2. Operadores</p> <p>5.3.3. Diseño de personajes</p> <p>5.3.4. Escenarios múltiples y cambio de fondo</p> <p>5.3.5. Storytelling para videojuegos</p> <p>5.3.6. Transiciones y nivel de dificultad</p> <p>5.3.7. Extensiones</p> <p>5.3.8. Sonidos</p>		
Orientaciones pedagógicas específicas de la progresión		

La orientación para el desarrollo de esta progresión es iniciar estimulando en el estudiante el interés en la creación de videojuegos y el pensamiento computacional, identificar experiencias previas con videojuegos y problemáticas cotidianas que puedan gamificarse.

Se sugiere introducir los conceptos básicos de la programación y el diseño de videojuegos, incluyendo elementos, herramientas, lenguaje visual y lógica de movimiento mediante la lectura de los temas en el libro de texto y observar videos, videotutoriales e infografías que demuestren estos conceptos en la práctica.

Algunas actividades factibles son:

- Participar en la Hora del código, lo que les proporcionará una primera experiencia práctica con la lógica de la programación a través de un lenguaje visual, esta actividad debe ser guiada por el docente.
- Elaborar un Glosario con la terminología clave de los videojuegos y la programación, lo que reforzará la adquisición del vocabulario técnico.
- Crear distintos proyectos de juego, por ejemplo, uno que involucre el diseño de escenario y de los personajes principales de su juego, pensando en la narrativa (storytelling) y el contexto que desean crear. Crear proyecto donde apliquen los conceptos de lógica, decisiones y movimiento del juego, y programen los movimientos básicos de sus personajes y objetos, con ello, experimentarán con estructuras de control, variables y operadores para darle vida a la interacción en su juego. También puede crear proyectos que contemple la incorporación de extensiones y sonidos para enriquecer la experiencia lúdica. Se puede proponer un proyecto del juego de pinball como una estructura guía para la creación del videojuego.
- Como producto final de evaluación puede solicitarse a los estudiantes completen su videojuego. Este deberá ser interactivo y funcional, incorporando un escenario, personajes, movimiento, lógica de juego (lógica, decisiones y movimiento), posibles transiciones y niveles de dificultad, y el uso de sonidos. También deberá reflejar la aplicación de las herramientas digitales para la resolución de desafíos lúdicos y potenciar su creatividad.

Para fomentar el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la autonomía, la colaboración y la curiosidad intelectual, para ello, se sugiere implementar estrategias que fomenten en los estudiantes hábitos mentales productivos, con preguntas orientadoras que promuevan la reflexión profunda, alentarlos a experimentar con nuevas ideas y a pensar fuera de la caja para hacer sus videojuegos únicos y atractivos. A practicar la perseverancia, puesto que el desarrollo de videojuegos puede ser desafiante, lo que conlleva a fomentar la resiliencia y la persistencia ante las dificultades técnicas.

Otro aspecto importante es promover el trabajo en equipo en la elaboración de algunos productos donde los estudiantes deban negociar ideas, distribuir tareas y apoyarse mutuamente. Esto desarrolla habilidades de comunicación y resolución de conflictos.

Con estas orientaciones se busca que los estudiantes no solo adquieran habilidades técnicas en la creación de videojuegos, sino que también desarrollen un conjunto de habilidades cognitivas y actitudinales que les permitan afrontar desafíos de manera creativa y crítica, aplicando el pensamiento computacional en diversos contextos.

Actividades de aprendizaje sugeridas

Diagnósticas	<ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas
Activación	<ul style="list-style-type: none"> • Solución a un problema cotidiano
Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver actividad interactiva de la Hora del código • Proyecto de juego: escenario • Glosario • Proyecto de juego: movimiento • Proyecto de juego: extensión • Proyecto de juego: pinball
Tareas	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura del tema en el libro de texto • Observar videos, videotutoriales e infografías de los temas
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Videojuego

IV. Transversalidad con otras Áreas de Conocimiento y Recursos Sociocognitivos y Socioemocionales

La transversalidad como estrategia curricular se instituye dentro del nuevo MCC para el NMS para ayudar en el logro de los aprendizajes de trayectoria y en la articulación entre el currículum fundamental y el currículum ampliado, con la pretensión de evitar la segmentación del conocimiento.

Particularmente Cultura digital está establecido como un recurso sociocognitivo transversal a ambos currículums, en virtud de que aborda las tres visiones de la transversalidad: desarrolla el trabajo con otras disciplinas (Multidisciplinario), entre diferentes disciplinas (Interdisciplinario), a través y más allá de varias disciplinas (Transdisciplinario), todo esto a través del trabajo individual y colaborativo, cumpliendo así con la aplicación y desarrollo de metodologías activas que permiten el aprendizaje integral del estudiante y a la vez considerar su cuidado físico y emocional al resolver situaciones personales y de su comunidad (SEP, 2024c)

De manera que, la integración de Cultura digital III con las demás asignaturas de la malla curricular del Bachillerato UAS de manera natural es posible con la ayuda del docente al llevar a cabo en el proceso de enseñanza-aprendizaje el diseño e implementación, en su planeación didáctica, de las estrategias didácticas y de evaluación donde delinee situaciones contextualizadas que permitan el logro de aprendizajes significativos, asimismo al generar ambientes propicios para el aprendizaje.

Recurso sociocognitivo Lengua y comunicación

Cultura digital se centra en el uso crítico, ético y responsable de las tecnologías para transformar la realidad del estudiante, mientras que Lengua y comunicación busca que el estudiante comprenda, analice, interprete y produzca mensajes orales, escritos, visuales y multimodales en español o inglés. Por tanto ambos recursos permiten trabajar competencias clave para la vida como el pensamiento crítico, la comunicación eficaz, la ciudadanía digital y la resolución de problemas reales.

Algunas estrategias de implementación de la asignatura de Cultura digital III con Lengua y comunicación III e Inglés III son:

- Proyectos integradores con productos digitales y discursivos, viables para ambas asignaturas. Se puede diseñar una campaña digital, con videos, infografías y canales de difusión sobre un tema local o social, desarrollando habilidades de lectura crítica, escritura y producción audiovisual. O bien crear un podcast donde el estudiante narre historias de su comunidad, aplicando estructuras gramaticales, vocabulario y herramientas digitales.

- Uso de plataformas digitales para la lectura y escritura colaborativa. Aplicar herramientas como Teams para que los estudiantes lean textos multimodales (literarios o informativos), escriban reseñas, resúmenes, comentarios o ensayos colaborativos e integren imágenes, sonido o video como parte del análisis textual.
- Creación de recursos educativos digitales. Producir tutoriales, guías, mapas conceptuales o presentaciones interactivas donde los estudiantes organicen y expongan contenidos temáticos de Lengua y Comunicación usando herramientas digitales para investigar, crear y compartir, y traducirlas en idioma inglés.

Recurso sociocognitivo Pensamiento matemático

Implementar la transversalidad entre Cultura digital y Pensamiento matemático implica diseñar experiencias de aprendizaje que integren el uso consciente, crítico y creativo de herramientas digitales con la resolución de problemas y el razonamiento matemático en contextos reales. Ambos recursos aspiran formar estudiantes capaces de analizar la realidad, tomar decisiones y comunicar sus hallazgos con herramientas digitales. Particularmente las matemáticas desarrollan el razonamiento lógico, la abstracción y el análisis cuantitativo y la solución de problemas, impulsando la toma de decisiones informadas y fundamentadas. Por otro lado, Cultura digital promueve el uso responsable y ético e las tecnologías digitales y favorece la gestión de datos, la creación de contenido digital y la ciudadanía crítica. Algunas estrategias pueden ser:

- Proyectos integradores con representación de datos, donde los estudiantes recolecten datos de su entorno, por ejemplo el consumo de agua, uso de redes, movilidad urbana, entre otros, los analicen mediante hojas de cálculo y organicen, y representen gráficamente sus conclusiones en infografías, dashboards o presentaciones interactivas o canales de difusión.
- Creación de visualizaciones y objetos digitales con herramientas como Clipchamp, Canva, Teams, los estudiantes pueden crear representaciones visuales de información, con ellos se fomenta la lectura crítica de la información y el diseño claro y eficaz de mensajes.
- Diseño de algoritmos o pseudocódigos. En Cultura Digital se trabaja la lógica computacional mediante algoritmos para resolver problemas cotidianos enlazando con las nociones matemáticas de variables, proporciones, funciones, progresiones, etc.

Recurso sociocognitivo Conciencia histórica

Desde Conciencia histórica se sitúa a los estudiantes para que comprendan críticamente el pasado, interpreten su presente y proyecten transformaciones

futuras, a través de Cultura digital puede hacerse utilizando herramientas digitales que ayudan a investigar, analizar, comunicar y actuar sobre procesos históricos. Es decir, que ambos propician una actitud crítica, participativa y transformadora en contextos reales, y esto se puede implementar con proyectos como:

- Proyectos de investigación histórica con herramientas digitales para investigar procesos o personajes históricos utilizando fuentes digitales como repositorios, archivos virtuales, podcasts, documentales, entre muchos más, aplicando criterios de validación de fuentes como autenticidad, autoría, sesgo, contexto. Además presentar los hallazgos en productos digitales tales como infografías, líneas del tiempo, presentaciones interactivas y comunidades de difusión.
- Creación de contenidos multimedia. Los estudiantes pueden crear con herramientas de edición, podcasts históricos, video narrativos o documentales breves sobre temas como la historia local, movimientos sociales, historia de la tecnología, etc.
- Análisis crítico de discursos en comunidades virtuales, examinando cómo se representa la historia en ellas para reflexionar sobre usos ideológicos del pasado y la memoria histórica digital y debatiendo la manipulación de la historia o el revisionismo en plataformas digitales.
- Proyectos comunitarios con enfoque histórico y digital que documenten la historia de la comunidad, puede ser a través de entrevistas, archivo fotográfico, relatos orales que estén alojados en sitios web o comunidades virtuales con contenido generado por los estudiantes. O bien difundirlo en redes escolares o locales como un ejercicio de memoria y participación ciudadana.

Área del conocimiento Ciencias sociales

La transversalidad entre Ciencias sociales y Cultura digital permiten formas estudiantes críticos, participativos y conscientes de su realidad social. Por un lado, se tiene que las Ciencias sociales se analizan fenómenos sociales, políticos, económicos y culturales desde múltiples perspectivas, promoviendo el pensamiento crítico, la ciudadanía, la justicia y la toma de decisiones informadas. Por otro lado, Cultura digital fomenta el pensamiento crítico, ético y responsable de la tecnología para comprender y transformar la realidad, enseñando a gestionar la información digital, comunicar ideas y participar en redes sociales de forma activa. De manera que juntas favorecen proyectos como:

- Análisis de fenómenos sociales en entornos digitales, estudiando temas como discriminación, violencia, migración, desigualdad, cambio climático, a

partir de tendencias, campañas o movimientos sociales en comunidades y redes, por ejemplo: #MeToo, #NiUnaMenos, #FridaysForFuture. Para analizar el lenguaje, impacto y participación ciudadana en medios digitales.

- Creación de contenido digital con enfoque social desarrollando infografías, podcasts, blogs, videos, mapas conceptuales, presentaciones interactivas sobre problemáticas sociales, usando diversas plataformas para presentar investigaciones sociales.
- Proyectos de intervención social digital. El estudiante puede diseñar una campaña digital para concientizar sobre un problema local, por ejemplo de violencia escolar, discriminación, contaminación, salud mental, etc. Posteriormente difundir en redes escolares o comunitarias, aplicando principios de comunicación persuasiva, ética y uso de datos.
- Investigación de campo con herramientas digitales aplicando encuestas en línea, entrevistas por videollamada, análisis de estadísticas para representar resultados con gráficas, líneas del tiempo o visualizaciones interactivas.

Área del conocimiento Ciencias naturales, experimentales y tecnología

El recurso de Cultura digital a través de esta área del conocimiento facilita el aprendizaje del estudiante en las ciencias a través de herramientas tecnológicas, asimismo el desarrollo de una comprensión crítica del mundo natural y aplicar sus conocimientos para resolver problemas reales con apoyo digital y científico.

Particularmente con la asignatura de Conservación de la energía que estudia fenómenos físicos y tecnológicos, que promueve el pensamiento crítico científico, la experimentación y la solución de problemas aplicando el método científico para fomentar la innovación y la sustentabilidad, confluye con Cultura digital III, al desarrollar competencias para el uso crítico y creativo de tecnologías, acceder, producir y compartir información científica y el trabajo colaborativo. De manera que facilitan proyectos como:

- Proyectos científicos con apoyo digital en el diseño de experimentos o investigaciones escolares sobre la energía, documentados con videos, podcast o presentaciones interactivas.
- Uso de sensores y aplicaciones tecnológicas. El estudiante puede utilizar sensores digitales para medir la temperatura, humedad, pH, luz, etc., conectados a dispositivos móviles. Existen aplicaciones para simular circuitos y experimentos de física.
- Análisis de datos científicos con herramientas digitales como Excel o plataformas de inteligencia artificial, que ayuden en el análisis estadístico sobre cambio algún tema en particular.

- Diseño de soluciones tecnológicas. Fomentar el pensamiento computacional y la resolución de problemas como crear prototipos, simulaciones o aplicaciones sencillas con enfoque científico. Estas pueden desarrollarse en el lenguaje visual de Scratch.
- Creación de contenido de divulgación científica, a través de videos educativos, infografías, podcasts o cápsulas informativas sobre temas científicos. Publicación en redes, plataformas o comunidades virtuales escolares con criterios de veracidad, claridad y lenguaje accesible.

Área del conocimiento Humanidades

Cultura digital en conjunto con Humanidades permiten formar estudiantes que comprendan críticamente su realidad, que se expresen con creatividad y actúen con responsabilidad tanto en el mundo digital como en el social. Trabajar proyectos transversales dan la oportunidad de formar estudiantes capaces de reflexionar sobre el ser humano, su pensamiento, su cultura y su entorno social a través del uso consciente y transformador de las tecnologías digitales. Proyectos como:

- Narrativas digitales con enfoque humanista. El estudiantado puede crear videorrelatos, podcasts, crónicas o cómics digitales en los que se expresen sobre temas filosóficos, éticos o sociales.
- Análisis crítico de contenidos en redes y medios que los lleven a evaluar discursos digitales, bien pueden ser memes, campañas, influencias, fenómenos virales u otros que los inviten a reflexionar sobre la ética digital, lenguaje de odio, desinformación, cancelación o identidad en redes, por mencionar algunos.
- Creación de campañas digitales con valores humanistas. Diseñar campañas sobre respeto, diversidad, paz, equidad, participación ciudadana, medio ambiente. Publicarlas en comunidades escolares o locales, aplicando principios éticos de comunicación.
- Debates virtuales y foros filosóficos. Usar plataformas como Google Classroom o foros de Moodle para discutir temas como derechos humanos, bioética, inteligencia artificial, privacidad digital, fomentando la argumentación, la escucha activa y el respeto a la diversidad de ideas.
- Arte y cultura en el entorno digital. Investigar y difundir expresiones artísticas locales o universales mediante exposiciones virtuales, cápsulas culturales, líneas del tiempo, galerías en línea, para que el estudiante reflexione sobre el papel del arte y la cultura en tiempos digitales.

Recurso de Formación socioemocional

Implementar la transversalidad entre Cultura digital y los ámbitos de Formación socioemocional significa formar estudiantes conscientes responsables y empáticos,

capaces de autorregularse, establecer relaciones sanas y usar la tecnología de manera ética y reflexiva con su vida cotidiana y académica. Esto mediante el fortalecimiento de la identidad, la autoestima, la toma de decisiones y la convivencia, potenciada por la expresión personal y colectiva en redes sociales y entornos digitales. De manera que enseñar a usar tecnologías con conciencia, ética, respeto y responsabilidad se invita a participar en comunidades digitales seguras e inclusivas. Esto puede ser mediante los siguientes proyectos:

- Reflexión sobre la identidad y huella digital. Esto implica actividades de exploración por ejemplo del concepto de identidad digital o huella emocional en redes, la importancia es, que los estudiantes analicen cómo se presenta en línea y cómo eso afecta su autoestima, relaciones y reputación.
- Gestión emocional con apoyo digital. El uso de aplicaciones para el autoconocimiento emocional, meditación guiada, registro de emociones o control del estrés a través de un diario emocional digital o cápsulas reflexivas de videos o audios sobre cómo se sienten y cómo lo gestionan.
- Proyectos sobre convivencia y ciudadanía digital. Desarrollar campañas para fomentar el respeto, la empatía, el buen trato y la prevención del ciberacoso, publicando infografías, videos o podcasts sobre el impacto emocional del uso de redes sociales.
- Actividades de colaboración digital con enfoque emocional con dinámicas en comunidades virtuales para desarrollar escucha activa, trabajo en equipo y resolución de conflictos, para que el estudiantado comparta emociones, ideas o inquietudes de manera guiada.

V. Recomendaciones para el trabajo en el aula y escuela

El programa de estudio de Cultura digital III que se fundamenta en los principios del MCCEMS de la NEM y del Modelo Educativo UAS 2022, planteados desde una visión humanista y centrado en la formación integral de los estudiantes, propone que, a través de metodologías activas como el aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyecto, gamificación, aula invertida, entre otros, los bachilleres se responsabilicen de su proceso de aprendizaje.

Aquí se presentan algunas recomendaciones para el trabajo en el aula y la escuela que facilitan la implementación efectiva del programa:

1. Promover un clima favorable para el aprendizaje, el respeto, la colaboración y la apertura ante la expresión de ideas.
2. Desarrollar estrategias que se basen en la investigación y el descubrimiento de conocimientos y experiencias, desde una postura crítica y reflexiva.
3. Diseñar actividades que contribuyan al desarrollo de habilidades comunicativas, capacidad creativa y pensamiento algorítmico.
4. Utilizar herramientas digitales para crear, seleccionar, procesar, analizar y sistematizar información, asumiendo una postura ética y responsable ante las acciones realizadas.
5. Explorar nuevas formas de transmitir conocimiento, creando contenido para innovar la práctica docente.
6. Construir en colegiado proyectos multidisciplinarios y transdisciplinarios para coadyuvar al enriquecimiento de la experiencia del estudiante. Considera que Cultura digital se puede vincular con todas las asignaturas y con ello se facilita la integración de toda la comunidad escolar.
7. Implementar estrategias de evaluación para dar seguimiento y mejora continua de los estudiantes. Además, de utilizar diversos tipos de evaluación para lograr una valoración objetiva de su desempeño.
8. Tener en cuenta que la retroalimentación es de carácter motivacional y realizarla de manera oportuna pues es un aspecto clave de la evaluación formativa.
9. Atender oportunamente las necesidades de los estudiantes mediante asesorías.
10. Fomentar en el estudiantado la capacidad de adaptación, esto les permitirá saber actuar ante diversos contextos y circunstancias.

Las recomendaciones anteriores son solo un referente para el docente, por lo que, pueden sentirse en libertad de elegir otras estrategias activas a fin de promover la formación integral de los estudiantes y con ello desarrollar sus capacidades analíticas, críticas y colaborativas.

VI. Evaluación formativa del aprendizaje

En todo programa de estudios, los elementos y procesos que intervienen en el acto educativo recobran especial interés. Uno de ellos es la evaluación de los aprendizajes, con características de ser objetiva, válida, confiable y significativa, tanto para el estudiante como para el docente.

Evaluar la calidad del proceso de aprendizaje, solicita ir más allá de la asignación de una calificación para determinar un buen o mal desempeño del estudiante, el MCCEMS (SEP, 2024) expone la importancia de pasar de una evaluación del aprendizaje a una evaluación para el aprendizaje, es decir, realizar esta acción durante el proceso de aprendizaje y no hasta el final, dando la oportunidad de ajustar la enseñanza considerando las necesidades de los estudiantes. A su vez Frade (2008) señala que la evaluación permite identificar, qué se logró y qué falta por hacer y, sobre todo, en qué se tiene que centrar para que el estudiante mejore su desempeño; es decir, la evaluación es una oportunidad de aprendizaje.

Ante estas premisas queda claro que la evaluación debe ser un proceso continuo, que permita recabar evidencias pertinentes sobre el logro de los aprendizajes, para retroalimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar sus resultados. Asimismo, es necesario tener en cuenta la diversidad de formas y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, para considerar que las estrategias de evaluación atiendan los diferentes estilos de aprendizaje.

El principal propósito pedagógico de la evaluación es el de ayudar al profesor a comprender mejor lo que los estudiantes saben y a tomar decisiones significativas. La metodología de evaluación de aprendizajes de la UAC Cultura digital III incluye la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa; es decir una evaluación de contexto, de procesos y resultados (Context Input Process and Products) (Stufflebeam, D. & Shinkfield, A., 1987).

La evaluación diagnóstica

La evaluación diagnóstica o inicial, revela al maestro los logros o las deficiencias de los estudiantes en el proceso de aprendizaje precedente y, le permite determinar las direcciones fundamentales en las que debe trabajarse, así como los cambios en los métodos y estrategias de enseñanza. Este diagnóstico se hace en diferentes momentos del proceso, ya sea respecto a conocimientos previos necesarios para abordar con éxito una progresión, como para conocer el punto de partida del estudiante y favorecer sus aprendizajes y, en consecuencia, el docente tome decisiones pedagógicas.

La evaluación formativa

La evaluación formativa tiene que ver con la comprensión, regulación y mejora de la situación de enseñanza-aprendizaje; en ese sentido se evalúa para obtener información que permita en un momento determinado saber qué pasó con las estrategias de enseñanza y cómo es que está ocurriendo el aprendizaje de los estudiantes, para que en ambos casos sea posible realizar las mejoras y ajustes necesarios (Díaz Barriga, 2002: p.354), propios de la retroalimentación, tomando en cuenta frecuencia y momentos, toma de decisiones en cuanto a qué y cuáles aspectos a focalizar, diversificación de medios y recursos y, el tipo de retroalimentación, si es individual o colectiva.

La retroalimentación se debe considerar como un actividad necesaria en tanto que le aporta al docente y al estudiante un mecanismo de autocontrol que les permitirá la regulación y el conocimiento de los factores problema que llegan a promover o perturbar dicho proceso (Díaz Barriga, 2002:p.352), una regulación durante todo el periodo en el que se extiende el proceso de enseñanza-aprendizaje, que proporcione ayudas en el momento en que se detectan los problemas, planteando actividades de refuerzo o ampliación, reorientando las secuencias didácticas de aprendizaje donde sea necesario; relacionando todo esto con las metas, como lo establece el MCCEMS haciendo más efectivo el proceso. De acuerdo con Hattie & Timperley (2007) citado por el MCCEMS (SEPb, 2024) la retroalimentación es el elemento central de la evaluación formativa.

La evaluación sumativa o final

La evaluación sumativa o final tiene como objetivo dar cuenta del grado de logro de las metas propuestas, de los resultados globales al finalizar, ya sea una progresión de aprendizaje o de un aprendizaje de trayectoria, con fines que derivan en una calificación, promoción y acreditación. Si bien es cierto la evaluación sumativa tiene la función social de promoción, acreditación de aprendizajes no debemos de descartar que siga siendo un proceso formativo.

Cultura digital III ha diseñado un modelo de evaluación tomando en cuenta algunas directrices centrales, en este parte se aborda el cómo de la evaluación, es decir, acerca de cómo los estudiantes saben, interpretan y pueden hacer. El grado en que los alumnos han construido gracias a la ayuda pedagógica recibida y al uso de sus propios recursos cognitivos. Se implementarán distintos tipos de actividades que guiarán el proceso de aprendizaje. Algunas de ellas servirán de activación para que el estudiante recupere sus saberes previos y sea consiente de los temas que requiere reforzar, otras actividades representarán una ponderación en su evaluación, y algunas de tipo alternativo para mejorar su evaluación en casos particulares. También se facilitan actividades que llevan al estudiante a la reflexión y autocrítica que les ayudaran a ser conscientes de su propio aprendizaje.

En la siguiente tabla se describen solo las evidencias que tienen asignado un valor en el calificador.

Evaluación/calificación				
Aspecto por evaluar	Actividades didácticas sugeridas	Instrumento/ método	Ponderación	Ponderación global
Progresión 1				
Participación en clase	Trabajo colaborativo	Guía de observación	10%	14%
Actividades de aprendizaje	Mapa conceptual	Calificación directa	10%	
	Video corto		30%	
Tarea	Escrito digital		10%	
Actividad de evaluación	Tríptico digital	Lista de cotejo	40%	
Progresión 2				
Participación en clase	Trabajo colaborativo	Guía de observación	10%	13%
Actividades de aprendizaje	Guion de video	Calificación directa	5%	
	Video		30%	
	Guion de audio		5%	
	Audio		30%	
Actividad de evaluación	Infografía	Lista de cotejo	20%	
Progresión 3				
Participación en clase	Trabajo colaborativo	Guía de observación	10%	13%
Actividades de aprendizaje	Esquema	Calificación directa	20%	
Tarea	Infografía		10%	
Actividad de evaluación	Podcast	Lista de cotejo	60%	
Progresión 4				
Participación en clase	Trabajo colaborativo	Guía de observación	10%	30%
Actividades de aprendizaje	Organizador gráfico	Calificación directa	4%	
	Respuesta Test vocacional		3%	
	Respuesta crucigrama		3%	
	Texto digital		15%	
	Crucigrama		15%	
	Presentación electrónica		15%	
Infografía	15%			
Actividad de evaluación	Reporte escrito	Lista de cotejo	20%	
Progresión 5				
Participación en clase	Trabajo colaborativo	Guía de observación	10%	30%
Actividades de aprendizaje	Actividad interactiva	Calificación directa	7%	
	Proyecto escenario		7%	
	Glosario		2%	
	Proyecto movimiento		7%	
	Proyecto extensión		7%	
	Proyecto pinball		20%	
Actividad de evaluación	Videojuego	Lista de cotejo	40%	
Total de evaluación				100%

VII. Recursos didácticos

Los recursos didácticos son medios de apoyo pedagógico que refuerzan la actuación del docente y optimizan el proceso de enseñanza-aprendizaje, respondiendo a las exigencias educativas, motivando y despertando el interés de los estudiantes a la vez que fortalecen su aprendizaje. Articulan los contenidos teóricos con las prácticas. Su importancia radica en la influencia que ejercen los estímulos a los órganos sensoriales en quien aprende, en este caso situando al estudiante con el objeto de aprendizaje. Para que los recursos didácticos realmente sean de utilidad, se deben considerar algunas funciones, como: proporcionar información, cumplir un objetivo, guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, contextualizar a los estudiantes, factibilizar la comunicación entre docentes y estudiantes, acercar las ideas a los sentidos y, motivar a los estudiantes.

En el presente programa de estudio se sugiere para el desarrollo de cada progresión de aprendizaje la realización de diferentes actividades didácticas, que en su mayoría deben ser elaboradas en un equipo de cómputo o algún dispositivo móvil; aunado a ello, la población estudiantil del Bachillerato de la UAS representa una generación marcada por el uso del Internet, llevando a la necesidad de diseñar recursos didácticos que favorezcan la interacción del estudiante con los temas de la asignatura.

Para la óptima implementación de Cultura digital III se dispone de varios recursos diseñados por docentes expertos en Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimientos y Aprendizajes Digitales que impartirán esta asignatura. El repositorio está conformado por videotutoriales, videos, infografías, presentaciones y contenidos interactivos, asimismo de cuestionarios automatizados, que son alojados en la plataforma virtual institucional, en la red social de YouTube, en el sitio web de la Academia de Informática y en otros espacios accesibles para el estudiante, lo que supone un gran avance en la didáctica al permitir procesos de aprendizaje autónomos en los que se consolidan los principios del aprender a aprender.

Es importante resaltar que se consideran herramientas digitales aplicables a diferentes circunstancias, problemáticas y temas que serán el medio de desarrollo de las progresiones, entre ellas, herramientas para el aprendizaje de comunicación digital, de edición de videos y audios, de generación de contenidos y para programas videojuegos. Ofrecer una amplia gama de recursos didácticos que son aplicables a diversas circunstancias y temas se contribuye al aprendizaje en las áreas del conocimiento, en los otros recursos sociocognitivos y en los recursos de formación socioemocional.

VIII. Referencias bibliográficas consultadas para elaborar el programa:

- De Anda, C., Galaviz, N., & Romero, E. (2019). Tecnologías de la información 2: Laboratorio de cómputo II. Dirección General de Escuelas Preparatorias-UAS. Ediciones GYROS, S. A. de C. V. México.
- De Anda, C., Santiago, R., & Romero, E. (2019). Tecnologías de la información 3: Laboratorio de cómputo III. Dirección General de Escuelas Preparatorias-UAS. Ed. Ediciones GYROS, S. A. de C. V. México.
- De Anda, C., Santiago, R., & Romero, E. (2019). Introducción a la programación: Laboratorio de cómputo IV. Dirección General de Escuelas Preparatorias-UAS. Ed. Ediciones GYROS, S. A. de C. V. México.
- Díaz Barriga, A. & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Editorial McGraw-Hill interamericana. México.
- Frade, L. (2008). La evaluación por competencias. Laura Gloria Frade Rubio. México.
- SEP (2019). La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas. Subsecretaría Educación Media Superior1 Consultado el 25 de enero del 2024 en:
<https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13516/1/images/NEMprincipiosyorientacionpedagogica.pdf>
- SEP (2023a). Progresiones de aprendizaje del recurso sociocognitivo Cultura digital. SEMS. Secretaría de Educación Pública, Subsecretaría de Educación Media Superior. Segunda edición. Consultado el 18 de diciembre del año 2023 en:
[https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Progresiones%20de%20aprendizaje%20-%20Cultura%20Digital\(1\).pdf](https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Progresiones%20de%20aprendizaje%20-%20Cultura%20Digital(1).pdf)
- SEP (2023b). Orientaciones Pedagógicas del recurso sociocognitivo Cultura digital. SEMS. Secretaría de Educación Pública Subsecretaría de Educación Media Superior. Consultado el día 5 de enero del 2024 en:
<https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Orientaciones%20pedag%C3%83%C2%B3gicas%20-%20Cultura%20Digital.pdf>
- SEP (2023c). Programa de estudios del Recurso Sociocognitivo de Cultura Digital I. Subsecretaría de Educación Media Superior. Consultado el 10 de diciembre del 2023. en:
<https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Cultura%20Digital%20I.pdf>
- SEP (2023d). Acuerdo número 09/08/23 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. Diario Oficial de la Federación.

- SEP (2024a). Programa Aula, Escuela y Comunidad PAEC. SEMS. Subsecretaría de Educación Media Superior. Segunda edición. Consultado el 20 de febrero del 2024 en:
[https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Programa%20Aula,%20Escuela%20y%20Comunidad\(PAEC\),%202da_Edicion.pdf](https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Programa%20Aula,%20Escuela%20y%20Comunidad(PAEC),%202da_Edicion.pdf)
- SEP (2024b). Evaluación formativa en el MCCEMS. Secretaría de Educación Pública. Subsecretaría de Educación Media Superior. Primera edición Consultado el día 15 de mayo del 2024 en:
https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Evaluacion_formativa%20en%20el%20MCCEMS.pdf
- SEP (2024c) Transversalidad en el MCCEMS. Secretaría de Educación Pública. Subsecretaría de Educación Media Superior. Primera edición. Consultado el 12 de marzo del 2024 en:
https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/La_Transversalidad_en_el_MCCEMS_final.pdf
- Stufflebeam, D. & Shinkfield, A. (1987). Evaluación sistémica: Guía teórica y práctica. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. España.
- UAS (2024). Currículo del Bachillerato DGEP-UAS. Culiacán Rosales, Sinaloa.
- UAS (2022). Modelo educativo Universidad Autónoma de Sinaloa.

IX. Anexos

Anexo 1. Instrumentos de heteroevaluación para el producto finales por progresión.

Progresión 1. Redes y conexiones seguras			
Aprendizaje de trayectoria	Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.		
Metas	Interactúa de acuerdo con su contexto a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, conocimiento y aprendizajes digitales, para ampliar su conocimiento y vincularse con su entorno. 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.		
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

Progresión 2. Creación de contenido digital			
Aprendizaje de trayectoria	Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.		
Metas	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.		
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

Progresión 3. Difusión de contenido digital			
Aprendizaje de trayectoria	Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.		
Metas	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.		
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

Progresión 4. Inteligencia artificial			
Aprendizaje de trayectoria	Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.		
Metas	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.		
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

Progresión 5. Desafíos lúdicos			
Aprendizaje de trayectoria	Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.		
Meta	Utilizar herramientas, servicios y medios digitales para crear contenidos, difundir información, potenciar su creatividad e innovación.		
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

Anexo 2. Instrumento de Coevaluación.

Bloque 1			
Buen trabajo (3)	Algo nos faltó (2)	Debemos mejorar (1)	Evaluación
Organizamos el trabajo estipulando tareas, prioridades y plazos.	Se organizó el trabajo, pero no se estipularon tareas, prioridades o el plazo de entrega final.	No hubo organización para realizar nuestros trabajos.	
Cumplió cada uno con las tareas asignadas y el plazo estipulado.	Casi todos los miembros del equipo cumplieron con las tareas asignadas y el plazo estipulado; teniendo que resolver lo que a otros les fue encomendado.	Un solo miembro del equipo realizó todos los productos.	
Todos participamos activamente en la elaboración de los productos.	Casi todos los miembros del equipo participaron activamente en la elaboración de los productos.	No hubo participación de los miembros del equipo en la elaboración de los productos.	
La calidad de los productos elaborados fue la adecuada para su entrega.	La calidad de los productos elaborados fue en su mayoría la adecuada para su entrega.	No se cumplió con la calidad adecuada de los productos para su entrega.	
Total			de 12

Anexo 3. Instrumentos de autoevaluación por bloques.

Bloque 1			
Metas	Criterios	Nivel de dominio	Comentarios
Identifica la comunicación digital por su alcance y organizadas en redes personales, locales, metropolitana, área ancha, global (PAN, 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 VHF y UHF y Microondas) para conectar dispositivos tecnológicos conforme sus recursos y contexto.	Reconozco distintos tipos de redes (como LAN, WAN, MAN, etc.) y entiendo en qué situaciones se utilizan.		
	Identifico las formas en que los dispositivos se conectan según la estructura de red (estrella, bus, anillo).		
	Comprendo los diferentes medios de transmisión (cableado, inalámbrico, fibra óptica, etc.) y cómo influyen en la calidad de conexión.		
Utiliza dispositivos tecnológicos, servicios de difusión y herramientas de software para crear y editar contenido digital (didáctico, documental, demostrativo, entretenimiento, informativo entre otros), conforme a sus recursos y contextos.	Utilizo herramientas digitales para crear y editar contenido como videos o audios.		
	Adapto el contenido creado (formato, duración, estilo) según el tema, la audiencia y el propósito.		
	Difundo mi contenido digital a través de plataformas o, redes		

	sociales u otras según el contexto.		
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.	Uso herramientas digitales de comunicación o redes sociales para compartir ideas o trabajos escolares.		
	Transmito contenido usando funciones como videollamadas, transmisiones en vivo o publicaciones en línea.		
	Adapto la forma en que comparto información dependiendo de si es para uso personal, escolar, social o de temas ambientales.		
Donde: 4= Excelente; 3= Satisfactorio; 2= Mejorable y 1= Insuficiente			

Bloque 2			
Metas	Criterios	Nivel de dominio	Comentarios
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.	Identifico en qué consisten las principales tecnologías de la Cuarta Revolución Industrial (IA, IoT, Industria 4.0, etc.).		
	Identifico al menos un área de aplicación real para cada tecnología y comprendo su impacto en la sociedad.		
	Reflexiono sobre cómo estas tecnologías podrían influir en mi elección vocacional o futura carrera.		
Donde: 4= Excelente; 3= Satisfactorio; 2= Mejorable y 1= Insuficiente.			

Bloque 3			
Metas	Criterios	Nivel de dominio	Comentarios
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.	Utilizo bloques de programación para construir propuestas digitales originales que comunican ideas o resuelven problemas sencillos.		
	Identifico como aplicar los conocimientos adquiridos en la resolución de problemas en mi vida cotidiana o académica.		
	Impulso mi aprendizaje y el de mis compañeros al trabajar de manera colaborativa.		
Donde: 4= Excelente; 3= Satisfactorio; 2= Mejorable y 1= Insuficiente.			