

"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

PLANEACIÓN DIDÁCTICA POR PROGRESIONES

PLANEACIÓN SEMESTRAL POR PROGRESIONES

Datos de identificación

SERVICIO EDUCATIVO:		SUBDIRECCIÓN REGIONAL:	
NOMBRE DEL PLANTEL: PREPARATORIA OFICIAL NO. 28		SEMESTRE: 2	
NOMBRE DEL (LA) DOCENTE: GABRIELA DÍAZ RUIZ		FECHA DE ELABORACIÓN: 07 mayo 2025	
UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR: Cultura Digital II		PERIODO DE REGISTRO DE CALIFICACIONES	
LA UAC PERTENECE A: Recurso Socio cognitivo			
HORAS DE MEDIACIÓN DOCENTE 0		NÚMERO DE SESIONES DEL SEMESTRE 32	
FECHA DE APLICACIÓN: 07/05/25 al 17/06/25		PORCENTAJE DE REPROBACIÓN DE LA ASIGNATURA:	



"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

Metodología didáctica de la UAC

ENFOQUE DE APRENDIZAJE (ACTIVO Y SITUADO)	PRINCIPALES METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA O RECURSO
<p>Sitios Web Creación de trípticos Diseño de Infografías Uso de la Inteligencia artificial Desarrollo de Prompt Creación de canciones utilizando la IA Búsqueda de información en IA</p>	<p>Creación de material Digital Sitios Web. Diseño de Trípticos Creación de presentaciones electrónicas Diseño de Códigos fuente con IA</p>



Contexto educativo: interno y externo

CONTEXTO EDUCATIVO

1. Contexto externo del plantel.

La Preparatoria Oficial No. 28 se encuentra en C. Ote. 8 No. 248, Reforma, 57840 Cdad. Nezahualcóyotl, Méx., es parte del área metropolitana del Valle de México, y se caracteriza por ser una zona densamente poblada con una mezcla de áreas residenciales y comerciales.

La percepción de inseguridad aún es una preocupación común entre los residentes, porque se puede observar personas ingiriendo droga alrededor de la escuela. La economía de esta área es predominantemente de clase media y media-baja. La mayoría de los residentes son trabajadores que se desplazan a la Ciudad de México para trabajar en sectores como el comercio, la industria y los servicios. Existen mercados locales, pequeños comercios y algunos negocios familiares que sostienen la economía local. La infraestructura comercial es variada, con presencia de tiendas de conveniencia, mercados tradicionales, y negocios pequeños. La informalidad laboral es también una característica significativa de la economía local. La población es en su mayoría de clase trabajadora, con una gran cantidad de familias y personas jóvenes. Es un área con una alta densidad poblacional y diversidad en términos de edades y estilos de vida. El nivel de educación promedio es de secundaria y preparatoria, y hay una considerable cantidad de estudiantes y jóvenes en la población.

La escuela se encuentra entre un kínder, lechería y puestos de comercio informal; por lo que se convierte en una zona muy transitada y atrae a personas que se dedican a delinquir y al consumo de drogas. Lo que pone en riesgo a toda la población escolar.

Elementos del contexto interno del plantel

En el plantel contamos con un edificio principal donde se encuentran distribuidos 5 aulas en el costado del edificio se encuentran distribuidos 3 aulas más. Dando un total de 9, las aulas no cuentan con las dimensiones suficientes para tener grupos de 50 o más. En cuanto al equipamiento, las 9 aulas cuentan con proyectores y cable HDMI, para conexión a laptop. Dentro de la escuela podemos identificar oficinas como la de dirección, centro administrativo, orientación escolar que aún que sean pequeñas se cuenta con ellas. También se cuenta con un laboratorio multidisciplinario, un centro de cómputo donde podemos encontrar, 33 computadoras conectadas a internet, 4 pantallas de televisión para uso de las clases, un micrófono alámbrico, 2 ventiladores, escritorio, micrófonos, audífonos, cámaras digitales. Se cuenta con un área pequeña como sala de maestros equipada con escritorios, sillas, televisión, sala, refrigerador, horno de microondas, estantes. Contamos con auditorio con una capacidad de 100 personas aproximadamente que cuenta con sillas, mesas, acceso a internet, proyector. En el patio se puede visualizar una cafetería donde se realiza la venta de alimentos preparados, una dulcería todo esto se encuentra distribuido en un área de 1000 metros cuadrados. Quedando un patio muy reducido para el desarrollo de actividades de deportivas o recreación para la comunidad estudiantil. Por lo que cuando se les otorga a los alumnos un breve descanso entre clases debe de ser escalonado.

Recursos Humanos. Contamos 67 docentes en ambos turnos, todos dentro de su perfil para impartir las asignaturas asignadas, 4 personas de intendencias, 4 personas con funciones administrativas, un director, un subdirector, un secretario escolar y 2 pedagogas A



Evaluación diagnóstica

Primero I y II del turno matutino

La evaluación diagnóstica fue contestada por 68 alumnos los cuales refieren los siguientes datos: 5.5% de los alumnos cuentan con promedio de 6 a 6.9 de secundaria. 26.7 de 7 a 7.9, el 29.6 de 8 a 8.9 y el 43.2 % vienen con promedios de 9 a 10. Por lo que se deduce que esta generación de alumnos está más comprometida con sus logros académicos.

En cuanto a la distancia que recorren los alumnos para llegar a casa se observa que el 73.8 % vive a menos de media hora de distancia de la escuela el 23 % vive a menos de una hora y el 3.3 % vive a más de una hora. Esto nos permite observar que la gran mayoría de los alumnos puede llegar a la escuela en recorridos y tiempos cortos lo que les facilita asistir de forma regular a las clases.

También la evaluación nos muestra que el 100% de los alumnos cuenta con un celular propio que puede ser usado para el desarrollo de las actividades de la clase. En cuanto al uso de computadoras de escritorio solo el 43.7 de los alumnos tiene acceso a una computadora en casa, el 39.9 no cuenta con esta tecnología, el 14.2% solicita prestada con un familiar una si es necesario y el 0.5 % de los alumnos tiene que ir a un cibercafé para poder hacer tareas a computadoras. En cuanto al uso de internet en casa el 92.9 % de los alumnos cuenta con internet fijo disponible en casa el 15.8 % no cuenta con dicho servicio, pero realizan recargas y el .10 % tiene que realizar el acceso a internet en un café internet.

En cuanto al uso de aplicaciones especializadas en tareas para el desarrollo de actividades académicas el 56.8 % de los alumnos refiere conocer las herramientas básicas como es un procesador de textos, un presentador gráfico y una hoja de cálculo. Pero que el uso de dichas aplicaciones es muy básico.

La evaluación nos muestra que el 54.6 % de los alumnos sabe utilizar un procesador de textos. 66.1 % sabe usar Classroom, el 59.9 % sabe crear carpetas, el 73.2 % de los alumnos utiliza Facebook, 92.3 WhatsApp Web, 37.7 usa Twitter, el 78.7 usa Instagram El 37.2 usa ChatGPT para sus investigaciones.

En cuanto a su convivencia familiar el 72 % de los alumnos vive con la familia conformada por papá, mamá y hermanos, el 12% solo vive con su mamá y el 1.6 % viven con su papá. Los alumnos refieren que sus tutores son alguno de sus padres. En cuanto a lo que se dedican sus padres para mantener de forma económica a su familia es: comerciantes, obreros, Empleados y un porcentaje muy pequeño alguno de sus padres es profesionista.

Se les solicitó a los alumnos que hablaran sobre su estado de salud actual y el 65.6% de ellos hacen referencia de que cuentan con un estado de salud bueno, el 32.8 % dicen tener un estado de salud regular y el 1.6 % refiere que tienen alguna condición que no les permite realizar actividades comunes dentro de la escuela u hogar



"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

Transversalidad

TRANSVERSALIDAD A PARTIR DEL PROGRAMA, AULA, ESCUELA Y COMUNIDAD

1. Participación en Proyectos Escolares /Proyecto de academia.

El enfoque transdisciplinario obteniendo proyectos colaborativos entre áreas y recursos, donde se consideren diversas progresiones, permitiendo su abordaje desde el aula, escuela y comunidad. Contribuyendo a la transformación de la conciencia y a la generación de propuestas de solución a problemas reales del contexto local.

TRANSVERSALIDAD DE LA UAC CON OTRAS ÁREAS DE CONOCIMIENTO, RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS Y ÁMBITOS DE FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL

1. ¿Qué puede aportar la UAC a los conocimientos y experiencias de los otros Recursos Socio cognitivos, Áreas de Conocimiento y a los Ámbitos de Formación Socioemocional?

Para el estudiantado de EMS la investigación digital les permitirá recolectar, analizar y visualizar datos recuperados del mundo real. Su procesamiento automatizado los ayudará a proponer una problematización y un tratamiento informado del fenómeno de investigación. Este proceso requerirá invariablemente de la búsqueda de información teórica, la operacionalización de variables, el empleo de plataformas, programas para el análisis de datos cualitativos (QDA), cuantitativos o para la realización de modelos, potencializando tanto las áreas de conocimiento (como ciencias naturales, humanidades, ciencias sociales) como los recursos socio cognitivos (como pensamiento matemático, comunicación y conciencia histórica, así como las áreas del currículo ampliado Bienestar emocional-afectivo, Cuidado físico corporal y Responsabilidad social).

2. ¿Qué pueden aportar los otros Recursos, Áreas de Conocimiento y recursos de la Formación Socioemocional a (la nombre la UAC)?

El enfoque transdisciplinario obteniendo proyectos colaborativos entre áreas y recursos, donde se consideren diversas progresiones, permitiendo su abordaje desde el aula, escuela y comunidad. Contribuyendo a la transformación de la conciencia y a la generación de propuestas de solución a problemas reales del contexto local.



"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

Programación semestral

PROGRESIÓN DE APRENDIZAJE	NO. DE SESIONES	PERIODO
Utiliza herramientas digitales para el aprendizaje que le permiten acceder al conocimiento y la experiencia, innovar, hace más eficientes los procesos en el desarrollo de proyectos aplicado a las Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología, Ciencias Sociales, Humanidades, Recursos Socio cognitivos y Socioemocionales según sus necesidades y contextos.	3	04 de febrero al 21 de febrero
Colabora en equipos de trabajo con el uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información, Conocimiento y Aprendizajes Digitales para interactuar, comunicarse, investigar, buscar, discriminar y gestionar información.	5	03 de marzo al 28 de marzo
Conoce la teoría del color y metodología del diseño para la elaboración de contenidos digitales para sus actividades académicas y cotidianas de acuerdo con su contexto	2	01 de abril al 11 de abril
Conoce y aplica técnicas y métodos de investigación digital como cyber etnografía, análisis del contenido en línea, focusgroup (grupo de foco) online, entrevista online en la metodología digital, métodos de investigación cualitativa online (MICO), entrevista asistida por computadora, análisis de redes sociales (ARS) para buscar, recopilar, extraer, organizar y analizar información de la situación, fenómeno o problemática de su interés conforme a su contexto y recursos	4	07 de mayo al 30 de mayo
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 MarkupLanguage o HTML.	2	01 de junio al 13 de junio
Utiliza herramientas en línea que permiten investigar y manejar información de situaciones, fenómenos o problemáticas del contexto personal, académico, social y ambiental para difundirla, recopilarla, extraerla, exportarla y analizarla en forma estructurada y organizada.	3	16 de junio al 30 de junio
Procesa datos de la situación, fenómeno o problemática investigada mediante herramientas de software que calculen medidas de tendencia central (media, mediana y moda) y de dispersión (desviación estándar y varianza) y su representación gráfica (barras, pastel, líneas, embudo, mapas, diagramas de dispersión, diagramas de Gantt), para contribuir a su análisis.	3	01 julio al 09 de julio



"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

Criterios de acreditación de la UAC y ponderación

CRITERIOS	PONDERACIÓN
Libreta	20%
Tareas	20%
Videos	20%
Impresiones	20%
Actividades teóricas	20%

Elaboró	Revisó	Validó	Sello de la institución.
Gabriela Díaz Ruiz			
Nombre del (a) docente que elabora la planeación	Presidente de academia	Subdirector escolar	



"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

PLAN CLASE POR PROGRESIÓN

Momento 1. Identificar la progresión.

Número de sesiones para desarrollar la progresión

15

APRENDIZAJE(S) DE TRAYECTORIA.

Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.
Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.
Soluciona problemas de su entorno utilizando el pensamiento y lenguaje algorítmico.
Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.

PROGRESIÓN POR DESARROLLAR:

Conoce la teoría del color y metodología del diseño para la elaboración de contenidos digitales para sus actividades académicas y cotidianas de acuerdo con su contexto

METAS

Interactúa de acuerdo con su contexto a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, conocimiento y aprendizajes digitales, para ampliar su conocimiento y vincularse con su entorno.
Colabora en Comunidades Virtuales para impulsar el aprendizaje en forma autónoma y colaborativa, innova y eficiente los procesos en el desarrollo de proyectos y actividades de su contexto

CATEGORÍAS*

Comunicación y colaboración

SUBCATEGORÍAS*

S1 Comunicación Digital
S2 Herramientas digitales para el aprendizaje.
S3 Comunidades Virtuales de aprendizaje.
S4 Herramientas de Productividad



"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

Momento 2. Diseñar una actividad.

ACTIVIDADES DE APERTURA

<p style="text-align: center;">APERTURA</p> <p style="text-align: center;">EN ESTA ETAPA DE LA PLANEACIÓN SE PROMUEVE EL SER Y SE ACTIVAN LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS, INICIANDO EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.</p>				
ESCENARIO	El docente presenta la evaluación diagnóstica en una plataforma digital, explicando su propósito para identificar el nivel inicial de conocimiento.			
No. actividad	CONTENIDOS INFERIDOS DE LA PROGRESIÓN.	PROCESO DE ENSEÑANZA (ACTIVIDAD DOCENTE)	PROCESO DE APRENDIZAJE (ACTIVIDAD ESTUDIANTE)	RECURSOS DIDÁCTICOS
1	Uso de plataformas gráfica en línea.	Forma de evaluar Materiales a utilizar en el semestre Creación de grupo de WhatsApp	Anotará en su libreta la forma de evaluar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Celular 3. Internet 4. Aplicaciones 5. Libreta
2	Creación de sitios web Tipos de plataformas de IA	Explicación del funcionamiento de la inteligencia Artificial DeepSeek	Desarrollo de apuntes del funcionamiento de las herramientas de Sitios Web de CANVA	
3	Búsqueda de información a través de la IA. Creación de poemas con IA.	Explicación de las Inteligencias Artificiales (Suno, DeepSeek, ChatGPT, Gemini) Dar una breve introducción al concepto de plataformas de diseño y colaboración en tiempo real.	Revisión de los diferentes tipos de plantillas Inteligencias Artificiales Revisión Inteligencia Artificial SUNO para la creación de canciones	
4	Creación de música con IA Creación de cuentos de terror con IA Diseño de presentaciones electronicas	Explicación del uso de platillas de sitios web Explicación del uso de plantillas de presentaciones electrónicas. Explicación de la descarga de archivos en CANVA	Revisión de las diferentes plantillas de presentaciones electrónicas de CANVA Revisión de las diferentes plantillas de trípticos en CANVA	



"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

DESARROLLO				
EN ESTA ETAPA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SE PROMUEVE EL SER, HACER, DA PASO AL SABER Y LA RETROALIMENTACIÓN.				
ESCENARIO	Los estudiantes utilizan una plataforma de inteligencia artificial para realizar búsqueda de información del uso eficiente de la misma inteligencia artificial. La IA les brinda información sobre sus principales usos e información de los temas solicitados en explicación del uso de la misma. Fomentando el pensamiento crítico y el aprendizaje autónomo mediante la exploración segura y personalizada.			
NO. ACTIVIDAD	CONTENIDO DE LA PROGRESIÓN.	PROCESO DE ENSEÑANZA (ACTIVIDAD DOCENTE)	PROCESO DE APRENDIZAJE (ACTIVIDAD ESTUDIANTE)	RECURSOS DIDÁCTICOS
1	Uso de plataformas gráfica en línea. Creación de sitios web	Explicación del funcionamiento de plantillas de sitios web en CANVA	Sitios Web con plantillas en CANVA Creación de un sitio Web (Uso de la inteligencia artificial) En equipo de 3 personas realiza la siguiente el desarrollo de lo que se solicita a continuación: Creen un sitio Web con CANVA con el uso de cualquiera de sus plantillas. En primera página del sitio debe de contar con una portada (Datos de la escuela, datos de la materia, datos de los integrantes del equipo, grado, grupo y turno). En la segunda página del Sitio debe de contener un poema dedicado al día de las madres creado con inteligencia Artificial. El poema debe de contener un mínimo de 4 versos. Ilustra el poema con imágenes creadas con IA. En la página 3 una canción dedicada a México y su grandeza cultural, gastronomía y belleza natural. Ilustrar con imágenes generadas con IA Elabora un RAP con el tema "Problemáticas que enfrentan los estudiantes de educación media superior". Crea la letra con inteligencia artificial. Copia y pega la letra en la plataforma de SUNO y crea la música del RAP. Descarga el archivo y convierte el archivo a formato MP4 e insértalo en el sitio Web para su reproducción. Crea un cuento de terror que contenga 5 personajes y que los nombres de esos personajes sean iguales a los nombres de los integrantes del equipo. Los personajes que no tengan nombre inventarles uno. Ilustra el cuento con imágenes creadas por la inteligencia Artificial.	1. Computadora 2. Celular 3. Internet 4. Aplicaciones 5. Libreta 6. Memoria USB
2	Tipos de plataformas de IA	Explicación del uso de inteligencia artificial DeepSeek, Meta, ChatGPT		
3	Búsqueda de información a través de la IA. Creación de poemas con IA. Creación de música con IA Creación de cuentos de terror con IA Diseño de presentaciones electrónicas	Explicación del uso de plantillas de presentaciones de CANVA Explicación de la descarga de archivos en formato PDF. Explicación de los permisos de visualización y edición de a través de ligas en CANVA Explicación del envío de la liga (URL) del video por WhatsApp Web. Explicación de la publicación del Sitio Web		



"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

Explicación del uso de Suno Inteligencia Artificial para la creación de música.

Explicación de la conversión de archivos MP# a MP4

Actividad: Creación de 3 trípticos en CANVA

En pareja desarrollar 3 trópicos con las plantillas de CANVA

Tríptico 1: Historia de la cultura Teotihuacana (Periodo de asentamiento, características

que destacan a la cultura, como política, religión, educación)

Tríptico 2: Principales pirámides de Teotihuacán. (Nombre, descripción de su creación, e imágenes).

Tríptico 3: Datos curiosos de Teotihuacán. (yacimiento de mercurio encontrado en los

últimos años, pasajes secretos)

Todos los trípticos deben ce contar con una portada. Que se ubicará en la parte trasera

del tríptico en la columna central.

Forma de entrega impresos. Un juego de impresiones por Equipo

Fecha de entrega martes 20 de mayo. (único día de entrega)

Actividad: "Presentación en CANVA "El Ciberespacio""

Trabajo en equipo e 2 alumnos

Diseña una presentación en CANVA que contenga la siguiente información:

Pagina 1: Portada (Datos de la Escuela Datos de la materia, Nombres de los integrantes del equipo, grado, grupo y turno)

Pagina 2: Principales componentes del ciber espacio (insertar imágenes que ilustren las definiciones)

Pagina 3: Riesgos de los usuarios en el ciberespacio (insertar imágenes que ilustren los riesgos)

Pagina 4: Qué es una nube informática y que es el almacenamiento en la nube (insertar imágenes que ilustren la información)

Pagina 5: Qué es el OneDrive escribe su descripción y algunas características, aplicaciones de integración del OneDrive, trabajo sin ...

Actividad: Presentación en CANVA "GENERACIONES DE LAS COMPUTADORAS"

Instrucciones:

En parea (2 alumnos entrar a CANVA y desarrolla una presentación con la información solicitada)

1. Portada

Título: "Las Generaciones de las Computadoras"

Nombre de la escuela, alumno, grado, grupo, turno

2. Introducción

Breve descripción de lo que se va a ver

Pregunta inicial para enganchar: ¿Cómo eran las primeras computadoras?

3. Primera Generación (1940–1956)

Tecnología: Válvulas de vacío

Tamaño, velocidad, costo

Ejemplo: ENIAC

"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

			<p>Imagen comparativa</p> <p>4. Segunda Generación (1956–1964) Tecnología: Transistores Menor tamaño, menor consumo Ejemplo: IBM 1401 Imagen de un transistor</p> <p>5. Tercera Generación (1964–1971) Tecnología: Circuitos integrados Multiprogramación Ejemplo: IBM System/360 Imagen de chip o computadora de la época</p> <p>6. Cuarta Generación (1971–actualidad) Tecnología: Microprocesadores Inicio de las computadoras personales (PC) Ejemplo: Apple II, IBM PC Imagen de un microprocesador</p> <p>7. Quinta Generación (actualidad y futuro) Inteligencia artificial Redes neuronales, robótica, quantum computing Ejemplo: ChatGPT, computadoras cuánticas Imagen conceptual moderna ora de cada generación y compárala</p>	
--	--	--	--	--



"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

ACTIVIDADES DE CIERRE

CIERRE

ES ESTE PROCESO SE PROMUEVE EL SER Y EL SABER, MOMENTO IDONEO PARA LA CONSOLIDACIÓN DEL APRENDIZAJE Y CONCRESIÓN

ESCENARIO				
NO ACTIVIDAD	CONTENIDO DE LA PROGRESIÓN.	PROCESO DE ENSEÑANZA (ACTIVIDAD DOCENTE)	PROCESO DE APRENDIZAJE (ACTIVIDAD ESTUDIANTE)	RECURSOS DIDÁCTICOS
1	Creación de videos	Facilita una discusión en clase sobre los temas presentados, haciendo preguntas para profundizar en la comprensión del uso de la plataforma de diseño CANVA	Envío de ligas de los videos generados por WhatsApp Web.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Celular 3. Internet 4. Aplicaciones
2	Creación de ligas de trabajo de plataforma	Resalta la importancia del desarrollo del material digital.	Realiza críticas constructivas sobre la mejora del diseño de los sitios web presentados frente a grupo.	
3	Compartir ligas de videos en línea	Mostrar al alumnado las funciones y tareas que puede desarrollarse en la Inteligencia Artificial.	Reflexiona sobre el proceso de la manipulación de la plataforma CANVA de acuerdo a su experiencia	
4	Desarrollo de videos	Organiza una discusión en la que los estudiantes compartan voluntariamente sus experiencias en el desarrollo de material digital.	Comparte con su grupo nombre de plataformas de diseño gráfico para el desarrollo de material digital.	
5	Descarga de videos.			
6	Modificación de tipo en el diseño de video.	Evaluación grupal sitios Web Creados.		



"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

Momento 3. Evaluación formativa (Como Enfoque de evaluación):

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA RESPECTO A LA PROGRESIÓN

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA				
ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD	PONDERACIÓN	TÉCNICA Y/O INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TIPO DE EVALUACIÓN POR AGENTE
Cuestionario inicial sobre conocimientos previos de seguridad digital y normatividad en línea.	Precisión en las respuestas. - Identificación de riesgos básicos en entornos digitales. - Conocimiento de normativas digitales básicas.		Cuestionario en línea con preguntas de opción múltiple y de respuesta abierta.	Diagnostica por el docente



EVALUACIÓN FORMATIVA

Estrategias y momentos de retroalimentación	
Estrategias de retroalimentación	Momentos de retroalimentación
<ol style="list-style-type: none">1. Retroalimentación individual sobre el uso de la Inteligencia Artificial2. Retroalimentación en tiempo real durante la investigación grupal3. Retroalimentación posterior a la presentación de resultados en el desarrollo de material digital4. Retroalimentación reflexiva tras la búsqueda de información personal con el uso de Inteligencia Artificial.5. Retroalimentación escrita sobre la elaboración de sitios web o material digital6. Retroalimentación en tiempo real durante el desarrollo del proyecto en CANVA	<p>Momento:</p> <p>Durante el desarrollo de las actividades solicitadas y durante la entrega de material digital creado por los alumnos. La profesora revisa las respuestas y proporciona comentarios personalizados para ayudar al alumno a identificar áreas de mejora y a orientar su aprendizaje en las siguientes actividades.</p> <p>Durante la colaboración en equipo para investigar el tema asignado. Mientras los estudiantes trabajan en equipo, la profesora circula entre los grupos ofreciendo orientación y retroalimentación inmediata sobre la calidad de la investigación y el uso de herramientas digitales.</p> <p>Después de que los estudiantes presentan los resultados de su investigación. Profesor y los compañeros ofrecen retroalimentación sobre la claridad, organización y creatividad de las presentaciones, así como sobre la correcta aplicación de herramientas digitales</p> <p>Tras la creación de materia digital solicitado en clase</p> <p>Después de la presentación de su material digital al grupo (Sitios Web)</p>



"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

EVALUACIÓN SUMATIVA

EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA PROGRESIÓN PARA LA ACREDITACIÓN DE LA UAC

EVALUACIÓN SUMATIVA (PARA EFECTOS DE ACREDITACIÓN DE LA UAC)			
ACTIVIDADES PARA EVALUAR EL AVANCE DEL ALUMNO EN LA PROGRESIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TIPO DE EVALUACIÓN POR AGENTE DE EVALUACIÓN
<p>Investigación de la plataforma de CANVA</p> <p>Video de la plataforma "CANVA"</p> <p>Creación mapa mental "HARDWARE"</p> <p>Creación del mapa mental "SOFTWARE"</p> <p>Creación del mapa conceptual "DIAGRAMAS DE FLUJO"</p> <p>Creación del Sitio Web "11 PRINCIPIOS DE RICHARD MAYER"</p>	<p>Sitio Web</p> <p>Portada completa: Incluye datos de la escuela, materia, integrantes, grado, grupo y turno. 10%</p> <p>Poema del Día de las Madres: Generado con IA, con al menos 4 versos e ilustrado con imágenes generadas por IA. 15%</p> <p>Canción sobre México: Letra dedicada a la cultura, gastronomía y naturaleza mexicana, ilustrada con imágenes creadas con IA. 15%</p> <p>RAP sobre problemáticas estudiantiles: Letra generada con IA, archivo creado en SUNO, convertido a MP4 e insertado correctamente en el sitio. 20%</p> <p>Cuento de terror: Contiene 5 personajes (incluyendo los nombres de los integrantes del equipo), historia coherente e imágenes generadas con IA. 15%</p> <p>Diseño y presentación del sitio web: Uso adecuado de plantillas, diseño limpio, navegación clara y estética atractiva. 15%</p> <p>Trabajo en equipo y cumplimiento general de indicaciones: Evidencia de colaboración, cumplimiento completo de todos los puntos solicitados. 10%</p> <p>Trípticos</p> <p>Incluye: periodo de asentamiento, política, religión y educación. 20%</p> <p>Incluye: nombre de las pirámides, descripción de su creación e imágenes. 20%</p> <p>Incluye: datos curiosos como yacimientos, pasajes secretos, etc. 20%</p> <p>Trípticos bien estructurados, con uso adecuado de diseño, imágenes, y texto legible. 15%</p> <p>Todos los trípticos cuentan con una portada ubicada en la columna central trasera. 10%</p> <p>Se entregó un juego de impresiones por equipo, en la fecha indicada. 10%</p>	<p>Lista de cotejo de observación directa</p> <p>Escala estimativa</p>	<p>Sumativa por el docente y auto evaluación</p>





"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

	<p>Textos sin errores ortográficos o gramaticales graves. 5%</p> <p>Presentaciones Electrónicas</p> <p>Incluye: nombre de la escuela, materia, nombres del equipo, grado, grupo y turno. 10%</p> <p>Información clara y con imágenes ilustrativas. 20%</p> <p>Explica los riesgos e incluye imágenes representativas.15%</p> <p>Define ambos conceptos con apoyo visual.15%</p> <p>Incluye definición, características, aplicaciones de integración y trabajo sin conexión. 20%</p> <p>Uso adecuado de CANVA: legibilidad, estética, estructura visual. 10%</p> <p>Textos claros, sin errores graves ortográficos o gramaticales.10%</p>		
--	---	--	--



Referencias electrónicas

1. <https://www.canva.com/help/article/ai-tools/>
2. <https://suno.com/home>
3. <https://convertio.co/es/mp3-m4a/>
4. <https://www.deepseek.com/>
5. <https://openai.com/es-ES/>
- 6.

Elaboró	Revisó	Validó	Sello de la institución.
Gabriela Díaz Ruiz			
Nombre del (a) docente que elabora la planeación	Presidente de academia	Subdirector escolar	

