



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Programa de la Unidad de Aprendizaje Curricular

Cultura digital I

Clave: 831

Horas: 3

Créditos: 6

Semestre 1

Julio 2024

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



Programa de la Unidad de Aprendizaje Curricular

Cultura digital I



COLEGIO DE
BACHILLERES

Derechos Reservados

México, 2024

Equipo coordinador del programa de la Unidad de Aprendizaje Curricular

Héctor Rasso Mora
Coordinador
Subdirección de Planeación Curricular

Abel González Noguero
Claudia Adriana López González
Coordinadores
Subdirección de Formación
y Asuntos del Profesorado

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

Eduardo Javier Fernández Quintal
Plantel 4
"Culhuacán"

Silvia Moreno Martínez
Plantel 5
"Satélite"

Aidé Guzmán Flores
Plantel 6
"Vicente Guerrero"

María Ivett Zarza Hidalgo
Plantel 6
"Vicente Guerrero"

Blanca Estela Conde Hernández
Plantel 20
"Del Valle"

Miguel Ángel López Contreras
Sistema de Enseñanza Abierta

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

Índice

	Página
Presentación	4
Marco Normativo	8
Fundamentos del programa	10
Conceptos básicos	20
Cultura digital I	24
Progresiones y metas de aprendizaje	30
Instrumentación didáctica	41
Fuentes de Información	50

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).

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, así como el Acuerdo Secretarial 09/05/24 que modifica el diverso número 09/08/23 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior; y determinan, en consonancia con el artículo 24 de la LGE las disposiciones que deben guiar los planes y programas de estudio

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.

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 Marco Curricular Común de la EduccaMCCEMS, 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 involucrarse 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 niñas, adolescentes y mujeres 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

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 afiancen 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 de la estructura curricular en el Colegio se sustenta en los tres tipos de currículum que conforman el Plan de estudios (fundamental, ampliado 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, así como de las competencias laborales básicas.

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

La estructura curricular impulsa la unidad de los ámbitos cognitivo, afectivo-emocional y social del estudiantado, con la visión de lograr una formación integral. 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 personal 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.

Documento de trabajo

Marco normativo

La Nueva Escuela Mexicana³, coloca al centro de la acción educativa al estudiantado y el logro de sus aprendizajes. Por ello, y para garantizarlo, se apoya de un marco normativo que regula la política 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); es decir, el Estado impartirá y garantizará la educación básica y media superior obligatoria y de excelencia para niñas, niños, adolescencias y juventudes⁴.

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 le permitirán 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.

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 facilitarán una formación integral para la vida, y que las y los estudiantes obtengan un sentido de pertenencia social basado en el respeto

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

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.

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 currículum fundamental, el ampliado y el laboral.

El currículum fundamental y el ampliado, 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; mientras que el currículum laboral mantiene su enfoque por competencias. En los tres tipos de currículum se 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.

El personal docente es actor fundamental para el logro de los aprendizajes de trayectoria establecidos en cada uno de los currículos, por lo que su práctica debe considerar la realidad del contexto educativo; la promoción y el respeto, en todo momento, de las habilidades socioemocionales; además de estar en constante actualización profesional.

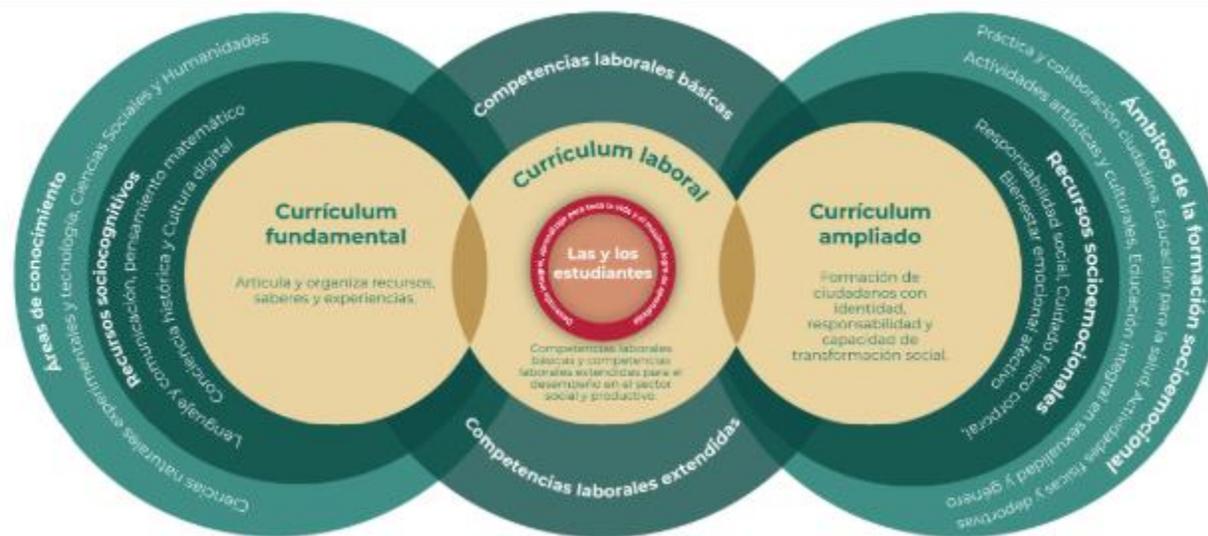
Los programas de estudio del Colegio de Bachilleres promueven el aprendizaje significativo, a través de un enfoque transversal, que invita a las y los docentes, a mirar más allá del programa de la UAC que imparten y analizar cada uno de los elementos que las conforman: aprendizajes de trayectoria, metas de aprendizaje, metas específicas y progresiones; así como a 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, 2024) 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 o UA, en ocasiones determinada a nivel institucional, donde se plantean los propósitos o las Metas de aprendizaje, las Categorías, Subcategorías o contenidos de aprendizaje, las estrategias, los materiales, instrumentos y criterios didácticos y de evaluación, las TICCAD, los recursos bibliográficos o fuentes de consulta indispensables, el perfil y la función o rol del personal docente y del estudiantado, y los procesos académicos indispensables para el trabajo intra, inter, multi y/o transdisciplinario entre las UAC o UA 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 (Pág. 9).

La evaluación en estos programas de estudios, se concibe como un proceso cíclico en espiral ya que establece como punto de partida la identificación de los aprendizajes de trayectoria⁹, 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, ajustar la enseñanza para lograr los aprendizajes de trayectoria e iniciar con un nuevo proceso de evaluación. A continuación, se profundiza sobre estos tres fundamentos.

Currículum fundamental, Currículum ampliado y Currículum laboral

El mapa curricular del Colegio de Bachilleres se integra por tres tipos de currículum: el fundamental, el ampliado y el laboral interrelacionados de manera transversal, a través de las diferentes Unidades de Aprendizaje Curricular (UAC) que los conforman.



Articulación contextualizada del Currículum Fundamental y el Currículum Ampliado con el Currículum Laboral

Fuente: SEP-SEMS-COSFAC (2023, p.20)

⁹ Esta es una particularidad de los recursos socioemocionales y los ámbitos de formación socioemocional, ya que su finalidad es transversalizar las progresiones de cada uno de los ámbitos de formación socioemocional, por lo tanto, la evaluación adquiere una visión distinta.

El **currículum 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 conocimiento**.

Por su parte, el **currículum 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 paraescolares¹⁰, los 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.

En el caso del Colegio de Bachilleres, el **currículum laboral** se basa en un enfoque por competencias laborales básicas, con el cual se busca que el estudiantado obtenga una formación que le permita incorporarse al ámbito laboral y su articulación con los saberes adquiridos en las UAC que pertenecen al currículo fundamental y al ampliado, a fin de que sean capaces de resolver problemas en diversos contextos.

¹⁰ Talleres de ajedrez, artes plásticas, atletismo, básquetbol, danza, escoltas, frontón, fútbol, música, teatro y vóleibol.

Perfil docente

Para el logro de los fines educativos nacionales y para dar atención al compromiso histórico, social y político que tiene el Colegio de Bachilleres con su estudiantado, el personal docente que imparte los diferentes programas de estudio debe de ser consciente de la responsabilidad ética y social que conlleva su operación.

Las y los docentes al adquirir esta tarea sustantiva con el estudiantado son conscientes de que los humanos también enseñan valores y, por lo tanto, se asumen como agentes activos de esta misión nodal para la sociedad mexicana. Por esta razón, se requiere destacar los elementos sustantivos que constituyen el perfil docente.

Los aspectos que debe dominar el docente en su práctica dentro del Colegio de Bachilleres son:

Para el reconocimiento de su función la o el docente:

- Se reconoce como agente de transformación social que, además del cumplimiento a la normatividad administrativa y jurídica, promueve el desarrollo integral del estudiantado, desde un enfoque de derechos humanos, inclusión y respeto a la diversidad.
- Realiza su función desde un compromiso ético, al considerar la diversidad, el contexto intercultural y la normativa que rige al MCCEMS.
- Emplea herramientas que le permitan instrumentar distintas estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación para el cumplimiento de los aprendizajes de trayectoria; a través del desarrollo emocional, personal, comunitario y social del estudiantado para promover relaciones positivas.
- Reconoce que la educación socioemocional no tiene un carácter disciplinar, y está presente en su práctica cotidiana; además de que busca fortalecer la capacidad del estudiantado de reconocer y reflexionar sobre sus propias emociones y, en el trayecto relacionarse de manera respetuosa con su contexto.

En la gestión del aprendizaje

- Planea sus clases a partir del enfoque que plantea el programa de estudios vigente; para ello, considera distintas estrategias didácticas para propiciar el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación; este último elemento, a partir de una perspectiva formativa que considera la evaluación desde una visión transversal centrada en el contexto del estudiantado.
- Desarrolla habilidades de comunicación efectiva y respetuosa, la capacidad para trabajar en equipo y la facultad de liderazgo; fomenta en el estudiantado el trabajo autónomo, en equipo y colaborativo.
- Elabora estrategias de retroalimentación que permitan que el estudiantado mejore su proceso de aprendizaje, además fomenta procesos metacognitivos en un ambiente de inclusión.
- Promueve el desarrollo del pensamiento creativo, reflexivo y crítico, que ayudan al estudiantado a comprender el lugar y el papel que tiene en el mundo; además favorece el desarrollo de la imaginación y la creatividad, el respeto, la resiliencia, la responsabilidad, el trabajo en red, la empatía, la gestión y la organización.
- Coadyuva en el desarrollo integral de los y las estudiantes al fomentar su identidad, sentido de pertenencia, respeto a la interculturalidad, la responsabilidad ciudadana y la participación activa en la transformación de la sociedad desde su realidad.

Actualización y desarrollo profesional

- Se actualiza con los últimos avances disciplinares y didácticos, en las mejores prácticas educativas y los cambios curriculares.
- Participa en el programa de formación docente que ofrece el Colegio de Bachilleres, así como en el de otras instituciones externas.
- Fortalece su formación académica para enseñar y guiar a las y los estudiantes a realizar procesos que los lleven a la toma de decisiones informadas, relacionadas con su proyecto de vida.

Transversalidad

La “transversalidad es una estrategia didáctica y 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, 2024)¹¹. Es decir, favorece la integración del currículo fundamental (recursos sociocognitivos y áreas de conocimiento), el currículo ampliado (recursos socioemocionales) y el currículo laboral (competencias laborales básicas), 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 primordiales, actuales y contextualizados, que fortalecen el aprendizaje y la promoción de nuevos conocimientos. En el aula, para el currículum fundamental y el ampliado 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.

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, debe enfocarse en el desarrollo de los aprendizajes de trayectoria y progresiones de aprendizaje o competencias laborales básicas, según sea el caso, de una Unidad de Aprendizaje Curricular

¹¹ Consultar el DOF 09/05/24 que modifica el diverso 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/nota_detalle.php?codigo=5729564&fecha=05/06/2024#gsc.tab=0

(UAC), que pueden pertenecer a las áreas de conocimiento, recursos sociocognitivos, recursos socioemocionales o trayectorias ocupacionales, 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 los aprendizajes de trayectoria y progresiones de aprendizaje o competencias laborales básicas de las distintas UAC con base en la complejidad del propio proyecto. Por otra parte, debe tenerse presente que en todo momento esta metodología deberá promover en nuestro estudiantado el desarrollo del trabajo colaborativo, la comunicación, el pensamiento crítico y creativo.

Es importante mencionar que, si bien en la estructura curricular del Colegio de Bachilleres, los recursos y ámbitos socioemocionales cuentan con su propia UAC, las progresiones de aprendizaje de estos ámbitos deben considerarse en todo momento para la articulación transversal en los proyectos integradores, según la intención educativa de los mismos, a fin de contribuir a la formación integral del estudiantado.¹²

Para contribuir a la formación integral del estudiantado, en el currículum laboral se consideran las progresiones de las UAC del currículum fundamental, las Habilidades para la Vida y el Trabajo (HVyT), las cuales permiten: Aprender a ser, Aprender a hacer, Aprender a conocer y Aprender a vivir juntos. Así como, los Conceptos Centrales de la Educación para el Desarrollo

¹² Para profundizar sobre los recursos y ámbitos socioemocionales, así como el Currículum laboral, consultar la Propuesta del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior : <https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/propuestaMCCEMS>

Sostenible (CoCEDs), los cuales son herramientas conceptuales y metodológicas que coadyuvan a la generación de soluciones socialmente aceptables, ambientalmente amigables y económicamente viables, así como la apropiación de estilos de vida sostenible en la comunidad educativa. (SEP 2023a, p. 33-34)



Habilidades para la Vida y el Trabajo

Fuente: El currículum laboral en la Educación Media Superior (2023a p. 43)

Entre las metodologías que favorecen el desarrollo de la transversalidad se encuentran: el proyecto integrador, análisis de casos, enfoque de proyectos, aprendizaje basado en problemas (ABP), enfoque aprender sirviendo en la comunidad, aprendizaje cooperativo, simulaciones situadas, participación tutelada en investigación y formación a través de la práctica in situ, entre otras. En este mismo sentido, se puede recurrir al Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) el cual se considera flexible e inclusivo porque busca garantizar que el estudiantado tenga la oportunidad de aprender, tener éxito y desarrollarse plenamente en un entorno educativo que valora la diversidad y la equidad. El DUA se basa en los avances de la neurociencia, las teorías del aprendizaje, los resultados de la práctica y la investigación educativas, así como las aportaciones de las tecnologías. (Alba, 2019).

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”¹³.

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 y competencias laborales básicas 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 motivándoles 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, así como las funciones laborales específicas, lo que implica hacerlo consciente de su propio proceso de aprendizaje a partir de la reflexión, y que esto lo lleve a su autorregulación.

¹³ 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

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.

Documento de Trabajo

Conceptos básicos

Los programas de estudio de las UAC de la estructura curricular del Plan de estudios 2023 del Colegio de Bachilleres adoptan conceptos establecidos en el MCCEMS que se comparten en los currículos fundamental, ampliado y laboral, al igual que conceptos básicos¹⁴, los cuales atienden las diferencias entre los recursos sociocognitivos, las áreas de conocimiento, los recursos socioemocionales y las competencias laborales.

Los conceptos básicos que se incluyen en el programa de la UAC **Cultura digital I** 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; éstos últimos como el perfil de egreso de nuestro estudiantado; lo anterior a fin de comprender su articulación. Como sigue:

Aprendizajes 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 durante el semestre y están establecidos por UAC.

Categorías

Según la definición del MCCEMS, son 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 ya de conocimiento y guían al personal docente en el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiantado.

¹⁴ 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.

Subcategoría

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 estas se despenden 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 específicas¹⁵

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.

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

¹⁵ 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). Los conceptos “Corte de aprendizaje” y “Proyecto integrador” se han trabajado en el Colegio con anterioridad.

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 se debe respetar el orden en las que están propuestas, sin embargo, no son limitativas, ya que el personal docente puede implementarlas en el aula de acuerdo con su conocimiento, experiencia, creatividad, 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 en la instrumentación didáctica de los programas de estudio 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 contexto.¹⁶ 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.

¹⁶ Colegio de Bachilleres. (2018) Programas de estudio. [PDF]. <https://www.gob.mx/bachilleres/es/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.

Ubicación

La Unidad de Aprendizaje Curricular **Cultura digital I** 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 estudiante haga uso de los recursos tecnológicos (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-COSCAF, 2023b, p. 3).

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 estas; a fin de favorecer el aprendizaje y la evaluación del estudiantado a través de un proyecto integrador.

Marco Curricular Común de la Educación Media Superior Estructura curricular del plan de estudios del Colegio de Bachilleres¹

Bachillerato, con formación ocupacional básica
Educación presencial de la modalidad escolarizada
Junio de 2024

Recursos, áreas o competencias	1.º Semestre	HR & UAC	C	2.º Semestre	HR & UAC	C	3.º Semestre	HR & UAC	C	4.º Semestre	HR & UAC	C	5.º Semestre	HR & UAC	C	6.º Semestre	HR & UAC	C	
Lengua y comunicación	Lengua y comunicación I Clave 801	60	6	Lengua y comunicación II Clave 802	60	6	Lengua y comunicación III Clave 803	60	6	Lengua y literatura Clave 804	100	10	Taller de análisis y producción de textos I Clave 805	60	6	Taller de análisis y producción de textos II Clave 806	60	6	
	Inglés I Clave 811	60	6	Inglés II Clave 812	60	6	Inglés III Clave 813	60	6	Inglés IV Clave 814	60	6	Inglés V Clave 815	60	6	Inglés VI Clave 816	60	6	
	Pensamiento matemático I Clave 821	80	8	Pensamiento matemático II Clave 822	80	8	Pensamiento matemático III Clave 823	80	8	Temas selectos de matemáticas I Clave 824	80	8	Temas selectos de matemáticas II Clave 825	80	8	Temas selectos de matemáticas III Clave 826	80	8	
Conciencia histórica										Conciencia histórica I. México durante el expansionismo capitalista Clave 844	60	6	Conciencia histórica II. México durante el expansionismo capitalista Clave 845	60	6	Conciencia histórica III. La realidad actual en perspectiva histórica Clave 846	60	6	
Cultura digital	Cultura digital I Clave 831	60	6	Cultura digital II Clave 832	40	4	Cultura digital III Clave 833	60	6										
Ciencias naturales, experimentales y tecnología	La materia y sus interacciones Clave 871	80	8	Conservación de la energía y sus interacciones con la materia Clave 872	80	8	Ecosistemas: interacciones, energía y dinámica Clave 873	80	8	Reacciones químicas: conservación de la materia en la formación de nuevas sustancias Clave 874	80	8	La energía en los procesos de la vida diaria Clave 875	80	8	Organismos: estructuras y procesos. Herencia y evolución biológica Clave 876	80	8	
	Geografía I Clave 881	40	4	Geografía II Clave 882	40	4			Temas selectos de ciencias experimentales I Clave 884	20	2	Temas selectos de ciencias experimentales II Clave 885	20	2	Temas selectos de ciencias experimentales III Clave 886	20	2		
	Humanidades I Clave 861	80	8	Humanidades II Clave 862	80	8	Humanidades III Clave 863	100	10	Orientación vocacional Clave 894	40	4							
Ciencias sociales	Ciencias sociales I Clave 851	40	4	Ciencias sociales II Clave 852	40	4	Investigación social Clave 853	40	4	Ciencias sociales III Clave 854	40	4							
Recursos y ámbitos de formación socioemocional	Formación socioemocional I: actividades físicas y deportivas I Clave 896	40	4	Formación socioemocional III: actividades físicas y deportivas II Clave 897	40	4	Formación socioemocional V: educación integral en sexualidad y género I Clave 893	20	2	Formación socioemocional VI: práctica y colaboración ciudadana Clave 898	20	2	Formación socioemocional VII: educación integral en sexualidad y género II Clave 895	20	2	Formación socioemocional VIII: educación para la salud Clave 899	20	2	
	Formación socioemocional II: actividades artísticas y culturales I Clave 891	40	4	Formación socioemocional IV: actividades artísticas y culturales II Clave 892	40	4													
Recurso o área a elegir													2 UAC fundamentales extendidas a elegi ²	60	6	2 UAC fundamentales extendidas a elegi ²	60	6	
Trayectorias ocupacionales para el desarrollo de competencias laborales básicas							1 o 2 ^a UAC a elegir según la trayectoria ocupacional básica	100	10	1 UAC a elegir según la trayectoria ocupacional básica	100	10	1 o 2 ^a UAC a elegir según la trayectoria ocupacional básica	100	10	2 UAC a elegir según la trayectoria ocupacional básica	100	10	
Total	10 UAC	580	58	10 UAC	560	56	9 o 10 UAC	600	60	10 UAC	600	60	10 u 11 UAC	600	60	11 UAC	600	60	

Versión aprobada por la SEMS mediante el oficio CSFA/577/2024 con fecha 05/06/2024

**Marco Curricular Común de la Educación Media Superior
Estructura curricular del plan de estudios del Colegio de Bachilleres**

Bachillerato, con formación ocupacional básica
Educación presencial de la modalidad escolarizada
Junio de 2024

Horas y créditos, por componente de formación del MCEMS

Curriculum	Componente de formación	Recursos, áreas o competencias laborales		Horas		Créditos		Total	
Currículum fundamental	Fundamental	Recursos socio cognitivos	Lengua y comunicación	420	340	42	34	1800 /180	880 /88
			Pensamiento matemático	240	240	24	24		
			Conciencia histórica	180		18			
			Cultura digital	100	60	10	6		
	Áreas de conocimiento	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	480	140	48	14			
		Humanidades	260	40	26	4			
		Ciencias sociales	120	40	12	4			
Fundamental extendida (UAC optativas)	Recurso socio cognitivo o área de conocimiento a elegir	240		24		240 / 24			
Currículum laboral	Laboral	Competencias laborales	Competencias laborales básicas	400		40		400 / 40	
Currículum ampliado	Ampliada	Recursos socioemocionales	Ámbitos de formación socioemocional	240		24		240 / 24	
Total				3,540		354		3,540 / 35	

Curriculum	Componente de formación ¹	No. de UAC	Horas	Créditos
Fundamental	Fundamental	27	1,800	180
	Fundamental extendida (UAC obligatorias)	16	880	88
	Fundamental extendida (UAC optativas)	4	240	24
Laboral	Laboral	5/7	400	40
Ampliado	Ampliada	8	240	24
Total		60/62	3,540	354

Siglas, abreviaturas y notas:

UAC. Unidad de Aprendizaje Curricular

HSMD Horas a la semana con mediación docente

HTMD: Horas totales con mediación docente al semestre

HTEL. Horas totales de estudio independiente al semestre

HRS. UAC. Horas totales de la Unidad de Aprendizaje Curricular al semestre

C. Créditos

- La estructura curricular se integra por componentes de formación.
- Las UAC de la formación fundamental extendida no tienen requisitos de UAC previas, ni están asociadas a las asignaturas de la formación ocupacional básica del componente de formación laboral. El estudiante deberá acreditar cuatro asignaturas del recurso socio cognitivo o área de conocimiento, de la formación fundamental extendida que elija, o incluso de diferentes. El número de opciones en el catálogo de optativas puede variar, de acuerdo con la identidad del servicio y opción educativa.
- La o el estudiante deberá elegir en algunos casos, más de una UAC en el semestre, porque algunas trayectorias ocupacionales básicas se integran por un mínimo de 5 y un máximo de 7 UAC. En todos los semestres son 100 horas y 10 créditos, sin importar que varía el número de UAC en cada semestre, dando un total de 400 horas y 40 créditos.
- Las UAC de la formación socioemocional no tienen requisitos de UAC previas, en virtud de la flexibilidad, transversalidad y naturaleza de este currículum y debido a que no existe una seriación entre ellas. Se enumeran para hacer referencia únicamente al semestre en el que se ubican.
- Las horas y los créditos se asignan de conformidad con el Acuerdo número 01/02/24 por el que se emiten los Lineamientos Generales del Marco Nacional de Cualificaciones y el Sistema Nacional de Asignación, Acumulación y Transferencia de Créditos Académicos (MNC-SNAATCA) 2024.

Versión aprobada por la SEMS mediante el oficio CSFA/577/2024 con fecha 05/06/2024

Propósito

El estudiantado será capaz de:

- Desarrollar las competencias necesarias para desenvolverse como ciudadanos digitales responsables, críticos y creativos en la era de la información. A través del estudio de la ciudadanía digital, las herramientas digitales y el pensamiento algorítmico, a fin de consolidar su ciudadanía digital.

Enfoque

El enfoque de Cultura digital I se basa en tres vertientes: ciudadanía digital, herramientas digitales (u ofimáticas) y pensamiento algorítmico. De esta forma, la UAC empoderará a las y los estudiantes de Colegio de Bachilleres para convertirse en ciudadanos digitales activos, competentes y preparados para afrontar los retos y oportunidades del mundo digital actual.

Ciudadanía digital.

La ciudadanía digital, implica aplicar los siguientes principios:

- Crear y gestionar una identidad digital positiva y segura.
- Navegar por la Internet de manera ética y responsable.
- Evaluar críticamente la información en línea para discriminar lo falso de lo verdadero.
- Proteger la privacidad y seguridad en el entorno digital.
- Colaborar y participar activamente en comunidades digitales.

Herramientas digitales.

En el mundo actual, donde la tecnología está omnipresente, el dominio de las herramientas digitales (ofimáticas) se ha convertido en una habilidad fundamental para los estudiantes de bachillerato. Estas herramientas, como el Procesador de textos, la Hoja electrónica de cálculo y los presentadores de diapositivas, no solo son esenciales para el éxito académico, sino que también preparan a los estudiantes para las demandas del mundo laboral y para desenvolverse como hábiles ciudadanos digitales. Es importante destacar que las herramientas digitales **no se revisan como un fin per se, sino como**

el medio para que el estudiantado alcance y aplique conocimientos y aprendizajes de mayor nivel cognitivo (análisis, síntesis, evaluación, etcétera).

Pensamiento algorítmico.

El pensamiento algorítmico es, hoy por hoy, una habilidad invaluable para las y los estudiantes de bachillerato, ya que les permite desarrollar habilidades superiores de resolución de problemas, pensamiento crítico, creatividad y comunicación efectiva. A través de la comprensión y aplicación de algoritmos y estructuras de control, los prepara para afrontar los retos del mundo actual y para desenvolverse con éxito en un futuro cada vez más tecnológico. Dominar este tipo de pensamiento no solo abre las puertas a oportunidades en el ámbito de la informática, sino que también se convierte en una herramienta transversal que aporta beneficios en diversas áreas del conocimiento y de la vida personal.

El personal docente debe recurrir a la implementación de estrategias de aprendizaje activo que implican la participación activa del estudiantado en su proceso de aprendizaje. Algunas de estas 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 deben 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 I** que favorecen al desarrollo integral del estudiantado, es decir, aquellos que constituyen el perfil de egreso de la EMS son los siguientes (SEP, 2023b; pág. 5):

1. Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.
2. Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.
3. Soluciona problemas de su entorno utilizando el pensamiento y lenguaje algorítmico.
4. Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.

Las categorías y subcategorías de esta UAC (SEP, 2023b; pp.5-9) son las siguientes:

Categorías	Subcategorías
Ciudadanía digital	Lectura y Escritura en espacios digitales. Marco Normativo Identidad Digital Seguridad

<p data-bbox="380 261 816 293">Comunicación y colaboración</p> <p data-bbox="411 477 785 509">Pensamiento algorítmico</p>	<p data-bbox="1339 212 1656 245">Comunicación Digital</p> <p data-bbox="1186 261 1814 293">Herramientas digitales para el aprendizaje.</p> <p data-bbox="1211 315 1787 347">Comunidades Virtuales de aprendizaje.</p> <p data-bbox="1268 368 1730 401">Herramientas de Productividad</p> <p data-bbox="1310 477 1688 509">Resolución de problemas</p> <p data-bbox="1115 531 1881 563">Pensamiento Computacional y lenguaje algorítmico</p>
---	---

Documento de

Progresiones y metas de aprendizaje

Para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y evaluación de la UAC **Cultura digital I** durante el semestre, las progresiones se distribuyen en tres cortes¹⁷ de aprendizaje y se suman los elementos propios del recurso o del área.

Las progresiones de aprendizaje se retoman de forma textual del documento: Progresiones de aprendizaje del recurso sociocognitivo Cultura digital I (SEP-SEMS, 2023b).

Todas y cada una de las progresiones deben desarrollarse a lo largo del semestre, en el orden que están propuestas; 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).

¹⁷ 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 que permiten entender, explicar y dar solución a problemas del contexto.

Corte 1⁸. Ciudadanía digital

5 semanas, 15 hrs.

Metas de aprendizaje ¹⁹		
<p>M1. Reconoce el ciberespacio y servicios digitales en diferentes contextos para acceder al conocimiento y la experiencia.</p> <p>M2. Utiliza el ciberespacio y los distintos servicios digitales en los diferentes contextos a partir del marco normativo para ejercer su Ciudadanía Digital.</p> <p>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.</p>		
Categorías	Subcategorías	
C2. Ciudadanía digital.	<p>S1 Lectura y Escritura en espacios digitales.</p> <p>S2 Marco Normativo</p> <p>S3 Identidad Digital</p> <p>S4 Seguridad</p>	
Progresión (es)	Metas específicas	Contenidos
1. Identifica y aplica la normatividad que regula el uso del ciberespacio y servicios digitales; cuida su salud digital y el medio ambiente, reconoce los criterios para la selección de información, la privacidad de la información del usuario, el respeto de los derechos de autor, los tipos de licenciamiento de software y normas del uso de la	<ul style="list-style-type: none"> Identifica el concepto de ciudadanía digital, para interactuar de manera eficaz y eficiente en el ciberespacio. Identifica el concepto de Huella digital para gestionarla e interactuar con seguridad en ambientes virtuales. 	<ul style="list-style-type: none"> Ciudadanía y huella digital. Criterios de búsqueda de información.

¹⁸ La tabla puede tener una organización distinta según los elementos que recupere la UAC.

¹⁹ Consulta: Programa de estudios del recurso sociocognitivo Cultura digital I

<https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Cultura%20Digital%20I.pdf>

<p>información a través de diferentes dispositivos tecnológicos según el contexto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce criterios para búsqueda y validación de información en la red, con el fin de obtener consultas verídicas y pertinentes. • Compara características de los repositorios académicos y sitios WEB para optimizar la búsqueda de información específica. • Reconoce criterios sobre derechos de autor, para respetarlos y hacer uso correcto del ciberespacio. • Diferencia los tipos de licenciamiento de software existentes con el fin de aprovechar la utilidad de cada uno. 	
<p>2. Reconoce su identidad como ciudadano en medios digitales con credenciales para acceder al ciberespacio y plataformas para interactuar y colaborar de manera cotidiana conforme a la normatividad, seguridad, recursos disponibles y su contexto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea las reglas de Netiqueta en herramientas digitales de comunicación (correo electrónico, foros, chat, blogs, mensajería instantánea, redes sociales, etc.) • Formula de manera completa y correcta mensajes vía correo electrónico con el fin de lograr una comunicación eficaz y eficiente a través de este. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reglas de netiqueta. - Correo electrónico.
<p>3. Conoce y utiliza los requerimientos, tipos de licenciamiento del software (navegadores, sistema operativo, niveles de acceso) y hardware (conectividad), así como las unidades de medida, sean de velocidad, procesamiento o almacenamiento de información, para acceder a servicios tecnológicos, al ciberespacio y a los</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia los conceptos de Buscador y Navegador Web con el fin de utilizar de manera efectiva sus funcionalidades. • Diferencia los conceptos de hardware y software con el fin de hacer uso eficiente de sus funcionalidades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Navegadores y buscadores

<p>servicios digitales conforme a los lineamientos de uso y gestión de la información digital según el contexto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia las unidades de medida en almacenamiento y procesamiento de datos, con el fin de hacer uso eficiente de estos en dispositivos de hardware. 	
<p>4. Utiliza el ciberespacio y servicios digitales conforme a normatividad y al contexto personal, académico, social y ambiental, para integrarse con seguridad en ambientes virtuales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica riesgos que existen al hacer uso del ciberespacio (robo de identidad, grooming, sexting, etc.) para prevenirlos y/o evitarlos. • Edita documentos en herramientas ofimáticas según la necesidad del usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riesgos en el ciberespacio. - Medidas de seguridad en el ciberespacio. - Procesador de palabras: edición de un documento (configurar márgenes, tamaño y orientación; insertar encabezado y pie de página; insertar numeración y viñetas) - Presentación electrónica: edición de una presentación (diseño de diapositivas; insertar, ocultar, duplicar y eliminar diapositivas)

Docu

Fuentes de información para el personal docente:

Ferreiro R. (2020). *Vigotsky en el aula. Enseñanza para el desarrollo*. Alexandria Publishing House.

Prensky M. (2017). *El mundo necesita un nuevo currículum. Habilidades para pensar, crear, relacionarse y actuar*.
Biblioteca Innovación Educativa.

Prensky M. (2018). *Enseñar a nativos digitales*. Biblioteca Innovación Educativa

Fuentes de información para el estudiantado:

Aulaclíc. (2023). *Curso de Word 2016*. Índice del curso. España: aulaClic. <https://www.aulaclíc.es/word-2016>

Aulaclíc. (2023). *Curso de PowerPoint 2016*. Índice del curso. España: aulaClic. <https://www.aulaclíc.es/powerpoint-2016/>

McGrawhill Editores. (2023). *Cultura Digital 1. Bachillerato*. McGrawhill.

Corte 2. Herramientas digitales.

4 semanas, 12 hrs.

Metas de aprendizaje ²⁰		
<p>M1. Interactúa de acuerdo a 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>		
Categorías	Subcategorías	
C2. Comunicación y colaboración	<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>	
Progresión (es)	Metas específicas	Contenidos
5. Conoce y utiliza herramientas de productividad: procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas para acceder al conocimiento y la experiencia de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología, Humanidades, Recursos Sociocognitivos y Socioemocionales según el contexto.	<ul style="list-style-type: none"> • Edita documentos en herramientas ofimáticas según la necesidad del usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> -Procesador de textos: formato de un documento (formato de fuente, formato de párrafo, inserción de referencias) -Hoja electrónica de cálculo: edición de una Hoja de cálculo (modificar celdas alto, ancho, combinar celdas, ajuste de texto, mover; agregar/eliminar filas y columnas; formato de celdas en número, alineación, bordes, sombreado) -Presentador electrónico: formato de una presentación electrónica (insertar objetos

²⁰ Consulta: Programa de estudios del recurso sociocognitivo Cultura digital III
<https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Cultura%20Digital%20III%2001%20agosto.pdf>

		formas, cuadros de texto, SmartArt; formato de objetos contorno, relleno, efectos, recortes; agrupar, alinear, girar, enviar atrás/al frente).
--	--	--

Fuentes de información para el personal docente:

Ferreiro R. (2020). *Vigotsky en el aula. Enseñanza para el desarrollo*. Alexandria Publishing House.

Prensky M. (2017). *El mundo necesita un nuevo curriculum. Habilidades para pensar, crear, relacionarse y actuar*.

Biblioteca Innovación Educativa.

Prensky M. (2018). *Enseñar a nativos digitales*. Biblioteca Innovación Educativa

Fuentes de información para el estudiantado:

Aulaclíc. (2023). *Curso de Word 2016*. Índice del curso. España: aulaClic. <https://www.aulaclíc.es/word-2016>

Aulaclíc. (2023). *Curso de Excel 2016*. Índice del curso. España: aulaClic. <https://www.aulaclíc.es/excel-2016/>

Aulaclíc. (2023). *Curso de PowerPoint 2016*. Índice del curso. España: aulaClic. <https://www.aulaclíc.es/powerpoint-2016/>

McGrawhill Editores. (2023). *Cultura Digital 1. Bachillerato*. McGrawhill.

Corte 3. Pensamiento algorítmico

8 semanas, 24 hrs.

Metas de aprendizaje ²¹		
<p>M1. Representa la solución de problemas mediante pensamiento algorítmico seleccionando métodos, diagramas o técnicas.</p> <p>M2. Aplica lenguaje algorítmico utilizando medios digitales para resolver situaciones o problemas del contexto.</p>		
Categorías	Subcategorías	
C2. Pensamiento Algorítmico	<p>S4 Resolución de problemas</p> <p>S5. Pensamiento Computacional y lenguaje algorítmico.</p>	
Progresión (es)	Metas específicas	Contenidos
6. Reconoce características de una situación, fenómeno o problemática de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana para establecer alternativas de solución conforme a su contexto y recursos.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce el concepto de algoritmo, para utilizarlo como parte de la metodología de solución de problemas. Edita documentos en herramientas ofimáticas según la necesidad del usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> Algoritmos -Procesador de textos: creación y modificación de tablas. -Hoja electrónica de cálculo: fórmulas y funciones, jerarquía de operadores, referencias absolutas/relativas. -Presentador electrónico: efectos de transición y animación.
7. Desarrolla una estrategia que consta de una secuencia de pasos finitos, organizados en forma lógica para dar respuesta a una situación, fenómeno o problemática de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias	<ul style="list-style-type: none"> Crea algoritmos a partir de una secuencia lógica de instrucciones, para utilizarlos como parte de la metodología de solución de problemas. Crea estructuras algorítmicas secuenciales, de decisión y/o iteración 	<ul style="list-style-type: none"> Algoritmos - Diagramas de flujo - Estructura secuencial - Estructura condicional - Estructuras repetitivas

²¹ Consulta: Programa de estudios del recurso sociocognitivo Cultura digital III
<https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Cultura%20Digital%20III%2001%20agosto.pdf>

<p>sociales, humanidades o de su vida cotidiana.</p>	<p>para utilizarlas como parte de la metodología de solución de problemas.</p>	
<p>8. Conoce los diferentes métodos, técnicas o diagramas de flujo – 5 E (Enganche, Explorar, Explicar, Elaborar, Evaluar), divide y vencerás, método del caso, método del árbol de causas, método científico, diseño descendente, refinamiento por pasos- y aplica el más pertinente de acuerdo con la situación, fenómeno o problemática para representar la solución.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crea algoritmos a partir de una secuencia lógica de instrucciones, para utilizarlos como parte de la metodología de solución de problemas. • Crea estructuras algorítmicas secuenciales, de decisión y/o iteración para utilizarlas como parte de la metodología de solución de problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Algoritmos - Diagramas de flujo - Estructura secuencial - Estructura condicional - Estructuras repetitivas
<p>9. Utiliza elementos: dato, información, variables, constantes, expresiones, operadores lógicos, operaciones relacionales, operadores aritméticos, estructuras condicionales, selectivas y repetitivas para modelar soluciones de manera algorítmica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia los conceptos de dato e información para hacer uso eficiente de sus características. 	<ul style="list-style-type: none"> - Algoritmos - Diagramas de flujo - Estructura secuencial - Estructura condicional - Estructuras repetitivas
<p>10. Utiliza lenguaje algorítmico y de programación a través de medios digitales para solucionar la situación, fenómeno o problemática.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce el concepto de pseudocódigo, para utilizarlo como parte de la metodología de solución de problemas. • Conoce el concepto de diagrama de flujo, para utilizarlo como parte de la metodología de solución de problemas. • Emplea estructuras algorítmicas secuenciales, de decisión e iteración como parte de la solución de problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Algoritmos - Diagramas de flujo - Estructura secuencial - Estructura condicional - Estructuras repetitivas

	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña en lenguaje algorítmico y de programación propuestas de solución a problemas del contexto estudiantil utilizando software educativo (Blockly Games, Scratch, Code.Org, etc.) 	
--	---	--

Fuentes de información para el personal docente:

Ferreiro R. (2020). *Vigotsky en el aula. Enseñanza para el desarrollo*. Alexandria Publishing House.

López M. (2019). *Internet de las cosas*. Ra-Ma.

Prensky M. (2014). *No me molestes mamá ¡estoy aprendiendo!* Biblioteca Innovación Educativa

Prensky M. (2017). *El mundo necesita un nuevo curriculum. Habilidades para pensar, crear, relacionarse y actuar*.

Biblioteca Innovación Educativa

Prensky M. (2018). *Enseñar a nativos digitales*. Biblioteca Innovación Educativa.

Fuentes de información para el estudiantado:

Aulaclíc. (2023). *Curso de Word 2016*. Índice del curso. España: aulaClic. <https://www.aulaclip.es/word-2016>

Aulaclíc. (2023). *Curso de Excel 2016*. Índice del curso. España: aulaClic. <https://www.aulaclip.es/excel-2016/>

Aulaclíc. (2023). *Curso de PowerPoint 2016*. Índice del curso. España: aulaClic. <https://www.aulaclip.es/powerpoint-2016/>

Coursera (2018). *Curso en línea: ¡A programar! Una introducción a la programación*. Uruguay: Universidad

ORT/Universidad de Edimburgo. <https://www.coursera.org/>

McGrawhill Editores. (2023). *Cultura Digital 1. Bachillerato*. McGrawhill.

Garrido, S. (2021). *Scratch para niños... y ...no tan niños*. España Amazon.

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 MCEMS 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 del semestre, que permita abordarlas en su totalidad a lo largo del mismo; se pueden considerar actividades autogestivas o asíncronas.

Diseño de proyecto, Cortes 1, 2 y 3		
Nombre del proyecto: Gamers saludables (videojuego)		Duración: 54 hrs. (Cortes 1,2, y 3) Semestre: 2024-B
Unidad de Aprendizaje Curricular: Cultura Digital I	Docente:	Grupos:
Metas de aprendizaje	<p>M1. Reconoce el ciberespacio y servicios digitales en diferentes contextos para acceder al conocimiento y la experiencia.</p> <p>M2. Interactúa de acuerdo a 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>M3. Representa la solución de problemas mediante pensamiento algorítmico seleccionando métodos, diagramas o técnicas.</p> <p>M4. Aplica lenguaje algorítmico utilizando medios digitales para resolver situaciones o problemas del contexto.</p>	
Progresiones de aprendizaje	<p>1. Identifica y aplica la normatividad que regula el uso del ciberespacio y servicios digitales; cuida su salud digital y el medio ambiente, reconoce los criterios para la selección de información, la privacidad de la información del usuario, el respeto de los derechos de autor, los tipos de licenciamiento de software y normas del uso de la información a través de diferentes dispositivos tecnológicos según el contexto.</p>	

	<p>5. Conoce y utiliza herramientas de productividad: procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas para acceder al conocimiento y la experiencia de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología, Humanidades, Recursos Sociocognitivos y Socioemocionales según el contexto.</p> <p>7. Desarrolla una estrategia que consta de una secuencia de pasos finitos, organizados en forma lógica para dar respuesta a una situación, fenómeno o problemática de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana.</p> <p>9. Utiliza elementos: dato, información, variables, constantes, expresiones, operadores lógicos, operaciones relacionales, operadores aritméticos, estructuras condicionales, selectivas y repetitivas para modelar soluciones de manera algorítmica.</p> <p>10. Utiliza lenguaje algorítmico y de programación a través de medios digitales para solucionar la situación, fenómeno o problemática.</p>
<p>Selección del problema y preguntas detonadoras</p>	<p>En el mundo actual, donde la tecnología juega un papel fundamental en la vida de los jóvenes, es crucial encontrar estrategias innovadoras para promover hábitos saludables. Es por ello que para el estudiantado de Colegio de Bachilleres, se propone el proyecto "Gamers saludables (videojuego)", una iniciativa educativa que busca concientizar a los estudiantes de Bachillerato sobre la importancia de cuidar su salud desde una perspectiva lúdica y atractiva.</p> <p>A través de la creación de un videojuego utilizando la plataforma Scratch (como producto final), el estudiantado no solo aprenderá sobre los diferentes aspectos de la salud, sino que también desarrollará habilidades digitales, fomentará su creatividad y trabajará en equipo.</p> <p>Preguntas detonadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué entendemos por salud? • ¿Cuáles son los factores que influyen en nuestra salud? • ¿Por qué es importante mantener una buena salud en la adolescencia? • ¿Qué hábitos saludables podemos adoptar para mejorar nuestro bienestar? • ¿Cómo podemos, desde la juventud, prevenir enfermedades crónicas como la obesidad, la diabetes y las enfermedades cardíacas? • ¿Qué papel juega la alimentación en nuestra salud? • ¿Qué importancia tiene la salud mental en nuestro bienestar general? • ¿Qué herramientas tecnológicas podemos utilizar para promover hábitos saludables?

<p>Propósito del proyecto</p>	<p>El proyecto "Gamers saludables (videojuego)" tiene como propósitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concientizar a los estudiantes de Colegio de Bachilleres sobre la importancia de cuidar su salud física y mental. • Fomentar la adopción de hábitos saludables a través de una experiencia lúdica y atractiva. • Desarrollar habilidades digitales en el estudiantado, como el uso de herramientas ofimáticas y la programación a bloques en la plataforma Scratch. • Promover el trabajo en equipo y la creatividad entre las y los estudiantes.
<p>Descripción general del proyecto (justificación)</p>	<p>El proyecto se llevará a cabo en tres Cortes de aprendizaje:</p> <p>Corte 1. Búsqueda y validación de la información respecto a los cuidados a la salud En este bloque, el estudiantado investigará y validará información confiable sobre diferentes aspectos de la salud, como la alimentación, la actividad física, la salud mental, la prevención de enfermedades, entre otros.</p> <p>Corte 2. Uso de herramientas ofimáticas para procesar datos en el cuidado de la salud Los estudiantes utilizarán herramientas ofimáticas como Word, Excel y PowerPoint para procesar y analizar datos relacionados con la salud, como tablas de nutrición, registros de actividad física, o estadísticas sobre enfermedades crónicas.</p> <p>Corte 3. Utilizando la plataforma Scratch, se diseñará y creará de un videojuego que simule lo que debemos de evitar para tener una vida saludable. En este bloque final, el estudiantado pondrá en práctica sus conocimientos y habilidades para crear un videojuego. Este videojuego deberá simular situaciones cotidianas en las que los jugadores deben tomar decisiones para mantener una vida saludable, evitando comportamientos nocivos para su salud.</p> <p>El proyecto "Gamers saludables (videojuego)" se presenta como una herramienta innovadora y efectiva para promover la Educación para la Salud en el estudiantado de Colegio de Bachilleres. A través de la combinación de aprendizaje lúdico, desarrollo de habilidades digitales y trabajo en equipo, este proyecto busca empoderar a las y los estudiantes para que tomen decisiones informadas sobre su salud y adopten hábitos que les permitan disfrutar de una vida plena y saludable.</p>

Transversalidad con otras UAC	Ámbito Educación para la Salud. (ámbito de la formación socioemocional)		
	Corte 1	Corte 2	Corte 3
	- Identifica el concepto de salud como un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades (OMS).	- Explica cómo es un estilo de vida saludable y cómo se construye a lo largo de la vida. - Identifica que las enfermedades crónicas (diabetes, hipertensión y dislipidemias, etc.) son multifactoriales y reconoce su corresponsabilidad para prevenirlas y tratarlas. - Identifica cómo la salud mental tiene un impacto sobre la salud de su cuerpo.	- Elige practicar hábitos que ayudan a elevar el nivel de salud física.
	Es claro que estas progresiones fomentan en el estudiantado el desarrollo de habilidades socioemocionales esenciales para crear hábitos y cuidado de la salud. “ <i>Gamers saludables</i> ”, no es solo pretende ser un videojuego, puede convertirse en una aventura hacia el bienestar integral a través de su mecánica y contenido educativo. Este proyecto busca empoderar al estudiantado para tomar decisiones informadas sobre su salud, fomentar hábitos saludables y construir un futuro más brillante y saludable.		
	Pensamiento matemático I		
Corte 1	Corte 2	Corte 3	
- Discute la importancia de la toma razonada de decisiones, tanto a nivel personal como colectivo, utilizando ejemplos reales o ficticios y de problemáticas complejas que sean	- Selecciona una problemática o situación de interés, con la finalidad de recolectar información y datos de fuentes confiables e identifica las variables relevantes para su estudio.	- Explica un evento aleatorio cuyo comportamiento puede describirse a través del estudio de la distribución normal y	

	<p>significativas para valorar la recolección de datos, su organización y la aleatoriedad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza datos categóricos y cuantitativos de alguna problemática o situación de interés para el estudiantado, a través de algunas de sus representaciones gráficas más sencillas como las gráficas de barras (variables cualitativas) o gráficos de puntos e histogramas (variables cuantitativas). - Cuestiona afirmaciones estadísticas y gráficas, considerando valores atípicos (en el caso de variables cuantitativas) y la posibilidad de que existan factores o variables de confusión. 	<p>calcula la probabilidad de que dicho evento suceda.</p>
<p>El proyecto, "Gamers saludables" se expande para incorporar el desarrollo del pensamiento matemático, transformándose en una experiencia educativa integral que promueve tanto el bienestar físico y mental como el desarrollo de habilidades analíticas y de toma de decisiones informadas.</p> <p>¿Cómo aplicar la UAC Pensamiento Matemático I en el proyecto? A continuación algunos ejemplos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Decisiones Saludables Basadas en Datos: el estudiantado se puede enfrentar a dilemas relacionados con la salud, donde deberán recopilar y analizar datos de diversas fuentes confiables (por ejemplo, registros de actividad física, información nutricional, estadísticas de salud pública) para tomar decisiones informadas sobre su estilo de vida. - Investigación y Análisis de Problemáticas de Salud: se puede seleccionar una problemática de salud relevante para el estudiantado, como la obesidad infantil o las enfermedades crónicas. El estudiantado puede trabajar en equipo para recopilar datos, identificar variables relevantes y formular preguntas de investigación. 			

- Probabilidades y Modelos Estadísticos en la Salud: el estudiantado puede explorar el concepto de distribución normal y su aplicación en eventos aleatorios relacionados con la salud, como la probabilidad de desarrollar una enfermedad crónica en función de factores de riesgo. Así mismo, pueden calcular probabilidades y comprender la importancia de los modelos estadísticos para la toma de decisiones informadas en salud pública.

La materia y sus interacciones

Corte 1, 2 y 3

- Los sistemas pueden ser muy variados, por ejemplo, galaxias, máquinas, organismos o partículas fundamentales. Los sistemas se caracterizan por tener recursos, componentes, límites, flujos y retroalimentaciones, en estos siempre se conservan la energía y la materia.

El proyecto "Gamers saludables" se enriquece aún más al incorporar el mundo de los sistemas biológicos, permitiendo al estudiantado comprender su propio cuerpo como un complejo sistema integrado y aprender a mantener su equilibrio y bienestar.

¿Cómo aplicar la UAC La materia y sus interacciones en el proyecto? A continuación algunos ejemplos.

- Explorando el cuerpo humano como un sistema: el estudiantado puede descubrir que sus diferentes órganos, sistemas tienen un funcionamiento integrado. Pueden aprender sobre los recursos (nutrientes, oxígeno), componentes (células, tejidos, órganos), límites (piel), flujos (sangre, impulsos nerviosos) y retroalimentaciones (mecanismos de regulación) que caracterizan a este sistema complejo.

- La conservación de la energía y la materia en el cuerpo humano: el estudiantado puede descubrir los principios fundamentales de la termodinámica en el contexto del cuerpo humano. Aprender cómo la energía se transforma y se utiliza para realizar diferentes funciones, y cómo la materia se cicla y se reutiliza en los procesos metabólicos.

- El equilibrio homeostático (clave para la salud): el estudiantado puede adentrarse en el concepto de homeostasis, la capacidad del cuerpo para mantener un equilibrio interno constante frente a cambios externos. Aprender sobre los mecanismos de retroalimentación que regulan la temperatura corporal, la presión arterial, los niveles de glucosa en sangre y otros parámetros fisiológicos esenciales para la vida.

<p>Actividades a realizar por corte de aprendizaje de la UAC</p>	<p>Corte 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar el proyecto. • Cuestionar los alcances y expectativas. • Realizar un maquetado del producto final (videojuego). • Distribuir los equipos y realizar la asignación de tareas (búsqueda y validación de la información). • Establecer tiempos de entrega y retroalimentación. 	<p>Corte 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisar con las y los estudiantes el avance del borrador. • Utilizando las herramientas ofimáticas, procesar la información recabada en el corte anterior. • Plantear posibles estrategias de difusión del producto final (videojuego). <p>Asignar tareas y establece tiempos de entrega y retroalimentación.</p>	<p>Corte 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planeación y elaboración del videojuego. • Realizar última revisión del videojuego y la campaña de difusión. • Organizar un evento para la presentación de los productos finales. • Iniciar la campaña de difusión. • Invitar a la comunidad escolar a sumarse al proyecto. <p>Recuperar aprendizajes y experiencias de las y los estudiantes.</p>
<p>Orientaciones didácticas para la o el docente</p>	<p>- Es importante que, desde el principio, presente el proyecto a desarrollar a lo largo del semestre, motivando al estudiante en los beneficios a la salud y académicos que va adquirir al desarrollar el mismo.</p> <p>- Desarrolle el tema de manera clara para que los estudiantes puedan trabajar colaborativamente y de manera</p>	<p>- Utilice las herramientas ofimáticas como medio y no como fin <i>per se</i>, de tal forma que el estudiantado consolide la información recabada en el corte anterior</p> <p>- Desarrolle el tema para que los estudiantes puedan presentar de manera colaborativa y de manera eficaz los avances del proyecto solicitado.</p>	<p>- Se sugiere utilizar la plataforma Scratch (o alguna parecida) para que el estudiante comprenda los conceptos básicos de la programación.</p> <p>- Con las clases precedentes, es posible que el estudiante programe y pruebe (en trabajo colaborativo) el proyecto final.</p>

	eficaz lo solicitado en la investigación solicitada.	- Recuerde compartir material que el estudiante revisará para aplicar la estrategia de aula invertida	
Evaluación (tipos e instrumentos)	<p>Diagnóstica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario para verificar el conocimiento que el estudiante tiene respecto a la información sobre la salud y sobre la programación a bloques. <p>Formativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica de evaluación de la investigación y validación de la información solicitada. - Rúbrica de evaluación de los avances del proyecto. 	<p>Formativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo en el uso de las herramientas ofimáticas. - Rúbrica de evaluación de los avances del proyecto. 	<p>Formativa y Sumativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica de evaluación del desarrollo del proyecto en Scratch - Rúbrica de evaluación del proyecto final.
Recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Sala de cómputo - Internet - Computadoras para el profesor y estudiantes - Herramientas ofimáticas 	<ul style="list-style-type: none"> - Sala de cómputo - Internet - Computadoras para el profesor y estudiantes - Herramientas ofimáticas 	<ul style="list-style-type: none"> - Sala de cómputo - Internet - Computadoras para el profesor y estudiantes - Herramientas ofimáticas - Acceso a plataformas didácticas en línea, tipo Scratch
Productos parciales	<p>Corte 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrega de la investigación y validación de información respecto a hábitos saludables 	<p>Corte 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrega de avances del proyecto, realizado en las herramientas ofimáticas solicitadas 	<p>Corte 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño y elaboración del videojuego
Producto final	Operación del videojuego junto con la explicación de cómo se desarrolló el mismo		
Difusión del producto final	Feria tecnológica, presentación en línea, conversatorio estudiantil, concurso interno en plantel, etcétera.		

Fuentes de información

- Alba P., C. (2019). Diseño Universal para el aprendizaje: un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad. Participación educativa. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7449797>
- Bixio, C. (2001). Enseñar a aprender: construir un espacio colectivo de enseñanza-aprendizaje. Rosario Homosapiens
- Cavazos Salazar, R. L. (2021). Las TICCAD como herramientas de innovación en los procesos de enseñanza aprendizaje. Universidad del Rosario.
- COLBACH. (2010). Modelo Académico. Secretaría General. Dirección de Planeación Académica.
- COLBACH. (2018) Programas de estudio. <https://www.gob.mx/bachilleres/articulos/programas-de-estudio-vigentes>
- Díaz, F., & Hernández, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Mc Graw Hill
- Díaz, F. (2006) Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida. Mc Graw Hill. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Ensenanza-situada-vinculo-entre-la-escuela-y-la-vida.pdf>
- DOF (2022). Artículo 23, apartado 3 Del currículum ampliado del MCCEMS.
- DOF (2023) 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
- DOF (2024) Acuerdo número 09/05/24 que modifica el diverso 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/nota_detalle.php?codigo=5729564&fecha=05/06/2024#gsc.tab=0
- Gimeno, J. (1988). El Currículum. Una reflexión sobre la práctica. Morata
- Hernández, G. (2011). Miradas constructivistas en psicología de la educación México: Paidós.
- Manuel, S. (2008). Evaluación del aprendizaje. Editorial Pax.
- Medina, 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

- Nieto, J.. (2005). Evaluación sin Exámenes. Medios alternativos para comprobar el aprendizaje. Editorial CCS.
- Pansza, M. (1998). Operatividad de la didáctica. Gernika
- Pansza, M. (2007). Fundamentación de la didáctica. Gernika
- Pansza, M., Pérez, E. C., & Morán, P. (1998). Instrumentación didáctica.
http://online.aliat.edu.mx/adistancia/ModDisenoYDesarrollo/U4/Lecturas/Instrumentacion_Didactica.pdf
- Parra, D. (2003). Manual de estrategias de enseñanza/aprendizaje.
- 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. Ariel
- SEP-SEMS (2018-2022). Rediseño del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior 2019-2022. <https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13516/1/images/Documento%20base%20MCCEMS.pdf>
- SEP-SEMS (2022). Marco Curricular Común, EMS 2022. Proyecto de transformación de la Educación Media Superior. La Nueva Escuela Mexicana. <https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13516/1/images/MarcoCurricularComunEMS2022.pdf>
- SEP-SEMS (2023a). El currículum laboral en la Educación Media Superior. Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. <https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/CURRICULUM%20LABORAL%202023.pdf>

SEP-SEMS (2023b). Progresiones de aprendizaje del recurso sociocognitivo. Cultura digital.[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)

SEP-SEMS (2023c) Programa de Estudios del Recurso Sociocognitivo Cultura digital. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Cultura%20Digital%20III%2001%20agosto.pdf>

SEP-SEMS (2024). La transversalidad en el MCCEMS. https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/La_Transversalidad_en_el_MCCEMS_final.pdf

Directorio

Adán Escobedo Robles

Dirección General

Gabriela Ibeth Navarro Díaz de León

Secretaría General

Lilia Martínez Villegas

Dirección de Planeación Académica

Adriana Yáñez de la Rosa

Subdirección de Planeación Curricular

Montserrat Sifuentes Mar

Departamento de Análisis y Desarrollo Curricular



COLEGIO DE
BACHILLERES



COLEGIO DE
BACHILLERES

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