

"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: Febrero 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: 04/02/25 04/07/25		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. Analizar casos de estudio relacionados con la teoría del color Desarrollar actividades cómo infografías, Mapas mentales, conceptuales digitales. Con su desarrollo en tiempo real en equipos



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 1.0% 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

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. Creación de videos	Elaboración de la lista del grupo Presentación de la UAC (Cultura Digital) Forma de evaluar Materiales a utilizar en el semestre Creación de grupo de WhatsApp	Se dará de alta en el Grupo de WhatsApp. Anotara su nombre completo en la lista. Anotará en su libreta la forma de evaluar.	1. Computadora 2. Celular 3. Internet 4. Aplicaciones 5. Libreta
2	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 en CANVA	Descarga de inteligencia artificial DeepSeek Descarga de aplicación de diseño CANVA. Darse de alta en la plataforma de CANVA	
3	Descarga de videos. Modificación de tipo en el diseño de video. Colaboración en la creación de videos en tiempo real.	Explicación de la generación de ligas en CANVA		
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 de la generación de ligas en CANVA	<p>Videos con Plantillas en CANVA</p> <p>Entra a la plataforma CANVA Elige una plantilla para el desarrollo de un video con el tema de "CANVA" Realiza la búsqueda de información con la inteligencia artificial DeepSeek del tema del funcionamiento de la plataforma de CANVA. Realiza la Edición del video con las siguientes características. Portada con una duración de 10 segundos de exposición al inicio del video. Descripción de la función de la plataforma CANVA Descripción del que es una plantilla dentro de la plataforma CANVA Descripción de 5 tipos diferentes de Plantillas de CANVA. Inserción de imágenes por cada subtema dentro del video. Manipulación del tiempo dentro del video duración 3 minutos. Generación de ligas del video</p> <p>Video Teoría del Color</p> <p>Entra a la plataforma CANVA Elige una plantilla para el desarrollo de un video con el tema de "Teoría del Color" Realiza la búsqueda de información con la inteligencia artificial DeepSeek del tema Teoría del color</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Celular 3. Internet 4. Aplicaciones 5. Libreta 6. Memoria USB
2	Creación de ligas de trabajo de plataforma	Explicación del funcionamiento de plantillas de CANVA		
3	Compartir ligas de videos en línea	Explicación del uso de plantillas libres de CAVA		
	Desarrollo de videos	Uso de las plantillas de Video de CANVA		
	Descarga de videos.	Explicación de los permisos de visualización y edición de a través de ligas en CANVA		
	Modificación de tipo en el diseño de video.	Explicación de la descarga de los archivos de video		
	Colaboración en la creación de videos en tiempo real.	Explicación de Copias de ligas y archivos de Videos de Explicación de la generación de ligas en CANVA		
		Explicación del uso del Tiempo dentro de la edición de los videos en Explicación de la generación de ligas en CANVA		

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

		<p>Uso de la opción de la creación de un video desde cero.</p> <p>Explicación de la descarga de música dentro del video</p> <p>Explicación del envío de la liga (URL) del video por WhatsApp Web.</p> <p>Explicación de la inserción de la música en el video.</p>	<p>Realiza la Edición del video con las siguientes características: Portada con una duración en pantalla de 20 segundos. Posteriormente des de diseñar un video que contenga texto e imágenes de que es la teoría del color. Cuál es la importancia del uso de dicha teoría para el desarrollo de material digital. Mencionar de qué forma se relacionan los colores con los sentimientos de una persona. Analiza un anuncio de un producto que se anuncie en televisión abierta y explicar cómo fue utilizada la teoría del color y que es lo que se comunica con dicho comercial.</p> <p style="text-align: center;">Video DeepSeek</p> <p>Entra a la plataforma CANVA Elige realizar crear mi video desde cero el desarrollo de un video con el tema de "Inteligencia Artificial DeepSeek" Realiza la Edición del video con las siguientes características: Portada con datos de la escuela, Datos de la materia, Datos del alumno. Con una duración de exposición de 15 segundos. Desarrolla los temas que es DeepSeek Qué ventajas tiene DeepSeek comparadas con otras inteligencias artificiales. Describe 10 cosas que puede hacer DeepSeek. Inserta imágenes al video de acuerdo al tema Inserta música de fondo. Modifica el tiempo del video a 3 minutos. Modifica los permisos de visualización a solo VER Genera liga del video Comparte el video por WhatsApp al grupo</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	Se verifica que el total de alumnos que asiste a la clase enviaron su evaluación	Envía su evaluación Realiza preguntas acerca de la evaluación.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Celular 3. Internet 4. Aplicaciones
2	Creación de ligas de trabajo de plataforma Compartir ligas de videos en línea	Facilita una discusión en clase sobre los temas presentados, haciendo preguntas para profundizar en la comprensión del uso de la plataforma de diseño CANVA Resalta la importancia del desarrollo del material digital usando la teoría del color.	Envío de ligas de los videos generados por WhatsApp Web. Realiza críticas constructivas sobre la mejora del diseño de los videos presentados frente a grupo.	
3	Desarrollo de videos Descarga 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	
4	Modificación de tipo en el diseño de video. 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
<ol style="list-style-type: none">1. Retroalimentación individual en la evaluación diagnóstica2. Retroalimentación en tiempo real durante la investigación grupal3. Retroalimentación posterior a la presentación de resultados4. Retroalimentación reflexiva tras la búsqueda de información personal en línea.5. Retroalimentación escrita sobre la elaboración de videos o material digital6. Retroalimentación en tiempo real durante el desarrollo del proyecto en CANVA	<p>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.</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 (videos)</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 del video "TEORIA DEL COLOR"</p> <p>Creación del video "INTELIGENCIA ARTIFICIAL DEEPSEEK"</p>	<p>Criterio, Ponderación e Indicadores de Logro para cada video presentado</p> <ol style="list-style-type: none"> Acceso y elección de plantilla en CANVA 10% <ul style="list-style-type: none"> Ingresó correctamente a CANVA. Eligió una plantilla adecuada para el tema "CANVA". Búsqueda de información con DeepSeek 15% <ul style="list-style-type: none"> Usó DeepSeek para investigar el funcionamiento de CANVA. La información es clara y relevante. Edición del video 25% <ul style="list-style-type: none"> El video incluye una portada de 10 segundos. El video tiene una duración total de 3 minutos. Contenido del video 30% <ul style="list-style-type: none"> Describe la función de CANVA. Explica qué es una plantilla. Describe 5 tipos de plantillas. Inserción de imágenes 10% <ul style="list-style-type: none"> Incluye imágenes relacionadas con cada subtema. Las imágenes son claras y pertinentes. Generación de ligas del video 10% <ul style="list-style-type: none"> Generó correctamente la liga (enlace) del v 	<p>Cuestionario digital autoevaluado</p> <p>Lista de cotejo de observación directa</p>	<p>Sumativa por el docente y auto evaluación</p>



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	

