

2026, "Año de Jaime Sabines Gutiérrez"

Datos generales ¹					
Plantel	34 ALAN SAC JUN	Coordinación	SELVA	Semestre	Cuartos
Ubicación del plantel	ALAN SACJUN, CHILÓN	UAC	TALLER DE CULTURA DIGITAL		

Datos de la progresión del aprendizaje ²			
Etapas de la progresión (Número)	1	Tiempo total de ejecución	2.5 horas con docente 0.5 horas de estudio independiente
Enunciado de la progresión	Utiliza dispositivos tecnológicos, servicios de difusión y herramientas de software para crear y editar contenido digital (didáctico, documental, demostrativo, entretenimiento, informativo entre otros), conforme a sus recursos y contextos.		

Elementos presentes en la progresión del aprendizaje ³		
Abordaje general/abordaje específico	Experiencia de sí	¿Qué significa transformarse a sí mismo/o para transformar la sociedad?
Categoría	C4. Creatividad Digital	
Subcategoría	SC4.1. Creación digital de contenidos SC4.3. Desarrollo digital S3. Literacidad digital	
Conocimientos integradores	1.1. Contenido digital 1.1.1. Concepto y tipos de contenido digital 1.1.2. Aplicaciones 1.2. Servicios de difusión de contenido digital 1.2.1. Servicios más utilizados (plataformas) 1.3. Herramientas de software para crear y editar contenido digital 1.3.1. Herramientas más utilizadas	

¹ Ingrese los datos generales de su centro de trabajo y de la Unidad de Aprendizaje Curricular

² Ingrese los datos de la progresión de aprendizaje a desarrollar

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

2026, "Año de Jaime Sabines Gutiérrez"

Dimensiones	No aplica
Componente del área sugeridos	
Metas de aprendizaje.	M1. Utiliza herramientas, servicios y medios digitales para crear contenidos, difundir información, potenciar su creatividad e innovación. M2. Realiza investigación en entornos digitales para extraer, recopilar, ordenar y graficar información aplicable a las áreas del conocimiento.
Aprendizaje de trayectoria. (equivale al perfil de egreso)	• Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos. • Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos. • Soluciona problemas de su entorno utilizando el pensamiento y lenguaje algorítmico. • Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.

Abordaje de la progresión del aprendizaje⁴				
	Descripción de la estrategia o actividad	Tiempo de ejecución	Recursos/ material didáctico	Instrumentos de evaluación.
Apertura	1. Apertura y Encuadre: Presentación de la progresión y metas. 2. Evaluación Diagnóstica: Resolución del crucigrama de la página 9 del libro sobre conceptos de ciudadanía y seguridad digital.	30 min.	Libro de texto, libreta, pizarrón.	Participación y revisión de crucigrama.

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

2026, "Año de Jaime Sabines Gutiérrez"

Desarrollo	1. Teoría: Lectura y análisis de "Contenidos Digitales" y "Herramientas de software" (págs. 10-12). Clasificación de tipos de archivos. 2. Práctica Guiada (Canva): Siguiendo las instrucciones de las páginas 13-20, los alumnos se registrarán y explorarán la interfaz de Canva. 3. Creación de Contenido: Diseño de un producto digital (Volante informativo o Logotipo) con enfoque didáctico. 4. Gestión Digital: Carga del archivo a la nube y generación de enlace compartido.	90 minutos	Equipo de cómputo / Celular, internet, plataforma Canva, Libro de texto.	Observación directa y avance de producto.
Cierre	1. Evaluación de Contenidos: Resolución del cuestionario de la página 46 del libro para consolidar lo aprendido. 2. Socialización: Compartir el enlace del diseño en el grupo o plataforma escolar. 3. Reflexión: Realizar la autoevaluación de la página 61 sobre el progreso alcanzado.	30 minutos	Libro de texto, plataforma de almacenamiento (Drive/OneDrive).	Lista de cotejo (Para el producto digital) y Coevaluación.

Fuentes de consulta		
BIBLIOGRÁFICA	VIDEOGRÁFICA	PÁGINAS WEB
COBAES (2025). <i>Taller de Cultura Digital I. Habilidades digitales críticas y responsables</i>. Cuarto Semestre. Sinaloa, México. (Págs. 9-46). Mendoza, J. A. (2020). <i>Canva: Diseño gráfico para principiantes</i>. (Referenciado en la bibliografía del libro).	Canva para principiantes: "Tutorial básico de Canva 2025" (Disponible en YouTube). Uso de la Nube: "Cómo compartir archivos en Google Drive y OneDrive" (Video tutorial).	Sitio Oficial de Canva: www.canva.com

ELABORÓ



Mtro. Victor Hugo Corzo Hernández

REVISÓ

Lic. Sergio Santos Moreno