

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
“2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.



Datos Generales ¹					
Plantel.	PLANTEL 34, ALAN SACJUN	Coordinación.	SELVA		
Ubicación del plantel.	CHILON	UAC.	Cultura Digital 1	Semestre.	Primero

Datos de la Progresión del Aprendizaje ²			
Etapas de la progresión. (Número)	1	Enunciado de la progresión	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 a 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.
Tiempo de ejecución.	5 H.S.M.		
Contenido sugerido (use autonomía didáctica necesaria):	<p>Marco Normativo que regula el uso del ciberespacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de marco normativo • Quién regula el ciberespacio • Leyes que rigen el uso de internet en nuestro país (Ley Federal de Protección de datos, Ley Federal de derechos de autor, entre otros). <p>Informática ecológica Salud digital Criterios para la selección de la información Respeto a derechos de autor Tipos de licenciamiento de software: Definición y tipos de licencias</p>		

F9J-G58C7C657<' ("5 @5B'G57>I B"

¹ Ingrese los datos generales de su Centro de Trabajo y de las Unidades de Aprendizajes Curriculares

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
“2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

² Ingrese los datos de la progresión de aprendizaje a desarrollar.

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Elementos Presentes en la Progresión del Aprendizaje			
Categorías:	C1. Ciudadanía Digital	Subcategorías:	S1 Lectura y escritura en espacios digitales S2 Marco Normativo S3 Identidad Digital S4 Seguridad
Metas de Aprendizaje.	M1 Reconoce el ciberespacio y servicios digitales en diferentes contextos para acceder al conocimiento y la experiencia. M2 Utiliza el ciberespacio y los distintos servicios digitales en los diferentes contextos a partir del marco normativo para ejercer su Ciudadanía Digital. M3 Resguardar su identidad y sus interacciones en el ciberespacio y en los servicios digitales identificando las amenazas, riesgos y consecuencias que conllevan su uso.		
Aprendizaje de Trayectoria.	Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos		

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Abordaje de la Progresión del Aprendizaje				
	Descripción de la estrategia o actividad	Tiempo de ejecución	Recursos	Instrumentos de evaluación.
Apertura	<p><i>Presentación del Docente y Estudiantes</i></p> <p><i>Encuadre de la UAC</i> Realizar el encuadre de la UAC con los estudiantes considerando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programa de Estudios del Recurso Sociocognitivo de Cultura Digital. • Metodología de trabajo. • Criterios de evaluación. • Fuentes bibliográficas. <p><i>Actividad: Dilemas éticos en el ciberespacio.</i> Resolver un cuestionario para conocer conocimientos previos</p> <p>Solicitar a los alumnos formar cinco equipos colaborativos, se le asigna a cada equipo un dilema ético para que lo discutan. Cada equipo deberá identificar las implicaciones éticas del dilema y proponer una solución basada en la normatividad existente. Al finalizar deberán dar a conocer a sus compañeros de grupo el dilema que les tocó y la solución que propusieron.</p>	1 hora	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Bocinas</p>	

	<p>Los dilemas que trabajarán son los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Dilema ético de la privacidad en redes sociales:</i> Un estudiante descubre que un amigo ha publicado fotos embarazosas de otra persona en redes sociales sin su consentimiento. El estudiante se enfrenta al dilema de si debe intervenir y hablar con su amigo o mantenerse al margen, considerando la privacidad y el respeto de las personas involucradas. 2) <i>Dilema ético de la propiedad intelectual:</i> Un estudiante encuentra un artículo interesante en línea y decide copiarlo y presentarlo como su propio trabajo sin dar crédito al autor original. Se enfrenta al dilema de si debe plagiar y obtener una buena calificación o respetar los derechos de autor y entregar un trabajo original, considerando la honestidad académica y el respeto a la propiedad intelectual. 3) <i>Dilema ético de la manipulación de la información:</i> Un estudiante está investigando para un proyecto y encuentra información falsa en un sitio web. Se enfrenta al dilema de si debe utilizar la información falsa para respaldar su 			
--	--	--	--	--

	<p>argumento y obtener una mejor calificación o buscar información confiable y honesta, considerando la integridad académica y la responsabilidad de compartir información precisa.</p> <p>4) <i>Dilema ético de la ciberseguridad:</i> Un estudiante descubre la contraseña de acceso a la cuenta de correo electrónico de otro estudiante. Se enfrenta al dilema de si debe usar esa información para acceder a la cuenta y leer los mensajes privados, considerando la invasión de la privacidad y el respeto a los derechos de los demás.</p> <p>5) <i>Dilema ético de la difusión de contenido sensible:</i> Un estudiante recibe un video o imagen comprometedor de una persona conocida y se enfrenta al dilema de si debe compartirlo con otros o mantenerlo en privado, considerando el respeto a la intimidad, la dignidad de las personas y la responsabilidad de no difundir contenido perjudicial.</p>			
--	---	--	--	--

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Desarrollo	<p>Actividad 1: Investigación y presentación.</p> <p>Solicitar a los estudiantes formar 7 equipos colaborativos, posteriormente se asigna a cada equipo los siguientes temas:</p> <p>Equipo 1: la normatividad y el uso responsable del ciberespacio y servicios digitales. Equipo 2: la salud digital Equipo 3: la selección de información. Equipo 4: la privacidad Equipo 5: los derechos de autor Equipo 6: el licenciamiento de software Equipo 7: las normas del uso de la información en México.</p> <p>Investigar el tema asignado en cada uno de los equipos, recopilar información relevante y preparar una presentación creativa para luego exponerla a sus compañeros de grupo. Se pide a los estudiantes hacer uso de recursos visuales digitales o impresos en su presentación, así como mencionar ejemplos para que sus compañeros puedan comprender mejor los temas.</p>	3 horas	<p>Computadora</p> <p>Dispositivo móvil</p> <p>Papel bond</p> <p>Marcadores</p>	<p>Coevaluación Lista de cotejo para evaluar la investigación y exposición</p>
-------------------	---	----------------	---	--

	<p>Actividad 2: Casos prácticos</p> <p>Formar con los estudiantes 5 equipos colaborativos, posteriormente se asigna a cada equipo un caso práctico para su análisis:</p> <p>Equipo 1.- Selección de información: Un estudiante está investigando sobre el cambio climático y encuentra dos fuentes de información contradictorias. Una fuente afirma que el cambio climático es causado principalmente por actividades humanas, mientras que la otra fuente sostiene que es un fenómeno natural. El estudiante se enfrenta al desafío de seleccionar la información más confiable y basar su investigación en datos respaldados científicamente.</p> <p>Equipo 2.- Privacidad en redes sociales: Un estudiante decide unirse a una red social popular y se le pide que proporcione su nombre completo, dirección de correo electrónico y fecha de nacimiento. El estudiante se pregunta si es seguro compartir esta información personal y si existe el riesgo de que se utilice de manera indebida o se viole su privacidad.</p>			
--	--	--	--	--

	<p>Equipo 3.- Derechos de autor: Un estudiante está trabajando en un proyecto de presentación y encuentra una imagen en línea que es perfecta para ilustrar su contenido. Sin embargo, el estudiante no sabe si la imagen tiene derechos de autor y si es legal utilizarla sin permiso o atribución. Se enfrenta al dilema de si debe utilizar la imagen o buscar una alternativa que cumpla con los derechos de autor.</p> <p>Equipo 4.- Plagio académico: Un estudiante está redactando un ensayo y encuentra un artículo en línea que aborda el mismo tema y contiene información relevante. El estudiante se siente tentado de copiar y pegar fragmentos del artículo en su ensayo sin citar la fuente adecuadamente. Se enfrenta al dilema de si debe plagiar el contenido o parafrasearlo y citarlo correctamente para evitar el plagio.</p> <p>Equipo 5.- Licenciamiento de software: Un estudiante necesita utilizar un software específico para completar una tarea escolar, pero solo puede acceder a una versión pirateada y gratuita en línea. El estudiante se pregunta si es ético y legal utilizar el software sin pagar o si debería buscar alternativas legales y respetar los derechos de los desarrolladores del software.</p>			<p>Heteroevaluación Rúbrica para evaluar la infografía</p>
--	---	--	--	--

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

	<p>Analizar al interior de cada equipo el caso práctico que se le asignó, posteriormente deberán entre ellos proponer soluciones a lo presentado.</p> <p>Elaborar en cada equipo una infografía en la que expongan recomendaciones a ese tipo de casos. La infografía la podrán realizar de manera digital o física.</p>			
Cierre	<p>Actividad: Carteles de buenas prácticas</p> <p>Para la presente actividad se continúa trabajando en equipos colaborativo. Cada uno de los equipos deberán crear un cartel que promueva las buenas prácticas en el uso del ciberespacio, servicios digitales y dispositivos tecnológicos en diferentes contextos. Cada equipo deberá hacer uso de los siguientes materiales para elaborar sus carteles: cartulinas, marcadores, imágenes impresas, dibujos, etc.</p> <p>Exhibir los carteles elaborados en áreas comunes del plantel para generar conciencia entre sus compañeros.</p>	1 hora	<p>Computadora</p> <p>Dispositivo móvil</p> <p>Cartulina</p> <p>Marcadores</p> <p>Colores</p> <p>Imágenes impresas</p> <p>Pegamento</p>	<p>Heteroevaluación</p> <p>Rúbrica para evaluar el cartel.</p>

Fuentes de Consulta

CÁMARA DE DIPUTADOS LXV LEGISLATURA. (25 de abril de 2023). <https://www.diputados.gob.mx>. Recuperado el junio de 2023, de https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/iniclave/65/CD-LXV-II-2P-292/02_iniciativa_292_25abr23.pdf

CENTRO MÉXICO DIGITAL. (s.f.). <https://centromexico.digital>. Recuperado el junio de 2023, de <https://centromexico.digital/salud-digital/>

HOLA.COM. (13 de enero de 2021). <https://www.hola.com>. Recuperado el junio de 2023, de <https://www.hola.com/estar-bien/20210113182528/salud-digital-que-es/>

<https://geekflare.com>. (s.f.). Recuperado el junio de 2023, de <https://geekflare.com/es/green-computing-for-sustainable-future/>

<https://www3.gobiernodecanarias.org>. (s.f.). Recuperado el junio de 2023, de https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/contenidosdigitales/FormacionTIC/cdtic2014/02cc/32_licencias_de_software.html

ift. (s.f.). ift. Recuperado el junio de 2023, de <https://comite5g.ift.org.mx>: https://comite5g.ift.org.mx/vendor/download_archivo.php?id_archivo=22457

INDAUTOR. (s.f.). <https://www.indautor.gob.mx>. Recuperado el junio de 2023, de https://www.indautor.gob.mx/documentos/informacion-general/Derecho_de_autor.pdf

kaspersky. (s.f.). <https://latam.kaspersky.com>. Recuperado el junio de 2023, de <https://latam.kaspersky.com/resource-center/preemptive-safety/internet-laws>

pablo. (10 de septiembre de 2021). <https://blog.orange.es>. Recuperado el junio de 2023, de <https://blog.orange.es/consejos-y-trucos/que-son-las-licencias-de-software-y-que-tipos-hay/#>

UNAM Sepacomputo canal. (29 de febrero de 2016). Tipos de licencias de los programas. Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/F6yjAu92mPY>

Instrumentos de evaluación

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

LISTA DE COTEJO PARA LA COEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 1. INVESTIGACIÓN Y EXPOSICIÓN

UAC: CULTURA DIGITAL 1 Semestre y grupo: _____ Equipo: _____

Nombre del docente: _____

Nombre del alumno (EVALUADOR): _____

Nombre del alumno (EVALUADO): _____

Valor: ____

CRITERIOS	SI	NO
1.- Cumple con el contenido del tema a exponer.		
2.- Utiliza recursos de apoyo en su exposición.		
3. Muestra dominio en el desarrollo del tema.		
4. Expone con claridad.		
5. Maneja la exposición promoviendo la participación de los estudiantes.		
6. Resuelve dudas de sus compañeros, atendiendo a sus preguntas		
7. El tono de voz es adecuado para que todo el salón escuche.		
8. Mantiene contacto visual con los estudiantes mientras expone.		
9. Utiliza el lenguaje gestual como apoyo en su comunicación.		
10. Establece la relación entre el contenido de la exposición y su aplicación en la vida cotidiana.		
TOTAL		

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

RÚBRICA PARA EVALUAR LA INFOGRAFÍA DE RECOMENDACIONES A LOS CASOS PROPUESTOS

Estudiante: _____ **Semestre:** ____ **Grupo:** ____

Fecha límite de entrega: _____ **Fecha real de entrega:** _____

En la columna en blanco, colocar una "X" dependiendo de la evaluación obtenida por cada aspecto a evaluar.

Aspectos a evaluar	Sobresaliente (10)	Avanzado (9)	Intermedio (8)	Básico (7)	No aprobado (6)
Exposición de ideas centrales	La infografía muestra todas las ideas centrales, con gran capacidad de síntesis y la tipografía empleada es legible y muy apropiada	La infografía muestra la mayoría de las ideas centrales, con buena capacidad de síntesis y la tipografía empleada es legible y apropiada	La infografía muestra algunas de las ideas centrales, con capacidad de síntesis y la tipografía empleada no es legible o apropiada.	La infografía muestra algunas ideas centrales, con poca capacidad de síntesis y la tipografía empleada no es la apropiada.	La infografía no destaca ideas o hechos principales, sin evidencia de capacidad de síntesis y la tipografía empleada no es legible ni apropiada
Estructura	La infografía tiene una estructura muy clara. En ella están presentes los cinco elementos de una infografía (titular, texto, cuerpo, fuente y crédito) y se respetan en todo momento	La infografía tiene una estructura clara. En ella están presentes los cinco elementos de una infografía (titular, texto, cuerpo, fuente y crédito), pero no siempre se	La infografía tiene una estructura bastante clara. No obstante, falta uno de los elementos característicos de una infografía (titular, texto, cuerpo, fuente	La infografía tiene una estructura poco clara. Solo presenta uno o dos de los elementos que le son propios (titular, texto, cuerpo, fuente o crédito) y, en general, no	La infografía no tiene una estructura clara. Solo presenta uno o dos de los elementos que le son propios (titular, texto, cuerpo, fuente o crédito) y no se respetan las

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

	las características propias de este tipo de elementos.		respetan las características propias de este tipo de elementos.		o crédito) y no siempre se respetan las características propias de este tipo de elementos.		se respetan las características que deberían presentar este tipo de elementos.		características que deberían presentar este tipo de elementos.	
Uso de imágenes y colores	La totalidad de las ideas o hechos principales están representado mediante imágenes, con tamaño de letra apropiado y uso de colores que contribuyen a asociar y enfatizar las ideas. Emplea correctamente las líneas, flechas, separadores, llaves, viñetas y fotos, de manera que dan la idea de conjunto.		La mayoría de las ideas o hechos principales están representados mediante imágenes, con tamaño de letra apropiado y uso de colores que contribuyen a asociar y enfatizar las ideas. Emplea en su mayoría, las líneas, flechas, separadores, llaves, viñetas y fotos, de manera que dan la idea de conjunto.		La mayoría de las ideas o hechos principales están representados mediante imágenes, con tamaño de letra apropiado y uso de colores que contribuyen a asociar y enfatizar las ideas. Emplea en su mayoría, las líneas, flechas, separadores, llaves, viñetas y fotos, de manera que dan la idea de conjunto.		Reducido número de ideas o hechos principales están representados mediante imágenes. El uso de colores, las líneas, flechas, separadores, llaves, viñetas y fotos, no contribuyen a dar la idea de conjunto.		Poco número de ideas o hechos principales están representados mediante imágenes. Mal uso de colores y las líneas, flechas, separadores, llaves, viñetas y fotos, no contribuyen a dar la idea de conjunto	

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Referencias	Emplea más de cinco referencias, respetando las normas de manera correcta y precisa.		Emplea cuatro referencias, respetando las normas de manera correcta y precisa.		Emplea tres referencias, respetando las normas de manera correcta y precisa.		Emplea dos referencias, respetando las normas de manera correcta y precisa.		Emplea dos o menos referencias, pero sin respetar las normas de manera correcta o precisa.	
Redacción y ortografía	Las ideas están expresadas con total claridad y no aparecen errores gramaticales ni ortográficos.		Las ideas están expresadas con total claridad, pero aparece algún error gramatical u ortográfico.		Las ideas no están expresadas con la suficiente claridad y/o aparecen dos errores gramaticales u ortográficos.		Las ideas no están expresadas con claridad y/o aparecen tres errores gramaticales u ortográficos.		Las ideas no están expresadas con claridad y/o aparecen más de tres errores gramaticales u ortográficos.	
Subtotal por escala de valoración										
Evaluación final del ejercicio					Fecha de la evaluación					
Observaciones:										

Instrucciones:

La evaluación final del ejercicio se obtiene por promedio aritmético simple, con los siguientes pasos:

- Obtener la suma por cada escala de evaluación después de multiplicar por el valor indicado.
- Obtener la suma total de las escalas de evaluación y dividirla entre el número de aspectos a evaluar.
- Los aspectos a evaluar pueden ser ponderados.

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
"2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del

Rúbrica para evaluar el cartel

Actividad: "Cartel que promueva las buenas prácticas en el uso del ciberespacio, servicios digitales y dispositivos tecnológicos en diferentes contextos"

Nombre del estudiante: _____ **Semestre:** _____ **Grupo:** _____

Fecha límite de entrega: _____ **Fecha real de entrega:** _____

Categoría	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Contenido	Pertinente, dando detalles de calidad que proporcionan información que va más allá de lo obvio y predecible.	Los detalles de apoyo y la información están relacionados, pero un aspecto clave está sin apoyo.	Los detalles de apoyo y la información están relacionados, pero varios aspectos claves están sin apoyo.	Los detalles de apoyo y la información no están claros o no están relacionados al tema.
Lenguaje iconográfico	Todas las imágenes apoyan y representan totalmente el mensaje y tienen las dimensiones necesarias de acuerdo con el cartel.	Algunas imágenes apoyan y representan el mensaje y tienen las dimensiones necesarias de acuerdo con el cartel.	Algunas imágenes no son claras y bien proporcionadas y no sirven de apoyo al mensaje.	Las imágenes no tienen las dimensiones necesarias, son desproporcionadas, poco claras y no sustentan apoyo con el mensaje.
Organización de la información	La información está muy bien organizada y tiene un orden detallado y fácil de leer.	La información está bien organizada y facilita la lectura del cartel.	Se organiza la información, pero no es fácil la lectura del cartel.	La información está en desorden y su lectura no es fácil.
Formato	El formato es visiblemente atractivo y de acuerdo con las dimensiones necesarias.	El formato es adecuado a las dimensiones indicadas y llamativo.	El formato no es adecuado a las dimensiones indicadas, aunque es llamativo.	El formato no se adecua a las dimensiones indicadas, carece de colores adecuados y no es atractivo visualmente.

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
"2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del

Datos Generales ¹					
Plantel.	34, Alan Sacjun	Coordinación.	Selva		
Ubicación del plantel.	Chilon	UAC.	Cultura Digital 1	Semestre.	Primero

Datos de la Progresión del Aprendizaje ²			
Etapas de la progresión. (Número)	2	Enunciado de la progresión	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.
Tiempo de ejecución.	5 H.S.M.		
Contenido sugerido (use autonomía didáctica necesaria):	<p>Ciudadanía digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Valores, Derechos y obligaciones • Netiquetas (Normas de comportamiento). <p>Identidad digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Características <p>Huella digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Importancia y formas de protegerla. <p>Seguridad digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contraseñas seguras. • Amenazas y problemas del ciberespacio (cyberbulling, doxing (o doxxing), phishing, o grooming line, entre otros). <p>Credenciales digitales (de inicio de sesión)</p>		

¹ Ingrese los datos generales de su Centro de Trabajo y de las Unidades de Aprendizajes Curriculares.

² Ingrese los datos de la progresión de aprendizaje a desarrollar.

F9J-G58C7C657<'('5@B'G57>I B"

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 "2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del

Elementos Presentes en la Progresión del Aprendizaje ³			
Categorías:	C1. Ciudadanía Digital	Subcategorías:	S1 Lectura y Escritura en espacios digitales. S2 Marco Normativo S3 Identidad Digital S4 Seguridad
Metas de Aprendizaje.	M1 Reconoce el ciberespacio y servicios digitales en diferentes contextos para acceder al conocimiento y la experiencia. M2 Utiliza el ciberespacio y los distintos servicios digitales en los diferentes contextos a partir del marco normativo para ejercer su Ciudadanía Digital. M3 Resguardar su identidad y sus interacciones en el ciberespacio y en los servicios digitales identificando las amenazas, riesgos y consecuencias que conllevan su uso.		
Aprendizaje de Trayectoria.	Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos		

³ Ingrese los elementos presentes en la progresión de aprendizaje a desarrollar.

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 "2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del

Abordaje de la Progresión del Aprendizaje ⁴				
	Descripción de la estrategia o actividad	Tiempo de ejecución	Recursos	Instrumentos de evaluación.
Apertura	<p>Realizar un cuestionario, donde se rescaten los conocimientos previos</p> <p>Socializar las respuestas en plenaria</p>	1 hora		

⁴ Planteé una estrategia didáctica para abordar la progresión de aprendizaje que fue seleccionado.

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 "2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del

Desarrollo	<p>Presentar y explicar a los estudiantes con apoyo de recursos digitales los conceptos básicos de:</p> <p>Ciudadanía digital (Concepto Valores, derechos, obligaciones, y netiquetas).</p> <p>Identidad digital (Concepto y características).</p> <p>Huella digital (Concepto, Importancia y formas de protegerla).</p> <p>Seguridad digital (Contraseñas seguras, amenazas y problemas del ciberespacio (cyberbullying, doxing, phishing, o grooming line, entre otros).</p> <p>Credenciales digitales de inicio de sesión</p> <p>Formar equipos de trabajo colaborativo con los alumnos para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ver y analizar el video que se les proporciona realizando las actividades correspondientes. • Elaborar una infografía con base al análisis realizado. <p>Equipo 1: Analizar el video 1. "El adivino de las redes sociales". Identificar los riesgos en el uso de las redes sociales y las recomendaciones necesarias que atenten con nuestra seguridad digital.</p>	3 horas	<p>Computadora</p> <p>Dispositivo móvil</p> <p>Papel bond</p> <p>Marcadores</p> <p>Recortes</p> <p>Pegamento</p>	<p>Heteroevaluación Lista de cotejo para evaluar la infografía.</p>
-------------------	--	----------------	--	---

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 "2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del

	<p>Equipo 2: Analizar el video 2. "Tu identidad depende de ti". Reflexiona las siguientes preguntas: ¿Qué es ciudadanía digital? ¿Qué es la identidad digital? ¿Qué es la huella digital? ¿Cuál es la importancia de una reputación positiva?</p> <p>Equipo 3: Analizar el video 2. "Tu identidad depende de ti", Elaborar recomendaciones para contar con una reputación digital positiva.</p> <p>Al finalizar los estudiantes comparten la infografía elaborada colaborativamente, para recibir retroalimentación del docente y sus compañeros de clase.</p>			
Cierre	Solicitar a los estudiantes una investigación en diferentes fuentes sobre las netiquetas, para elaborar un mapa mental sobre el contenido investigado.	1 hora	Computadora Dispositivo móvil Hojas blancas o cuaderno Imágenes impresas Pegamento	<p>Autoevaluación Lista de cotejo para la autoevaluación en la elaboración de la infografía.</p> <p>Heteroevaluación Rúbrica para evaluar el mapa mental</p>

Fuentes de Consulta

- BIBLIOTECA CENTRAL UNAM. (s.f.). <https://www.bibliotecacentral.unam.mx>. Recuperado el junio de 2023, de <https://www.bibliotecacentral.unam.mx/index.php/desarrollo-de-capacidades-informativas-digitales-y-comunicacionales/huella-digital>
- Canal Once. (24 de abril de 2022). Digital - Huella Digital (24/04/2022). Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/ttG9wDV5G4A>
- Global IT Media. (21 de junio de 2023). Las credenciales digitales y su implementación en México. Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/P6mJs15BPns>
- <https://www.argentina.gob.ar>. (s.f.). Recuperado el junio de 2023, de <https://www.argentina.gob.ar/desarrollosocial/grooming/que-es-la-ciudadania-digital>
- <https://www3.gobiernodecanarias.org>. (s.f.). Recuperado el junio de 2023, de https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/contenidosdigitales/FormacionTIC/cdtic2014/04cd/11_concepto_y_alcance_de_ciudadana_digital.html
- kaspersky. (s.f.). <https://latam.kaspersky.com>. Recuperado el junio de 2023, de <https://latam.kaspersky.com/resource-center/definitions/what-is-a-digital-footprint>
- RECACES. (s.f.). <https://recfaces.com>. Recuperado el junio de 2023, de <https://recfaces.com/es/articles/identidad-digitaluniversidadurjc>. (3 de septiembre de 2018). Módulo 1. Identidad digital. Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/SN5zBwVPktM>
- universidadurjc. (3 de septiembre de 2018). Módulo 1. Privacidad y seguridad digital. Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/MUITEYg82JU>
- Zamora Saenz, I. (diciembre de 2020). <http://bibliodigitalibd.senado.gob.mx>. Recuperado el junio de 2023, de http://bibliodigitalibd.senado.gob.mx/bitstream/handle/123456789/5094/CI_72.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Instrumentos de evaluación

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 "2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del

LISTA DE COTEJO PARA LA INFOGRAFÍA

UAC: CULTURA DIGITAL 1 Semestre y grupo: _____ Equipo: _____

Nombre del docente: _____

Nombre del alumno (EVALUADO): _____

Valor: ____

NO	INDICADOR	CUMPLIMIENTO		PONDERACIÓN	CALIFICACIÓN
		SÍ	NO		
1	El título de la infografía se identifica claramente con respecto al resto del texto			1%	
2	Presenta información completa acerca del tema			2%	
3	Aborda la información de forma ordenada y clasificándola correctamente			2%	
4	Desarrolla el contenido de cada concepto de manera correcta			2%	
5	Utiliza ilustraciones que fortalece el significado de cada concepto			1%	
6	El diseño de la infografía es agradable visualmente			1%	
7	La ortografía utilizada dentro de la infografía es correcta			1%	
	CALIFICACIÓN	TOTAL		10%	

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
"2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del

LISTA DE COTEJO PARA LA AUTOEVALUACIÓN EN LA ELABORACIÓN DE LA INFOGRAFIA

UAC: CULTURA DIGITAL 1 Semestre y grupo: _____ Equipo: _____

Nombre del docente: _____

Nombre del alumno (EVALUADO): _____

Valor: ____

CRITERIOS	SI	NO
1.- Aporté ideas útiles en el trabajo a realizar.		
2.- Respete las ideas y opiniones de mis compañeros.		
3. Hice buen uso de los materiales del equipo en la elaboración de la infografía.		
4. Mantuve la disciplina en el equipo.		
5. Cumplí con las tareas que me fueron asignadas.		
TOTAL		

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Rúbrica para evaluar mapa mental

UAC: CULTURA DIGITAL 1 Semestre y grupo: _____ Equipo: _____

Nombre del docente: _____

Nombre del alumno (EVALUADO): _____

Valor:

Criterios	Desempeño			
	Excelente (5)	Bueno (4)	Suficiente (3)	No suficiente (2)
Conceptos clave	Contiene el tema central y todas las ideas primarias y secundarias relevantes.	Contiene el tema central y la mayoría de las ideas primarias y secundarias relevantes	Contiene el tema central, la mayoría de las ideas primarias y solamente algunas secundarias.	Falta ideas primarias y secundarias.
Niveles de jerarquización	El mapa mental esta ordenado de una manera jerarquizada, significativa y fácil de leer.	El mapa mental está ordenado de una manera jerarquizada y significativa.	El mapa mental ordenado y significativa.	El organizador gráfico no se encuentra ordenado
Relaciones	Identifica todas las ideas primarias y secundarias importantes y establece de manera correcta las relaciones entre estas.	Identifica las ideas primarias y secundarias importantes, pero realiza algunas relaciones entre estas de manera incorrecta.	Establece muchas relaciones entre las ideas primarias y secundarias de manera incorrecta	No tiene idea alguna la establecer las relaciones entre las ideas primarias y secundarias.
Manejo de gráficos	Construye un mapa mental apropiado y completo, ejemplificado con imágenes o gráficos y utilizando solamente las palabras necesarias.	Construye un mapa mental apropiado ejemplificando con algunas imágenes o gráficos utilizando solamente las palabras.	Construye un mapa mental incompleto, no ejemplificado con imágenes o gráficos y utilizando más palabras de las necesarias.	Presenta un trabajo final que dista mucho de ser un mapa mental
Ortografía	No tiene errores ortográficos y la redacción es excelente.	Tiene menos de 5 errores ortográficos y la redacción es buena.	Tiene más de 5 errores ortográficos y una redacción suficiente.	Tiene más de 10 errores ortográficos y redacción deficiente.

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Datos Generales ¹					
Plantel.	34, Alan Sacjun	Coordinación.	Selva		
Ubicación del plantel.	Chilon	UAC.	Cultura Digital 1	Semestre.	Primero

Datos de la Progresión del Aprendizaje ²			
Etapas de la progresión. (Número)	3	Enunciado de la progresión	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.
Tiempo de ejecución.	5 H.S.M		
Contenido sugerido (use autonomía didáctica necesaria):	Hardware <ul style="list-style-type: none"> - Conceptos básicos. - Clasificación - Unidades de medida (Velocidad, almacenamiento y procesamiento). Software <ul style="list-style-type: none"> - Conceptos básicos - Clasificación - Tipos de licenciamiento (Software libre y propietario) Requerimientos de Software y Hardware		

¹ Ingrese los datos generales de su Centro de Trabajo y de las Unidades de Aprendizajes Curriculares.

² Ingrese los datos de la progresión de aprendizaje a desarrollar.

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Elementos Presentes en la Progresión del Aprendizaje ³			
Categorías:	C1. Ciudadanía Digital	Subcategorías:	S1 Lectura y Escritura en espacios digitales. S2 Marco Normativo S3 Identidad Digital S4 Seguridad
Metas de Aprendizaje.	M1 Reconoce el ciberespacio y servicios digitales en diferentes contextos para acceder al conocimiento y la experiencia. M2 Utiliza el ciberespacio y los distintos servicios digitales en los diferentes contextos a partir del marco normativo para ejercer su Ciudadanía Digital. M3 Resguardar su identidad y sus interacciones en el ciberespacio y en los servicios digitales identificando las amenazas, riesgos y consecuencias que conllevan su uso.		
Aprendizaje de Trayectoria.	Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos		

³ Ingrese los elementos presentes en la progresión de aprendizaje a desarrollar.

Abordaje de la Progresión del Aprendizaje ⁴				
	Descripción de la estrategia o actividad	Tiempo de ejecución	Recursos	Instrumentos de evaluación.
Apertura	<p>Plantear a los alumnos el siguiente cuestionamiento:</p> <p>¿Conoces las características de hardware y software de tu equipo?</p> <p>Con el objetivo de identificar los requerimientos y licenciamientos de software, los estudiantes organizados en equipos, instalan en un dispositivo electrónico (Smartphone, tableta, PC) alguno de los siguientes softwares sugeridos: GeoGebra, Photomath, canva, Corel Draw, entre otros.</p> <p>Comentar en plenaria la experiencia de cada uno, respondiendo los siguientes planteamientos.</p> <p>¿Instalaron exitosamente la App o programa?</p> <p>¿Funciona o se ejecuta adecuadamente? Si o no ¿por qué?</p> <p>En caso de no haberse instalado correctamente el software o App ¿Por qué crees que no pudiste realizar la instalación?</p>	1 hora	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Bocinas</p> <p>Recursos Digitales:</p>	

⁴ Plantee una estrategia didáctica para abordar la progresión de aprendizaje que fue seleccionado.

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Desarrollo	<p>Presentar a los estudiantes mediante un recurso digital, los conceptos básicos de Hardware, su clasificación y la importancia de conocer las unidades de medida (Velocidad, almacenamiento y procesamiento).</p> <p>Solicitar al estudiante identificar las características de hardware de un dispositivo electrónico (Procesador, RAM, Almacenamiento interno y externo, entre otros) para registrar en la <u>Tabla 1. Características de Hardware</u>, posteriormente compara los datos con sus compañeros.</p> <p>Presentar a los estudiantes mediante un recurso digital los conceptos básicos de Software, su clasificación y los tipos de licenciamientos.</p> <p>Pedir al estudiante mencionar al menos 8 ejemplos de software que conozca, para completar la tabla sugerida por el docente denominada <u>Tabla 2. Clasificación del software</u>.</p>	3 horas	<p>Computadora</p> <p>Dispositivo móvil</p> <p>Papel bond</p> <p>Marcadores</p> <p>Recortes</p> <p>Pegamento</p> <p>¿Qué es Hardware? https://www.youtube.com/watch?v=zh0MCNjQw0A</p> <p>Clasificación de Hardware. https://www.internetizado.com/clasificacion-del-hardware</p> <p>Unidades de velocidad de procesamiento informática https://www.youtube.com/watch?v=TH91v4PJbFU</p> <p>¿Qué es el Software? Introducción https://www.youtube.com/watch?v=KysawushRV8</p>	<p>Heteroevaluación Lista de cotejo para evaluar tabla descriptiva</p> <p>Heteroevaluación Lista de cotejo para evaluar tabla descriptiva</p>
-------------------	--	----------------	---	---

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Cierre	<p>Proporcionar a los estudiantes un listado de software de diferentes tipos de aplicación/ licenciamiento y sistema operativo para realizar la <u>tabla 3. Requerimientos de hardware y software.</u></p> <p>Solicitar a los estudiantes completar la tabla 3. Requerimientos de hardware y software. Y socializa sus resultados con sus compañeros.</p>	1 hora	<p>Computadora Dispositivo móvil Hojas blancas o cuaderno Colores Imágenes impresas Pegamento</p>	Heteroevaluación
				<p>Rúbrica para evaluar tabla descriptiva</p>

Fuentes de Consulta

Escalon, M. (s.f.). Hardware Software. Recuperado el junio de 2023, de <https://infogram.com/hardware-software-1h7k230qrgw0g2x>

GCFGlobal. (s.f.). <https://edu.gcfglobal.org>. Recuperado el junio de 2023, de <https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/que-es-hardware-y-software/1/>

<https://www.iingen.unam.mx>. (s.f.). Recuperado el junio de 2023, de <https://www.iingen.unam.mx/es-mx/AlmacenDigital/CapsulasTI/Paginas/hardwareysoftware.aspx>

Lifeder Educación. (11 de marzo de 2022). El SOFTWARE Y HARDWARE explicados: tipos y ejemplos. Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/eg31SXhr2q>

UNAM Sepacomputo canal. (18 de enero de 2016). ¿Qué es el Hardware y Software? Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/PhGkt3R0LkY>

ANEXOS

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
“2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Tabla 1. Características de Hardware

Nombre de alumno: _____ Semestre y Grupo: _____

Nombre del dispositivo: _____ Marca: _____ Modelo: _____

Instrucciones: Completa la siguiente tabla con la información del dispositivo de tu elección, especificando las características, modelo, marca y unidades de medida, sean de velocidad, procesamiento o almacenamiento de información según corresponda.

Hardware	Característica
Procesador	
RAM	
Almacenamiento interno	
Almacenamiento externo	

Nombre de alumno: _____ Semestre y Grupo: _____

[illegible]

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Tabla 3. Requerimiento de Hardware y Software

Nombre de alumno: _____ Semestre y Grupo: _____

Instrucciones: Con la lista de software proporcionado por el docente, completa la siguiente tabla con la información solicitada.

Nombre de Software	Tipo de licenciamiento	Tipo de Software	Compatibilidad (Sistema Operativo)	Requerimientos de Hardware	Puede ejecutarse en tu dispositivo (Si o No)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR TABLA DESCRIPTIVA

UAC: CULTURA DIGITAL 1 Semestre y grupo: _____ Equipo: _____

Nombre del docente: _____

Nombre del alumno (EVALUADO): _____

Valor: _____

NO	INDICADOR	CUMPLIMIENTO		PONDERACION	CALIFICACION
		SÍ	NO		
1	Presenta organizadamente la información solicitada en cada columna.			1%	
2	El contenido hace referencia al material solicitado.			1%	
3	Identifica correctamente los elementos solicitados.			1%	
4	Realiza correctamente la búsqueda de la información solicitada.			1%	
5	La ortografía utilizada dentro de la tabla es correcta			1%	
	CALIFICACIÓN	TOTAL		5%	

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR TABLA DESCRIPTIVA

UAC: CULTURA DIGITAL 1 Semestre y grupo: _____ Equipo: _____

Nombre del docente: _____

Nombre del alumno (EVALUADO): _____

Valor: _____

NO	INDICADOR	CUMPLIMIENTO		PONDERACION	CALIFICACION
		SÍ	NO		
1	Presenta organizadamente la información solicitada en cada columna.			1%	
2	El contenido hace referencia al material solicitado.			1%	
3	Identifica correctamente los elementos solicitados.			1%	
4	Realiza correctamente la búsqueda de la información solicitada.			1%	
5	La ortografía utilizada dentro de la tabla es correcta			1%	
	CALIFICACIÓN	TOTAL		5%	

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

RÚBRICA PARA EVALUAR TABLA DESCRIPTIVA

UAC: CULTURA DIGITAL 1 Semestre y grupo: _____ Equipo: _____

Nombre del docente: _____

Nombre del alumno (EVALUADO): _____

Valor: _____

Rubros Fases de solución	Bien (5%)	Regular (3%)	Insuficiente (1%)	calificación
Datos	En todos los casos los datos están correctamente identificados y determinado su significado.	En todos los casos los datos están correctamente identificados, pero no siempre está determinado su significado.	No en todos los casos los datos están correctamente identificados.	
Cuerpo / Estructura integración	La tabla contiene todos los niveles y elementos solicitados	La tabla la mayoría de los elementos solicitados.	La tabla no contiene los elementos solicitados.	
Análisis	Contiene la información suficiente para analizar y determinar la respuesta de la última columna.	Contiene la información básica que ayuda a dictaminar el llenado de la última columna.	La tabla no contiene la información necesaria para dictaminar el llenado de la última columna.	
Ortografía	Presenta el trabajo sin faltas de ortografía y organizado.	Entrega el trabajo con pocas faltas de ortografía y organizado.	El trabajo presenta en la mayoría de la información con faltas de ortografía.	
TOTAL				

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Datos Generales ¹					
Plantel.	34, Alan Sacjun	Coordinación.	Selva		
Ubicación del plantel.	Chilon	UAC.	Cultura Digital 1	Semestre.	Primero

Datos de la Progresión del Aprendizaje ²			
Etapas de la progresión. (Número)	4	Enunciado de la progresión	Utiliza el ciberespacio y servicios digitales conforme a normatividad y al contexto personal, académico, social y ambiental, para integrarse con seguridad en ambientes virtuales.
Tiempo de ejecución:	5 H.S.M.		
Contenido sugerido (use autonomía didáctica necesaria):	Uso del software de seguridad (Antivirus, Firewall) Emplear los Servicios del ciberespacio: <ul style="list-style-type: none"> • La nube • Correo electrónico • Plataformas educativas (e-learning) • Redes sociales • Comercio electrónico 		

F9J-G58C7C657<' ("5 @5B'G57'>I B"

¹ Ingrese los datos generales de su Centro de Trabajo y de las Unidades de Aprendizajes Curriculares.

² Ingrese los datos de la progresión de aprendizaje a desarrollar.

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Elementos Presentes en la Progresión del Aprendizaje ³			
Categorías:	C1. Ciudadanía Digital	Subcategorías:	S1 Lectura y Escritura en espacios digitales S2 Marco Normativo S3 Identidad Digital S4 Seguridad
Metas de Aprendizaje.	M1 Reconoce el ciberespacio y servicios digitales en diferentes contextos para acceder al conocimiento y la experiencia. M2 Utiliza el ciberespacio y los distintos servicios digitales en los diferentes contextos a partir del marco normativo para ejercer su Ciudadanía Digital. M3 Resguardar su identidad y sus interacciones en el ciberespacio y en los servicios digitales identificando las amenazas, riesgos y consecuencias que conllevan su uso.		
Aprendizaje de Trayectoria.	Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos		

³ Ingrese los elementos presentes en la progresión de aprendizaje a desarrollar.

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Abordaje de la Progresión del Aprendizaje ⁴				
	Descripción de la estrategia o actividad	Tiempo de ejecución	Recursos	Instrumentos de evaluación.
Apertura	<p>Presentar a los estudiantes la importancia de utilizar el ciberespacio y servicios digitales de manera segura y en conformidad con la normatividad.</p> <p>Realizar una lluvia de ideas con los estudiantes atendiendo el siguiente cuestionamiento: ¿Conoces los beneficios y desafíos del ciberespacio?</p> <p>Presentar a los alumnos una breve introducción sobre los temas a abordar: Internet, software de seguridad, servicios del ciberespacio.</p>	1 hora	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p>	
Desarrollo	<p>El docente realiza una exploración guiada del tema: Internet:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar una presentación sobre los conceptos básicos de Internet, su estructura y su importancia en la sociedad actual. Explicar los protocolos de seguridad en línea, como HTTPS y SSL, y cómo garantizan la seguridad de las comunicaciones. 	3 horas	<p>Computadora</p> <p>Dispositivo móvil</p> <p>Internet</p>	

⁴ Plantee una estrategia didáctica para abordar la progresión de aprendizaje que fue seleccionado.

	<p>Solicitar a los estudiantes una investigación sobre las amenazas en línea y medidas de seguridad. Representan la investigación en una tabla:</p> <table><tr><td>Amenazas en línea</td><td>Medidas de seguridad</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <p>El docente realiza una exploración guiada del tema: Uso del software de seguridad (Antivirus, Firewall):</p> <ul style="list-style-type: none">• Explicar el propósito y la función del software de seguridad, como los antivirus y los firewalls, para proteger los dispositivos y la información personal.• Realizar una demostración en vivo de cómo instalar y configurar software de seguridad en diferentes dispositivos. <p>Pedir a los estudiantes una investigación sobre los antivirus, donde evalúen las opciones que hay en el mercado y cuales son adecuados para un escenario específico. Realizan una tabla comparativa sobre los antivirus, destacando: tipo de protección, compatibilidad, ventajas, desventajas.</p> <p>El docente realiza una exploración guiada del tema. Empleo de los servicios del ciberespacio:</p>	Amenazas en línea	Medidas de seguridad					<p>Heteroevaluación Lista de cotejo para evaluar la tabla <i>Las amenazas en línea y medidas de seguridad</i></p> <p>Heteroevaluación Rubrica para evaluar la tabla comparativa sobre <i>los Antivirus</i></p>
Amenazas en línea	Medidas de seguridad							

	<p>Presentar a los estudiantes una descripción general de los servicios del ciberespacio, como la nube, el correo electrónico, las plataformas educativas (e-learning), las redes sociales y el comercio electrónico.</p> <p>Realizar con los estudiantes o a través de un recurso digital la práctica sugerida: <u>"Creando mi correo electrónico y almacenando en la nube"</u>. Tomar en cuenta las siguientes instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Crea una cuenta de correo electrónico en el Servidor de correos de GMAIL o si ya cuentas con una, ábrela. 2. Pide a 2 compañeros y a tu docente su correo electrónico y regístralos como tus contactos. 3. En la esquina superior derecha da clic en aplicaciones de Google. 4. Selecciona Contactos de Google. 5. En la parte superior izquierda, haz clic en Crear contacto. 6. Haz clic en Crear un contacto o crear varios contactos. 7. Escribe la información del contacto 8. Haz clic en Guardar. 9. Repite los pasos del 4 al 8 para el segundo contacto. 10. Envía a tu docente un correo electrónico con el archivo adjunto de la actividad "tabla comparativa de los antivirus", en el cual agregarás como Asunto: tu Nombre completo y grupo. 11. Abre un documento nuevo en Word, ponle como título Uso de aplicaciones de internet. 			<p>Heteroevaluación Escala de estimación de la actividad <i>"Creando mi correo electrónico y almacenando en la nube"</i></p>
--	--	--	--	---

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

	<p>12. Abre tu navegador y buscador en Internet.</p> <p>13. Utilizando un motor de búsqueda, busca 3 imágenes referentes al “uso del internet”, pégalas en el documento que creaste.</p> <p>14. Comparte el archivo almacenado en la nube con un compañero que tengas como contacto.</p> <p>15. Elabora un reporte final, donde des a conocer lo aprendido por medio de las siguientes preguntas: ¿Qué sabía? ¿Que aprendí? y ¿Dónde lo aplico? envía tu reporte por correo electrónico al docente, con el asunto “reporte final y tu nombre completo”.</p>			
Cierre	<p>Actividad: uso responsable del ciberespacio</p> <p>Pedir a los estudiantes formar equipos colaborativos y asignar un tema específico relacionado con el uso responsable del ciberespacio en los siguientes temas:</p> <p>Equipo 1.- plataformas educativas. Equipo 2.- la seguridad en redes sociales. Equipo 3.- comercio electrónico.</p> <p>Cada equipo deberá investigar y preparar un folleto que promueva el uso responsable del ciberespacio en su tema asignado.</p> <p>Al finalizar deberán compartir con sus compañeros de grupo el folleto que hicieron, para esto deben sacar copia al folleto original creado.</p>	1 hora		<p>Coevaluación</p> <p>Rúbrica para evaluar la actividad del folleto del uso responsable del ciberespacio</p>

Fuentes de Consulta

GCFGlobal. (s.f.). Recuperado el junio de 2023, de <https://edu.gcfglobal.org>: <https://edu.gcfglobal.org/es/seguridad-en-internet/>

GCFGlobal. (s.f.). Recuperado el junio de 2023, de <https://edu.gcfglobal.org>: <https://edu.gcfglobal.org/es/virus-informaticos-y-antivirus/que-son-los-antivirus/1/>

GCFGlobal. (s.f.). Recuperado el junio de 2023, de <https://edu.gcfglobal.org>: <https://edu.gcfglobal.org/es/crear-un-correo-electronico/que-es-el-correo-electronico/1/>

GCFGlobal. (s.f.). Recuperado el junio de 2023, de <https://edu.gcfglobal.org>: <https://edu.gcfglobal.org/es/como-funciona-la-nube/la-nube/1/>

GCFGlobal. (s.f.). Recuperado el junio de 2023, de <https://edu.gcfglobal.org>: <https://edu.gcfglobal.org/es/crear-un-blog-en-internet/que-es-un-blog/1/>

<https://www3.gobiernodecanarias.org>. (s.f.). Recuperado el junio de 2023, de https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/contenidosdigitales/FormacionTIC/cdtic2014/03co/11_servicios_de_internet.html

Hütt Herrera, H. (2012). Recuperado el junio de 2023, de <https://www.redalyc.org/pdf/729/72923962008.pdf>

Lifeder Educación. (31 de diciembre de 2021). ¿Qué son las REDES SOCIALES y para qué sirven? Historia, características, tipos. Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/d1bNx1KTU4o>

Ministerio TIC Colombia. (20 de agosto de 2014). Qué es una red social. Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/6R9kxdaWtAI>

Portal Académico del CCH. (21 de octubre de 2015). Recuperado el junio de 2023, de <https://portalacademico.cch.unam.mx>: https://portalacademico.cch.unam.mx/sites/default/files/estrategia_concepto_de_redes_oct15.pdf

Red Hat. (20 de enero de 2023). Recuperado el junio de 2023, de <https://www.redhat.com>: <https://www.redhat.com/es/topics/internet-of-things/what-is-iot>

TV UNAM. (2020). Historia del Internet. Recuperado el junio de 2023, de https://youtu.be/K_VD9X1NuUw

UNAM Sepacomputo canal. (28 de julio de 2016). Amenazas en el uso de Internet parte I. Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/gBYvViAr2aQ>

UNAM Sepacomputo canal. (5 de agosto de 2016). Amenazas en el uso de Internet parte II. Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/3vbE5-f9bxI>

UNAM Sepacomputo canal. (1 de julio de 2016). Antivirus. Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/Cot6WBtM6pM>

UNAM Sepacomputo canal. (8 de agosto de 2016). Buenas prácticas de seguridad. Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/WTv0rywkwmg>

UNAM Sepacomputo canal. (1 de julio de 2016). Riesgos de la información. Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/iDsrr1jd8s8>

UNAM Sepacomputo canal. (31 de agosto de 2022). Internet. Recuperado el junio de 2023, de <https://youtu.be/5IVHc0dSMOU>

UNAM Sepacomputo canal. (19 de septiembre de 2022). Servicios de Internet. Obtenido de <https://youtu.be/vsH3AKprHgA?list=PLH9AYXxUslqoMq2HSz9jwEYE9PX57pFok>

Instrumentos de evaluación

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Lista de cotejo

Actividad: Las amenazas en línea y medidas de seguridad.

Estudiante: _____ **Semestre:** _____ **Grupo:** _____

Criterio	Si	No	Observaciones	Puntaje
La presentación es buena				10%
Utiliza la estructura indicada para la tabla.				10%
Menciona al menos 5 amenazas en línea.				35%
Menciona al menos 5 medidas de seguridad en línea.				35%
Entrega en tiempo y forma.				10%
Puntaje:				

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Rúbrica

Actividad: Tabla comparativa sobre los Antivirus

Estudiante: _____ **Semestre:** _____ **Grupo:** _____

Elementos por evaluar	Cumple (10 puntos)	Cumple parcialmente (5 puntos)	No cumple (0 puntos)
Establece los elementos y características a comparar	Identifica todos los elementos de comparación. Las características elegidas son suficientes y pertinentes.	Incluye la mayoría de los elementos que deben ser comparados. Las características son suficientes para realizar una buena comparación.	No enuncia los elementos ni las características a comparar.
Identifica las semejanzas y diferencias	Identifica de manera clara y precisa las semejanzas y diferencias entre los elementos.	Identifica la mayor parte de las semejanzas y diferencias entre los elementos comparados.	No identifica las semejanzas y diferencias de los elementos comparados.
Representación esquemática de la información.	El organizador gráfico presenta los elementos centrales y sus relaciones en forma clara y precisa.	El organizador gráfico que construye representa los elementos con cierta claridad y precisión.	El organizador gráfico no representa de forma esquemática los elementos a los que hace alusión el tema.
Ortografía y gramática	Sin errores ortográficos o gramaticales	Existen errores ortográficos y gramaticales mínimos (hasta tres)	Varios errores ortográficos y gramaticales (más de tres)
Redacción	Las ideas están expresadas con total claridad	Las ideas no están expresadas con la suficiente claridad	Las ideas no están expresadas con claridad.
Puntos:		Calificación:	

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
 “2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

Escala de estimación

Actividad: “Creando mi correo electrónico y almacenando en la nube”

Estudiante: _____ **Semestre:** _____ **Grupo:** _____

Criterios	Valor	Valor logrado
1. Crea su cuenta de correo atendiendo las sugerencias hechas por el profesor en clases.	20%	
2. Agrega a sus contactos a compañeros de grupo y docente.	20%	
3. Adjunta a su cuenta de correo electrónico el documento creado en Word.	10%	
4. Utiliza el procesador de texto y genera un archivo con tres imágenes referentes al tema “Uso del internet”.	20%	
5. Entrega su trabajo con el formato sugerido y comparte la información en una nube virtual.	20%	
6. Entrega en tiempo y forma.	10%	
	Puntaje:	
	Calificación:	

PROPUESTA DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA
RECURSO SOCIOCOGNITIVO DE CULTURA DIGITAL I
“2023, Año de Francisco Villa, el revolucionario del pueblo”.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR TABLA DESCRIPTIVA

Actividad: “Folletos del uso responsable del ciberespacio”

Semestre: _____ Grupo: _____

Integrantes del Equipo evaluado: _____

Aspectos	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 SUFICIENTE
Información del folleto	Aparecen todos los datos relevantes (nombre del tema, nombre de los participantes, lugar y fecha, se promueve el uso responsable del ciberespacio en su tema asignado), están bien ordenados y marcados los datos relevantes.	Aparecen todos los datos relevantes (nombre del tema, nombre de los participantes, lugar y fecha, se promueve el uso responsable del ciberespacio en su tema asignado), están ordenados, pero no están remarcados los datos relevantes.	Están algunos datos relevantes (nombre del tema, nombre de los participantes, lugar y fecha, se promueve el uso responsable del ciberespacio en su tema asignado), están ordenados, pero no están remarcados los datos relevantes.	Los datos que aparecen no son completos y no están ordenados un remarcados por su relevancia.
Imágenes	Imágenes adecuadas en cuanto contenido y forma; relacionadas con el tema y de tamaño proporcionado a la importancia y texto al que complementan.	Imágenes adecuadas en contenido, están relacionadas con el tema y aunque el tamaño no es proporcionado a la importancia del texto al que complementan.	Las imágenes son poco adecuadas en contenido y forma. No todas guardan relación con el tema y su tamaño es desproporcionada a la importancia de la información.	Las imágenes no son adecuadas en contenido de forma. Son meramente decorativas y no tienen que ver con el tema.
Aspecto global	Es atractivo y original. Adecuado al público que se dirige.	Cumple su objetivo, es un producto adecuado al público al que se dirige.	El folleto es poco atractivo si bien es adecuado al público que se dirige.	El folleto no se adecua al público, es muy poco atractivo y no cumple su objetivo.
Organización de la información	La información está muy bien organizada, es muy clara y fácil de leer.	En general la información es clara y está bien organizada.	Se organiza la información, pero de forma poco clara. No facilita una lectura rápida.	La información no es clara y está desordenada lo que dificulta su lectura.
Puntos obtenidos				
Calificación				