

"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: Marzo 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: 15/03/25 08/05/25		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
Videos Infografías Mapas Mentales digitales Mapas conceptuales digitales Aprendizaje situado en problemas Prácticas	Creación de material Digital Videos. Diseño de mapas mentales Diseño de mapas conceptuales Diseño Sitio Web



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





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

Evaluación diagnóstica

Primero I, II Y III. TURNO VESPERTINO

La evaluación diagnóstica fue contestada por 78 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 es 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



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 currículum 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	



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

APERTURA EN ESTA ETAPA DE LA PLANEACIÓN SE PROMUEVE EL SER Y SE ACTIVAN LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS, INICIANDO EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.				
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 plataforma 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.	1. Computadora 2. Celular 3. Internet 4. Aplicaciones 5. Libreta
2	Creación de videos Creación de ligas de trabajo de plataforma Compartir ligas de videos en línea Desarrollo de videos	Explicación del funcionamiento de la inteligencia Artificial DeepSeek Dar una breve introducción al concepto de plataformas de diseño y colaboración en tiempo real. Explicación de cómo darse de alta crear Videos en CANVA Explicación de la descarga de archivos en CANVA	Desarrollo de apuntes del funcionamiento de las herramientas de Video de CANVA Revisión de los diferentes tipos de plantillas de videos de CANVA Revisión de los diferentes tipos de plantillas de mapas mentales de CANVA Revisión de las diferentes plantillas de mapas conceptuales de CANVA Revisión de las diferentes plantillas de Diagramas de flujo en CANVA	
3	Descarga de videos. Modificación de tipo en el diseño de video. Colaboración en la creación de videos en tiempo real.			
4				



"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 comprenderán el concepto de ciudadanía digital, incluyendo sus derechos y responsabilidades, y reflexionarán sobre su comportamiento en línea, para fomentar un uso responsable y ético de las tecnologías.			
NO. ACTIVIDAD	CONTENIDO DE LA PROGRESIÓN.	PROCESO DE ENSEÑANZA (ACTIVIDAD DOCENTE)	PROCESO DE APRENDIZAJE (ACTIVIDAD ESTUDIANTE)	RECURSOS DIDÁCTICOS
1	Creación de videos	Explicación del funcionamiento de plantillas de mapas mentales de CANVA	Videos con Plantillas en CANVA Entra a la plataforma CANVA Elige una plantilla para el desarrollo de un video con el tema de "Aztecas & Mayas" Realiza la búsqueda de información con la inteligencia artificial o buscador de internet la información solicitada para el video. Características del video "Mayas & Aztecas" Portada con una duración de 20 segundos de exposición al inicio del video. Que contenga los datos de la escuela, datos del alumno, datos de la materia, título del tema, grado, grupo y turno. Introducción que hable de la importancia de ambas culturas en sus diferentes periodos. Los primeros 5 minutos se debe de abordar, su organización social, su política, su tipo de religión, sus avances en las artes, y las características de la educación que se impartía dentro de la cultura Maya. Los últimos 10 minutos de deberán de abordar los mismos temas que en la cultura maya pero ahora será para la cultura Azteca Mapa conceptual de "Hardware" Trabajar en parejas y desarrollar en la plataforma de CANVA un mapa mental con las siguientes características. Tema central HARDWARE En las ramificaciones debe de contener la definición de Hardware, definición de dispositivos de entrada, dispositivos de salida, dispositivos de almacenamiento y dispositivos de procesamiento, ejemplos de cada tipo de dispositivos con imágenes por cada tipo. Anexar en alguna parte del mapa los datos de los alumnos nombre grado grupo y turno.	1. Computadora 2. Celular 3. Internet 4. Aplicaciones 5. Libreta 6. Memoria USB
2	Creación de mapas mentales en CANVA	Explicación del uso de plantillas de mapas conceptuales de CANVA		
3	Creación de mapas conceptuales en CANVA	Explicación del uso de plantillas de diagramas de flujo de CANVA		
	Creación de diagramas de flujo en CANVA.	Explicación de la descarga de archivos en formato PDF.		
	Impresión de mapas mentales y conceptuales	Explicación de los permisos de visualización y edición de a través de ligas en CANVA		
	Impresión de diagramas de flujo.	Explicación de la descarga de los archivos de video		
		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"

Entregar impreso una impresión por pareja.

Mapa mental de "Software"

Trabajar en parejas y desarrollar en la plataforma de CANVA un mapa mental con las siguientes características.
Tema central SOFTWARE
En las ramificaciones debe de contener la definición de software.
Clasificación de los sistemas operativos
Tipos de aplicaciones (Procesadores de texto, hojas de cálculo, presentadores electrónicos, gestores de bases de datos)
Tipos de Software de lenguajes de programación
Anexar en alguna parte del mapa los datos de los alumnos
Forma de entrega impreso una impresión por pareja

Mapa conceptual de "Diagramas de flujo"

Trabajar en parejas un mapa conceptual con las siguientes características:
Definición del diagrama de flujo.
Uso de los diagramas de flujo
Simbologías de los diagramas de flujo
Significado de la simbología de los diagramas de flujo
Anexar en alguna parte del mapa los datos de los alumnos
Forma de entrega una impresión por pareja

Diseño de Sitio Web "11 principios para la creación de material multimedia de Richard Mayer"

Trabajar en equipo de 4 integrantes en el desarrollo de un Sitio Web en la plataforma de CANVA con las siguientes características:
Página 1 del sitio WEB biografía de Richard Mayer
En las páginas siguientes deberemos encontrar el nombre del principio, la definición del principio y la imagen que ilustre el principio. Esto se debe de desarrollar por cada uno de los principios hasta completar los 11.
Buscar en internet un video donde se expliquen los principios e insertarlo en el Sitio Web
Publicar el sitio Web en la red
Compartir La liga (URL) del sitio Web e el grupo de WhatsApp



"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	Se verifica que el total de alumnos que asiste a la clase enviaron su evaluación	Envía su evaluación Realiza preguntas acerca de la evaluación.	1. Computadora 2. Celular 3. Internet 4. Aplicaciones
2	Creación de ligas de trabajo de plataforma	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.	
	Compartir ligas de videos en línea	Resalta la importancia del desarrollo del material digital los 11 principios de material multimedia.	Realiza críticas constructivas sobre la mejora del diseño de los videos presentados frente a grupo.	
3	Desarrollo de videos	Organiza una discusión en la que los estudiantes compartan voluntariamente sus experiencias en el desarrollo de material digital.	Reflexiona sobre el proceso de la manipulación de la plataforma CANVA de acuerdo a su experiencia	
	Descarga de videos.			
	Modificación de tipo en el diseño de video.			
4	Colaboración en la creación de videos en tiempo real.	Evaluación grupal los videos creados.	Comparte con su grupo nombre de plataformas de diseño gráfico para el desarrollo de material digital.	
5				
6				





"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



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

EVALUACIÓN FORMATIVA

Estrategias y momentos de retroalimentación	
Estrategias de retroalimentación	Momentos de retroalimentación
1. Retroalimentación individual en la evaluación diagnóstica 2. Retroalimentación en tiempo real durante la investigación grupal 3. Retroalimentación posterior a la presentación de resultados 4. Retroalimentación reflexiva tras la búsqueda de información personal en línea. 5. Retroalimentación escrita sobre la elaboración de videos o material digital 6. Retroalimentación en tiempo real durante el desarrollo del proyecto en CANVA	Momento: Después de que el estudiante contesta la evaluación diagnóstica en su celular. 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. 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. 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 Tras la creación de materia digital solicitado en clase Después de la presentación de su material digital al grupo (videos)



"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
Investigación de la plataforma de CANVA Video de la plataforma "CANVA" Creación mapa mental "HARDWARE" Creación del mapa mental "SOFTWARE" Creación del mapa conceptual "DIAGRAMAS DE FLUJO" Creación del Sitio Web "11 PRINCIPIOS DE RICHARD MAYER"	Video Portada con exposición de 20 segundos y con datos solicitados 10% Introducción que hable de ambas culturas 10% Desarrollo de los primeros 5 minutos de la cultura Maya. (Información completa, imágenes que ilustren cada tema desarrollado) 30% Desarrollo de los primeros últimos 5 minutos de la cultura Maya. (Información completa, imágenes que ilustren cada tema desarrollado) 30% Música de fondo 10% Grabación de narración dentro del video por cada integrante del equipo 20% Mapas mentales y conceptuales El mapa cuenta con la información solicitada 40% El mapa cuenta con las imágenes solicitadas 20% El mapa contiene la información de los integrantes del equipo 20% Los mapas son entregados impresos en tiempo y forma 20% Sitio Web Organización del Contenido (20%) -Biografía de Richard Mayer (15%) - La página 1 debe contener una biografía completa y bien estructurada de Richard Mayer. -Contenido de los Principios (15%) -Cada principio debe incluir: (Nombre del principio** (claramente identificado, Definición clara y precisa del principio. Imagen relevante que ilustra el principio de manera adecuada. -Video de los 11 principios 20% -Publicación del sitio Web 20% -Envío de liga en WhatsApp 10%	Lista de cotejo de observación directa	Sumativa por el docente y auto evaluación





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

Referencias electrónicas

1. <https://www.canva.com/help/article/ai-tools/>
2. <https://www.digitaltrends.com/computing/how-to-use-canva-ai-tools/>
3. <https://www.techradar.com/software/canva-ai-features>
4. <https://www.theverge.com/2023/5/15/12345678/canva-ai-design-tools>
5. <https://www.creativebloq.com/features/canva-ai-design>

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

