

"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: 1	
NOMBRE DEL (LA) DOCENTE: GABRIELA DÍAZ RUIZ		FECHA DE ELABORACIÓN: Octubre 2024	
UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR: Cultura Digital I		PERIODO DE REGISTRO DE CALIFICACIONES 11/11/2024 al 20/101/2024	
LA UAC PERTENECE A: Recurso Socio cognitivo			
HORAS DE MEDIACIÓN DOCENTE 48		NÚMERO DE SESIONES DEL SEMESTRE 48	
FECHA DE APLICACIÓN: 19/08/24 al 23/01/25		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>Mapas Conceptuales Análisis de casos Prácticas</p>	<p>Mapeo Mental Los estudiantes pueden crear mapas mentales para visualizar la estructura de un ecosistema digital, las relaciones entre diferentes plataformas de redes sociales.</p> <p>Desarrollar actividades prácticas en las que los estudiantes analicen su propia presencia digital, gestionen la producción de archivos .</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





Gobierno del
Estado de
México



ESTADO DE
MÉXICO
¡El poder de servir!

EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



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



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



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.

Programación semestral

PROGRESIÓN DE APRENDIZAJE	NO. DE SESIONES	PERIODO
1. Identifica y aplica la normatividad que regula el uso del ciberespacio y servicios digitales; cuida su salud digital y el medio ambiente, reconoce los criterios para la selección de información, la privacidad de la información del usuario, el respeto de los derechos de autor, los tipos de licenciamiento de software y normas del uso de la información a través de diferentes dispositivos tecnológicos según el contexto.	7	19 de agosto al 06 de septiembre
2. Reconoce su identidad como ciudadano en medios digitales con credenciales para acceder al ciberespacio y plataformas para interactuar y colaborar de manera cotidiana conforme a la normatividad, seguridad, recursos disponibles y su contexto.	4	09 al 16 de septiembre



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

3. Conoce y utiliza los requerimientos, tipos de licenciamiento del software (navegadores, sistema operativo, niveles de acceso) y hardware (conectividad), así como las unidades de medida, sean de velocidad, procesamiento o almacenamiento de información, para acceder a servicios tecnológicos, al ciberespacio y a los servicios digitales conforme a los lineamientos de uso y gestión de la información digital según el contexto.	4	17 al 23 de septiembre
4. Utiliza el ciberespacio y servicios digitales conforme a normatividad y al contexto personal, académico, social y ambiental, para integrarse con seguridad en ambientes virtuales.	4	30 al 07 de octubre
5. Conoce y utiliza herramientas de productividad: procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas para acceder al conocimiento y la experiencia de ciencias sociales, ciencias naturales, experimentales y tecnología, humanidades, recursos sociocognitivos y socioemocionales según el contexto.	11	08 de octubre al 06 de noviembre
6. Reconoce características de una situación, fenómeno o problemática de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana para establecer alternativas de solución conforme a su contexto y recursos.	6	11 al 22 de noviembre
7. Desarrolla una estrategia que consta de una secuencia de pasos finitos, organizados en forma lógica para dar respuesta a una situación, fenómeno o problemática de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana.	3	25 al 29 noviembre
8. Conoce los diferentes métodos, técnicas o diagramas de flujo – 5 E (Enganche, Explorar, Explicar, Elaborar, Evaluar), divide y vencerás, método del caso, método del árbol de causas, método científico, diseño descendente, refinamiento por pasos- y aplica el más pertinente de acuerdo	4	02 al 09 diciembre
9. Utiliza elementos: dato, información, variables, constantes, expresiones, operadores lógicos, operaciones relacionales, operadores aritméticos y su jerarquía, estructuras condicionales, selectivas y repetitivas para modelar soluciones de manera algorítmica.	3	10 al 20 de diciembre
10. Utiliza lenguaje algorítmico y de programación a través de medios digitales para solucionar la situación, fenómeno o problemática.	2	06 enero 14 de enero 2025



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

Criterios de acreditación de la UAC y ponderación

CRITERIOS	PONDERACIÓN
Investigaciones	10%
Actividades en clase (teoría)	20%
Prácticas en sala de cómputo	40%
Proyectos transversales	20 %
Exámenes	10 %

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.

- 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 y utiliza herramientas de productividad: procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas para acceder al conocimiento y la experiencia de ciencias sociales, ciencias naturales, experimentales y tecnología, humanidades, recursos socio cognitivos y socioemocionales según el contexto.
- Reconoce características de una situación, fenómeno o problemática de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana para establecer alternativas de solución conforme a su contexto y recursos.
- Desarrolla una estrategia que consta de una secuencia de pasos finitos, organizados en forma lógica para dar respuesta a una situación, fenómeno o problemática de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana.

METAS

- M1. Interactúa de acuerdo a 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.
- M2 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*

C1 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 elaborara prácticas que permitan a los estudiantes desarrollar documentos y presentaciones electrónicas de alta calidad. Ya que no se cuenta con una computadora por alumno se realizaran las prácticas en pareja.			
No. actividad	CONTENIDOS INFERIDOS DE LA PROGRESIÓN.	PROCESO DE ENSEÑANZA (ACTIVIDAD DOCENTE)	PROCESO DE APRENDIZAJE (ACTIVIDAD ESTUDIANTE)	RECURSOS DIDÁCTICOS
1	<p>Utiliza herramientas de productividad: procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas para acceder al conocimiento y la experiencia de ciencias sociales, ciencias naturales, experimentales y tecnología, humanidades, recursos socio cognitivos y socioemocionales según el contexto.</p> <p>1. Clasificación del Software.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pase de lista • Presenta al grupo la práctica a desarrollar • Dar una explicación sobre los procesos a desarrollar en la práctica. • Rescatar procedimientos de prácticas anteriores en la nueva práctica. • Verificar que cada equipo cuente con los materiales necesarios para la práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos se reúnen en parejas. • Entran a Word y Toman fotografías a la actividad de Word • Entran a la aplicación de procesador de texto • Escuchan explicación de lo que se solicita en la práctica de la clase • Anotan en el cuaderno los proceso que se solicitan en la practica • Realizan preguntas si existiera duda de algún procedimiento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Celular 3. Internet 4. Aplicación de Word 5. Aplicación de PowerPoint 6. Memoria USB
2	<p>1.1 Procesadores de Texto</p> <p>Márgenes, Bordes de página, Encabezado y Pie de página, Marca de agua, letra capital, Orientación de página, interlineado de texto, revisión ortográfica, impresión de documentos, Columnas, inserción de tablas, inserción de formas, inserción y configuración de cuadros de texto</p>			
3	<p>1.2 Presentadores</p> <p>Diapositiva, uso de los cuadros de texto y configuración, Inserción de diapositivas,</p>			
4	tipos de vistas (Normal, clasificador, presentador y patrón), tipos de efectos de animación (Entrada, Salida, Énfasis y de Trayectoria), Efectos de Transición,			
5	Grabado de presentación formatos de una presentación (.PPXT .PDF)			



"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	Utiliza herramientas de productividad: procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas para acceder al conocimiento y la experiencia de ciencias sociales, ciencias naturales, experimentales y tecnología, humanidades, recursos socio cognitivos y socioemocionales según el contexto.	<ul style="list-style-type: none"> • Dar una breve explicación sobre las principales funciones del procesador de textos, resaltando su utilidad en la elaboración de documentos. • Explicar cómo guardar el documento en el formato estándar editable .docx • Mostrar los pasos: Menú Archivo→Guardar como Guardar como .pdf • Explicar la ventana del formato .pdf • Mostrar cómo guardar en este formato: Menú Archivo →Guardar como→PDF. • Exploración y explicación de uso de los íconos de los menús: • de Archivo, Inicio, formato, Diseño, Vista 	Actividad 1. "Inteligencia Artificial" Elabora un documento en Word que tenga el siguiente formato: Portada con datos de la escuela, datos de la materia y datos del alumno en la primera página. En la página 2 el título "Inteligencia Artificial" Aplicar un estilo Título 1 Los párrafos del tema deben de llevar el siguiente formato: tipo de fuente arial, tamaño de fuente 12, color de la fuente negra, interlineado de 1.5, alineación justificada	<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Celular 3. Internet 4. Aplicaciones 5. Libreta 6. Hojas blancas 	
2	<p>1. Clasificación del Software.</p> <p>1.1 Procesadores de Texto Márgenes, Bordes de página, Encabezado y Pie de página, Marca de agua, letra capital, Orientación de página, interlineado de texto, revisión ortográfica, impresión de documentos, Columnas, inserción de tablas, inserción de formas, inserción y configuración de cuadros de texto</p> <p>1.2 Presentadores Diapositiva, uso de los cuadros de texto y configuración, Inserción de diapositivas, tipos de vistas (Normal, clasificador, presentador y patrón), tipos de efectos de animación (Entrada, Salida, Énfasis y de Trayectoria), Efectos de Transición, Grabado de presentación formatos de una presentación (.PPXT .PDF)</p>		Actividad 2 "Virus Informático" Elabora un documento de Word con las siguientes características: En la primera página inserta una portada con la información de la escuela y los datos de la UAC e insertando los datos de los alumnos. Configuración de la página: Tamaño carta, márgenes de 2 cm. superior, inferior, izquierdo y derecho. Insertar bordes de página de estilo de Arte, inserta una marca de agua con tu nombre personal y el de tu compañero poniéndole un color magenta, inserta el número de página al final de la página. Inserta en el encabezado de página tu grupo y tu turno. Los párrafos deben de llevar la siguiente configuración: Tipo de fuente Time New Roman, tamaño de la fuente 12, interlineado de 1.0, alineación justificada. Pasarle ortografía.		
3			Actividad 3 "Dron" En pareja elaborar un documento en Word con las siguientes características: Elabora una portada con los datos de la escuela, los datos de la materia y los datos del equipo en la página 1 (Diseño libre). Modifica los márgenes a 2 cm. Cada uno, inserta un borde de página de tu elección cambiando el color preestablecido, cambia la orientación de la página a HORIZONTAL, inserta el número de página al final de la página de cualquier estilo, inserta la marca de agua con tu nombre y el de tu compañero cambiando el color de la marca de agua a color purpura, copia la información del tema de "Dron". Copia la información del tema y aplica el siguiente formato para los párrafos 1 y 2: Tipo de fuente Arial de tamaño 12, alineación justificada, interlineado de 1.15. Al párrafo 2 aplica 3 columnas. Con el subtema de tipos de drones desarrolla un esquema de llaves en la página 3.		
4					
5					Actividad 4 "Presentación"

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

6

Elabora una presentación electrónica en PowerPoint utilizando una plantilla o una presentación e blanco.
En la diapositiva 1 diseña la portada
En la diapositiva 2 define que es una presentación electrónica e inserta 1 imagen de acuerdo al tema.
En la diapositiva 3 define que es una diapositiva. E inserta una imagen de acuerdo al tema
En la diapositiva 4 explica que son los efectos de animación de entrada. Y enlista 5 ejemplos de estos efectos.
Diapositiva 5 explica los efectos de transición en lista 5 ejemplos inserta imagen de acuerdo al tema
Diapositiva 6 explica los pasos para cambiar el fondo de una diapositiva.
Aplicar efectos de animación únicamente a la diapositiva 1
Aplicar efectos de transición a todas las diapositivas.

Actividad 5 "Herramientas de PowerPoint"

- 1.Creación de una presentación en blanco.
- 2.Diapositiva 1: Diseño de la portada con los datos de la escuela, datos del alumno, y datos de la materia.
- 3.Diapositiva2: Definición de PowerPoint e imagen del logotipo de PowerPoint
- 4.Diapositiva 3. Definición de Diapositiva e insertar una captura de pantalla de una diapositiva. (Realizando los cortes de imágenes pertinentes para que se visualice únicamente la diapositiva).
- 5.Diapositiva 4. Tipos de vistas de PowerPoint. Se insertará el nombre de cada vista que se puede usar en PowerPoint y también se insertará la captura de pantalla de los botones que representan a las 4 vistas de PowerPoint
- 6.Diapositiva 5. Definición de que es una animación en PowerPoint insertar imágenes de los botones y tipos de Animaciones.
- 7.Diapositiva 6. Animaciones de entrada. Definición e imágenes de los tipos de animaciones de entrada. Aplicar las animaciones de entrada en esta diapositiva.
- 8.Diapositiva 7. Animaciones de Énfasis. Definición e imágenes de los tipos de animación de Énfasis que se usan en PowerPoint. Aplicar a los elementos de esta diapositiva las animaciones de énfasis.
- 9.Diapositiva 8 Animaciones de Salida. Definición e imágenes de los tipos de animaciones de Salida. Aplicar a los elementos de esta diapositiva las animaciones de salida.
- 10.Diapositiva 9. Animaciones de trayectoria. Definición e imágenes de los tipos de animaciones de Trayectoria. Aplicar a los elementos de esta diapositiva las animaciones de Trayectoria.

Actividad 6. Álbum Fotográfico"

- Entrar a la aplicación de PowerPoint a una presentación en blanco.
- 1.Seleccionar el menú insertar y crear un álbum fotográfico nuevo
 - 2.Insertar 15 fotografías al Álbum
 - 3.Modificar el diseño del álbum (2 imágenes con título con marco redondeado)
 - 4.Modificar la diapositiva 1 con el nombre del Álbum y el nombre del alumno
 - 5.Editar las 2 fotografías de la diapositiva 2 A la fotografía 1 aplicar cualquier tipo de saturación menor al 100% y a la fotografía 2 aplicar un Color verde. Una vez editadas las 2 fotografías escribir un título alusivo a las imágenes presentadas en esta diapositiva





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

			<p>7.Editar las 2 fotografías de la diapositiva 3. Aplicar efectos diferentes a estas fotografías e incluirles un título de acuerdo a las imágenes presentadas.</p> <p>8.Editar las 2 fotografías de la diapositiva 4. Aplica contornos punteados de color rojo de diferentes grosores</p> <p>9.Edita la diapositiva 5. Aplica a las imágenes bordes suaves</p> <p>10.Edita la Diapositiva 6 y aplica 2 iluminados diferentes</p> <p>11.Edita el resto de las fotografías a tu gusto</p> <p>12.Aplica efectos de animación a las diapositivas impares</p> <p>13.Aplica efectos de transición a todas las fotografías</p> <p>14.Inserta música de fondo a la presentación</p> <p>Actividad 7. "Museo digital"</p> <p>1.El alumno elige e investiga un tema de su interés</p> <p>2.Desarrolla una presentación de 10 diapositivas.</p> <p>3.Inserta efectos de transición.</p> <p>4.Inserta botones de acción para enlazar cada diapositiva</p> <p>5.Graha con audio los datos de su portada dentro de la presentación</p> <p>6.Graha la presentación en formato PPTX, PDF y video si la aplicación lo permite</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	<p>Utiliza herramientas de productividad: procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas para acceder al conocimiento y la experiencia de ciencias sociales, ciencias naturales, experimentales y tecnología, humanidades, recursos socio cognitivos y socioemocionales según el contexto.</p> <p>1. Clasificación del Software.</p> <p>1.1 Procesadores de Texto Márgenes, Bordes de página, Encabezado y Pie de página, Marca de agua, letra capital, Orientación de página, interlineado de texto, revisión ortográfica, impresión de documentos, Columnas, inserción de tablas, inserción de formas, inserción y configuración de cuadros de texto</p> <p>1.2 Presentadores Diapositiva, uso de los cuadros de texto y configuración, Inserción de diapositivas, tipos de vistas (Normal, clasificador, presentador y patrón), tipos de efectos de animación (Entrada, Salida, Énfasis y de Trayectoria), Efectos de Transición, Grabado de presentación formatos de una presentación (.PPXT .PDF)</p>	<p>Solicita impresiones de las actividades de tarea</p> <p>Facilita una discusión en clase sobre los temas presentados, haciendo preguntas para profundizar en la comprensión de los procesos aplicados en cada práctica. Resalta la importancia del uso de las aplicaciones de procesadores de textos y Presentadores</p> <p>Organiza una discusión en la que los estudiantes compartan voluntariamente sus hallazgos y reflexiones.</p> <p>Revisión y calificación de las actividades realizadas en clase.</p>	<p>Presenta la práctica frente a grupo Comenta como se realizaron los procesos dentro de la práctica. Da sugerencias de mejora de su práctica</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Computadora 2. Celular 3. Internet 4. Aplicaciones
2				
3				
4				
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.	<p>Precisión en las respuestas.</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificación de riesgos básicos en entornos digitales.- Conocimiento de normativas digitales básicas.	20%	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	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.
2. Retroalimentación en tiempo real durante la investigación grupal	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.
3. Retroalimentación posterior a la presentación de resultados	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
4. Retroalimentación reflexiva tras la búsqueda de información personal en línea.	Después de que el alumno realiza la búsqueda de su nombre en línea y analiza los resultados. Se analizan los hallazgos en términos de privacidad y reputación en línea, brindando retroalimentación para mejorar la comprensión de la huella digital.
5. Retroalimentación escrita sobre la elaboración de documentos y listas	Tras la creación de documentos en Word y listas de prácticas seguras y éticas. La profesora revisa los documentos elaborados, proporcionando comentarios escritos sobre la precisión de los ejemplos de normatividad digital y la relevancia de las prácticas seguras y éticas identificadas
6. Retroalimentación en tiempo real durante el desarrollo del proyecto en Canva	Mientras los estudiantes desarrollan el proyecto colaborativo en Canva. La profesora proporciona retroalimentación inmediata en relación con la aplicación de normas de seguridad digital y la efectividad de la colaboración en equipo durante la creación del proyecto.



"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
Documento de Inteligencia Artificial” Documento de Virus Informáticos Documento de Dron Presentación electrónica de Aplicación de PowerPoint Creación del Álbum Fotográfico Creación de Museo Virtual	Cada una de las practicas contiene Formato del Archivo 60 % Grabado del documento 10% Impresión del documento 20 % Fecha de entrega 10%	Lista de cotejo Lista de cotejo de observación directa	Sumativa por el docente y auto evaluación



Referencias bibliográficas

Referencias electrónicas

Inteligencia Artificial

<https://chatgpt.com>

<https://quillbot.com/>

<https://gemini.google.com/?hl=es>

Manuel de Word

<https://www.pol.una.py/wp-content/uploads/6.-Manual-de-Word.pdf>

Manuel de PowerPoint

<https://ast.aragon.es/sites/default/files/primerospasospowerpoint2016.pdf>





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

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

