

2026, "Año de Jaime Sabines Gutiérrez"

Datos generales¹

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 aprendizaje²

Etapas de la progresión (Número)	3	Tiempo total de ejecución	2.5 horas con docente 0.5 horas de estudio independiente
Enunciado de la progresión	Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.		

Elementos presentes en la progresión del aprendizaje³

Abordaje general/abordaje específico	Experiencia de sí	¿Cómo se desarrolla y aplica la creatividad digital?
Categoría	C4. Creatividad Digital	
Subcategoría	S1. Creación de contenidos digitales S2. Desarrollo Digital S3. Literacidad Digital	
Conocimientos integradores	1.1. Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos 1.2. Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas. 1.3 Interactúa de acuerdo con su contexto a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.	

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, entornos digitales para extraer, recopilar, ordenar y graficar información aplicable a las áreas del conocimiento.
Aprendizaje de trayectoria. (equivale al perfil de egreso)	- Utiliza herramientas digitales para el aprendizaje que le permiten acceder al conocimiento y la experiencia. - Colabora en equipos de trabajo con el uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información. - Conoce la teoría del color y metodología del diseño para la elaboración de contenidos digitales.

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 de cuestionario	30 min.	Libro de texto, libreta, pizarrón.	Participación y revisión de evaluación.

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

2026, "Año de Jaime Sabines Gutiérrez"

Desarrollo	1. Teoría: Presentaciones multimedia y mapas conceptuales. 2. Creación de Contenido: Diseño de mapas conceptuales, imágenes con diseño digital. 3. Gestión Digital: Guardar el archivo en su unidad de almacenamiento (USB).	90 minutos	Equipo de cómputo / Celular, internet, plataforma (simulador) Canva, word	Observación directa y avance de producto.
Cierre	1. Socialización: Facilitar un debate sobre ventajas y desventajas de la Inteligencia Artificial (IA) en el diseño digital. 2. Reflexión: Evaluación sobre el uso de medios de programas de Inteligencia Artificial (IA).	30 minutos	Libro de texto, pizarrón y libreta	Lista de cotejo Coevaluación.

2026, "Año de Jaime Sabines Gutiérrez"

Fuentes de consulta	
BIBLIOGRÁFICA	PÁGINAS WEB
COBACH (2025). <i>Taller de Cultura Digital</i> <i>I. Guía de actividades</i> Cuarto Semestre. Baja california, México. (Págs. 23-30). Programa de estudios del Recurso Sociocognitivo Cultura Digital II, Primera edición, 2023. (pag.7). Progresiones de aprendizaje del recurso sociocognitivo , Cultura Digital. Mexico.(Pags. 43-44)	https://canva.com https://chatgpt.com https://gemini.google.com

ELABORÓ



Ing. Yessica Ruiz Cañaveral

REVISÓ

Lic. Sergio Santos Moreno



2026, “Año de Jaime Sabines Gutiérrez”

