



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA**  
Dirección General de Escuelas Preparatorias  
Academia de informática  
Bachillerato semiescolarizado

**Programa de estudio de  
Cultura digital I**

**Coordinadores:**

Claudia De Anda Quintin

Edwin Ramón Romero Espíritu

**Colaboradores:**

Gibran Uriel López Coronel

Carlos Daniel Sepúlveda Fong

Milagros Guadalupe Rosas Ruiz

Nicolasa Ornelas Urías

**Currículo Bachillerato Semiescolarizado UAS 2024**

<b>Bachillerato General</b>	<b>Modalidad Mixta</b>	<b>Opción Mixta</b>
<b>Programa de estudio Cultura digital I</b>		
Clave: -	Horas semestre	48
Cuatrimestre: I	Horas semana	
Grado: Primero	Créditos	5
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 agosto 2024

Mapa Curricular Bachillerato UAS 2024 (mixto-semiescolarizado)

	Cuatrimestre I	Cuatrimestre II	Cuatrimestre III	Cuatrimestre IV	Cuatrimestre V	Cuatrimestre VI	
Componente fundamental y extendido	Lengua y comunicación I (4,5) Inglés I (4,5)	Lengua y comunicación II (4,5) Inglés II (4,5)	Lengua y comunicación III (4,5) Inglés III (4,5)	Lengua y comunicación IV (4,5)			
	Pensamiento matemático I (4,5)	Pensamiento matemático II (4,5)	Pensamiento matemático III (4,5)	Temas s. de matemáticas I (4,5)	Temas s. de matemáticas II (4,5)	Temas s. de matemáticas III (4,5)	
	Cultura digital I (4,5)	Cultura digital II (4,5)	Cultura digital III (4,5)				
	Conciencia histórica			Conciencia histórica I (4,5)	Conciencia histórica II (4,5)	Conciencia histórica III (4,5)	
	Ciencias sociales	Lab. de investigación social (4,5)			Ciencias sociales (4,5)	Ec., empresa y sociedad (4,5)	E. básicos de administración (4,5)
	Humanidades		Humanidades I (4,5)	Humanidades II (4,5)	Humanidades III (4,5)	Pensamiento literario I (4,5)	Pensamiento literario II (4,5)
	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	La materia y sus interacciones I (4,5)	La materia y sus interacciones II (4,5)	Reacciones químicas: conservación de la materia en la formación de nuevas sustancias I (4,5)	Reacciones químicas: conservación de la materia en la formación de nuevas sustancias II (4,5)		
		Conservación de la energía y sus interacciones con la materia I (4,5)	Conservación de la energía y sus interacciones con la materia II (4,5)	La energía en los procesos de la vida diaria I (4,5)	La energía en los procesos de la vida diaria II (4,5)		
		Ecosistemas: interacciones, energía y dinámica I (4,5)	Ecosistemas: interacciones, energía y dinámica II (4,5)	Organismos: estructura y procesos. Herencia y evolución biológica I (4,5)	Organismos: estructura y procesos. Herencia y evolución biológica II (4,5)	Educación para la salud (4,5)	Ecología y desarrollo sustentable (4,5)
	Curriculum ampliado	RSE (p. cocurricular)	RSE (p. cocurricular)	RSE (p. cocurricular)	RSE (p. cocurricular)	RSE (p. cocurricular)	RSE (p. cocurricular)
Fases de preparación específica (UAC optativas)					Cálculo I (4,5)	Cálculo II (4,5)	
	Ciencias naturales y exactas				Temas selectos de Física I (4,5)	Temas selectos de Física II (4,5)	
	Ciencias sociales y humanidades				Química cuantitativa (4,5)	Temas selectos de Biología (4,5)	
					Hombre, sociedad y cultura (4,5)	Elementos de Derecho (4,5)	
					Psic. del desarrollo humano (4,5)	Comunicación y medios masivos (4,5)	
					Apreciación de las artes (4,5)	P. socioec. y políticos de México (4,5)	
Total de horas por semana y créditos	(32,40)	(32,40)	(32,40)	(32,40)	(32,40)	(32,40)	

- \* Indica total de horas 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)

Curriculum ampliado (RSE programas cocurriculares)		
P. y colaboración ciudadana	Servicio social estudiantil	Actividades físicas y deportivas
Educación para la salud		Actividades artísticas y culturales
Ed. en sexualidad y género		

Total de horas de mediación docente: 1152  
 Total de horas de estudio independiente: 1152  
 Total de horas: 2304  
 Total de créditos: 240

Servicios de apoyo educativo		
Programa institucional de tutorías	Orientación Educativa	ADIUAS

El cuatrimestre consta de 12 semanas lectivas, las 4 horas semanales se distribuyen: 2 horas de mediación docente (1 hora asesoría grupal y 1 hora consulta dirigida) y 2 horas de estudio independiente. Total 48 horas por UAC al cuatrimestre (5 créditos).

## **I. Presentación general del programa**

La Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS) ofrece un Sistema de Educación Media Superior (SEMS) de calidad, orientado a satisfacer las necesidades del desarrollo social, científico, tecnológico, económico, cultural y humano. En el año 1988 puso en marcha el Programa semiescolarizado y mixto del Bachillerato. Mismo que ha transitado por importantes modificaciones para atender las necesidades educativas y reformas curriculares. Los Planes de estudio 2009, 2011 y 2016 mostraron avances importantes con respecto a las reformas anteriores, coinciden en un enfoque centrado en el estudiante y el aprendizaje; bases del modelo constructivista.

En el año 2009, la UAS incorporó al plan de estudio el enfoque por competencias, a la vez que se plantea el 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), la cual reconoce las opciones educativas en las diferentes modalidades, mediante el Acuerdo secretarial no. 445, por el que se conceptualizan y definen para la Educación Media Superior (EMS). Su enfoque pedagógico enfatiza los modelos de educación para adultos, y para jóvenes que necesitan incorporados al sistema laboral y desean continuar a la par con sus estudios de bachillerato.

La modalidad mixta, opción mixta muestra una mayor flexibilidad en cuanto a los requisitos de ingreso y permanencia en el aula, dado que el 50% de tiempo curricular se dedica de manera obligatoria a dos tipos de asesoría: la Asesoría Presencial Grupal (APG) utilizada para orientar el trabajo agrupado, la discusión y socialización del conocimiento en el aula, y la Asesoría Personalizada (AP) que se da de manera individual y/o en equipos, atendida de forma presencial o virtual; ambas tienen como objetivo reforzar los aprendizajes, aclarar dudas, revisar tareas, entre otros. El otro 50% del tiempo, el estudiante lo debe dedicar al Autoestudio (AE), un elemento de gran relevancia en su formación académica.

Para atender los enfoques humanista y constructivista del Modelo educativo UAS 2022 y a los lineamientos de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), que también busca la construcción de una sociedad con fundamento en el humanismo y en la ciencia, es que la Dirección General de Escuelas Preparatorias (DGEP) de la UAS, ha puesto en marcha el diseño del Currículo del bachillerato UAS 2024 Semiescolarizado-Mixto.

La nueva propuesta del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MMCEMS) incorpora los aprendizajes de trayectoria, entendidos éstos, como el perfil de egreso mínimo común, de los estudiantes de la EMS; compuestos por once rasgos que los estudiantes han de lograr progresivamente; mismos que se pretenden lograr a través de las Unidades de Aprendizaje Curriculares (UAC) y, que se estructuran en 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).

El presente Programa de estudio está encaminado al logro de los aprendizajes de trayectoria de la Unidad de aprendizaje curricular Cultura digital I, cuyo propósito es que los estudiantes *adopten una identidad digital, haciendo uso responsable de los recursos tecnológicos para comunicar, colaborar, seleccionar, procesar, analizar y sistematizar la información dentro de un marco normativo y de seguridad, en el entorno.*

## **II. Fundamentación curricular**

La Universidad Autónoma de Sinaloa a través de su vigente 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; busca generar estudiantes con habilidades de pensamiento crítico, creativo e innovador, que el centro de su formación sea la comprensión de los fenómenos económicos, políticos, sociales y culturales para que contribuyan al desarrollo de la sociedad a la que pertenece. (UAS, 2022).

En este mismo sentido, la Nueva escuela mexicana tiene como base la idea de promover un aprendizaje de excelencia, inclusivo, pluricultural, colaborativo y equitativo en la formación de los estudiantes a través de sus 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).

El Marco Curricular Común de la Educación Media Superior en el Acuerdo secretarial 09-08-23, establece la base que compone: el currículum fundamental y el currículum ampliado. En el currículum fundamental se integran los recursos sociocognitivos, que son aprendizajes articuladores base del currículum del bachillerato e indispensables para la comprensión y construcción permanente del conocimiento; estos posibilitan al estudiante la oportunidad de acceder a los saberes de las áreas. Lengua y comunicación, Pensamiento matemático, Conciencia histórica y Cultura digital son recursos sociocognitivos que desempeñan un papel transversal en el currículum para el logro de los aprendizajes de trayectoria. Por otro lado, las áreas de conocimiento sientan las bases de la formación disciplinar del currículum fundamental; constituyen los aprendizajes de las Ciencias naturales, experimentales y tecnología, Ciencias sociales y humanidades.

Desde el currículum ampliado se busca desarrollar los conocimientos, habilidades y capacidades para el aprendizaje permanente, además de promover el bienestar integral de los estudiantes; constituyen el eje articulador para la formación social y autónoma. Este componente integra los Recursos socioemocionales: Responsabilidad social, Cuidado físico corporal y Bienestar emocional afectivo.

Cultura digital como recurso sociocognitivo en el MCCEMS, proporciona un carácter transversal al currículum fundamental y ampliado, apuntando a un nuevo modo de generación de conocimiento en el que, lo digital lo potencia y fortalece. Cultura digital se refiere al conjunto de sistemas culturales surgidos en conjunción con las tecnologías digitales, está relacionada con saberes digitales informáticos de orden operativo e instrumental y con saberes digitales informacionales que permite el desarrollo de habilidades para la comunicación y colaboración. En este sentido, desarrollar la Cultura digital en los estudiantes, contribuirá a que fortalezcan su pensamiento crítico-reflexivo, el pensamiento algorítmico, la capacidad creativa, la formación de habilidades de búsqueda y selección de información en diversos formatos, la lectura crítica, el desarrollo de soluciones a situaciones de la vida cotidiana (SEPa, 2023).

Los principios pedagógicos del MCCEMS 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, que están basadas en la indagación y el descubrimiento de conocimientos en pro de desarrollar capacidades analíticas, críticas y reflexivas mediante el trabajo colaborativo. Para la comprensión de los conceptos científicos y tecnológicos sugiere el modelo 5E (Enganchar, Explorar, Explicar, Elaborar y Evaluar), donde cada elemento es análogo a cada fase del proceso de aprendizaje (SEPb, 2023). El enganchar hace referencia a captar el interés del estudiante a

través de la motivación; el momento de la exploración es necesario para la indagación de los nuevos conocimientos; a través de la explicación se generan conexiones entre los conceptos, procedimientos y habilidades; elaborar, involucra experiencias de aprendizaje para expandir y enriquecer los conceptos e ideas, facilitando la transferencia a situaciones nuevas, implica la interacción entre los estudiantes, con el docente y con los recursos; la construcción del conocimiento requiere de una valoración mediante evidencias y la práctica cognitiva para reforzar aspectos específicos del aprendizaje. En el paso del tiempo, este proceso de aprendizaje ha sido propuesto desde diferentes modelos educativos.

En este sentido el programa de estudios de la UAC Cultura Digital I, a implementar en el primer cuatrimestre del Bachillerato Semiescolarizado de la UAS, se alinea en gran parte a los principios pedagógicos establecidos en el MCCEMS y establece como propósito *que los estudiantes adopten una identidad digital, haciendo uso responsable de los recursos tecnológicos para comunicar, colaborar, seleccionar, procesar, analizar y sistematizar la información dentro de un marco normativo y de seguridad, en el entorno.*

### **III. Aprendizajes de trayectoria**

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

Los aprendizajes de trayectoria del Recurso sociocognitivo Cultura digital constituyen un principio fundamental que articula los componentes del modelo educativo, pues se pretende que los estudiantes adopten una identidad digital regulada por un marco normativo del buen uso del ciberespacio, es decir, que aprendan a conducirse en medios digitales de manera segura y respetando su entorno. Particularmente en la UAC Cultura digital I, las pretensiones referidas son bajo los siguientes aprendizajes de trayectoria (AT):

AT1. Se asume como ciudadano o ciudadana digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.

AT2. Usa herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.

#### IV. Progresiones de aprendizaje

Los procesos cognitivos que desarrollará el estudiante para alcanzar las metas de aprendizaje, es decir, las habilidades, mediante el desarrollo de los temas y la construcción de su aprendizaje, yendo de lo simple a lo complejo, están orientadas en progresiones. Para su abordaje se articulan en categorías y subcategorías, las cuales plantean de manera global los contenidos disciplinares de la asignatura.

En Cultura digital I se pretende alcanzar las metas de aprendizaje a través de cinco progresiones, que están enmarcadas por las categorías de: Ciudadanía Digital, Comunicación y colaboración.

En las siguientes tablas se describen las progresiones, las metas, las 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 enunciados de cada progresión, y se resaltan las horas destinadas para cada uno de los momentos de aprendizaje; APG (Asesoría presencial grupal); AP (Asesoría Personalizada o por equipo); y AE (Autoestudio).

Progresión 1		Tiempo estimado: 4 horas		
		AGP: 1	AP: 1	AE: 2
P1. Identifica y aplica la normatividad que regula el uso del ciberespacio y servicios digitales; cuida su salud digital y el medio ambiente, reconoce los criterios para la selección de información, la privacidad de la información del usuario, el respeto de los derechos de autor, los tipos de licenciamiento de software y normas del uso de la información a través de diferentes dispositivos tecnológicos según el contexto.				
<b>Metas de aprendizaje</b>				
M1. Reconoce el ciberespacio y servicios digitales en diferentes contextos para acceder al conocimiento y la experiencia.				
M2. Utiliza el ciberespacio y los distintos servicios digitales en los diferentes contextos a partir del marco normativo para ejercer la Ciudadanía Digital.				
M3. Resguarda su identidad y sus interacciones en el ciberespacio y en los servicios digitales identificando las amenazas, riesgos y consecuencias que conllevan su uso.				
Categoría		Subcategoría		
C1. Ciudadanía digital	SC1.1. Identidad digital SC1.2. Marco normativo SC1.3. Lectura y escritura en espacio digitales SC1.4. Seguridad			



<b>Aprendizaje de trayectoria</b>	
AT1. Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.	
<b>Temas</b>	
1.1. Uso del ciberespacio 1.1.1. Marco normativo 1.1.2. Código de ética de la institución 1.1.3. Política de privacidad 1.1.4. Salud digital	
<b>Transversalidad</b>	
<p>UAC Lengua y comunicación I: la transversalidad con esta UAC es en la comprensión y desarrollo de la habilidad del resumen con base en la capacidad de reconocer y jerarquizar la información.</p> <p>UAC Laboratorio de investigación social: aporta a Cultura Digital I con el reconocimiento de emplear los elementos metodológicos de las normas APA asignando los créditos de las fuentes consultadas para la búsqueda de información.</p> <p>RSE: apoya en la identificación de estrategias para el uso responsable en el ámbito personal y académico de las tecnologías.</p>	
<b>Actividades de aprendizaje sugeridas</b>	
Activación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar video y responder pregunta guía</li> </ul>
APG	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rellenar cuadro de doble entrada de los códigos de conducta</li> </ul>
AP/ AE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resumir de vídeo</li> <li>• Sintetizar de políticas de privacidad</li> <li>• Responder cuestionario interactivo</li> </ul>
<b>Orientaciones pedagógicas específicas de la progresión</b>	
<p>La progresión 1 orienta a que el estudiante identifique y aplique la normatividad que regula el uso del ciberespacio y los servicios digitales, por lo que la orientación pedagógica guía la revisión del marco normativo y el código de ética que regulan la interacción en espacios virtuales.</p> <p>La estrategia de aprendizaje para la presente progresión inicia con actividades diagnósticas para que el estudiante exhiba sus conocimientos previos y experiencias en el uso del ciberespacio, condición útil para relacionar lo que sabe con los nuevos conocimientos por adquirir.</p> <p>Para el desarrollo de la progresión se sugiere que el estudiante realice las actividades de aprendizaje con el acompañamiento del docente en el centro cómputo, y que vayan encaminadas a que el estudiante reconozca la normatividad para resguardar su identidad e interacciones en el ciberespacio, así como el uso saludable de las tecnologías.</p>	

El logro de metas de aprendizaje se evalúa a través de la expresión escrita donde el estudiante relaciona los conceptos clave de las normas que rigen el manejo del ciberespacio y los beneficios que se derivan al mejorar hábitos en su uso.

<b>Progresión 2</b>		<b>Tiempo estimado: 4 horas</b>		
		AGP: 1	AP: 1	AE: 2
P2. Reconoce su identidad como ciudadano en medios digitales con credenciales para acceder al ciberespacio y plataformas para interactuar y colaborar de manera cotidiana conforme a la normatividad, seguridad, recursos disponibles y su contexto.				
<b>Metas de aprendizaje</b>				
M1. Reconoce el ciberespacio y servicios digitales en diferentes contextos para acceder al conocimiento y la experiencia.				
M2. Utiliza el ciberespacio y los distintos servicios digitales en los diferentes contextos a partir del marco normativo para ejercer la Ciudadanía Digital.				
M3. Resguarda su identidad y sus interacciones en el ciberespacio y en los servicios digitales identificando las amenazas, riesgos y consecuencias que conllevan su uso.				
<b>Categoría</b>		<b>Subcategoría</b>		
C1. Ciudadanía digital		SC1.1. Identidad digital SC1.2. Marco normativo SC1.3. Lectura y escritura en espacio digitales SC1.4. Seguridad		
<b>Aprendizaje de trayectoria</b>				
AT1. Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.				
<b>Contenidos/Tema</b>				
2.1. Seguridad en ambientes virtuales 2.2. Identidad digital 2.2.1. Credenciales seguras 2.2.2. Permisos de acceso 2.3. Protección de información 2.3.1. Medidas de prevención y corrección				
<b>Transversalidad</b>				
UAC Lengua y comunicación I: en la incorporación de apoyos visuales y gráficos en la comunicación escrita que ayuda en la comprensión de conceptos para enfatizar e ilustrar la información.				
UAC Humanidades I: en la valoración de su experiencia para cuestionarse y decidir los roles que puede cumplir y así ejercitar su capacidad de juicio en los				

diferentes ámbitos de su vida.

RSE: apoya en la identificación de estrategias para el uso responsable en el ámbito personal y académico de las tecnologías.

#### **Actividades didácticas sugeridas**

Activación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Analizar situación y responder preguntas</li></ul>
APG	<ul style="list-style-type: none"><li>• Crear mapa conceptual de tipos de Malware y medidas preventivas</li></ul>
AP/AE	<ul style="list-style-type: none"><li>• Verificar en dos pasos el correo electrónico</li><li>• Responder cuestionario interactivo</li></ul>

#### **Orientaciones pedagógicas específicas de la progresión**

Esta progresión orienta a que el estudiante reconozca su identidad como ciudadano digital empleando credenciales seguras para interactuar en el ciberespacio de manera segura y conforme a la normatividad.

Mediante un escenario cotidiano el estudiante identifica la vulnerabilidad de su información personal en internet, el riesgo y consecuencias que conlleva acceder y otorgar permisos a aplicaciones y espacios virtuales. La progresión sugiere desarrollarse orientando al estudiante con ejercicios reflexivos acerca de la seguridad de sus credenciales de acceso al ciberespacio.

La evaluación del logro de las metas de aprendizaje es a través de una representación gráfica donde el estudiante evidencie la importancia de proteger su información de ataques cibernéticos.

<b>Progresión 3</b>		<b>Tiempo estimado: 4 horas</b>		
		AGP: 1	AP: 1	AE: 2
P3. Conoce y utiliza los requerimientos, tipos de licenciamiento del software (navegadores, sistema operativo, niveles de acceso) y hardware (conectividad), así como unidades de medida, sean de velocidad, procesamiento o almacenamiento de información, para acceder a servicios tecnológicos, al ciberespacio y a los servicios digitales conforme a los lineamientos de uso y gestión de la información digital según el contexto.				
<b>Metas de aprendizaje</b>				
M1. Reconoce el ciberespacio y servicios digitales en diferentes contextos para acceder al conocimiento y la experiencia.				
M2. Utiliza el ciberespacio y los distintos servicios digitales en los diferentes contextos a partir del marco normativo para ejercer la Ciudadanía Digital.				
M3. Resguarda su identidad y sus interacciones en el ciberespacio y en los servicios digitales identificando las amenazas, riesgos y consecuencias que conllevan su uso.				
<b>Categoría</b>		<b>Subcategoría</b>		

C1. Ciudadanía digital	SC1.1. Identidad digital SC1.2. Marco normativo SC1.3. Lectura y escritura en espacio digitales SC1.4. Seguridad
<b>Aprendizaje de trayectoria</b>	
AT1. Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.	
<b>Contenidos/Tema</b>	
3.1. Sistema informático 3.1.1. Componente humano 3.1.2. Componente físico 3.1.2.1. Entrada 3.1.2.2. Procesamiento y almacenamiento 3.1.2.3. Salida 3.1.3. Componente lógico 3.1.3.1. Tipos de software y licenciamiento 3.2. Búsqueda de información en internet	
<b>Transversalidad</b>	
<p>UAC Lengua y comunicación I: la transversalidad se da en la comprensión de textos para aplicar relatos simples como estrategias para transitar de la lectura a la escritura asimismo al identificar y aplicar el proceso de prelectura para identificar elementos clave del texto o de la fuente de información.</p> <p>UAC Inglés I: se apoya al emplear conectores: <i>and</i>, <i>or</i> y <i>but</i> para unir y ampliar ideas en la búsqueda de información en el ciberespacio.</p> <p>UAC La materia y sus interacciones: es transversal con Cultura digital porque se identifica que los sistemas de máquina tienen recursos, componentes, límites, flujos. También al reconocer que los sistemas algunas veces interactúan con otros sistemas, que pueden contener subsistemas o ser parte de sistemas más grandes y complejos, asimismo, al presentar sistemas basados en modelos y sus interacciones: entradas, procesos, salidas y flujos.</p> <p>UAC Humanidades I: es indispensable para el estudiante comprender cómo se relaciona con otros seres y cosas y que la experiencia de sí es una construcción colectiva.</p> <p>RSE: en la búsqueda de que el estudiante mejore sus hábitos durante el uso de las tecnologías en beneficio de su salud física.</p>	
<b>Actividades didácticas sugeridas</b>	
Activación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar video y responder preguntas</li> </ul>
APG	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rellenar tabla de doble entrada acerca de buscadores y metabuscadores</li> </ul>
AP/AE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Completar tabla de unidades de medidas estandarizadas</li> <li>• Responder cuestionario interactivo</li> </ul>

### **Orientaciones pedagógicas específicas de la progresión**

La orientación pedagógica de la progresión 3 es que el docente guíe al estudiante en el desarrollo de actividades que le permitan conocer las características de los recursos de los dispositivos electrónicos que utiliza cotidianamente y la búsqueda de información en Internet.

La progresión se iniciará con el reconocimiento de la evolución tecnológica que ha transitado desde la creación de las primeras computadoras hasta los dispositivos móviles que usan actualmente y actividades diagnósticas para que el estudiante exhiba sus conocimientos previos y experiencias en el uso del internet, condición útil para el enganche de lo que sabe con los nuevos conocimientos por adquirir.

En el desarrollo se sugiere acompañar al estudiante en el análisis de las características de los componentes del equipo de cómputo que le permitan la instalación de software de acuerdo con los recursos físicos que lo integran. Asimismo, lleve a cabo procedimientos que le orienten a identificar servicios digitales, métodos de búsqueda y selección de información en internet.

El logro de las metas de aprendizaje descritas para la presente progresión se reflejará en la apropiación de conceptos elementales de un sistema de información, y en la generación de evidencias donde el estudiante relacione los procesos de búsquedas y selección de información.

<b>Progresión 4</b>		<b>Tiempo estimado: 8 horas</b>		
		AGP: 2	AP: 2	AE: 4
P4. Utiliza el ciberespacio y servicios digitales conforme a normatividad y al contexto personal, académico, social y ambiental, para integrarse con seguridad en ambientes virtuales.				
<b>Metas de aprendizaje</b>				
M1. Reconoce el ciberespacio y servicios digitales en diferentes contextos para acceder al conocimiento y la experiencia.				
M2. Utiliza el ciberespacio y los distintos servicios digitales en los diferentes contextos a partir del marco normativo para ejercer la Ciudadanía Digital.				
M4. 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.				
<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>			
C1. Ciudadanía digital	SC1.1. Identidad digital SC1.2. Marco normativo SC1.3. Lectura y escritura en espacio digitales SC1.4. Seguridad			

C2. Comunicación y colaboración	SC2.1. Comunicación digital SC2.3. Herramientas digitales para el aprendizaje
<b>Aprendizaje de trayectoria</b>	
AT1. Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.	
AT2. Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.	
<b>Contenidos/Tema</b>	
4.1 Servicios digitales 4.1.1 Comunicación 4.1.1.1 Correo electrónico 4.1.2 Negocios y trabajo 4.1.3 Entretenimiento 4.1.4 Cuidado con el medio ambiente 4.1.5 Educación y aprendizaje 4.1.6 Almacenamiento en la nube 4.1.6.1 Estructura de archivos y carpetas 4.1.6.2 Compartir archivos	
<b>Transversalidad</b>	
UAC Lengua y comunicación I: esta UAC guía al estudiante en la comunicación escrita a la comprensión y aplicación de las distintas estrategias de aprendizaje útiles para presentar información de manera gráfica para enfatizar y precisar las ideas clave, permitiendo que el estudiante incorpore apoyos visuales.  UAC inglés I: se apoya al emplear conectores: <i>and</i> , <i>or</i> y <i>but</i> para unir y ampliar ideas en el uso de servicios y herramientas digitales.  UAC Humanidades I: a través de esta el estudiante mejora su experiencia al hacer uso de los servicios digitales asumiéndose como un ciudadano digital con una postura crítica e informada.  UAC Laboratorio de investigación social: es transversal con Cultura Digital I porque a través del análisis de información obtenida comprende problemáticas que influyen en la utilización de herramientas digitales, generando conclusiones que permitan el desarrollo de proyectos colaborativos.  UAC HSE: la transversalidad se da en la búsqueda de que el estudiante mejore sus hábitos de uso de las tecnologías en beneficio de su salud física.	
<b>Actividades didácticas sugeridas</b>	
Activación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rellenar tabla de solución de casos</li> </ul>
APG	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Configurar correo electrónico</li> <li>• Enviar correo electrónico</li> </ul>
AP/AE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear estructura de carpetas compartida en la nube</li> <li>• Responder cuestionario interactivo</li> </ul>

### **Orientaciones pedagógicas específicas de la progresión**

La orientación pedagógica de esta progresión es que el docente encamine al estudiante a la exploración del ciberespacio y los servicios digitales conforme a normatividad.

La progresión se puede iniciar con el planteamiento de casos cotidianos que lleven al estudiante al análisis de los beneficios y normas al utilizar los recursos que ofrece internet. Se implementa a partir del desarrollo de actividades de aprendizaje donde el estudiante administre información de manera individual y colaborativa, empleando servicios digitales de acuerdo con las necesidades académicas y personales contextualizadas. El logro de las metas propuestas se evalúa a través del reconocimiento de la utilidad y beneficios que obtiene de los servicios digitales que utiliza frecuentemente.

<b>Progresión 5</b>		<b>Tiempo estimado: 28 horas</b>	
		AGP: 7	AP: 7
		AE: 14	
P5. Conoce y utiliza herramientas de productividad: procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas para acceder al conocimiento y la experiencia de ciencias sociales, ciencias naturales, experimentales y tecnología, humanidades, recursos sociocognitivos y socioemocionales según el contexto.			
<b>Metas de aprendizaje</b>			
M4. 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.			
M5. Colabora en Comunidades Virtuales para impulsar el aprendizaje en forma autónoma y colaborativa, innova y eficiente los procesos en el desarrollo de proyectos y actividades de su contexto.			
<b>Categoría</b>		<b>Subcategoría</b>	
C2. Comunicación y colaboración		SC2.1. Comunicación digital SC2.3. Herramientas digitales para el aprendizaje	
<b>Aprendizaje de trayectoria</b>			
AT2. Usa herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.			
<b>Contenidos/Tema</b>			
5.1. Documentos electrónicos <ul style="list-style-type: none"> <li>5.1.1. Operaciones básicas</li> <li>5.1.2. Edición de texto</li> <li>5.1.3. Formato de documentos</li> <li>5.1.4. Agregar elementos               <ul style="list-style-type: none"> <li>5.1.4.1. Páginas</li> <li>5.1.4.2. Tablas</li> </ul> </li> </ul>			

- 5.1.4.3. Imágenes
- 5.1.4.4. Tabla de Contenidos
- 5.1.5. Exportación de Documentos

### **Transversalidad**

UAC Lengua y comunicación I: es transversal ya que permite que el estudiante identifique los temas principales y secundarios en diferentes textos para entender cómo se aborda, tanto de manera evidente como sugerida, como parte fundamental del contenido temático de ellos.

UAC Humanidades I: es transversal con Cultura Digital porque permite al alumno exponer la manera en la que su experiencia personal, con relación a aspectos tecnológicos respalda y da razón a las elecciones que realiza, potenciando así su habilidad para contribuir al desarrollo de la comunidad.

RSE: en la búsqueda de que el estudiante identifique la forma de usar de manera responsable en el ámbito personal y académico las tecnologías.

### **Actividades didácticas sugeridas**

Activación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Completar tabla descriptiva de herramientas productivas</li> </ul>
APG	<p>Crear documentos aplicando procedimientos para:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiedades y portada</li> <li>• Formato a texto, párrafo y documento</li> <li>• Insertar imágenes</li> <li>• Viñetas y lista numerada</li> <li>• Diseño de tabla</li> <li>• Insertar ilustraciones</li> <li>• Referencias</li> </ul>
AP/AE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responder cuestionario interactivo</li> </ul>

### **Orientaciones pedagógicas específicas de la progresión**

La orientación pedagógica de la progresión 5 es guiar al estudiante para que conozca y utilice herramientas de productividad elaborando de manera colaborativa documentos, presentaciones y hojas de cálculo en línea. Se sugiere iniciar los temas de la progresión a través del planteamiento de un problema en donde exponga sus conocimientos previos y la experiencia en el uso de estas herramientas. La progresión puede abordarse mediante la exploración del entorno virtual siguiendo procedimientos para producir materiales académicos, desde documentos colaborativos hasta el procesamiento y presentación de datos. Se sugiere evaluar con productos generados durante el desarrollo de la progresión y la expresión reflexiva colaborativa de los aprendizajes formativos adquiridos de los procedimientos llevados a cabo.



## V. Transversalidad con otras Áreas de Conocimiento y Recursos Sociocognitivos y Socioemocionales

La transversalidad 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)

La transversalidad se logra con la ayuda del docente al llevar a cabo en el proceso de enseñanza-aprendizaje su planeación didáctica y con el diseño e implementación de las estrategias didácticas y de evaluación, donde delinee situaciones contextualizadas que permitan el logro de aprendizajes significativos y al generar ambientes propicios para el aprendizaje.

Cultura Digital I enfatiza la transversalidad como se muestra a continuación:

Recurso sociocognitivo/ Área del conocimiento/ RSE	UAC	Integración con el recurso o área a la que pertenece la UAC
<b>Currículum fundamental</b>		
Lengua y Comunicación	Lengua y Comunicación I	Ser ciudadano digital implica que el estudiante utiliza diferentes herramientas para investigar, analizar y generar ideas que puede expresar de forma escrita u oral. Al desarrollar textos escritos podrá utilizar diferentes elementos como imágenes, gráficos o cualquier elemento que le permita expresar y/o comunicar estas ideas a través de diferentes medios o recursos. Además, realiza la representación escrita paso a paso de la solución de un problema aplicando el razonamiento lógico-matemático hasta llegar a la solución de este.
	Inglés I	El estudiante utiliza términos y vocabulario sajón al momento de redactar búsquedas en Internet, como al momento de identificar estructuras de control repetitivas al diseñar algoritmos y pseudocódigos.
Pensamiento Matemático	Pensamiento Matemático I	Cultura Digital permite aplicar el pensamiento matemático y el lenguaje algorítmico para dar solución a problemas de su entorno, desarrollando las diferentes etapas para la solución de problemas generando algoritmos, formales e

		informales, además de diagramas de flujo, donde incorpore estructuras de datos selectivas o repetitivas que permitan los resultados esperados.
Ciencias Sociales	Laboratorio de investigación social	El ciudadano digital utiliza diferentes recursos con los que investiga, se comunica y expresa ideas. Al momento de realizar dichos procesos debe de cumplir con Marcos normativos. Por lo que el estudiante reconoce la importancia de utilizar los elementos metodológicos de las normas bibliográficas al realizar búsquedas de información y dar crédito a los derechos de autor.
Ciencias naturales, experimentales y tecnología	La materia y sus interacciones I	Analizar diferentes problemáticas de las áreas de las ciencias naturales, experimentales y tecnología que sean resueltos a través de diferentes metodologías. Generando algoritmos, diagramas de flujo y representarlos a través de programas de modo consola. Esto permite que los ciudadanos digitales sean reflexivos, analíticos y generen recursos o soluciones a problemas específicos y de su comunidad.
<b>Currículum Ampliado</b>		
Recurso socioemocional	Practica y colaboración ciudadana	Mejora sus hábitos durante el uso de las tecnologías en beneficio de su salud física. Además identifica y comparte información y/o recursos tecnológicos que le permitan interactuar a través de ambientes saludables sociales y productivos. Identifica estrategias para el uso responsable en el ámbito personal, académico y colectivo de las tecnologías. Destaca el buen uso de recursos y la selección de la información obtenida, desechando u omitiendo aquella que lo coloca en una situación de riesgo a él (la) o a su comunidad.

## VI. Recomendaciones para el trabajo en el aula y escuela

El presente programa de estudio se fundamenta en los principios del MCCEMS y del Modelo Educativo UAS 2022, planteados desde una visión humanista y centrado en la formación integral de los estudiantes, que requiere la participación de todos los actores para su efectiva implementación. Algunas recomendaciones son para el logro de las metas de aprendizaje:

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 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. Hay que considerar que Cultura digital se puede vincular con todas las UAC y con ello se facilita la integración de toda la comunidad escolar.
7. Implementar estrategias de evaluación (diagnóstica, formativa y sumativa) que permitan el seguimiento y mejora continua de los estudiantes. Además, utilizar los diferentes tipos de evaluación (heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación) para lograr una valoración objetiva de su desempeño.
8. Tener en cuenta que la retroalimentación es de carácter motivacional y realizarla de manera oportuna es un aspecto clave de la evaluación formativa.
9. Fomentar en el estudiantado la capacidad de adaptación, esto les permitirá saber actuar ante diversos contextos y circunstancias, promoviendo a la vez la toma razonada de decisiones.
10. Promover la conformación de una ciudadanía digital informada y comprometida con los problemas de su comunidad, región y país.
11. Atender los momentos de Asesoría Personalizada para profundizar en los temas, aclarar dudas y llevar a cabo los procesos de retroalimentación.

## **VII. Evaluación formativa del aprendizaje**

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

La evaluación educativa es un proceso complejo. 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 I 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 (Diaz 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 (Diaz 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 I 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; se incluyen actividades que deben realizarse con la guía del docente en el centro de cómputo, es decir, son para realizarse en los momentos APG, estas actividades representan una ponderación en su evaluación; también se presentan actividades que se sugiere el estudiante realice en el momento de Asesoría personalizada con la ayuda del profesor o como Autoestudio, le ayudarán a reforzar lo aprendido y profundizar en los temas de la progresión.

En la siguiente tabla se describen las evidencias que tienen asignado un valor en el calificador. Todo con la finalidad de comprobar el progreso y autocontrol de los estudiantes en la ejecución de la tarea y saber si este se conduce en la dirección pedagógica deseada.

Evaluación/calificación					
Aspecto por evaluar		Evidencias sugeridas	Instrumento/método	Ponderación	Ponderación global
<b>Progresión 1</b>					
Participación en clase		<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajo colaborativo</li> </ul>	Guía de observación	10%	8%
Actividades de aprendizaje	APG	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuadro de doble entrada de los códigos de conducta</li> </ul>	Lista de cotejo	70%	
	AP y AE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resumen de vídeo</li> <li>Síntesis de políticas de privacidad</li> </ul>	Calificación directa	20%	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respuesta a cuestionario interactivo</li> </ul>	Autoevaluación		
<b>Progresión 2</b>					
Participación en clase		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo colaborativo</li> </ul>	Guía de observación	10%	8%
Actividades de aprendizaje	APG	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa conceptual de tipos de Malware y medidas preventivas</li> </ul>	Lista de cotejo	70%	
	AP y AE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificación en dos pasos del correo electrónico</li> </ul>	Calificación directa	20%	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respuesta a cuestionario interactivo</li> </ul>		Autoevaluación			
<b>Progresión 3</b>					
Participación en clase		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo colaborativo</li> </ul>	Guía de observación	10%	8%
Actividades de aprendizaje	APG	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tabla de doble entrada acerca de buscadores y metabuscadores</li> </ul>	Lista de cotejo	70%	
	AP y AE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tabla de unidades de medidas estandarizadas</li> </ul>	Calificación directa	20%	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respuesta a cuestionario interactivo</li> </ul>		Autoevaluación			
<b>Progresión 4</b>					
Participación en clase		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo colaborativo</li> </ul>	Guía de observación	10%	16%
Actividades de aprendizaje	APG	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Configuración de correo electrónico</li> <li>• Correo electrónico</li> </ul>	Lista de cotejo	70%	
	AP y AE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructura de carpetas compartida en la nube</li> </ul>	Calificación directa	20%	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respuesta a cuestionario interactivo</li> </ul>		Autoevaluación			
<b>Progresión 5</b>					
Participación en clase		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo colaborativo</li> </ul>	Guía de observación	10%	60%
Actividades de aprendizaje	APG	Documentos para: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiedades y portada</li> <li>• Formato a texto, párrafo y documento</li> <li>• Insertar imágenes</li> <li>• Viñetas y lista numerada</li> <li>• Diseño de tabla</li> <li>• Insertar ilustraciones</li> <li>• Referencias</li> </ul>	Lista de cotejo	85%	
	AP y AE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respuesta a cuestionario interactivo</li> </ul>	Autoevaluación	5%	
				<b>Total de evaluación</b>	<b>100%</b>

## **VIII. 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. Los recursos 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 sugieren para el desarrollo de cada progresión de aprendizaje, la realización de diferentes tipos de actividades didácticas, que en su mayoría deben ser elaboradas en un equipo de cómputo o algún dispositivo móvil. Es importante subrayar que 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.

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

Además, ofrecer una amplia gama de recursos didácticos que pueden aplicarse a diversas circunstancias y temas, contribuyen al aprendizaje en las áreas del conocimiento, en los otros recursos sociocognitivos, asimismo en los recursos socioemocionales del currículum ampliado. A la par se consideran herramientas digitales aplicables a diferentes circunstancias, casos y temas que serán el medio de desarrollo de las progresiones, entre ellas, herramientas digitales para el aprendizaje, así como de productividad y técnicas de búsquedas de información en el ciberespacio, incluyendo procesadores de textos.

## **IX. Referencias bibliográficas consultadas para elaborar el programa:**

- De Anda, C., Santiago, R., & Galaviz, N. (2019). Tecnologías de la información I: Laboratorio de cómputo I. Dirección General de Escuelas Preparatorias-UAS. Ediciones GYROS, S. A. de C. V. México.
- 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 Superior. 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](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](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 (2018). Currículo del Bachillerato DGEP-UAS. Culiacán Rosales, Sinaloa.

UAS (2022). Modelo educativo Universidad Autónoma de Sinaloa.