PROGRESIÓN DE APRENDIZAJE

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PRIMER SEMESTRE | | UAC: CULTURA DIGITAL I | | | | No. DE SESIONES: |
| **3** |
| CONTEXTO: | En la comunidad de Santa María Coyomeapan se ha observado la falta de aprovechamiento de los recursos naturales con los que cuentan, por ejemplo, el principal alimento es el maíz y no es explotado, por lo cual se tiene la iniciativa de emprender en la elaboración de productos nutritivos que satisfagan las necesidades de la población y con ello beneficie la identidad cultural. | | | | | |
| PROGRESIÓN (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. | | | | | |
| CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS: | | | | | C1 SC 1.1 SC 1.2 SC 1.3 SC 1.4 | |
| METAS DE APRENDIZAJE | | | | APRENDIZAJES DE TRAYECTORIA | | |
| **M1**. Reconoce el ciberespacio y servicios digitales en diferentes contextos para acceder al conocimiento y experiencia.  **M2** Utiliza el ciberespacio y los distintos servicios digitales en los diferentes contextos a partir del marco normativo para ejercer su Ciudadanía Digital.  **M3** Interactúa de acuerdo a su contexto a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación, conocimiento y aprendizajes digitales, para ampliar su conocimiento y vincularse con su entorno. | | | | **AT1**. Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos. | | |
| CONTENIDOS CENTRALES: | | | | | | |
| 1.1 Normatividad del Ciberespacio  1.2 Servicios digitales  1.3 Privacidad y seguridad  1..4 Derechos de autor  1.5 Licencias de software (tipos)  1.6 Criterios para seleccionar información en Internet. | | | | | | |
| ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE | | | | | | |
| Actividad: Lotería de conceptos | | | | | | |
| APERTURA | | | | | | |
| * Solicitar al grupo que participe en una lluvia de ideas sobre los conceptos, servicios digitales, derecho de autor y software. * Diseñar un diagrama de sol con la actividad anterior. * Planteamiento de un problema | | | | | | |
| DESARROLLO | | | | | | |
| **ACTIVIDAD A**  Contesta las siguientes preguntas en binas  1.- Escribe los usos y funcionalidades de tu celular, reflexiona si eres consciente de la huella digital que vas generando en el internet. ¿Te das cuenta que todo lo que se publica en internet quedara registrado de manera permanente y vas generando tu huella digital?  2.- ¿Tus compañeros de clases tienen punto de vista similares o diferentes?  3.- Comenta con un compañero como accedes a las distintas apps. ¿Aceptas todas las condiciones para ser miembro o acceder a los servicios de una aplicación o página?  **Localiza en Internet el Código Penal Federal de la entidad federativa donde resides. Realiza la descarga a la carpeta de evidencias. Selecciona de la lista cinco delitos informáticos, localizarlos en el código correspondiente y concluye elaborando un documento donde expliques en qué consisten y cuál es la sanción.**    **ACTIVIDAD B**  Elige tres temas de estudio de otras unidades de aprendizaje curricular, y busca en Internet páginas que pueden ayudarte a desarrollarlos. Describe el proceso  **TEMA**  **MOTOR DE BUSQUEDA SELECCIONADO**  **PALABRA CLAVE**  **NUMERO DE PAGINAS ARROJADAS POR EL BUSCADOR**  **PAGINAS SELECCIONADAS.**  Elabora un esquema con las ideas clave de los tres textos. Comenta. ¿Te consideras un lector superficial o haces una lectura profunda con un texto digital? ¿Das opiniones en el texto en una primera lectura? ¿Cómo identificas la postura del autor de un texto en línea?  **ACTIVIDAD C**  Realizar la actividad Glosario de términos (normatividad del ciberespacio, servicios digitales, privacidad y seguridad, piratería, derechos de autor, marca registrada, licencias de software, tipos de licencia, infodemia).   * Retomar los términos del glosario para el diseño de una lotería en equipo. | | | | | | |
| CIERRE | | | | | | |
| * Concretizar cada uno de los conceptos investigados para finalmente vincularlos con la ciudadanía digital a través del juego de la lotería que se diseño en trabajo colaborativo. * (Opcional: se puede cerrar con un video sobre ciudadanía digital). * Retroalimentar la importancia de los conceptos de la lotería | | | | | | |
| EVALUACIÓN | | | TRANSVERSALIDAD | | | |
| DIAGNÓSTICA  Autoevaluación: Cuestionario sobre conocimientos previos  SUMATIVA  Heteroevaluación: Revisión de la lotería (lista de cotejo)  Coevaluación: Evaluación del desempeño por equipos | | | Lengua y comunicación, Conciencia Histórica, Responsabilidad social | | | |
| ESTUDIO INDEPENDIENTE | | | VINCULACION AULA, ESCUELA Y COMUNIDAD | | | |
| 30 Minutos para la investigación de los conceptos  30 Minutos para la elaboración de su producto | | | SI | | | |
| RECURSOS DIDÁCTICOS | | | REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | | | |
| Manual de actividades  Laboratorio (internet)  Lápiz | | |  | | | |

ELABORÓ:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Nombre |  | Plantel |
|  |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |

ANEXO1

LISTA DE COTEJO DE LA PROGRESION 1

ALUMNO\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| LISTA DE COTEJO DE LA LOTERIA  PROGRESION 1 | | | |
| CRITERIO DE EVALUACION | SI | NO | OBSERVACIONES |
| Identifica y atiende los conceptos abordados |  |  |  |
| Utiliza imágenes y colores para el diseño de la lotería |  |  |  |
| Muestra interés y colaboración en la participación de la lotería |  |  |  |
| Utiliza un correcto vocabulario simple y preciso |  |  |  |
| Se presentó en el tiempo específico para la actividad |  |  |  |