



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

**Programa de estudio de
Cultura digital III**

Coordinadores:

Claudia De Anda Quintin

Edwin Ramón Romero Espíritu

Colaboradores:

Gibran Uriel López Coronel

Carlos Daniel Sepúlveda Fong

Milagros Guadalupe Rosas Ruiz

Currículo Bachillerato Semiescolarizado UAS 2024			
Bachillerato General		Modalidad Mixta	
		Opción Mixta	
Programa de estudio Cultura digital II			
Clave:	-	Horas semestre	48
Cuatrimestre:	III	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

Documento de trabajo

Mapa del Currículo del Bachillerato Semiescolarizado UAS 2024 modalidad mixta y opción mixta

		Cuatrimestre I		Cuatrimestre II		Cuatrimestre III		Cuatrimestre IV		Cuatrimestre V		Cuatrimestre VI	
Componente fundamental y extendido	Lengua y comunicación	Lengua y comunicación I (4,5)	Lengua y comunicación II (4,5)	Lengua y comunicación III (4,5)	Lengua y comunicación IV (4,5)								
		Inglés I (4,5)	Inglés II (4,5)	Inglés III (4,5)									
	Pensamiento matemático	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	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	Laboratorio de investigación social (4,5)			Ciencias sociales (4,5)	Economía, empresa y sociedad (4,5)	Elementos básicos de administración (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 I (4,5)	Reacciones químicas II (4,5)								
		Conservación de la energía I (4,5)	Conservación de la energía 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)								
		Organismos: estructuras y procesos I (4,5)	Organismos: estructuras y procesos II (4,5)	Herencia y evolución biológica I (4,5)	Herencia y evolución biológica II (4,5)	Ciencias de la salud (4,5)	Ecosistemas y desarrollo sostenible (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)						
Curriculum ampliado	Formación socioemocional	Formación socioemocional	Formación socioemocional	Formación socioemocional	Formación socioemocional	Formación socioemocional							
Fases de preparación específica (UAC optativas)	Ciencias naturales y exactas					Cálculo I (4,5)	Cálculo II (4,5)						
						Temas selectos de Física I (4,5)	Temas selectos de Física II (4,5)						
						Temas selectos de Química (4,5)	Temas selectos de Biología (4,5)						
	Ciencias sociales y humanidades					Hombre, sociedad y cultura (4,5)	Comunicación y medios masivos (4,5)						
					Psicología del desarrollo humano (4,5)	Elementos de Derecho (4,5)							
					Problemas internacionales actuales (4,5)	Apreciación de las artes (4,5)							
Total de horas por semana y créditos		(32,40)	(32,40)	(32,40)	(32,40)	(32,40)	(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)

El cuatrimestre consta de 12 semanas (192 horas de mediación docente y 192 horas de estudio independiente).
 Total de horas de mediación docente: 1152 (576 horas de asesorías grupales y 576 horas de consultas dirigidas)
 Total de horas de estudio independiente: 1152
 Total de horas de Servicio social estudiantil: 100
 Total de horas de Formación socioemocional: 60
 Total de horas de Actividades físicas y deportivas: 60
 Total de horas de Actividades artísticas y culturales: 60
 Total de horas: 2584
 Total de créditos: 268

Curriculum ampliado (programas cocurriculares)			
Servicio social estudiantil (100 horas y 10 créditos)	Formación socioemocional (60 horas y 6 créditos)	Actividades físicas y deportivas (60 horas y 6 créditos)	Actividades artísticas y culturales (60 horas y 6 créditos)

Servicios de apoyo educativo		
Programa institucional de tutorías	Orientación Educativa	ADIUAS

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 inició 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 planteó 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 incorporarse al sistema laboral y que 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) destinada 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 de 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 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) o asignaturas 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 uso 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 propuestos para la unidad de aprendizaje curricular Cultura digital III, guiando a que el estudiante a que desarrolle su creatividad en contenidos digitales útiles en representaciones visuales, auditivas y gráficas para verificar, validar, interpretar y exponer información que le permitan resolver diversas problemáticas.

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 del conocimiento. 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 una 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 (SEPa, 2023). El enganche 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 también requiere de una valoración mediante evidencias y la práctica cognitiva para reforzar aspectos específicos del aprendizaje, esto es evaluar los aprendizajes. En el paso del tiempo, este proceso de aprendizaje ha sido propuesto desde diferentes modelos educativos con diferentes términos. En el presente Programa cada una de estas fases quedan intrínsecas en la propuesta pedagógica y didáctica de cada progresión.

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. Y es a través de la transversalidad de los saberes y habilidades, entrelazados progresivamente en el currículum fundamental y el ampliado, que se logran estos aprendizajes que también 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. Para la asignatura de Cultura digital III, se busca que los estudiantes alcancen los siguientes aprendizajes de trayectoria (AT):

- Utilizar herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.
- Diseñar y elaborar contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.

IV. Progresiones de aprendizaje

El proceso cognitivo del estudiante con el que alcanzará las metas de aprendizaje está orientado para abordarlo progresivamente mediante el desarrollo de los temas y la construcción de su aprendizaje. Se articulan en categorías y subcategorías. La asignatura de Cultura digital III se estructura en cinco progresiones de aprendizaje enmarcadas por las categorías de: Comunicación y colaboración y creatividad digital.

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. Redes		Tiempo estimado: 8 horas		
		AGP: 2	AP: 2	AE: 4
<p>P1. 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.</p> <p><i>P2 de la MCCEMS</i></p>				
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, innova y eficientar los procesos en el desarrollo de proyectos y actividades de su contexto.</p>				
Categoría		Subcategoría		
Comunicación y colaboración		Comunicación digital		
Aprendizaje de trayectoria				
Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.				
Temas				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Redes de computación <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Concepto de Red de Computadoras: Definición y propósito. 1.2. Tipos de Redes: LAN, WAN, MAN, PAN. 1.3. Componentes de una Red: Dispositivos, medios de transmisión. 2. Seguridad en conexión a redes públicas <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Riesgos de Seguridad en Redes Públicas: Ataques, malware, redes no cifradas. 3. Búsquedas avanzadas <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Importancia de las búsquedas académicas 				
Transversalidad				
R. Sociocognitivos	Áreas del conocimiento		R. Socioemocionales	

<ul style="list-style-type: none"> • Lengua comunicación • Pensamiento matemático 	y	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias naturales, experimentales y tecnología • Humanidades 	<ul style="list-style-type: none"> • Bienestar emocional afectivo • Responsabilidad social
Actividades de aprendizaje sugeridas			
Activación	<ul style="list-style-type: none"> • Observar presentación electrónica 		
APG	<ul style="list-style-type: none"> • Tabla comparativa de búsquedas 		
AP/AE	<ul style="list-style-type: none"> • Resumen de tipologías de redes • Informe de búsqueda • Responder cuestionario interactivo 		
Orientaciones pedagógicas específicas de la progresión			
<p>La orientación pedagógica de la progresión 1 es guiar al estudiante para que conozca y se apropie de la terminología de las redes de computación, asimismo que identifique la comunicación digital por su alcance, por su topología o por sus medios de transmisión para conectar dispositivos tecnológicos conforme sus recursos y contexto.</p> <p>El desarrollo de la progresión está dispuesto de manera que el estudiante tenga la oportunidad de conocer los conceptos básicos de las redes de computación y se apropie de ellos mediante ejercicios que ayuden a relacionarlos; asimismo que a lo largo de las sesiones reconozca los riesgos asociados con el uso de las redes públicas y emplee protocolos y procedimientos para mitigarlos.</p> <p>También se sugiere acompañar al estudiante a realizar búsquedas avanzadas mediante buscadores académicos que le sean de utilidad en la elaboración de trabajos escolares que tengan un sustento académico.</p> <p>La evaluación debe ser formativa, es decir, debe estar presente en todo momento para llevar a cabo la oportuna retroalimentación y permita al estudiante fortalecer su aprendizaje. El estudiante deberá mostrar su participación en sesiones APG y AP, además de entregar evidencias digitales de materiales elaborados con la herramienta digital.</p>			

Progresiones 2 y 3. Organizadores gráficos	Tiempo estimado: 20 horas		
	AGP: 5	AP: 5	AE: 10
<p>P2. 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. <i>P1 de la MCCEMS</i></p> <p>P3. 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.</p>			

Metas de aprendizaje		
Realiza Investigación, 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 Desarrollo digital Literacidad 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.		
Contenidos/Tema		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizadores gráficos <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Conceptos básicos 1.2. Tipos de organizadores 2. Herramientas para diseño de organizadores <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Aplicación de escritorio 2.2. Aplicación en línea 		
Transversalidad		
R. Sociocognitivos	Áreas del conocimiento	R. Socioemocionales
<ul style="list-style-type: none"> • Lengua y comunicación • Pensamiento matemático 	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias naturales, experimentales y tecnología • Humanidades 	<ul style="list-style-type: none"> • Bienestar emocional afectivo • Responsabilidad social
Actividades didácticas sugeridas		
Activación	<ul style="list-style-type: none"> • Observar presentación interactiva 	
APG	<ul style="list-style-type: none"> • Organizador gráfico jerárquico • Línea del tiempo • Infografía • Mapa conceptual en línea • Mapa conceptual en escritorio 	
AP/AE	<ul style="list-style-type: none"> • Observar videotutoriales • Responder cuestionario interactivo 	
Orientaciones pedagógicas específicas de la progresión		
Se propone desarrollar y evaluar en conjunto las progresiones 2 y 3, con el propósito de facilitar el aprendizaje del estudiante, puesto que los temas centrales de ambas progresiones están estrechamente interrelacionados.		
La orientación pedagógica para estas progresiones es acompañar al estudiante en el aprendizaje de herramientas que les permitan crear contenidos, desarrollar la creatividad digitales que le permitan acceder al conocimiento y la experiencia para utilizar dispositivos tecnológicos, servicios de difusión y herramientas de		

software para crear y editar contenido digital conforme a sus recursos y contextos.

La sugerencia es iniciar con ejercicios donde el estudiante identifique las diferencias entre el análisis de textos contra la información representada de manera gráfica; a través de ejemplos que le faciliten la relación de sus conocimientos previos y la experiencia en el uso de herramientas digitales con el tema a abordar.

El desarrollo de la progresión permite que el estudiante conozca y utilice herramientas productivas colaborativas que promuevan su aprendizaje. Por tanto, se sugiere que se exploren herramientas para diseñar organizadores gráficos que promuevan el trabajo individual y colaborativo, para jerarquizar ideas y elementos que representen de manera visual la información y amplíe la explicación de algún tema, con aplicaciones en línea y de escritorio.

La evaluación presente a lo largo de la progresión, la formativa, ayudará a que el docente observe su progreso y pueda intervenir con reajustes didácticos y con la oportuna retroalimentación que puede darse fácilmente durante las asesorías personalizadas, permitiendo al estudiante fortalecer su aprendizaje. Para ello el estudiante deberá evidenciar su aprendizaje a través de la elaboración de distintas actividades plasmadas en el siguiente apartado.

Progresión 4. Inteligencia artificial		Tiempo estimado: 12 horas		
		AGP: 3	AP: 3	AE: 6
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 Desarrollo Digital Literacidad 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.				
Contenidos/Tema				
1. Inteligencia artificial				

1.1. Conceptos básicos 1.2. Tipos de Inteligencia Artificial 2. Chatbots más comunes 2.1. Diseño de Prompts 2.2. Arte digital con IA		
Transversalidad		
R. Sociocognitivos	Áreas del conocimiento	R. Socioemocionales
<ul style="list-style-type: none"> • Lengua y comunicación • Pensamiento matemático 	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias naturales, experimentales y tecnología • Humanidades 	<ul style="list-style-type: none"> • Bienestar emocional afectivo • Responsabilidad social
Actividades didácticas sugeridas		
Activación	<ul style="list-style-type: none"> • Observar una presentación electrónica 	
APG	<ul style="list-style-type: none"> • Prompt para un resumen • Prompt para generar una imagen • Prompt para un mapa mental 	
AP/ AE	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizar videos • Responder cuestionario interactivo 	
Orientaciones pedagógicas específicas de la progresión		
<p>La orientación pedagógica de la progresión 4 es que el docente acompañe al estudiante en la incursión de la Inteligencia artificial (IA), para que identifique las áreas y campos de aplicación para considerar las vocaciones del estudiantado.</p> <p>La progresión se iniciará con actividades diagnósticas para que el estudiante exhiba sus conocimientos previos y experiencias en el uso de la IA, condición útil para el enganche de lo que sabe con los nuevos conocimientos por adquirir.</p> <p>A lo largo del desarrollo de la progresión, es necesario guiar al estudiante para que en primer lugar conozca y se familiarice con los términos propios de la Inteligencia artificial. Posterior a ello explore y conozca Chatbots que le permitan ir interactuando, asimismo diseñar Prompts para solicitar a la IA que realice actividades o resúmenes específicos y gradualmente ir complejizando los procedimientos que solicite hacer a las herramientas de IA. Finalmente, que realice genere arte digital mediante esta innovadora inteligencia.</p> <p>El logro de las metas de aprendizaje descritas para la presente progresión se reflejará en la apropiación de conceptos elementales de una herramienta de IA y en la generación de evidencias donde el estudiante interactúe con los Chatbots.</p> <p>La evaluación debe ser formativa, es decir, debe estar presente en todo momento para llevar a cabo la oportuna retroalimentación y permita al estudiante fortalecer su aprendizaje. El estudiante deberá mostrar su participación en sesiones APG y AP, además de entregar evidencias digitales de materiales elaboradores con la herramienta digital.</p>		

Progresión 5. Páginas web		Tiempo estimado: 8 horas		
		AGP: 2	AP: 2	AE: 4
Representa la solución de la situación, fenómeno o problemática a través de páginas web (hosting u hospedaje, dominio, ftp, usuarios, contraseñas), con el lenguaje de Marcas –Hyper Text Markup Language o HTML.				
<i>P5 de Cultura digital II del MCCEMS</i>				
Metas de aprendizaje				
Realiza Investigación, entornos digitales para extraer, recopilar, ordenar y graficar información aplicable a las áreas del conocimiento.				
Categoría		Subcategoría		
Creatividad Digital		Literacidad 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.				
Contenidos/Tema				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Páginas web <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Hosting 1.2. Dominio 1.3. HTML 1.4. Hojas de estilo 2. Diseño con herramienta Transformar de Microsoft Word <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Estructura 				
Transversalidad				
R. Sociocognitivos	Áreas del conocimiento	R. Socioemocionales		
<ul style="list-style-type: none"> • Lengua y comunicación • Pensamiento matemático 	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias naturales, experimentales y tecnología • Humanidades 	<ul style="list-style-type: none"> • Bienestar emocional afectivo • Responsabilidad social 		
Actividades didácticas sugeridas				
Activación	<ul style="list-style-type: none"> • Observar ejemplos de páginas web 			
APG	<ul style="list-style-type: none"> • Página web desde el procesador de textos • Página web mediante una plantilla en línea 			
AP/AE	<ul style="list-style-type: none"> • Observar video tutoriales • Responder cuestionario interactivo 			
Orientaciones pedagógicas específicas de la progresión				
La orientación pedagógica de esta progresión 5, es que el docente encamine al estudiante a la representación de soluciones a situaciones, fenómenos o problemáticas a través de páginas web.				
La progresión se puede iniciar mostrando distintos ejemplos de páginas web donde pueda observar la evolución que ha sufrido la forma de consultar				

información en internet y avizoré las múltiples aplicaciones de que dispone para crear su propio sitio web., y planteando preguntas para conocer los saberes previos del estudiante acerca de la consulta o creación de páginas web.

Se implementa a partir del desarrollo de actividades de aprendizaje donde el estudiante organice y publique información de manera individual y colaborativa en internet, empleando servicios digitales de acuerdo con las necesidades académicas y personales contextualizadas. Para ello, pueden crear páginas web con herramientas accesibles en sus equipos de cómputo y con herramientas en línea con acceso gratuito.

Se sugiere evaluar no solo el final del proceso de aprendizaje sino todo el trayecto, con una evaluación formativa, para llevar a cabo la oportuna intervención y retroalimentación y así el estudiante fortalezca su aprendizaje. Se pretende que con el trabajo final el estudiante logre evidenciar su aprendizaje creando una página web en una herramienta digital que disponga desde su entorno escolar.

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 currículum, 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 III enfatiza la transversalidad como se muestra a continuación:

Área o recurso	UAC	Integración con Cultura digital III
Currículum fundamental		
Recursos sociocognitivos		
Lengua y Comunicación	Lengua y Comunicación III	La transversalidad se ve reflejada en las actividades de lectura y escritura en medios digitales, en la necesidad de identificar fuentes de información confiables, al elaborar materiales didácticos cuidando la ortografía y la redacción. Es importante también que desarrollar habilidades de síntesis y análisis de información llegando a la elaboración de resumen y otros documentos escritos aplicando criterios de forma y de fondo, utilizando herramientas tecnológicas.
	Inglés III	Al formar parte de la Lengua y Comunicación, el idioma inglés es indispensable para la Cultura Digital no solo como una fuente de información de textos y audiovisuales en ese idioma extranjero sino para palabras propias en inglés de las herramientas digitales que se convierten en tecnicismos utilizados en las TICCAD.
Pensamiento Matemático	Pensamiento Matemático III	Cultura Digital permite aplicar el pensamiento matemático mediante herramientas TICCAD y software educativo diverso para representar y resolver problemas cotidianos y académicos. Además, el lenguaje matemático facilita que el estudiante exprese las instrucciones de manera clara y coherente al realizar cálculos a través de herramientas tecnológicas.
Área del conocimiento		
Humanidades	Humanidades II	Existen diversos repositorios con ética, lógica, estética, filosofía donde el estudiante puede acceder a sus contenidos, como bibliotecas y museos virtuales facilitando el acceso a videos, audios, texto e imágenes alusivas a las humanidades. Permite además el uso de los medios sociales conocer culturas, creencias, arte, estilos de vida, idiomas, costumbres, alimentación, política, entre otros, contribuyendo así al desarrollo tecnológico de la sociedad, pues aporta la reflexión sobre el devenir de la ciencia y, sobre todo, cultivar cualidades, como la creatividad y el pensamiento crítico, que son imprescindibles para el desarrollo de campos en pleno apogeo como análisis masivo de datos y la inteligencia artificial.
Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Reacciones químicas I	El uso de herramientas digitales en diversos aspectos de la vida diaria contribuye al desarrollo de las personas y amplían el acceso a la información. Igualmente, brinda oportunidades en la enseñanza de las ciencias naturales y experimental de acceso a laboratorios virtuales, bases de datos, simulaciones y otros elementos que fortalecen la comprensión de los fenómenos. Con las TICCAD facilitan el registro, recolección, procesamiento y análisis de datos, asimismo documentar investigaciones obtenidas de internet y almacenar el proceso y resultados.
	La energía en los procesos de la vida cotidiana I	Las TICCAD sin duda ayudan mejorar la eficiencia energética en todos los ámbitos imaginables, de esta manera se obtiene más energía con menos recursos permitiendo continuar con el desarrollo de nuevas tecnologías aún más avanzadas que permitan consumir, no más, sino mejor. Esto permite que los

		ciudadanos digitales sean reflexivos, analíticos y generen recursos o soluciones a este tipo de problemas en su comunidad.
	Herencia y evolución biológica I	Las herramientas que se integran en las TICCAD ayudan en la representación de células, ecosistemas, tabla periódica de los elementos, así mismo a través de imágenes, sonidos, video representar la fauna marina, el espacio, fauna terrestre, plantas, minerales en algunos casos escucharlos o conocer como están compuestos.
Currículum Ampliado		
Recurso socioemocional	Bienestar emocional afectivo	La transversalidad se da al aplicar las TICCAD que ayuden a desarrollar actividades inspiradoras según los intereses y creatividad de la comunidad estudiantil y que puede incidir en el desarrollo emocional y afectivo de sí mismo y de su comunidad.
	Responsabilidad social	A través de la distribución digital de forma ética, responsable como buen ciudadano digital con noticias, campañas de cuidado del agua, del medio ambiente, entre otras situaciones que nos atañen en nuestro contexto permitirán se promotores de cambios positivos en beneficio de nuestro entorno promoviendo una sociedad mejor.

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 y capacidad creativa.
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.
10. 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 II 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 esta 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 consciente 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, con la finalidad de comprobar el progreso y autocontrol de los estudiantes en la ejecución de la tarea y saber si éste se conduce en la dirección pedagógica deseada.

Evaluación/calificación					
Aspecto por evaluar		Evidencias sugeridas	Instrumento/método	Ponderación	Ponderación global
Progresión 1					
Participación en clase		<ul style="list-style-type: none"> Trabajo colaborativo 	Guía de observación	10%	10%
Actividades de aprendizaje	APG	<ul style="list-style-type: none"> Tabla comparativa de búsquedas 	Lista de cotejo	50%	
	AP y AE	<ul style="list-style-type: none"> Resumen de tipologías de redes Informe de búsqueda 	Calificación directa	35%	
		<ul style="list-style-type: none"> Cuestionario interactivo 	Autoevaluación	5%	
Progresiones 2 y 3					
Participación en clase		<ul style="list-style-type: none"> Trabajo colaborativo 	Guía de observación	10%	40%
Actividades de aprendizaje	APG	<ul style="list-style-type: none"> Organizador gráfico jerárquico Línea del tiempo Infografía 	Lista de cotejo	85%	

		<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual en línea • Mapa conceptual en escritorio 			
	AP y AE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario interactivo 	Autoevaluación	5%	
Progresión 4					
Participación en clase		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo 	Guía de observación	10%	30%
Actividades de aprendizaje	APG	<ul style="list-style-type: none"> • Prompt para un resumen • Prompt para generar una imagen • Prompt para un mapa mental 	Lista de cotejo	85%	
	AP y AE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario interactivo 	Autoevaluación	5%	
Progresión 5					
Participación en clase		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo 	Guía de observación	10%	20%
Actividades de aprendizaje	APG	<ul style="list-style-type: none"> • Página web desde el procesador de textos • Página web mediante una plantilla en línea 	Lista de cotejo	85%	
	AP y AE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario interactivo 	Autoevaluación	5%	
Total de evaluación					100%

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, mismas 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 UAC. En total se dispone de varios 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 el sitio web de la Academia de Informática y en otros sitios accesibles para el estudiante, lo que supone un gran avance en la didáctica de la UAC al permitir procesos de aprendizaje autónomos en los que se consolidan los principios del aprender a aprender. Al ofrecer una amplia gama de recursos didácticos que aplicables a diversas circunstancias y temas, se contribuye al aprendizaje en las áreas del conocimiento, en los otros recursos sociocognitivos, asimismo en los recursos socioemocionales del currículum ampliado.

Es importante resaltar que se consideran herramientas digitales aplicables a diferentes circunstancias, problemáticas, casos, 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 creación de recursos en línea y páginas web, incluyendo procesadores de textos.

IX. 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.

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
- 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 (2018). Currículo del Bachillerato DGEP-UAS. Culiacán Rosales, Sinaloa.

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

Documento de trabajo