

Programa de la Unidad de Aprendizaje Curricular

Cultura digital II

Clave UAC: 832

Horas: 2

Créditos: 4



Semestre

- Enero 2024 -

Este programa fue aprobado por la Junta Directiva del Colegio de Bachilleres en la Sesión Extraordinaria del 23 de enero de 2024, mediante el Acuerdo SE/1-24/04,R



Programa de la Unidad de Aprendizaje Curricular

Cultura digital II



Personal docente que participó en la elaboración del programa de estudios de la Unidad de Aprendizaje Curricular

Coordinador de la Unidad de Aprendizaje Curricular

Héctor Rasso Mora
Coordinador de proyectos

Subdirección de Planeación Curricular
Dirección de Planeación Académica

Marina Mendoza Valderrama
Plantel 2 - Cien Metros "Elisa Rosseti"

Silvia Moreno Martínez
Plantel 5 - "Satélite"

Aideé Guzmán Flores
Plantel 6 - "Vicente Guerrero"

Pedro Cabrera Ramírez
Plantel 19 - "Ecatepec"



■ Índice ■

Presentación	7
Marco normativo	11
Fundamentos del programa	13
Conceptos básicos	19
Cultura digital II	23
Progresiones y metas de aprendizaje	29
Instrumentación didáctica	37
Fuentes de información	45







■ Presentación ■

La educación en el nivel medio superior debe ofrecer una formación de calidad, pertinente y articulada al contexto actual que posibilite al estudiantado fortalecer su deseo de aprender y, a partir de la propia construcción dar sentido a ciertos hábitos, recursos y formas de interactuar con su sociedad; para lograrlo, requiere que las y los estudiantes se mantengan informados, sean críticos y reflexivos, además de emprender y participar en acciones respecto de temas de interés común.

En ese sentido, el planteamiento de la Nueva Escuela Mexicana (NEM)¹ se ha propuesto como eje fundamental, la transformación social y plantea ir más allá de lo cognitivo para desarrollar en las y los jóvenes todos los aspectos que le conforman en lo emocional, en lo físico, en lo ético, en lo artístico, en su historia de vida y social. Es decir, el nivel medio superior debe ofrecerles una educación integral.

Para lograr esta tarea, en el artículo 113 de la Ley General de Educación (LGE) se mandata a la Secretaría de Educación Pública establecer un Marco Curricular Común que garantice el desarrollo de habilidades y conocimientos en las y los estudiantes, que les permita aprender a aprender para la vida y que contemple sus realidades y contextos socioculturales (DOF, 2019).

1. Artículo 11. El Estado, a través de la Nueva Escuela Mexicana, buscará la equidad, la excelencia y la mejora continua en la educación, para lo cual colocará al centro de la acción pública el máximo logro de aprendizaje de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes. Tendrá como objetivos el desarrollo humano integral del educando, reorientar el Sistema Educativo Nacional, incidir en la cultura educativa mediante la corresponsabilidad e impulsar transformaciones sociales dentro de la escuela y en la comunidad. Ley General de Educación. DOF 30-09-2019.

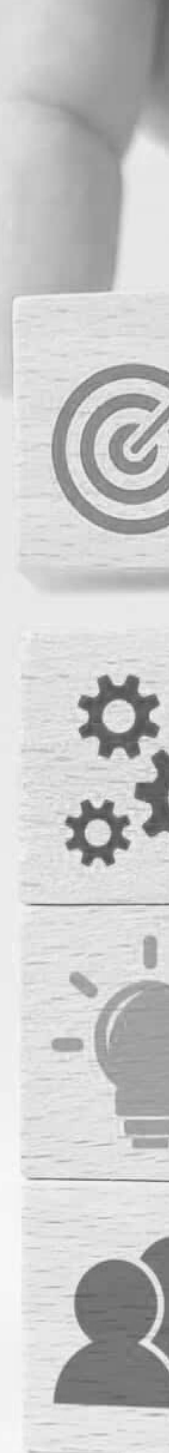


En cumplimiento con lo anterior, se emanan una serie de leyes secundarias (Acuerdos secretariales) que regulan las disposiciones para ejercer el derecho a la educación. El Acuerdo Secretarial 09/08/23 que establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior es una de ellas; y determina, en consonancia con el artículo 24 de LGE las disposiciones que deben guiar los planes y programas de estudio los cuales, “proveerán el desarrollo integral de los educandos, sus conocimientos, habilidades, aptitudes, actitudes y competencias profesionales, a través de aprendizajes significativos” (DOF, 2019), el cual se instrumentará en las distintas instituciones de educación media superior.

Por lo tanto, de acuerdo con las disposiciones del MCCEMS, los programas de estudio determinan los propósitos de aprendizaje en las Unidades de Aprendizaje Curricular (UAC), en observancia y apropiación de los planes de estudio; asimismo deben reflejar los criterios y procedimientos de evaluación de acuerdo con el modelo educativo y el enfoque institucional.

A este respecto, el instrumento que orienta el proyecto educativo del Colegio de Bachilleres se estructura en el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS). El cual plantea nuevas directrices que tienen como base del diseño curricular el desarrollo humano integral de la y del educando, y en el centro el máximo logro de los aprendizajes del estudiantado. Además, encuentra riqueza en la diversidad y en la divergencia, genera consenso para vislumbrar mayores alternativas y horizontes, abriendo nuevos canales que facilitan el intercambio de información y experiencias entre los actores escolares, familia y comunidad.

El MCCEMS busca formar mujeres y hombres capaces de conducir su vida hacia su futuro con bienestar y satisfacción, con sentido de pertenencia; conscientes de los problemas sociales, económicos y políticos que aquejan al país, pero también de su entorno inmediato, dispuestas y dispuestos a participar de manera responsable y decidida en los procesos democráticos





y participativos, comprometiéndose en las soluciones de las problemáticas que los aquejan; así como desarrollar la capacidad de aprender a aprender en el trayecto de su vida.

Bajo este marco, el conocimiento es fundamental para el desarrollo del pensamiento, pero no de forma abstracta, sino en el sentido del ser de una persona, contemplando toda su complejidad: la lógica matemática, la alfabetización numérica, las habilidades comunicativas, el conocimiento y manejo de la tecnología, el pensamiento filosófico, histórico y humanístico. Sin dejar de lado los valores que le permitan asumir la responsabilidad y el ejercicio de los derechos como ciudadanas y ciudadanos; las habilidades socioemocionales; el pensamiento crítico y creativo, y el desarrollo de habilidades motrices.

Así, el rol de las y los docentes se vuelve fundamental como agentes de transformación social; deben propiciar espacios de convivencia armónica, que promuevan una cultura de derechos humanos y sobre todo fomenten la igualdad entre el estudiantado. Las y los docentes no son solo transmisores de información, deben actuar como mediadores en pro del desarrollo de aprendizajes significativos y como promotores de una vida libre de violencia para las y los estudiantes.

De igual forma, el compromiso del Colegio es garantizar el derecho de las mujeres, adolescentes y niñas a una vida libre de violencias y a una educación con perspectiva de género, en donde resulta primordial establecer ejes transversales, para la prevención, integración y desarrollo social; y para el logro de la igualdad entre mujeres y hombres.²

2. DOF: 18/04/2023 Art.45 Fracción XII, párrafo segundo de la Ley General de Acceso de las mujeres a una vida libre de violencia. https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5685825&fecha=18/04/2023#gsc.tab=0

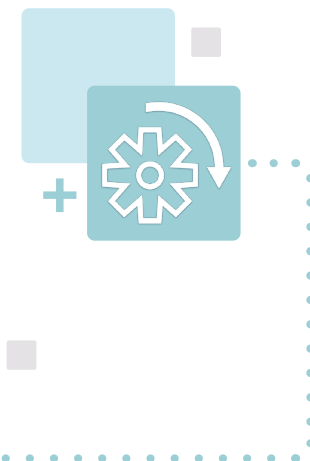


Bajo estos preceptos, el Colegio de Bachilleres establece las bases para su proyecto educativo en concordancia con los principios constructivistas y el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes que permitan a las y los egresados continuar sus estudios a nivel superior, o integrarse al sector productivo. Lo anterior para que se conciban como ciudadanas o ciudadanos capaces de seguir aprendiendo en el trayecto de la vida, tomar decisiones conscientes y aportar al desarrollo de su medio y su comunidad.

La organización del currículo en el Colegio se sustenta en tres áreas de formación que conforman el plan de estudios (básica, específica y laboral) y las Unidades de Aprendizaje Curricular donde se especifica la distribución del conocimiento y los contenidos con base en las prescripciones del MCCEMS a través de recursos sociocognitivos, áreas de acceso al conocimiento, recursos y ámbitos de la formación socioemocional.

El currículo impulsa la unidad de los ámbitos cognitivo, afectivo-emocional y social del estudiantado, con la visión de lograr una formación integral para las y los estudiantes. En este planteamiento pedagógico son las y los estudiantes quienes adquieren un rol protagónico dentro del proceso educativo, al considerar como punto de partida el entorno en el cual se desarrollan. Por otro lado, el cuerpo docente acompaña, orienta y conduce el proceso de enseñanza y aprendizaje; es decir, contribuye a la formación del estudiantado desde una visión integradora en un contexto determinado.





Marco normativo

La Nueva Escuela Mexicana³, coloca al centro de la acción educativa al estudiantado y el logro de sus aprendizajes. Por ello, para garantizarlo, se apoya de un marco normativo que regula esta acción educativa. En primer lugar, el artículo 3o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos señala que: “toda persona tiene derecho a la educación” (DOF, 2023)⁴; es decir, el Estado impartirá y garantizará la educación básica y media superior obligatoria y de excelencia para niñas, niños, adolescencias y juventudes.

Asimismo, la Ley General de Educación (LGE)⁵ establece las condiciones para garantizar lo expuesto en el artículo 3o. Constitucional a partir de una serie de leyes secundarias que lo regulan. En este documento se concretan elementos sustantivos del derecho a la educación; la cual se orienta al desarrollo de conocimientos, capacidades, habilidades y aptitudes que permitan a las y los estudiantes alcanzar su desarrollo personal y profesional, al participar en la investigación científica y tecnológica y beneficiarse con el fortalecimiento y la difusión de la cultura nacional y universal.

Este modelo permitirá que el estudiantado contribuya a su bienestar, a la transformación y al mejoramiento de la sociedad, lo que implica la participación activa de los distintos actores involucrados en el proceso educativo.

3. SEP (2023) Propuesta del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. Gobierno de México. <https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/propuestaMCCEMS>

4. DOF (29 mayo 2023) Título Primero Capítulo I De los Derechos Humanos y sus Garantías. Constitución política de los estados unidos mexicanos. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.politicamigratoria.gob.mx/work/models/PoliticaMigratoria/CPM/DRII/normateca/nacional/CPEUM.pdf>

5. DOF (30 septiembre 2019) Ley General de Educación. Título Primero Del derecho a la educación. Capítulo I. Disposiciones Generales. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGE.pdf>



En este sentido, las autoridades educativas tienen la responsabilidad de observar el cumplimiento de esta Ley y las que de ella emanan, con el objetivo de propiciar una educación basada en conocimientos significativos que faciliten una formación integral para la vida, y que las y los estudiantes obtengan un sentido de pertenencia social basado en el respeto a la diversidad, siempre desde un enfoque intercultural. Bajo estos elementos serán agentes activos de la transformación social, lo que sumará en la construcción de una sociedad equitativa y solidaria⁶.

Para el logro de los fines educativos, expuestos en el marco normativo, se dispone que los planes y programas de estudio promuevan el desarrollo integral, conocimientos, habilidades, aptitudes y actitudes del estudiantado; a través de aprendizajes significativos, presentes en el Marco Curricular Común.

Es así como el Colegio de Bachilleres, siendo un Organismo Público Descentralizado del Estado Mexicano con Personalidad Jurídica Propia, creado por Decreto Presidencial el 26 de septiembre de 1973⁷, se suma al modelo educativo de la Nueva Escuela Mexicana como proyecto educativo nacional. Con estos elementos jurídicos y particularidades construye el programa de estudio que a continuación se presenta.

6. íbidem

7. Colegio De Bachilleres (2023) ¿Qué hacemos? Gobierno de México. <https://www.gob.mx/bachilleres/que-hacemos#:~:text=El%20Colegio%20de%20Bachilleres%20es,las%20modalidades%20escolarizada%20y%20no>



■ Fundamentos del programa ■

Los programas⁸ de estudio materializan los fines de la política educativa al promover el desarrollo integral del estudiantado, a través del Marco Curricular Común organizado en el currículo fundamental y el currículo ampliado. Éstos , guían la actividad del personal docente al definir las metas de aprendizaje que las y los estudiantes deberán lograr a lo largo del semestre, a través de las diferentes progresiones de aprendizaje establecidas, de igual forma proponen las estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación que facilitarán el cumplimiento de las mismas; así como los recursos didácticos y las fuentes de información a las que tanto el estudiantado como el personal docente puede recurrir para cumplir con las metas establecidas.

Los programas de estudio del Colegio de Bachilleres promueven el aprendizaje significativo a través de un enfoque transversal, que invita a las y los docentes a mirar más allá del programa de la UAC que imparten y analizar cada uno de los elementos que las conforman: aprendizajes de trayectoria, metas de aprendizaje y progresiones; así como reflexionar sobre sus alcances para pensar las articulaciones con otras UAC, necesarios para la formación integral del estudiantado.

8. De acuerdo con el MCCEMS (DOF, 2023) el programa de estudios es el “Documento base que guía al personal docente u otros actores educativos en su planeación específica de cada sesión de trabajo, toda vez que contiene la programación u ordenamiento académico y metodológico sugerido para cada UAC (...) plantean los objetivos específicos, los contenidos de aprendizaje, las estrategias, los materiales, instrumentos y criterios didácticos y de evaluación, las TICAAD, los recursos bibliográficos o fuentes de consulta indispensables (...) los procesos académicos indispensables para el trabajo intra, inter, multi y/o transdisciplinario entre las UAC del plan de estudio. Lo anterior da cumplimiento a los elementos previstos en el artículo 29, segundo párrafo de la Ley General de Educación y el MCCEMS (P. 9).



La evaluación en estos programas de estudio se concibe como un proceso cíclico en espiral ya que establece como punto de partida la identificación de las metas de aprendizaje y los criterios de logro, lo que da paso a la recolección e interpretación de la evidencia del aprendizaje, a fin de detectar las fortalezas y áreas de oportunidad para brindar la retroalimentación correspondiente, lo cual permitirá ajustar la enseñanza para lograr la meta e iniciar con un nuevo proceso de evaluación. A continuación, se profundiza sobre estos tres fundamentos.

Currículo fundamental y Currículo ampliado

El mapa curricular del área de formación básica del Colegio de Bachilleres se integra por dos tipos de currículo: el fundamental y el ampliado, ambos interrelacionados de manera transversal, a través de las diferentes Unidades de Aprendizaje Curricular que los conforman.



Fundamental



Ampliado

Fuente: SEP-SEMS-COSFAC (2022, p. 40, 47).



El **currículo fundamental** tiene dos componentes: los **recursos sociocognitivos transversales** que representan los aprendizajes articuladores y son la base común del estudiantado que egresa de nivel medio superior, debido a que posibilitan el logro de los aprendizajes de trayectoria que se encuentran planteados en el segundo componente, integrado por las **áreas de acceso al conocimiento**.

Por su parte, el **currículo ampliado** presenta las capacidades que las y los jóvenes deben desarrollar para su convivencia y aprendizaje en la familia, la escuela, el trabajo y la sociedad, por lo que este currículo no se limita al trabajo en el aula, sino que considera acciones para la comunidad escolar, y que trascienden a su contexto.

Adicionalmente, a partir del modelo de escuela abierta y orientadora que establece el MCCEMS, en el Colegio de Bachilleres el currículo ampliado se fortalece mediante el trabajo transversal con el currículo fundamental y con las acciones preventivas y de intervención que se promueven desde otros ámbitos de la práctica educativa, tales como: orientación escolar, tutoría de acompañamiento y actividades paraescolares,⁹ las cuales permiten una vinculación del estudiantado con la escuela y con la comunidad, traspasando las barreras del aula, con el fin de abordar los recursos y los ámbitos de la formación socioemocional.

Transversalidad

La “transversalidad es una estrategia curricular que permite la conexión de aprendizajes de forma significativa y con ello da un nuevo sentido a la acción pedagógica de las y los docentes” (DOF 2023, pág. 12)¹⁰. Es decir, favorece la integración del currículo fundamental (recursos sociocognitivos y áreas de conocimiento) y el currículo ampliado (recursos socioemocionales), así como el logro de los aprendizajes de trayectoria, al no centrar la enseñanza en las disciplinas o en los contenidos de cada una de las UAC.

Esta estrategia se plantea desde la planeación didáctica como una problemática relevante, que aborda cuestiones socialmente vivas o temas relevantes, actuales y contextualizados, que fortalecen el aprendizaje y la promoción de nuevos conocimientos. En el aula, se elaborarán proyectos innovadores e integradores que permitan comprender, afrontar y dar solución de forma global a la problemática planteada, empleando los contenidos que proveen las categorías y subcategorías involucradas durante la trayectoria de aprendizaje. Esta forma de trabajar permite la organización de contenidos en torno a problemáticas que son reales, contextualizadas y de interés del estudiantado.

9. Talleres de ajedrez, artes plásticas, atletismo, básquetbol, danza, escoltas, frontón, fútbol, música, teatro y vóleibol.

10 DOF (09/08/23) Anexo del Acuerdo número 09/08/23 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. https://www.dof.gob.mx/2023/SEP/ANEXO_ACUERDO_MCCEMS.pdf

El aprendizaje significativo ayuda a que resuelvan en un futuro inmediato problemas de su vida personal, comunitaria y profesional. Esta forma de enseñanza implica para la y el docente el intercambio de ideas, información, materiales, recursos y experiencias entre pares en el abordaje de los conocimientos requeridos para el desarrollo del proyecto. Incluso conlleva el diseño y construcción en conjunto de nuevos materiales para la resolución de distintas problemáticas desde una perspectiva integral.

El proyecto integrador que se trabaje en el aula, se debe enfocar en el desarrollo de las metas y progresiones de aprendizaje de una Unidad de Aprendizaje Curricular, bajo la mirada de la transversalidad, que en el Colegio será de carácter interdisciplinar, el cual, se considera como la interacción real y efectiva entre dos o más UAC para lograr el desarrollo integral; esta interacción puede pasar de la simple comunicación de ideas hasta la integración mutua de conocimientos fundamentales, métodos y procedimientos de enseñanza e investigación y otros aspectos. Se refiere al trabajo de colaboración e integración entre dos o más disciplinas y su enfoque es la obtención de una síntesis; es decir, conceptos, metodologías y prácticas se integran. Diferentes disciplinas trabajan juntas en el mismo proyecto, comparten metas, los participantes tienen funciones comunes, aprenden sobre ellos y entre sí.

La intención es conectar las metas y progresiones de aprendizaje de las distintas UAC con base en la complejidad del propio proyecto. Por otra parte, se debe tener presente que en todo momento esta metodología deberá promover en nuestro estudiantado el desarrollo del trabajo colaborativo, la comunicación, el pensamiento crítico y creativo.

Evaluación

La evaluación es parte de la planeación didáctica, no como una acción al cierre de la revisión de los temas, sino como una serie de acciones que confluyen con las actividades de enseñanza y aprendizaje, ya sea de manera formal (planeadas con un propósito específico como son la aplicación de instrumentos, exposiciones, ensayos, experimentos, etcétera) o en la interacción cotidiana que se realiza en el aula, a partir de las actividades de enseñanza aprendizaje (trabajo en equipo, participación, dudas o comentarios expuestos por las y los estudiantes, revisión de diferentes actividades, entre otros).

Según se refiere en el Acuerdo Secretarial 08/09/2023 por el que se regula el MCCEMS, “la evaluación debe llevarse a cabo desde el enfoque formativo, donde no solo hay que evaluar el resultado de aprendizaje, sino todo el proceso”¹¹.

11. DOF (09/08/23) Anexo del Acuerdo número 09/08/23 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. https://www.dof.gob.mx/2023/SEP/ANEXO_ACUERDO_MCCEMS.pdf



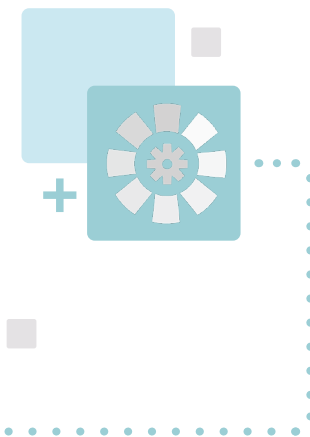
La evaluación formativa debe fomentar la retroalimentación para el estudiantado además de ser una herramienta para el personal docente que le permite tomar decisiones sobre la selección de estrategias y actividades que coadyuven al desarrollo de las progresiones de aprendizaje establecidas en las diferentes UAC.

Durante estas actividades se deberá brindar retroalimentación al estudiantado a partir de un diálogo constructivo que derive en el análisis y la reflexión sobre los logros obtenidos, los saberes o habilidades que aún deben consolidar, la pertinencia de las estrategias de aprendizaje o de los recursos que utilizaron. Este diálogo también debe ofrecer orientaciones para que continúen con el proceso de aprendizaje motivándolos a mejorar o a definir nuevas estrategias para alcanzar las próximas metas.

Es decir, la evaluación deberá promover que el estudiantado aprenda a aprender favoreciendo los procesos de construcción del pensamiento, lo que implica hacerlo consciente de su propio proceso de aprendizaje a partir de la reflexión, y que esto lo lleve a su autorregulación.

Una manera de favorecer la autorregulación en el proceso de evaluación es mediante el uso de la autoevaluación y coevaluación, que permiten que cada agente educativo reflexione sobre lo que hace y cómo lo hace, valore sus logros y alcances en función de las metas establecidas, promueva el compromiso con la fijación de objetivos, el autocontrol y la evaluación con respecto a los estándares, donde las y los docentes retroalimenten y al finalizar representen el logro de las metas con el registro de las calificaciones.

El rol de las y los docentes es fundamental como agentes de transformación social; no sólo son transmisores de información, sino que cuentan con autonomía didáctica ya que son diseñadores didácticos, innovadores educativos y operadores de los programas de las UAC, que basan su labor en la realidad de su salón de clase en pro del desarrollo de aprendizajes significativos y de espacios de convivencia armónica para la integración y el desarrollo social.



■ Conceptos básicos ■

Los programas de estudio de las UAC del mapa curricular de formación básica del Plan de Estudios 2023 del Colegio de Bachilleres adoptan conceptos establecidos en el MCCEMS que se comparten en los currículos fundamental y ampliado, al igual que conceptos básicos¹², los cuales atienden a las diferencias entre los recursos sociocognitivos, las áreas de conocimiento y los recursos socioemocionales.

Los conceptos básicos que se incluyen en el programa de la UAC Lengua y comunicación II, se presentan en el siguiente orden, de lo micro a lo macro; primero las categorías y subcategorías que orientan la práctica docente, seguidas de las metas de aprendizaje y las metas específicas que son los indicadores que nos llevan al logro de los aprendizajes de trayectoria, estos últimos como el perfil de egreso de nuestro estudiantado; lo anterior a fin de comprender su articulación.

Categorías

Según la definición del MCCEMS, hace referencia a la “unidad integradora de los procesos cognitivos y experiencias de formación que refieren a los currículos fundamental y ampliado para alcanzar las metas de aprendizaje” (DOF, 2023, p. 3). Las categorías proporcionan identidad a cada uno de los Recursos sociocognitivos, Recursos socioemocionales y Áreas de conocimiento y guían al personal docente en el abordaje del contenido de las progresiones y la selección de estrategias de enseñanza para favorecer el proceso de aprendizaje del estudiantado.

¹². Los conceptos básicos son necesarios para entender la articulación de la propuesta curricular; es decir, su integración permite el logro de los aprendizajes en las y los estudiantes al dotarlos de habilidades, procesos cognitivos y experiencias; estos atienden a las particularidades de cada UAC.



Subcategorías

Estas representan “unidades articuladoras de conocimientos y experiencias de formación que vinculan los contenidos disciplinares con los procesos cognitivos”. (DOF, 2023, p. 12) A través de las subcategorías se puede observar la relación entre los Recursos sociocognitivos y las Áreas de conocimiento.

Metas de aprendizaje

Según el MCCEMS, son aquellas que “enuncian lo que se pretende que la o el estudiante aprenda durante la trayectoria de la UAC. Construyen de manera continua y eslabonada las estrategias de enseñanza y de aprendizaje para el logro de los aprendizajes de trayectoria. (DOF, 2023, p. 6). De éstas se desprenden las metas específicas, a partir de las que se deben establecer las estrategias de enseñanza pertinentes, así como las evidencias que den cuenta del logro de las mismas.

Metas específicas¹³

Presentan la gradualidad de los aprendizajes; son el referente a considerar para la evaluación formativa y sumativa del proceso de aprendizaje; hacen posible la portabilidad, la equiparación y el reconocimiento de los aprendizajes logrados en una UAC.

Aprendizaje de trayectoria

De acuerdo con el MCCEMS, son “El conjunto de aprendizajes que integran el proceso permanente que contribuye a dotar de identidad a la EMS, favoreciendo al desarrollo integral de las y los adolescentes” (DOF, 2023, p. 2). Refieren a lo que el estudiantado aprenderá a lo largo de su trayectoria en el bachillerato y están establecidos por área o recurso.

13. El elemento “Metas específicas” es un concepto que se produjo entre octubre de 2022 y mayo de 2023 de acuerdo con el trabajo realizado en el Departamento de Análisis y Diseño Curricular (Subdirección de Planeación Curricular, Dirección de Planeación Académica, Secretaría General del Colegio de Bachilleres).



Progresiones

Son unidades didácticas innovadoras y flexibles para la descripción secuencial de los aprendizajes asociados a la comprensión y solución de necesidades y problemáticas personales y/o sociales, así como a los conceptos, categorías, subcategorías y las relaciones entre estos elementos, que llevarán al estudiantado a comprender y desarrollar de forma gradual saberes cognitivos, procedimentales y actitudinales cada vez más complejos para su apropiación y aplicación, y con ello, contribuir tanto a su formación integral y bienestar, como a la transformación personal, comunitaria y social. (DOF, 2023, p. 9). Es importante mencionar que no son limitativas, ya que el personal docente puede implementarlas en el aula de acuerdo con su creatividad, experiencia y según las características del grupo al que atiende. Las progresiones serán el elemento que en medida de las posibilidades permita establecer una relación transversal interdisciplinar entre las UAC.

Ahora bien, con la finalidad de apoyar al personal docente con la instrumentación didáctica de los programas de estudios en el aula, el Colegio de Bachilleres, incluye los conceptos básicos de contenidos, cortes de aprendizaje y proyecto integrador, los cuales se definen a continuación:

Contenidos

Refiere a la agrupación de conceptos que se desarrollarán en las progresiones para el logro de las metas de aprendizaje.

Cortes de aprendizaje

Los cortes de aprendizaje son una unidad de trabajo de duración variable que organiza un conjunto de aprendizajes complejos para su enseñanza y evaluación. Son selecciones y organizaciones específicas de aprendizajes esperados que permiten entender, explicar y dar solución a problemas del contexto¹⁴. Representan la forma en cómo se organizan las progresiones de aprendizaje durante el semestre, lo que coadyuva a la elaboración de la planeación didáctica, a la regulación de la práctica educativa y a los procesos de evaluación sumativa que permiten la acreditación de la UAC.

14. Colegio de Bachilleres. (2018) Programas de estudio. [PDF]. <https://www.gob.mx/bachilleres/articulos/programas-de-estudio-vigentes>

Proyecto integrador

Es un proyecto educativo, que articula elementos curriculares y conceptos básicos. Para el logro de los objetivos educativos, se apoya de una metodología y un enfoque educativo; en este caso, se orienta hacia la enseñanza situada, porque permite establecer un vínculo entre el aula, la escuela y la comunidad. Un ejemplo de ello, es el Aprendizaje Basado en Problemas (Díaz, 2006; Ferreira, Romero & Zulueta, 2015; Díaz & Hernández, 2002).

Por lo tanto, el proyecto integrador es definido como un proceso de planeación, ejecución y evaluación que conlleva la construcción de objetos, escenarios y relaciones que evidencien la consecución de los aprendizajes de trayectoria de la Unidad de Aprendizaje Curricular.

Es en este proceso en el que se concreta la articulación de todos los elementos curriculares y conceptos básicos que conforman la propuesta formativa.



■ Cultura digital II ■



Ubicación

La Unidad de Aprendizaje Curricular Cultura Digital II es parte del Recurso sociocognitivo también llamado, Cultura digital, que a su vez pertenece al currículo fundamental.

El recurso antes mencionado, promueve en el estudiantado el pensar y reflexionar sobre las aplicaciones y los efectos de la tecnología, la capacidad de adaptarse a la diversidad y disponibilidad de los contextos y circunstancias de su cotidianidad.

El propósito es que el estudiantado haga uso de los recursos tecnológicos Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digitales (TICCAD, entre otras) para seleccionar, procesar, analizar y sistematizar la información dentro de un marco normativo y de seguridad; y fomente el uso de dichos recursos de forma responsable en el entorno que lo rodea. (SEP, SEMS, COSFAC, p. 13)

En el Colegio de Bachilleres, este Recurso sociocognitivo se conforma de las siguientes Unidades de Aprendizaje Curricular:

- Cultura Digital I en el primer semestre,
- Cultura Digital II en el segundo semestre y
- Cultura Digital III en el tercer semestre.

A continuación, se muestra el mapa curricular donde se observan las UAC que se cursarán simultáneamente durante el semestre, lo que permite una visión general de las relaciones transversales que se pueden establecer entre éstas; a fin de favorecer el aprendizaje y la evaluación del estudiantado a través de un proyecto integrador.



MAPA CURRICULAR
FORMACIÓN BÁSICA NUEVA ESCUELA MEXICANA 2023

		PRIMER SEMESTRE	SEGUNDO SEMESTRE	TERCER SEMESTRE	CUARTO SEMESTRE	QUINTO SEMESTRE	SEXTO SEMESTRE
CURRÍCULUM FUNDAMENTAL	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS TRANSVERSALES	Lengua y comunicación I 3 horas 6 créditos	Lengua y comunicación II 3 horas 6 créditos	Lengua y comunicación III 3 horas 6 créditos	Lengua y literatura 5 horas 10 créditos	Taller de Análisis y Producción de Textos I 3 horas 6 créditos	Taller de Análisis y Producción de Textos II 3 horas 6 créditos
		Inglés I 3 horas 6 créditos	Inglés II 3 horas 6 créditos	Inglés III 3 horas 6 créditos	Inglés IV 3 horas 6 créditos	Inglés V 3 horas 6 créditos	Inglés VI 3 horas 6 créditos
		Pensamiento matemático I 4 horas 8 créditos	Pensamiento matemático II 4 horas 8 créditos	Pensamiento matemático III 4 horas 8 créditos	Temas selectos de Matemáticas I 4 horas 8 créditos	Temas selectos de Matemáticas II 4 horas 8 créditos	Temas selectos de Matemáticas III 4 horas 8 créditos
		Cultura digital I 3 horas 6 créditos	Cultura digital II 2 horas 4 créditos	Cultura digital III 3 horas 6 créditos			
	CONCIENCIA HISTÓRICA				Conciencia histórica I. Perspectivas del México antiguo en los contextos globales 3 horas 6 créditos	Conciencia histórica II. México durante el expansionismo capitalista 3 horas 6 créditos	Conciencia histórica III. La realidad actual en perspectiva histórica 3 horas 6 créditos
CURRÍCULUM AMPLIADO	ÁREAS DE ACCESO AL CONOCIMIENTO	Ciencias sociales I 2 horas 4 créditos	Ciencias sociales II 2 horas 4 créditos	Investigación Social 2 horas 4 créditos	Ciencias sociales III 2 horas 4 créditos		
		Humanidades I 4 horas 8 créditos	Humanidades II 4 horas 8 créditos	Humanidades III 5 horas 10 créditos			
		La materia y sus interacciones 4 horas 8 créditos	La conservación de la energía y su interacción con la materia 4 horas 8 créditos	Ecosistemas: interacciones, energía y dinámica 4 horas 8 créditos	Reacciones químicas: conservación de la materia en la formación de nuevas sustancias 4 horas 8 créditos	La energía en los procesos de la vida diaria 4 horas 8 créditos	Organismos: estructuras y procesos. Herencia y evolución biológica 4 horas 8 créditos
		Geografía I 2 horas 4 créditos	Geografía II 2 horas 4 créditos		Temas Selectos de Ciencias Experimentales I 1 hora 2 Créditos	Temas Selectos de Ciencias Experimentales II 1 hora 2 Créditos	Temas Selectos de Ciencias Experimentales III 1 hora 2 Créditos
	RECURSOS SOCIOEMOCIONALES	ÁMBITOS SOCIOEMOCIONALES	Artes I 2 horas 4 Créditos	Artes II 2 horas 4 Créditos	Educación integral en sexualidad y género I 1 hora 2 Créditos	Orientación Vocacional 2 horas 4 Créditos	Educación integral en sexualidad y género II 1 hora 2 Créditos
			Actividades Físicas y Deportivas I 2 horas 4 Créditos	Actividades físicas y Deportivas II 2 horas 4 Créditos			
HORAS		29 HORAS	28 HORAS	25 + 5 FOLAB 30 HORAS	24 +5 FOLAB 29 HORAS	19+ 5 FOLAB + 6 ESPECÍFICA 30 HORAS	18+ 5 FOLAB+ 6 ESPECÍFICA 29 HORAS



Propósitos

El estudiantado será capaz de utilizar herramientas digitales para la investigación, el análisis y la comunicación de información; mediante el uso de simuladores en línea, métodos de investigación digital, medidas de tendencia central y construcción de páginas web; con la finalidad de facilitar la comprensión de información, la comunicación y la colaboración en entornos virtuales.

Enfoque

El enfoque central de la UAC Cultura Digital II, se basa en el desarrollo de saberes digitales que permitan a los estudiantes utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de manera crítica, reflexiva y ética. Los temas y metas de aprendizaje establecidas en cada uno de los cortes contribuyen de la siguiente manera:

Simuladores en línea

Los simuladores en línea son herramientas que permiten al estudiantado experimentar situaciones y contextos de aprendizaje de manera virtual. Esto puede ser útil para desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones.

Métodos y técnicas de investigación digital

Los métodos y técnicas de investigación digital son herramientas de las que hace uso el estudiantado para recopilar, analizar y evaluar información en formato digital. Esto es esencial para el desarrollo de competencias digitales, ya que la mayor parte de la información disponible en la actualidad se encuentra en formato digital.

Páginas web utilizando HTML

Las páginas web utilizando HTML son herramientas que permiten a las y los estudiantes crear y diseñar páginas web. Esto puede ser útil para desarrollar habilidades de comunicación, creatividad y colaboración.

En resumen, el enfoque de la UAC Cultura digital II se centra en el aprendizaje activo del estudiantado, a partir de su experiencia previa y de las interacciones que establece con la o el docente y con el entorno. El personal docente asume el rol de facilitador del aprendizaje, al proporcionar a quienes estudian los recursos y la orientación necesarios para que construyan sus propios conocimientos, para ello deberá crear un ambiente de aprendizaje estimulante y desafiante, que motive al estudiantado a participar y a involucrarse en el proceso de aprendizaje.

El personal docente debe recurrir a la implementación de estrategias de aprendizaje activo que implican la participación decidida del estudiantado en su proceso de aprendizaje. Algunas de las estrategias que se pueden utilizar para el logro de las metas establecidas en la UAC son:

- **Trabajo en grupo.** El estudiantado trabaja en conjunto para completar una tarea o proyecto.
- **Aprendizaje basado en problemas.** El estudiantado se enfrenta a un problema que debe resolver utilizando sus conocimientos y habilidades.
- **Aprendizaje basado en proyectos.** El estudiantado trabaja en un proyecto real o simulado que requiere la aplicación de los conocimientos y habilidades aprendidos en clase.



Aprendizajes de trayectoria, categorías y subcategorías

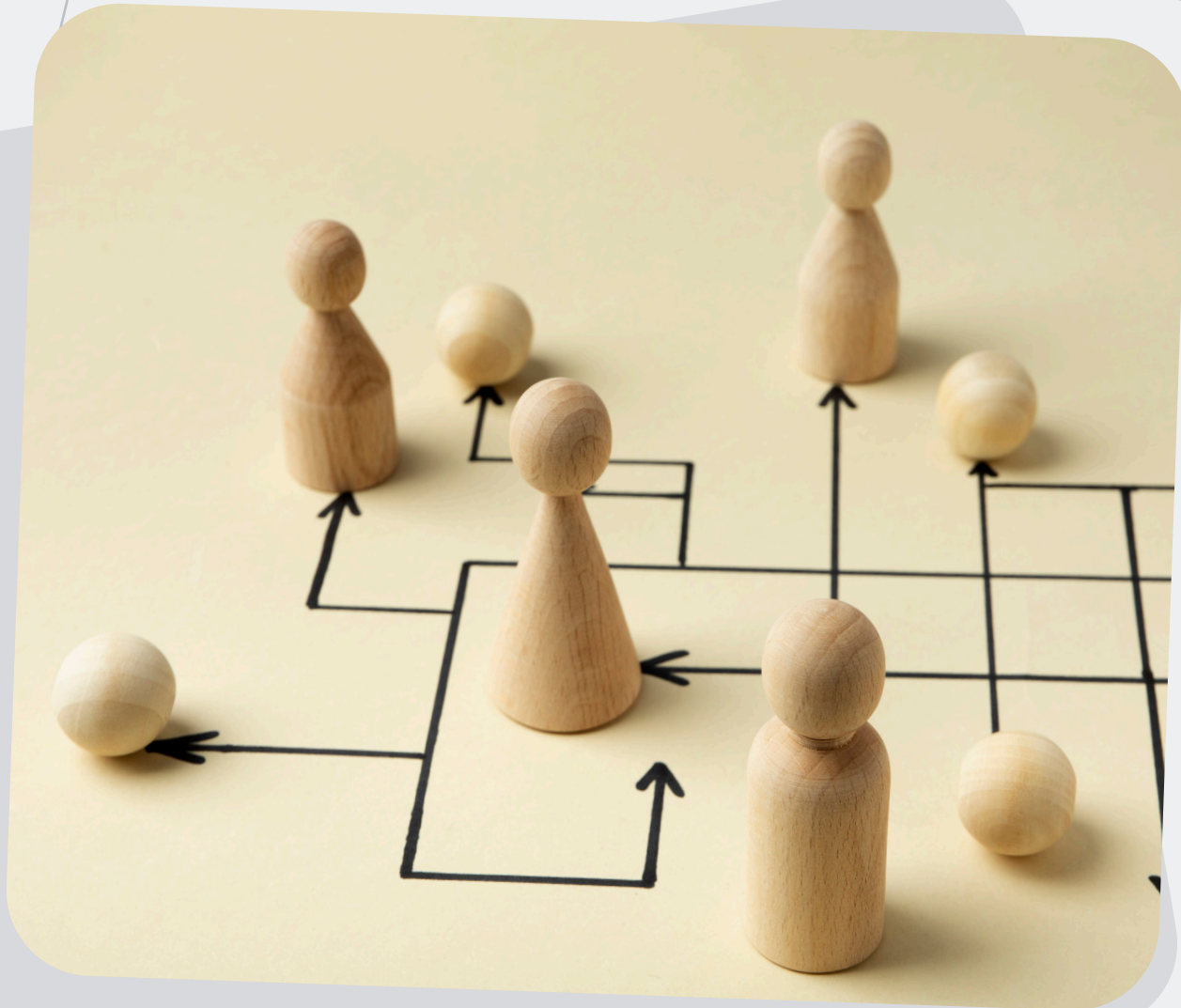
Los aprendizajes de trayectoria de la UAC Cultura Digital II, que favorecen al desarrollo integral del estudiantado, es decir, aquellos que constituyen el perfil de egreso de la EMS son los siguientes:

1. “Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.
2. Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana”. (SEP, SEMS, COSFAC, p. 5)

Las categorías y subcategorías que se consideran para esta la UAC, de acuerdo con el documento programa de estudios del recurso sociocognitivo Cultura Digital II, son las siguientes¹⁵:

Categorías (C)	Subcategorías (S)
Comunicación y colaboración	Comunicación digital Herramientas de productividad Herramientas digitales para el aprendizaje Comunidades virtuales para el aprendizaje
Creatividad digital	Literacidad digital Desarrollo digital Creación de contenidos digitales

15. SEP, SEMS, COSFAC (2023). Programa de estudios del recurso sociocognitivo Cultura Digital II, pp. 6-8





■ Progresiones y metas de aprendizaje ■

Como ya se mencionó en el apartado de conceptos básicos, para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y evaluación de Cultura Digital II durante el semestre, las progresiones se distribuyen y organizan en tres cortes de aprendizaje y se suman los elementos propios del recurso sociocognitivo. Las progresiones de aprendizaje de esta UAC se retoman de forma textual del documento Progresiones de aprendizaje del recurso sociocognitivo Cultura digital, Segunda edición 2023 (SEP-SEMS, COSFAC 2023).

Todas y cada una de las progresiones deben desarrollarse a lo largo del semestre, independiente de la estrategia de enseñanza que se aplique, esto con la finalidad de lograr las metas de aprendizaje establecidas.

Las metas específicas, permiten la gradualidad y la concreción de las metas de aprendizaje en correspondencia a las progresiones, por lo que son el referente para la evaluación.

Es importante considerar que esta estructura es la base para la organización de la práctica docente en el aula (planeación didáctica, secuencia didáctica, plan de clase).



Metas de aprendizaje ¹⁶		
<p>M1. 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.</p> <p>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.</p> <p>M3. Utiliza herramientas, servicios y medios digitales para crear contenidos, difundir información, potenciar su creatividad e innovación.</p> <p>M4. Realiza Investigación, entornos digitales para extraer, recopilar, ordenar y graficar información aplicable a las áreas del conocimiento.</p>		
Categorías	Subcategorías	
<p>C2. Comunicación y colaboración</p> <p>C4. Creatividad Digital</p>	<p>S1 Comunicación digital</p> <p>S2 Herramientas digitales para el aprendizaje.</p> <p>S3 Comunidades virtuales de aprendizaje.</p> <p>S4 Herramientas de productividad</p> <p>S5. Creación de contenidos digitales</p> <p>S6. Desarrollo digital</p> <p>S7. Literacidad digital</p>	
Progresiones	Metas específicas	Contenidos
<p>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 sociocognitivos y</p>	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla proyectos tecnológicos en línea, simulando procesos que ocurren en la vida real, a través de plataformas tipo simuladores (ejemplos: Tinkercad, Open Roberta Lab, mBlock, PHet, etcétera) 	<ul style="list-style-type: none"> Plataforma en línea Tinkercad para simular comportamientos y acciones de diferentes componentes electrónicos. Plataforma Open Roberta Lab para simular comportamientos y acciones de un robot diferencial (2 motores, 2 ruedas) Procesador de palabras: comentarios, control de cambios

¹⁶ SEP, SEMS, COSFAC (2023). Programa de estudios del recurso sociocognitivo Cultura Digital II, pp. 6-8

socioemocionales según sus necesidades y contextos. (sic) ¹⁷	<ul style="list-style-type: none"> • Edita documentos en herramientas ofimáticas según la necesidad del usuario. 	
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.	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora contenidos digitales mediante la aplicación de la Teoría del color. • Edita documentos en herramientas ofimáticas según la necesidad del usuario. 	- Herramientas ofimáticas: hipervínculos

Fuentes de información

- ▶ Aulaclic. (2023a). *Curso de Word 2016*. Índice del curso. España: aulaClic. <https://www.aulaclic.es/word-2016>
- ▶ Aulaclic. (2023b). *Curso de Excel 2016*. Índice del curso. España: aulaClic. <https://www.aulaclic.es/excel-2016/>
- ▶ Aulaclic. (2023c). *Curso de PowerPoint 2016*. Índice del curso. España: aulaClic. <https://www.aulaclic.es/powerpoint-2016>
- ▶ Cabrera, A. & Reinozo, J. (2022). *Diseño y construcción de un robot móvil omnidireccional basado en ROS para la enseñanza de conceptos matemáticos a estudiantes de bachillerato*. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24330>
- ▶ DomoLab [@DomoLab]. (2020, 4 de mayo). *Arduino con Tinkercad - Desde cero [Capítulo 1] [Salida Digital]*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=DDPnvmILNq4&list=PLX1o8IHd4nZO1nhYvXF55_A1DR-qYQ7RI
- ▶ Líderbot. (s/f). Docentesteam.com. <https://docentesteam.com/liderbot/>
- ▶ Limón, M. [@mediolimon5549]. (2021, 17 de mayo). *Como crear tu usuario en la plataforma Open Roberta*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rHmNq3mX-8o>
- ▶ Loureiro, J. [@joseloureiro5643]. (2020, 15 de marzo). *Simulador de electricidad online - Tinkercad - Crear circuitos en serie*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Wd1w8iqtBDU&list=PL0yS77tcCexohy2v1L3baA2ms8kUEqoG3>
- ▶ ROBOCORT (2020, 6 de octubre). [Archivo de video @ROBOCORT]. *Introducción Open Roberta*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OrFvx1FakhI>

17. Sic, es una locución latina que por lo general se coloca entre paréntesis, para dar a entender que una palabra o frase empleada, y que parece inexacta, pero que es retomada textual. <https://dle.rae.es/sic>



Metas de aprendizaje

M1. Utiliza herramientas, servicios y medios digitales para crear contenidos, difundir información, potenciar su creatividad e innovación.
M2. Realiza Investigación, entornos digitales para extraer, recopilar, ordenar y graficar información aplicable a las áreas del conocimiento.

Categorías	Subcategorías	
C4. Creatividad Digital	S1. Creación digital de contenidos S2. Desarrollo digital S3. Literacidad digital	
Progresión (es)	Metas específicas	Contenidos
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.	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza y presenta datos de forma eficiente y precisa, haciendo uso de técnicas y métodos de investigación digital • Edita documentos en herramientas ofimáticas según la necesidad del usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plataformas para recopilación de datos en línea (Teams, Google Meet, formularios, etcétera) - Hoja electrónica de cálculo: ordenar, filtrar y validar datos.
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.	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza y presenta datos de forma eficiente y precisa, a través del uso de medidas de tendencia central, dispersión y su representación gráfica • Edita documentos en herramientas ofimáticas, según la necesidad del usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja electrónica de cálculo: fórmulas y funciones avanzadas (medidas de tendencia central), auditoría de fórmulas, gráficos, imágenes y comentarios.

Fuentes de información

- ▶ Aulaclíc. (2023). *Curso de Excel 2016*. Índice del curso. España: aulaClic. <https://www.aulaclip.es/excel-2016/>
- ▶ Medidas de tendencia central. (Dakota del Norte). Unam.Mx. http://prepa8.unam.mx/academia/colegios/matematicas/paginacolmate/applets/matematicas_IV/Applets_Geogebra/medtencen.html
- ▶ Sued, GE, & Instituto Tecnológico de Monterrey, México. (2020). *Catálogo de técnicas digitales para la investigación con contenidos generados por usuarios de redes sociales*. PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad, 10 (19), 1–22. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-36072020000200002

Creación de páginas Web con HTML

Carga horaria: 8 horas



Metas de aprendizaje		
<p>M1. Utiliza herramientas, servicios y medios digitales para crear contenidos, difundir información, potenciar su creatividad e innovación.</p> <p>M2. Realiza Investigación, entornos digitales para extraer, recopilar, ordenar y graficar información aplicable a las áreas del conocimiento.</p>		
Categorías	Subcategorías	
C4. Creatividad Digital	<p>S1. Creación digital de contenidos</p> <p>S2. Desarrollo digital</p> <p>S3. Literacidad digital</p>	
Progresión (es)	Metas específicas	Contenidos
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 Markup Language o HTML.	<ul style="list-style-type: none"> Organiza y presenta información, o datos, que dan solución a un problema, a través de un sitio web con el uso etiquetas de HTML. Edita documentos en herramientas ofimáticas, según la necesidad del usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> HTML: estructura básica, fondos, textos, imágenes, tablas y bordes. Procesador de textos y Hoja electrónica de cálculo: combinación de correspondencia
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.	<ul style="list-style-type: none"> Organiza y presenta temáticas o intereses personales creando un sitio web, utilizando etiquetas de HTML. Edita documentos en herramientas ofimáticas, según la necesidad del usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> HTML: frames y formularios Procesador de textos y Hoja electrónica de cálculo: combinación de correspondencia
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.	<ul style="list-style-type: none"> Aplica los niveles adecuados de permisos colaborativos, para crear, editar y administrar sitios web en plataformas en línea. 	<ul style="list-style-type: none"> Plataformas en línea: sitios web

Fuentes de información

- ▶ Aulaclic. (2023a). *Curso de Word 2016*. Índice del curso. España: aulaClic.<https://www.aulaclic.es/word-2016>
- ▶ Aulaclic. (2023b). *Curso de Excel 2016*. Índice del curso. España: aulaClic. <https://www.aulaclic.es/excel-2016/>
- ▶ Aulaclic. (2023c). *Curso de PowerPoint 2016*. Índice del curso. España: aulaClic. de <https://www.aulaclic.es/powerpoint-2016>
- ▶ Arce Anguiano, F. (2016). *Desarrollo Web Con Html 5. AlfaOmega*. Curso de HTML, <https://www.uv.es/jbosch/PDF/Curso%20de%20HTML.pdf>



■ Instrumentación didáctica ■

De acuerdo con Margarita Pansza (1998, p. 1) "la didáctica ha sido concebida como una disciplina instrumental". Esta ofrece respuestas técnico-estratégicas para la conducción del aprendizaje a través de la planeación; lo que significa que contempla aspectos sustantivos del programa de estudio. Es decir, es la herramienta que refiere y concreta la acción educativa a partir de la práctica docente. En la instrumentación didáctica se parte del concepto de aprendizaje, por ser el marco de referencia y condición necesaria para posibilitar la relación sustantiva entre los elementos que conforman el programa de estudios. En el caso del MCCEMS se refiere a los elementos curriculares y conceptos básicos que lo integran, tales como: metas de aprendizaje, progresiones, propósitos, contenidos, situaciones de aprendizaje y evaluación.

Es decir, determinará la conducción de la instrumentación didáctica; la cual trasciende los límites del aula y abre posibilidades sustantivas- problemáticas específicas- en la escuela y la comunidad. Por lo tanto, precisa la forma en la que se constituirán los conceptos básicos para el logro de las metas de aprendizaje de la UAC.

A continuación, se presenta un ejemplo de proyecto integrador que tiene la intención de mostrar al personal docente cómo es que puede instrumentarlo dentro del aula; algunos aspectos a considerar para su elaboración son los siguientes:



- Diseñar una planeación didáctica semestral, que indique la ejecución de un proyecto integrador y considere la transversalidad de carácter interdisciplinar. Es necesario señalar los recursos que se requerirán.
- Trabajar con un proyecto integrador que abarque los tres cortes de aprendizaje y se vincule transversalmente con una, dos o tres UAC.
- Recuperar el propósito de la UAC.
- Considerar las metas de aprendizaje y las progresiones de la UAC que se desarrollarán durante el proyecto.
- Seleccionar las estrategias de enseñanza y aprendizaje para sumar al proyecto, tomando en cuenta el tiempo semanal.
- Diseñar un proyecto acotado para las UAC de 2 horas a la semana.
- Seleccionar los instrumentos y técnicas de evaluación que se utilizarán.
- Considerar, en el diseño, la exhibición pedagógica de los proyectos, donde se invite a los padres de familia, expertos y miembros de la comunidad escolar.
- Una vez realizada la planificación, exponer a las y los estudiantes la metodología y los propósitos del proyecto que se deben lograr, así como los criterios de desempeño.

El proyecto integrador puede incluir todas o algunas de las progresiones de aprendizaje, por lo que hay que hacer una planeación pertinente, de acuerdo con el número de semanas que abarca el semestre, para poder abordarlas en su totalidad a lo largo del mismo; se pueden considerar actividades autogestivas o asíncronas.



Diseño de proyecto para Corte 1		
Nombre del proyecto: Página Web: El lobo curioso	Duración: 10 horas (Corte 1)	Semestre: 2024-A
Unidad de Aprendizaje Curricular: Cultura Digital II	Docente:	Grupo:
Metas de aprendizaje	<p>M1. 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.</p> <p>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.</p>	
Progresiones de aprendizaje	<p>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 Sociocognitivos y Socioemocionales según sus necesidades y contextos. (SIC)</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	



	<p>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.</p> <p>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.</p>
<p>Selección del problema y preguntas detonadoras</p>	<p>A pesar de la creciente importancia que se le atribuye al acceso al conocimiento y aprendizaje en la sociedad contemporánea, la implementación de herramientas digitales innovadoras para este propósito sigue siendo un desafío; particularmente en el Colegio estas herramientas deben vincularse con el entorno del estudiantado, además de caracterizarse por su eficiencia e innovación.</p> <p>Por lo que se vuelve relevante contar con una herramienta digital que le permita al estudiantado acceder al conocimiento y al aprendizaje digital.</p> <p>Preguntas detonadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influyen las herramientas digitales en el acceso al conocimiento? • ¿Te parece que las comunidades de aprendizaje digital permiten comunicarse, investigar, buscar, discriminar y gestionar información para el logro de los aprendizajes? • ¿La teoría del color y metodología del diseño son factores relevantes para el diseño de herramientas digitales? • ¿La pluralidad en técnicas y métodos de investigación digital facilitan el acceso al conocimiento? • ¿La diversidad de recursos digitales permiten la vinculación con fenómenos o problemáticas del contexto personal, académico, social? • ¿Las herramientas en línea permiten la recopilación y difusión de información en forma estructurada y organizada? • ¿Las herramientas en línea facilitan el procesamiento de datos por medio de herramientas de software que calculen medidas de tendencia, dispersión y su representación gráfica para contribuir al análisis de la información?



Propósitos del proyecto	El propósito del proyecto es diseñar y elaborar contenidos digitales en una página Web por medio de herramientas digitales, donde las y los estudiantes se reconozcan como ciudadanos digitales que han conformado una postura crítica e informada, adaptada con sus necesidades y contextos, lo que les permitirá fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.		
Descripción general del proyecto (justificación)	Realizar la Página Web: El lobo curioso constituye una herramienta digital que le permitirá al estudiantado acceder al conocimiento y al aprendizaje digital; además podrá interactuar con sus pares para realizar investigaciones y manejar información de su contexto; lo que facilita la creación de comunidades de aprendizaje, donde recopilen y analicen información de forma organizada y estructurada para ser difundida dentro de la comunidad educativa del Colegio de Bachilleres.		
Transversalidad con otras UAC	Lengua y Comunicación II		
	<p style="text-align: center;">Corte 1</p> <p>Identifica los tipos de reseñas o comentarios críticos más comunes, para comprender su aplicación en todas las áreas de conocimiento y en los recursos sociocognitivos.</p> <p>Identifica los procesos involucrados en la composición de una reseña y comentario crítico para comprender la complejidad involucrada en un ejercicio crítico y elabora un mapa semántico o mental crítico sobre los temas e ideas principales del texto previo a la composición de la reseña para organizar y visualizar la información y su visión crítica.</p>	<p style="text-align: center;">Corte 2</p> <p>Identifica las etapas de la composición de una reseña y comentario crítico de un texto o una fuente de información para comprender el proceso de su elaboración.</p> <p>Desarrolla la etapa II ORGANIZACIÓN DE LAS IDEAS de la reseña y comentario crítico para comprender la forma en que debe ser ordenada.</p> <p>Desarrolla la etapa III PLANEACIÓN de la reseña y comentario crítico para comprender la forma en que debe ser esbozada.</p>	<p style="text-align: center;">Corte 3</p> <p>Desarrolla la etapa V REVISIÓN de la reseña y comentario crítico para comprender la forma de verificar su información e incorpora apoyos visuales, gráficos y no verbales críticos en la comunicación oral y escrita para comprender la forma en que debe enfatizarse e ilustrarse la información de la reseña.</p>



El uso de las reseñas y comentarios críticos permiten que el estudiantado comprenda la complejidad de la selección de fuentes de información para el ejercicio crítico, indispensable en el diseño del sitio Web; como punto de partida, pueden investigar, seleccionar información, redactar y en general, poner en práctica las habilidades comunicativas sobre temas que involucran las necesidades del contexto educativo, lo que le permitirá lograr, al mismo tiempo, el desarrollo de su capacidad reflexiva y crítica.

Humanidades II

Corte 1	Corte 2	Corte 3
<p>Pone en cuestión las formas políticas de lo colectivo y hace visible la experiencia colectiva de una comunidad para que desarrolle herramientas que le permitan identificar, analizar y enjuiciar la manera en que se concibe y enuncia la experiencia colectiva de una comunidad.</p>	<p>Pone en cuestión las maneras en que se reproduce una comunidad para vincularlas a su capacidad de decisión y construcción de lo colectivo.</p>	<p>Argumenta la posibilidad y conveniencia de preservar la experiencia colectiva de una comunidad para que pueda valorar la conveniencia de mantener o de transformar el sentido, la forma y la estructura de las relaciones de una comunidad.</p>

La búsqueda de información sobre las necesidades de comunidad educativa permite al estudiantado ejercitar la comprensión de textos, la redacción de comentarios críticos. También, se plantean preguntas que impulsen en el estudiantado, la necesidad de compartir sus conocimientos sociales y culturales, los cuales incluyen su manera de pensar y ver el mundo.

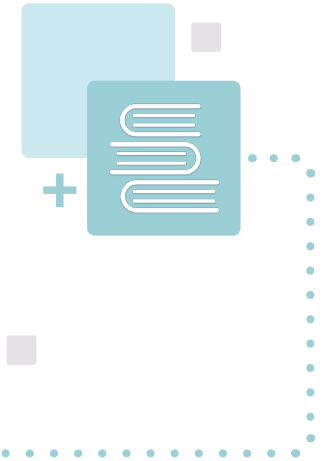
La participación en proyectos educativos permite al estudiantado realizar un análisis del contexto y las necesidades educativas como el acceso al conocimiento y el aprendizaje, el cual debe impulsarse, a partir del desarrollo de proyectos y acciones compartidas que conlleven un bienestar social y cognitivo, con una visión dialógica, anteponiendo valores de convivencia.



Actividades a realizar por corte de aprendizaje	<p style="text-align: center;">Corte 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar el proyecto. • Cuestionar los alcances y expectativas. • Realizar un maquetado. • Distribuir los equipos y realiza la asignación de tareas. • Establecer tiempos de entrega y retroalimentación. 	<p style="text-align: center;">Corte 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisar con las y los estudiantes el avance del borrador. • Elaborar una estrategia de difusión. • Asignar tareas y establece tiempos de entrega y retroalimentación. 	<p style="text-align: center;">Corte 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar la última revisión del sitio Web y la campaña de difusión. • Organizar un evento para la presentación del sitio Web. • Iniciar la campaña de difusión. • Invitar a la comunidad escolar a sumarse al proyecto. • Recuperar aprendizajes y experiencias de las y los estudiantes.
Orientaciones didácticas para la o el docente	<p style="text-align: center;">Corte 1</p> <p>Establecer reglas de participación para los equipos; recuerde enunciar con claridad el objetivo y el producto final. Realizar una equitativa distribución de actividades, sin olvidar que la logística es primordial para el logro del proyecto.</p>	<p style="text-align: center;">Corte 2</p> <p>Es importante retroalimentar los avances periódicamente; el borrador debe presentar en un 80 % la versión final.</p> <p>Es importante contar con la logística para la difusión; hacer una asignación de actividades puntual con objetivos claros y pertinentes.</p>	<p style="text-align: center;">Corte 3</p> <p>Realizar las últimas revisiones; coordinar la difusión de la página Web; promover las visitas en la comunidad escolar. Finalmente, recuperar las experiencias personales y grupales del estudiantado.</p>
Evaluación (tipos e instrumentos)	<p style="text-align: center;">Corte 1</p> <p style="text-align: center;">Rúbrica y/o lista de cotejo</p>	<p style="text-align: center;">Corte 2</p> <p style="text-align: center;">Rúbrica y/o lista de cotejo</p>	<p style="text-align: center;">Corte 3</p> <p style="text-align: center;">Rúbrica y/o lista de cotejo</p>

Recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Sala de cómputo • Internet • Computadoras con paquetería office 	<ul style="list-style-type: none"> • Sala de cómputo • Internet • Computadoras con paquetería office 	<ul style="list-style-type: none"> • Sala de cómputo • Internet • Computadoras con paquetería office
Productos parciales	<p style="text-align: center;">Corte 1</p> <p>Distribución de equipos, asignación de actividades, diseño y logística de la página Web.</p>	<p style="text-align: center;">Corte 2</p> <p>Presentación del borrador y logística de difusión.</p>	<p style="text-align: center;">Corte 3</p> <p>Presentación final de la página Web y difusión.</p>
Producto final	Página Web: El lobo curioso		
Difusión del producto final	Por medio de convocatorias y carteles distribuidos en el plantel, con código QR para su acceso inmediato, y difusión en redes sociales.		





■ Fuentes de información ■

- ▶ **Bixio, C. (2001).** Enseñar a aprender: construir un espacio colectivo de enseñanza-aprendizaje. Rosario Homosapiens
- ▶ **Cavazos, R. (2021).** Las TICCAD como herramientas de innovación en los procesos de enseñanza aprendizaje. Universidad del Rosario. <https://repository.urosario.edu.co/server/api/core/bitstreams/7026c255-03c7-414b-bfec-9eec34ddfa14/content>
- ▶ **Díaz, F. & Hernández, G. (2010).** Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Mc Graw Hill
- ▶ **DOF (02/09/22).** Artículo 23, apartado 3 Del currículum ampliado del MCCEMS.
- ▶ **DOF (09/08/23)** Anexo del Acuerdo número 09/08/23 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. https://www.dof.gob.mx/2023/SEP/ANEXO_ACUERDO_MCCEMS.pdf
- ▶ **Gimeno, J. (1988).** El Currículum. Una reflexión sobre la práctica. Morata.
- ▶ **Hernández, G. (2011).** Miradas constructivistas en psicología de la educación. Paidós.
- ▶ **Manuel, S. (2008).** Evaluación del aprendizaje. Editorial Pax.



- ▶ Medina, A. et. al. (2009). Didáctica general. Pearson Prentice Hall.
- ▶ Morán, P. (1986). Instrumentación didáctica. Fundamentación de la didáctica. Gernika.
- ▶ Nieto, J.M. (2005). Evaluación sin Exámenes. Medios alternativos para comprobar el aprendizaje. Editorial CCS
- ▶ Parra, D. (2003). Manual de estrategias de enseñanza/aprendizaje. <https://www.uaem.mx/sites/default/files/facultad-de-medicina/descargas/manual-de-estrategias-de-ense%C3%B1anza-aprendizaje.pdf>
- ▶ SAE-HELAZ, E. S. D. A. (2014). Las metodologías activas de enseñanza en el programa ERAGIN. Programa de formación del profesorado en metodologías activas de enseñanza. <https://www.ehu.eus/es/web/sae-helaz/eragin-irakaskuntza-metodologia-aktiboak>
- ▶ Sánchez, M. & Martínez, A. (2020). Evaluación del y para el aprendizaje: instrumentos y estrategias. Imagia Comunicación.
- ▶ Sarramona, J. (2003). Capítulo 7. El Currículum Escolar (127-155). En Teoría de la Educación. Reflexión y normativa pedagógica. Barcelona: Ariel.
- ▶ SEP (2022). Coordinación Sectorial de Fortalecimiento Académico. Rediseño del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior 2019-2022. SEP
- ▶ SEP-SEMS, COSFAC (2023). Progresiones de aprendizaje del recurso sociocognitivo Cultura digital. México: SEP. [https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Progresiones%20de%20aprendizaje%20-%20Cultura%20Digital\(1\).pdf](https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Progresiones%20de%20aprendizaje%20-%20Cultura%20Digital(1).pdf)



DIRECTORIO:



Adán Escobedo Robles
Director General

Gabriela Ibeth Navarro Díaz de León
Secretaria General

Lilia Martínez Villegas
Directora de Planeación Académica

Adriana Yáñez de la Rosa
Subdirectora de Planeación Curricular

Montserrat Sifuentes Mar
Jefa del Departamento de Análisis y Desarrollo Curricular



Plan de estudios 2023

Mapa curricular de formación básica



Programa de la Unidad de Aprendizaje Curricular

Cultura digital II



COLEGIO DE
BACHILLERES

Este programa fue aprobado por la Junta Directiva del Colegio de Bachilleres en la Sesión Extraordinaria del 23 de enero de 2024, mediante el Acuerdo SE/1-24/04,R

2do Semestre

Enero
- 2024 -

<https://www.gob.mx/bachilleres>