

"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: Bachillerato General		SUBDIRECCIÓN REGIONAL: Oriente	
NOMBRE DEL PLANTEL: Escuela Preparatoria Oficial No. 28		SEMESTRE: Primer Semestre	
NOMBRE DEL (LA) DOCENTE: Profr Rafael Ramírez Rojas		FECHA DE ELABORACIÓN: 23 de noviembre de 2024	
UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR: Cultura digital I		PERIODO DE REGISTRO DE CALIFICACIONES: 20 al 24 de enero 2025	
LA UAC PERTENECE A: Recurso Sociocognitivo			
HORAS DE MEDIACIÓN DOCENTE: 3		NÚMERO DE SESIONES DEL SEMESTRE: 48	
FECHA DE APLICACIÓN: 23 de nov. 2024 al 19 de ene. 2025		PORCENTAJE DE REPROBACIÓN DE LA UAC: 5%	

Metodología didáctica de la UAC

ENFOQUE DE APRENDIZAJE (ACTIVO Y SITUADO)	PRINCIPALES METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA O RECURSO
<p>El enfoque que aplicaremos en la UAC de Cultura Digital I, que se centra en el desarrollo del fortalecimiento en la aplicación de pensamiento crítico y reflexivo sobre el uso de herramientas tecnológicas donde los estudiantes, aprenden, reflexionan, relacionan y utilizan los conocimientos adquiridos en la vida cotidiana, tomando en cuenta sus emociones, desarrollo físico, artístico, ético, cívico, su historia personal etc., con el propósito de resolver problemas cotidianos y educativos que le permiten formarse como individuo para la vida.</p>	<p>Fomentar en el estudiantado un pensamiento que les permita estructurar y organizar ideas para solucionar problemas o situaciones que se le presenten en las diferentes áreas del conocimiento o en los mismos recursos sociocognitivos, aplicando algoritmos o las diferentes técnicas y/o métodos para representar o resolver una situación o problema.</p>



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

Contexto educativo: interno y externo

CONTEXTO EDUCATIVO

1. Contexto externo del plantel

En el Municipio de Cd. Nezahualcóyotl se cuenta con una alta densidad de población. En el sector económico la influencia viene de comercios pequeños a pesar de que existen cadenas de tiendas que se han establecido en diferentes puntos del municipio e implica un descontrol económico. Los sectores culturales y deportivos son escasos e insuficientes para la población que se presenta. Con respecto a la seguridad existen varios programas de seguridad, que se ponen en práctica para la reducción del alcoholismo y drogadicción como también la reducción de la delincuencia. La población tiene el compromiso y la participación en las escuelas para mejorar la calidad por medio de iniciativas locales estas dependen de la colaboración entre las autoridades educativas y la comunidad. Con respecto a la salud, hay hospitales y clínicas, aunque la demanda a menudo supera la capacidad. La infraestructura deportiva y cultural también está presente, aunque su mantenimiento y acceso pueden ser limitados.

2. Elementos del contexto interno del plantel

La Escuela Preparatoria Oficial No. 28, se encuentra ubicada en el Municipio de Cd. Nezahualcóyotl en calle oriente 8 s/n Colonia Reforma C.P. 57840 en el Estado de México, su modalidad es de Bachillerato General, cuenta con una matrícula total de 900 estudiantes, en el turno matutino se tiene a 450 y en el turno vespertino con 450, con un horario de 7:00 a 14:00 hrs y de 14:00 a 21:00 hrs. Respectivamente.

La infraestructura de la institución cuenta con un edificio de 2 plantas en las que se destacan 9 aulas, el área de dirección, cubículos de orientación, un laboratorio de usos múltiples, un centro de cómputo con 40 computadoras con sistemas operativos de Windows 11, Office 2021 y una paquetería variada, basada para los diferentes semestres.

Contamos con una planta docente de 85 de los cuales 3 directivos están en los dos turnos, 4 orientadores por turno, 38 docentes para el turno matutino y 34 en el vespertino.



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

2 A Evaluación diagnóstica del grupo

Tenemos jóvenes que utilizan móviles para realizar sus tareas un porcentaje de 35% y un 65% de entretenimiento algunos aman los juegos y otros la música, la mayoría utiliza los datos para el entretenimiento y poco en las actividades de su formación para su aprendizaje, la manipulación de sus aplicaciones es de poco dominio utilizan lo básico con las redes sociales, se identifican con el TikToc, Instragram Facebook etc. La administración de su información es muy baja ya que no existe un orden en sus datos que almacenan en su móvil. Por lo tanto es importante es reeducar la forma de como se manipula su celular para su uso personal y que lo enfoque con algunos programas que lo utilicen como herramientas para las diferentes actividades que realizarían en las diferentes asignaturas



"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.

Participación en programas educativos dirigidos a los estudiantes del nivel medio superior del Bachillerato General que desarrollara las áreas como son: La Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas (STEAM), a través de conocimiento y habilidades en robótica, electrónica, y programación fomentando ambientes de aprendizajes con innovación para fortalecer el futuro profesional y socioemocional de los estudiantes.

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 Sociocognitivos, Áreas de Conocimiento y a los Ámbitos de Formación Socioemocional?

Propiciar un espacio en donde la cultura, la literatura y el arte convergen en un ambiente acogedor y tranquilo; donde se permita al alumno expresarse libremente y fomentar nuestras tradiciones mexicanas.

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

En el recurso sociocognitivo de Cultura Digital se sugiere la aplicación de aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, gamificación, aula invertida, uso de objetos de aprendizaje, metodologías de desarrollo de software y cualquier otro método o técnica aplicable a otros recursos sociocognitivos y áreas del conocimiento como: técnicas de resolución de problemas, diagrama de Ishikawa, el árbol de causas, método de las 5E, método del caso, diseño descendente, refinamiento por pasos, diversos diagramas de flujo, estrategia de divide y vencerás.



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

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.	4	19/08/2024 A 30/08/2024 2 semana
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, recursos disponibles y su contexto.	2	02-06/09/2024 1 semana
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	9-20/09/2024 2 semanas
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.	2	23-27/09/2024 1 semana
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.	8	30/09/2024 al 25/10/2024 4 semanas



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

PROGRESIÓN DE APRENDIZAJE	NO. DE SESIONES	PERIODO
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.	2	28/10/2024 Al 01/11/2024 1 semana
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.	2	04-08/11/2024 1 semana
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 con la situación, fenómeno o problemática para representar la solución.	4	11-22/11/2024 1 semana
9. Utiliza elementos: dato, información, variables, constantes, expresiones, operadores lógicos, operaciones relacionales, operadores aritméticos, estructuras condicionales, selectivas y repetitivas para modelar soluciones de manera algorítmica.	4	23/11/2024 Al 20/12/2024 2 semanas
10. Utiliza lenguaje algorítmico y de programación a través de medios digitales para solucionar la situación, fenómeno o problemática.	4	06-19/01/2025 2 semanas



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

Criterios de acreditación de la UAC y ponderación

PERIODO	CRITERIOS	PONDERACIÓN
1RA PARCIAL	Libreta Digital (apuntes)	10%
	Participación en clases (por medio de Telegram)	10%
	Plataforma de Classroom (actividades)	40%
	Video de aprendizajes.	20%
	Transversalidad	20%
	Total	100%
2da. Parcial	Libreta Digital (apuntes)	10%
	Participación en clases (por medio de Telegram)	10%
	Plataforma de Classroom (actividades)	40%
	Video de aprendizajes.	20%
	Transversalidad	20%
	Total	100%
3ra. Parcial	Libreta Digital (apuntes)	10%
	Participación en clases (por medio de Telegram)	10%
	Plataforma de Classroom (actividades)	40%
	Video de aprendizajes.	20%
	Transversalidad	20%
	Total	100%

Elaboró	Revisó	Validó	Sello de la institución.
Profr. Rafael Ramírez Rojas Nombre del (a) docente que elabora la planeación	Presidente de academia	Mtro. Adrián Andrade Almanza 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	12 sesiones		
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">APRENDIZAJE(S) DE TRAYECTORIA.</td> <td style="width: 50%;">PROGRESIÓN POR DESARROLLAR:</td> </tr> </table>		APRENDIZAJE(S) DE TRAYECTORIA.	PROGRESIÓN POR DESARROLLAR:
APRENDIZAJE(S) DE TRAYECTORIA.	PROGRESIÓN POR DESARROLLAR:		
<p>Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.</p> <p>Soluciona problemas de su entorno utilizando el pensamiento y lenguaje algorítmico.</p> <p>Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.</p>	<p>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 con la situación, fenómeno o problemática para representar la solución.</p> <p>9. Utiliza elementos: dato, información, variables, constantes, expresiones, operadores lógicos, operaciones relacionales, operadores aritméticos, estructuras condicionales, selectivas y repetitivas para modelar soluciones de manera algorítmica.</p> <p>10. Utiliza lenguaje algorítmico y de programación a través de medios digitales para solucionar la situación, fenómeno o problemática.</p>		
METAS			
<p>M1 Representa la solución de problemas mediante pensamiento algorítmico seleccionando métodos, diagramas o técnicas.</p> <p>M2 Aplica lenguaje algorítmico utilizando medios digitales para resolver situaciones o problemas del contexto.</p>			
CATEGORÍAS*	SUBCATEGORÍAS*		
C3 Pensamiento Algorítmico	<p>C3-S1 Resolución de problemas</p> <p>C3- S2 Pensamiento Computacional y lenguaje algorítmico.</p>		



"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	<p>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 con la situación, fenómeno o problemática para representar la solución.</p>			
NO. SESIÓN	CONTENIDOS INFERIDOS DE LA PROGRESIÓN.	PROCESO DE ENSEÑANZA (ACTIVIDAD DOCENTE)	PROCESO DE APRENDIZAJE (ACTIVIDAD ESTUDIANTE)	RECURSOS DIDÁCTICOS
5	<p>Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.</p>	<p>Explicará al estudiante las diferentes herramientas para darle una solución a un problema.</p> <p>Explicará la definición, simbología, estructura y las reglas para aplicarlo gráficamente por medios de símbolos para la solución de un problema</p>	<p>El alumno tomara nota de las diferentes herramientas las que menciona el profesor.</p> <p>Realizara una investigación de las herramientas que se utilizan para la resolución de un problema.</p>	<p>Lista de preguntas generadas</p> <p>Pizarrón</p> <p>Marcadores</p> <p>Libretas</p> <p>Lapiceros</p>



"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	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.			
NO. ACTIVIDAD	CONTENIDO DE LA PROGRESIÓN.	PROCESO DE ENSEÑANZA (ACTIVIDAD DOCENTE)	PROCESO DE APRENDIZAJE (ACTIVIDAD ESTUDIANTE)	RECURSOS DIDÁCTICOS
6	Soluciona problemas de su entorno utilizando el pensamiento y lenguaje algorítmico.	<p>Explicará los conceptos básicos de la metodología de la programación como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>El estudiante realizara una investigación sobre los conceptos y realizara unos ejemplos donde incluyan los mismos resolviendo soluciones a los problemas planteados por los docentes.</p> <p>El alumno solucionara problemas matemáticos aplicando la metodología de la programación.</p>	<p>Matriz de datos</p> <p>Respuestas obtenidas en la lluvia de ideas en su libreta.</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	10. Utiliza lenguaje algorítmico y de programación a través de medios digitales para solucionar la situación, fenómeno o problemática.			
NO ACTIVIDAD	CONTENIDO DE LA PROGRESIÓN.	PROCESO DE ENSEÑANZA (ACTIVIDAD DOCENTE)	PROCESO DE APRENDIZAJE (ACTIVIDAD ESTUDIANTE)	RECURSOS DIDÁCTICOS
7	Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.	Explica al estudiante que por medio de la programación en lenguaje C, realizaremos un programa que por medio de un circuito electrónico llevara el control de agua, temperatura y distancia para cultivación de hortalizas.	El estudiante construirá por medio de un circuito electrónico y utilizando la programación para implementar el goteo, temperatura y el crecimiento de las hortaliza donde por medio de una hoja electrónica llevaran los datos y por medio de una gráfica ver los datos que se recolectan por medio del circuito.	Ejercicios de relación de columnas resueltos (coevaluación) Lista de cotejo



"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
Asociación al inicio de la secuencia con las preguntas detonadoras	Libreta Digital (apuntes)	10%	Lluvia de ideas	Heteroevaluación por medio de la observación
	Participación en clases (por medio de Telegram)	10%		
	Plataforma de Classroom (actividades)	40%		
	Video de aprendizajes.	20%		
	Transversalidad	20%		

EVALUACIÓN FORMATIVA

Estrategias y momentos de retroalimentación

Estrategias de retroalimentación	Momentos de retroalimentación
La retroalimentación de la secuencia didáctica se realizará de manera verbal mediante las siguientes actividades: a través de la pregunta detonadora, a través de la matriz de datos de forma individual, de la exposición del cartel en equipo y grupal, con las respuestas del ejercicio de relación de columnas	El inicio desarrollo y cierre de la secuencia didáctica



"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
Matriz de datos Cartel y exposición Ejercicio de relación de columnas sobre Ciudadanía digital y normas que regulan el ciberespacio Lista de autoevaluación	Matriz de datos 20% Cartel y exposición 50% Ejercicio de relación de columnas 20% Autoevaluación 10%	Matriz de datos: Escala estimativa Cartel y exposición: Rubrica Ejercicio de relación de columnas Autoevaluación: lista de cotejo	Matriz de datos Cartel y exposición Ejercicio de relación de columnas autoevaluación



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

Referencias bibliográficas

- Zito Octavio Alejandro Rosas (2023), Cultura Digital I, México: Delta Learning
- Karla Cifuentes Viveros (2023), Cultura Digital I, México: Ktfra.
- Rosa Alicia Elizondo Callejas, Adriana Rubio Sosa, (2023), Cultura Digital I, México: Patria Educación

Referencias electrónicas

- Cultura digital: [¿Qué es la cultura digital y cómo adoptarla en una organización? \(questionpro.com\)](https://questionpro.com)
- Netiqueta: <https://rcasado.es/netiqueta.html>
- Derechos-digitales: <https://www.iberdrola.com/innovacion/que-son-derechos-digitales>

Elaboró	Revisó	Validó	Sello de la institución.
Profr. Rafael Ramírez Rojas Nombre del (a) docente que elabora la planeación	Presidente de academia	Mtro. Adrian Almanza Andrade Subdirector escolar	

