



ESCUELA
PREPARATORIA
ESTATAL NO. 6
"ALIANZA DE
CAMIONEROS"



COMPETENCIA DIGITAL

SEMESTRE 5

GUÍA DIDÁCTICA

CICLO ESCOLAR

2023-2024

MÉRIDA YUCATÁN A

AGOSTO DE 2023



Competencias Digitales 1

BIENVENIDOS





ASIGNATURA: COMPETENCIAS DIGITALES 1

Presentación

Sesión 1

Propósito de la asignatura:

QUE PUEDAS COMPRENDAN EL ALCANCE, LIMITES Y POSIBILIDADES DE INTERACTUAR Y RESPONDER A LOS DESAFÍOS DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN, EN LA VIDA COTIDIANA, A PARTIR DE RECONOCERSE PARTÍCIPE EN EL INTERCAMBIO COMUNICATIVO ACTUAL.

CON TUS LOGROS, DE LOS APRENDIZAJES ALCANZADOS EN LA ASIGNATURA, BUSCARAS SER PROSUMIDOR, ES DECIR, ADEMÁS DE SER CONSUMIDOR SELECTIVO E INFORMADO EN EL MUNDO DIGITAL SERAS AL MISMO TIEMPO PRODUCTOR DE CONTENIDOS DE CALIDAD.

Competencias Genéricas:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

Para valorar tus avances, dividiremos los períodos de evaluación en 3 tiempos:

BLOQUE I:

BLOQUE II:

BLOQUE III:



Sesión 2

Reglas

REGLA 1 No está permitido meter aparatos electrónicos al centro de cómputo, así como cargar celulares.

REGLA 2 Los celulares permanecerán en la mochila o en la mesa al entrar al centro de cómputo "esta prohibido usar el celular en clases".

REGLA 3 Utiliza el correo interno y mensajería del aula para cuestiones personales y los demás espacios para las cuestiones académicas. Utilice buena redacción y gramática para redactar, sea claro y coherente con la información que transmite para que esta no sea distorsionada; sea sencillo, agradable, educado y evite utilizar lenguaje ofensivo porque puede molestar a alguien.

REGLA 4 Ayuda a mantener los debates en un ambiente sano y educativo.

REGLA 5 Respeta la privacidad de terceras personas.

REGLA 6 Está prohibido meter alimentos al centro de cómputo "no se puede comer dentro del centro de cómputo"

REGLA 7. Los alumnos tendrán asientos específicos por orden de lista y los grupos de trabajo ya están designados "no pueden cambiarse" "la calificación impacta a todo el grupo"

REGLA 8 Deben traer impreso el compendio todas las clases.

REGLA 9 deben realizar avances de sus ADAS en el centro de cómputo o salón, de lo contrario perderán puntos individuales o en equipo dependiendo la modalidad de entrega en cuestión.

Regla 10 alumno que se sorprende jugando o realizando una actividad ajena a la materia en el centro de cómputo, tendrá una sanción de pts menos centros de sus actividades formativas y si se repite tendrá un reporte conductual.



Reglas del centro de cómputo.

Sesión 3

- No introducir ninguna clase de alimentos o bebidas
- No introducir mochilas al laboratorio de cómputo.
- No introducir aparatos eléctricos o electrónicos al centro de cómputo.
- Los alumnos son responsables del equipo asignado Software y hardware.
- NO esta permitido cambiar la ubicación del equipo o sus componentes.
- No está permitido el equipo para uso de videojuegos o videos no relacionadas a la materia.
- No está permitido que los alumnos estén en el centro de cómputo sin supervisión de un maestro u directivo.
- Tener cuidado con los nodos y las tomas de corriente que están en el piso.
- No introducir pelotas.



Bloque 1

Adas	Modalidad	%De calificación por bloque 1	Pts del bloque 1	Puntaje obtenido	Firma del tutor
Ada1 "Cuestionario"	Equipo	10%	10		
Ada2 "Foro"	Individual	15%	15		
Ada 3 "Curso Online" Avances	Individual	10%	10		
Ada 4 Cuso Online Entrega Final	Individual	15%	15		
Integradora	Equipo	50%	50		

Observaciones en clases:



¿Qué es la plataforma de Schoology?

Es una **plataforma** gratuita parecida a Moodle o Google Classroom que permite crear foros de debate, grupos de alumnos, herramientas de evaluación, tableros de anuncio, subir recursos propios e incluso incluir recursos alojados en **plataformas** externas como Google Drive, Khan Academy, Dropbox o Evernote. 3 jun. 2019

¿Cómo se ingresa a Schoology?

Inicio de sesión con correo electrónico

1. Vaya a www.schoolology.com.
2. Haga clic en el botón Iniciar sesión en el menú principal.
3. Ingrese su dirección de correo electrónico y contraseña.
4. Haga clic en Iniciar sesión.

¿Cómo registrarse en la página de Schoology?

Registrarse (estudiantes)

1. Haga clic en el botón Alumno.
2. Ingrese su código de acceso. Uno de los instructores le dará este código.
3. Complete el formulario con sus datos.
4. Haga clic en **Registrarse** para completar el procedimiento.

¿Qué es y para qué sirve Schoology?

Schoology es un LMS que permite a los usuarios crear, administrar y compartir contenidos y recursos. También es conocido como un sistema de gestión de cursos (CMS, por sus siglas en inglés) o entorno virtual de aprendizaje (EVA).

¿Cómo saber el código de un curso en Schoology?

Cada **curso** posee un **código** de acceso de 13 dígitos (en una casilla verde), el cual se encuentra en la parte inferior del menú de la izquierda del perfil del **curso**, así como en el sector derecho de la página Miembros. Proporcione el **código** de acceso a los alumnos para que puedan registrarse en **Schoology** por su cuenta.



¿Cómo obtener código de Schoology?

Para imprimir el código QR de una sección completa, realice lo siguiente:

1. Diríjase a la página Miembros del curso.
2. Haga clic en Imprimir todos los **códigos** QR en el sector derecho de la página, debajo de **Código** de acceso.
3. Haga clic en Imprimir para confirmar.
4. Se abrirá una nueva pestaña en el navegador.

¿Cómo entrar a Schoology desde un celular?

Para iniciar sesión con su cuenta existente, abra la aplicación de Schoology en su dispositivo móvil, siga las instrucciones contenidas en el siguiente link:

<https://support.schoology.com/hc/es/articles/115005520408-Iniciar-sesi%C3%B3n-en-las-aplicaciones-m%C3%B3viles-de-Schoology>



Enlace a la guía completa:

<https://cuaieed.unam.mx/descargas/Manual-Google-Classroom.pdf>

La interfaz de Google Classroom es sencilla. Los profesores pueden crear una página para cada clase y luego invitar a sus alumnos. A través de la plataforma podrás mandar y programar mensajes a todos los estudiantes (o a solo un grupo).

Una de las funciones más útiles es la que te permite crear materiales educativos. Puedes ayudarte de otras herramientas como Documentos, Presentaciones y Hojas de cálculo. También tendrás a vuestro alcance una carpeta compartida en Google Drive.

1. Menú

Aquí encontrarás un calendario, una lista de tareas pendientes, tus clases y mucho más.

2. Tablón

Aquí es donde verás las comunicaciones entre estudiantes y profesores.



3. Trabajo de clase

Podrás crear materiales educativos, asignar deberes y hacer preguntas a la clase.

4. Personas

Se guarda toda la información relativa a los estudiantes que forman parte de la clase. Puedes quitar a un alumno de la clase virtual cuando quieras.

5. Calificaciones

Con Google Classroom también puedes poner nota a las tareas.

6. Ajustes de clase

Puedes cambiar la configuración de la clase y acceder fácilmente a otros servicios de Google.

7. Código de la clase

Los alumnos deberán introducir este código para unirse a la clase.

8. Tema

Puedes personalizar la interfaz de cada clase con una imagen de archivo o una propia.

9. Fecha de entrega próxima

Los alumnos encontrarán aquí una lista de todos los deberes pendientes.

10. Publicaciones

Puedes compartir archivos, enlaces y tareas con la clase.



Actividad Diagnostica

Responde las siguientes preguntas, trata de no usar internet de apoyo. Se realizarán las preguntas en el salón de clase o el aula virtual.

Crea un documento donde puedas dar solución a estas respuestas, la solución debe de ser personal acorde al dominio del tema

- **1**¿Como se llama al dispositivo electrónico capaz de recibir datos, procesarlos y producir un resultado de forma rápida y eficaz?
- **02**¿Como se llama el conjunto de paquetes o programas que permiten la operación de un equipo de cómputo?
- **03** Actualmente, ¿que dispositivo de almacenamiento es el mas utilizado?
- **04** Es uno de los servicios de Internet más utilizados:
- **05** Para enviar archivos por correo electrónico, se debe
- **06** ¿Cómo se llama a los programas que se reproducen a si mismos y que provocan la perdida de datos o archivos?
- **07** ¿Como se le llama al programa que facilita la elaboración de cualquier tipo de documento que incluya texto?
- **08** Para organizar tu información creas



- **09 ¿Que extensión generan los documentos de Word?**
- **10 Los presentadores electrónicos trabajan con?**

Sesión 6

¿Sabes en qué consiste la alfabetización digital?

En UNIR abordamos las principales características y ventajas de este modelo educativo.

La Real Academia Española (RAE) define la palabra “alfabetizar” como la capacidad para enseñar a leer y escribir a alguien. En una sociedad en la que priman las tecnologías de la información y comunicación este término ha quedado obsoleto; ahora debemos hablar de alfabetización digital, un proceso imprescindible para adquirir las habilidades necesarias para ser competente en el uso de las nuevas tecnologías.

¿Qué es la alfabetización digital?

La alfabetización digital es la capacidad de una persona para realizar diferentes tareas en un ambiente digital. Esta definición genérica engloba muchos matices ya que incluiría la habilidad para localizar, investigar y analizar información usando la tecnología, así como ser capaces de elaborar contenidos y diseñar propuestas a través de medios digitales. La alfabetización digital debe entenderse no sólo como un medio sino también como una nueva forma de comunicación y de creación y comprensión de la información.

La alfabetización digital tiene varios niveles que van desde el más básico -habilidades elementales como saber publicar en Instagram- pasando a uno intermedio -en el que usamos la tecnología para mejorar nuestra vida o ser más eficientes, como aprender a programar en Facebook- y uno superior de creación de contenidos digitales propios.

El gran reto es pasar de una Sociedad de la Información excluyente a una Sociedad de Comunicación en la que todo el mundo tenga las mismas oportunidades de acceso a las nuevas tecnologías.



Beneficios y riesgos de no alfabetizar digitalmente

La alfabetización digital debe ir más allá del aprendizaje de herramientas y programas. Entre sus beneficios figuran:

- Pensamiento crítico: si podemos acceder a más información y contrastarla tendremos ciudadanos más críticos y, por lo tanto, más garantías de una sociedad libre.
- Mejoras de uso cotidiano: las nuevas tecnologías se pueden integrar en nuestro día a día -tanto a nivel personal como profesional- mejorando nuestra calidad de vida. Contrariamente a lo que creen algunas personas su utilidad no se limita al ocio y consumo sino que pueden enriquecer nuestra vida cotidiana en muchos otros aspectos.
- Acceso a mejores trabajos: los conocimientos en TICs son un plus para acceder a puestos de trabajo mejor remunerados.
- Brecha digital: la alfabetización digital también juega un papel importante en la inclusión social y el desarrollo. Carecer de acceso a la tecnología crea nuevas diferencias en el ámbito educativo, social, económico y cultural. Esta brecha se produce a nivel global entre países pero también dentro de una misma sociedad.

Alfabetización digital en la escuela

La alfabetización digital plantea una nueva forma de enseñar y aprender donde la repetición de conceptos y el profesor como protagonista dejan de tener sentido. Las TICs van parejas a la creatividad, la innovación y la participación activa de los alumnos.

alfabetización digital

Entre las ventajas de las TICs señalar:

- Permiten un aprendizaje transversal de materias.
- Fomentan el trabajo autónomo (al tener que buscar información por sí mismos).
- Despiertan la curiosidad.
- Se acercan más a la realidad de unos niños que son nativos digitales y, por lo tanto, ya están familiarizados con la tecnología.

La introducción de las TICs en el currículo escolar no debe traducirse únicamente en la enseñanza de herramientas y programas informáticos, sino también en el e-learning (aprendizaje electrónico), un sistema que elimina todas las barreras geográficas permite el acceso a información ilimitada y la colaboración con otros centros (aunque estén a cientos de kilómetros). Más allá de saber programar



o conocer los entresijos de Internet, las TICS también deben incluir materias de educación audiovisual o medios de comunicación.

La introducción de las TICS en el currículo escolar no debe traducirse solo en la enseñanza de herramientas y programas informáticos, sino también en el e-learning.

Si estás interesado en especializarte en este campo, consulta nuestro Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, totalmente enfocado al uso de las TIC en el aprendizaje y a la adaptación de los docentes a este tipo de metodología.

Alfabetización digital en adultos

A diferencia de la alfabetización tradicional -centrada en las edades tempranas o adultos que en su día no aprendieron a escribir y leer- la digital se dirige también a personas adultas que, aunque estén alfabetizadas y formadas, no cuentan con unos conocimientos mínimos sobre nuevas tecnologías. En estos casos puede hablarse de una “realfabetización”, una actualización de conceptos y competencias relacionados con el mundo digital para conseguir ciudadanos más autónomos, digitalmente hablando.

La alfabetización digital de adultos es fundamental en un mundo cambiante que requiere de un reciclaje formativo continuo. Esto facilitará la inserción laboral, en caso de desempleo, y aumentará las opciones de ascender profesionalmente para trabajadores en activo.

Alfabetización digital en las empresas

Las TICS son básicas tanto para las grandes empresas como para las pymes.

Al igual que sucede a título individual las empresas pueden ser analfabetas digitales si no incorporan las nuevas tecnologías a su día y día; actualmente para ser competitivo es imprescindible tener presencia en la Red (independientemente del tamaño del negocio).

El uso de las nuevas tecnologías en las empresas es infinitas. Desde la promoción de productos a través de las Redes Sociales hasta la venta online a cualquier parte del mundo o la obtención de datos de los clientes para lanzar campañas más personalizadas.



La alfabetización digital debe realizarse de forma continua debido a los constantes cambios del mundo digital. Su importancia abarca desde los beneficios particulares a los globales ya que es básica para la inclusión social y el desarrollo.

Sesión 7

La brecha digital en el mundo y por qué provoca desigualdad

Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) ofrecen numerosas ventajas: mayor acceso a la información, reducción de costes en el sector laboral, mayor conectividad entre las personas, etc. Pero la digitalización no se está dando por igual en todo el mundo y es que, también en esto, existe un desequilibrio y recibe el nombre de brecha digital.



En solo unos días, **el coronavirus SARS-CoV-2 nos encerró en casa y tuvimos que estudiar, trabajar y mirarnos a los ojos a través de una cámara.** El acceso a Internet nos ha permitido a muchos seguir adelante con nuestras vidas a pesar de la pandemia gracias a modalidades como el teletrabajo o la educación online, pero la

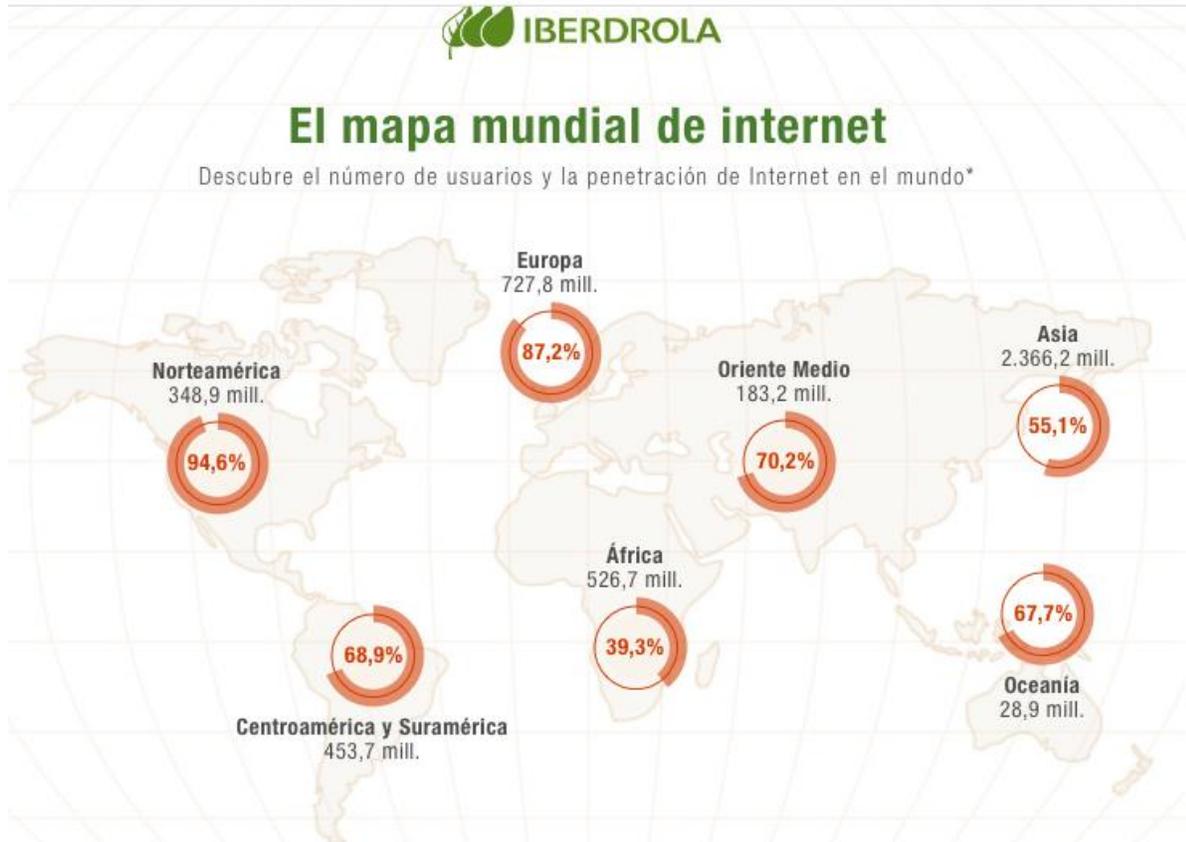


realidad no es igual en todo el mundo. De hecho, **casi la mitad de los habitantes del planeta —alrededor de 3.600 millones de personas— no tiene siquiera acceso a la red**, según advertía a finales de 2019 la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), el orga

nismo especializado de la Organización de las Naciones Unidas (ONU).

QUÉ ES LA BRECHA DIGITAL

La desigualdad en el acceso a Internet y las TIC se conoce como brecha digital y **afecta al 52 % de las mujeres y al 42 % de los hombres del mundo**. Esta grieta se torna aún más profunda cuando hablamos de regiones: según datos extraídos del portal Internet World Stats a mayo de 2020, **en África solo el 39,3 % de sus habitantes viven conectados, frente al 87,2 % de los europeos y el 94,6 % de los norteamericanos**. Los datos evidencian el abismo tecnológico que separa a





unos países de otros, a pesar de que las redes 3G y 4G, a la espera de la expansión masiva del 5G, llegan ya a casi todos los rincones del planeta. En este punto conviene matizar entre el acceso a Internet y la **alfabetización digital**, es decir, **el proceso de aprendizaje que permite a una persona adquirir competencias para entender y aprovechar el potencial educativo, económico y social de las nuevas tecnologías.**

CAUSAS Y TIPOS DE BRECHA DIGITAL

La brecha digital se atribuyó en un primer momento al subdesarrollo y se percibió como algo pasajero que desaparecería con la popularización de la tecnología. En cambio, **la fractura persiste hoy a pesar de la comercialización masiva de dispositivos electrónicos con acceso a Internet.** Las causas pueden ir desde el alto precio de los dispositivos mencionados a la falta de conocimientos sobre su uso o al déficit de infraestructuras para su acceso. Al hilo de esto, repasamos cuáles son los **tipos de brecha digital**:

- **Brecha de acceso.** Se refiere a las posibilidades que tienen las personas de acceder a este recurso. Aquí entran en juego, entre otras, las diferencias socioeconómicas entre las personas y entre los países, ya que la digitalización requiere de **inversiones e infraestructuras muy costosas** para las regiones menos desarrolladas y para las zonas rurales.
- **Brecha de uso.** Hace referencia a la **falta de competencias digitales** que impide el manejo de la tecnología. En este sentido, y por poner un ejemplo, la UIT señala que hay 40 países en los que más de la mitad de sus habitantes no saben adjuntar un archivo a un correo electrónico.
- **Brecha de calidad de uso.** En ocasiones, se poseen las competencias digitales para manejarse en Internet, pero no los conocimientos para hacer un buen uso de la red y **sacarle el mayor partido posible.** Por ejemplo, en lo relativo al acceso a información de calidad.



La UIT estableció hace unos años el **Índice de Acceso Digital (IAD)**, que mide la capacidad global de los ciudadanos de un país para acceder y utilizar las TIC. Este índice tiene en cuenta diversas variables agrupadas en torno a cinco categorías, que son las siguientes: **calidad, infraestructura, conocimiento, accesibilidad y utilización.**

CONSECUENCIAS DE LA BRECHA DIGITAL

La **discriminación tecnológica constituye una forma de pobreza y exclusión social, al privar a una parte de la ciudadanía de recursos esenciales para desarrollarse y generar riqueza.** Lo hemos visto con frecuencia durante la pandemia de COVID-19, al encontrarse numerosos estudiantes y trabajadores con dificultades para teletrabajar y seguir las clases *online*. A continuación, repasamos **los principales efectos de la brecha digital:**

Incomunicación y aislamiento

Los habitantes de áreas remotas a las que no llega Internet están **incomunicados**. Algo parecido les ocurre a los residentes de zonas urbanas que viven desconectados al provocar aislamiento social.

Barrera al estudio y al conocimiento

La crisis del coronavirus ha mostrado los efectos de **la brecha digital en la educación:** profesores y alumnos en fuera de juego por carecer de la tecnología y las competencias digitales suficientes. También aumenta la ignorancia al limitar el acceso al conocimiento.



Acentúa las diferencias sociales

El analfabetismo digital disminuye las opciones de encontrar trabajo o de **acceder a un empleo de calidad**, lo que repercute negativamente en la economía de los trabajadores.

Discriminación sexual

Como vimos al principio, la brecha digital **perjudica más a las mujeres que a los hombres**, lo que vulnera los principios de igualdad de género.

ESTRATEGIAS PARA DISMINUIR LA BRECHA DIGITAL

La ONU contempla en sus Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 9) la reducción de la brecha digital. Por ello, en muchos lugares, se han puesto en marcha **iniciativas para facilitar el acceso a la tecnología**. Aquí mencionamos algunas de las más relevantes:

- **Programas de alfabetización digital.** Instruyen a los habitantes de las zonas menos favorecidas en el **uso de Internet** para mejorar su bienestar personal.
- **Alianza para un Internet Asequible (A4AI).** Este proyecto, liderado por una coalición internacional de gobiernos, empresas y sociedad civil, persigue **abaratarse el coste de la banda ancha** en zonas concretas de África, Asia y Latinoamérica.
- **Free Basics.** Esta iniciativa, impulsada por Facebook y otras seis compañías tecnológicas, pretende dar **acceso gratuito a una serie de webs** a través de una aplicación móvil.
- **Starlink.** Este proyecto, promovido por el magnate Elon Musk, está lanzando satélites al espacio para **ofrecer Internet de alta velocidad** y cobertura global a precios asequibles.



¿Qué abarcan las competencias digitales?

Las competencias digitales se definen como un espectro de competencias que facilitan el uso de los dispositivos digitales, las aplicaciones de la comunicación y las redes para acceder a la información y llevar a cabo una mejor gestión de éstas. Estas competencias permiten crear e intercambiar contenidos digitales, comunicar y colaborar, así como dar solución a los problemas con miras al alcanzar un desarrollo eficaz y creativo en la vida, el trabajo y las actividades sociales en general.

En general, se considera que las competencias digitales básicas, o sea, las competencias funcionales fundamentales para el uso elemental de los dispositivos digitales y las aplicaciones en línea, al igual que las competencias convencionales de la lectura, la escritura y el cálculo, son parte esencial de la nueva gama de competencias en alfabetización durante la era digital.

En una fase más avanzada, las competencias digitales en un nivel avanzado permiten que los usuarios saquen provecho de las tecnologías digitales de manera útil y transformacional, por ejemplo, en las profesiones vinculadas con las TIC. Algunos avances digitales de mayor importancia como la inteligencia artificial (IA), el aprendizaje automático y el análisis “Big Data” (de grandes datos), modifican las competencias necesarias, algo que repercute en el reforzamiento de las capacidades y el desarrollo de éstas con miras a alcanzar la economía digital del siglo XXI.

Para lograr que las personas progresen en una economía y sociedad conectadas, las competencias digitales deben ir también a la par de las capacidades sólidas en lectoescritura y cálculo, de un pensamiento crítico e innovador, de las soluciones a los problemas complejos, la capacidad de colaborar y las capacidades socioemocionales.

Las competencias innovadoras para una economía digital

Para aplicar las posibilidades que brinda la economía digital, los gobiernos deben comprender la manera en que los diferentes empleos, así como el conjunto de competencias requeridas, están evolucionando. Las competencias digitales, antes “opcionales”, se han convertido en “esenciales” y deben completarse con “competencias blandas” transversales como la capacidad de



comunicarse eficazmente en línea y fuera de ésta. En los países en vías de desarrollo, las competencias digitales tienen también mucha demanda y mejoran considerablemente las perspectivas de obtener un empleo decente. Estas competencias están vinculadas con un potencial de remuneración superior y los expertos han vaticinado un incremento del número de empleos reservados para quienes posean competencias digitales avanzadas. No sólo existirán nuevos empleos disponibles, sino que muchos de los empleos quedarán efectivamente vacantes, lo que significa que la oferta de capacidades digitales avanzadas representa una parte de la solución a las cuestiones relativas al desempleo.

Combatir las desigualdades y la brecha de género

En el ámbito de las competencias digitales, tanto en los países en vías de desarrollo como en los países desarrollados, existen grandes desigualdades basadas en fracturas tales como el estatus socioeconómico, la raza, el género y la formación escolar. En este ámbito, la brecha de género es notoria: las mujeres tienen 1.6 menos de posibilidades que los hombres para informar sobre la falta de competencias como factor que les impide utilizar internet. El porcentaje de mujeres que utilizan internet es un 12% inferior que el de los hombres, y la brecha entre géneros, en materia de utilización de internet, se ha ampliado entre 2013 y 2017, en particular en los países menos desarrollados.

Sin políticas que intervengan en este ámbito, los progresos tecnológicos actuales pueden acentuar las disparidades entre las personas que poseen competencias digitales y las que carecen de éstas. Por consiguiente, es urgente encontrar respuestas globales e integrales. Los responsables gubernamentales y estatales deben desempeñar un papel clave en la definición de los principios fundamentales en aras de un desarrollo inclusivo y equitativo de las competencias digitales, proponiendo a los diferentes grupos de personas desfavorecidas programas e iniciativas de desarrollo, así como la posibilidad de una reorientación profesional para los adultos que corren el riesgo de una descalificación en sus empleos.

Garantizar que cada cual posea las competencias digitales requeridas contribuye a que todos tengan la posibilidad de recibir una educación inclusiva y equitativa, así como un aprendizaje a lo largo de toda la vida.



El futuro

Los grandes avances tecnológicos de los próximos diez años tendrán una incidencia en las formas de trabajo y en las estructuras del mercado laboral, así como en otros aspectos de la vida, tales como la educación, la salud y la agricultura. En materia de desarrollo de las competencias, se puede esperar repercusiones graves debido a los cambios tecnológicos, tanto en la reorientación profesional y nivelación profesional en lo relativo a las competencias de los adultos, como en la educación de los jóvenes y niños. En este contexto, es vital que todos los países desarrollen las competencias con miras a anticipar la evolución de las necesidades en competencias digitales para el trabajo y la vida. Los responsables políticos y las otras partes interesadas deben prever las evoluciones futuras con miras a orientar y definir las prioridades en materia de acciones políticas.

Importancia de las TIC en la educación básica regular

Puedes ingresar al siguiente enlace para leer el artículo:

<https://educra.cl/importancia-de-las-tic-en-la-educacion-basica-regular/>



Nota: se aconseja empezar Ada 1
&2 desde la sesión 6.

Sesión 8

ADA1

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1

Modalidad: Individual

Evidencia: Cuestionario contestado en línea

INSTRUCCIONES

1.-Formar equipos en línea de 5 integrantes e implementar una red de aprendizaje (grupo de face cerrado) de todos los integrantes del grupo y enviarle una invitación a tu profesor para observar tu red

2.-Observar los videos, que se encuentran en los links, donde recabaras la información más pertinente acerca de los temas abordados

Alfabetización:

<https://www.youtube.com/watch?v=CNLDTWUrXis>

Brecha digital:

<https://www.youtube.com/watch?v=fvtKe7s8MIs>

Competencias digitales:

<https://www.youtube.com/watch?v=qGHTJ0QrW2w>

uso de las TIC para el aprendizaje: <https://www.youtube.com/watch?v=SMSdqooCju0>

3.- NOTA: Contestar el cuestionario del ADA1

Cuestionario

1. Que es la alfabetización y exponer tres ejemplos aterrizados a tu contexto escolar.
2. Que es la brecha digital y exponer tres ejemplos aterrizados a tu contexto escolar.
3. Que es las competencias digitales y exponer tres ejemplos aterrizados a tu contexto escolar.
4. Que es el uso de las tic para el aprendizaje y exponer tres ejemplos aterrizados a tu contexto escolar.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 2

Modalidad: EQUIPO

Evidencia: Foro de discusión y presi

Nombre de los archivos: B1_ADA_1a_” Numero de equipo”

INSTRUCCIONES

1.- Efectuar un foro de discusión en tu red, donde aparezcan los integrantes del equipo y se tome, en mutuo acuerdo, una explicación acerca de los temas vistos, en los links del ADA 1(parte 1), en su red de aprendizaje que implantaron en dicha ADA.

Debe contar con:

- Dos publicaciones por cada integrante (de inicio y de conclusión).
- En una segunda intervención, comente la participación de al menos dos de sus compañeros.
- Responda de manera oportuna; indique sus acuerdos y desacuerdos respecto a los comentarios que reciba.
- Utilice un lenguaje claro y coherente.
- Diríjase a sus compañeros con amabilidad, cortesía y respeto.
- Cite al menos una fuente de referencia en formato APA, que apoye su argumentación.

2.- Elaborarán una presentación electrónica en presi donde expondrán sus *necesidades formativas y/o fortalecimiento* de sus competencias digitales en su vida escolar aplicando los conceptos discutidos en su foro. *Propondrán* los recursos y contenidos digitales acorde a sus necesidades de aprendizaje respetando las normatividades.

Nota: La presentación deberá contener evidencias con imágenes, del foro efectuado entre los integrantes del equipo, donde se tomaron los acuerdos



Lista de cotejo Ada 1				
Indicadores	puntos	Realizo	No realizo	Observaciones
El alumno de manera individual lee los materiales e investiga los temas Alfabetización: Brecha digital: Competencias digitales: uso de las TIC para el aprendizaje:	2 pts.			
El alumno elabora una realiza el cuestionario	3 pts.			
El alumno r Redacta, omite copiar y pegar de alguna página web. Respetar los derechos de autor.	2 pts.			
El alumno escribe su reflexión en el cuestionario	3 pts.			
Total, de puntos 10	10 pts.			

Lista de cotejo Ada 2				
Indicadores	puntos	Realizo	No realizo	Observaciones
El alumno de realiza el foro de los temas Alfabetización: Brecha digital: Competencias digitales: uso de las TIC para el aprendizaje:	2 pts.			
El alumno tiene un mínimo de 3 intervenciones.	3 pts.			



El alumno se maneja con respeto y da profundidad a las respuestas del foro	5 pts.			
El alumno realiza la presentación exponiendo sus <i>necesidades formativas y/o fortalecimiento</i> de sus competencias digitales en su vida escolar aplicando los conceptos discutidos en su foro. <i>Propondrán</i> los recursos y contenidos digitales acorde a sus necesidades de aprendizaje respetando las normatividades. Nota: La presentación deberá contener evidencias con imágenes, del foro efectuado entre los integrantes del equipo, donde se tomaron los acuerdos	5 pts.			
Total, de puntos 10	15 pts.			



Ada 3&4

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE “avances” & “Entrega”

Modalidad: Individual

Evidencia: Presentación de power point e imágenes de elaboración del curso (capturas de pantalla) y

Constancia de finalización del curso (pdf, jpg),

Nombre del Archivo: BI_ADA2_Primerapellidoprimernombre.pptx

INSTRUCCIONES:

Previo

El profesor explicara el proceso para inscribirse a una plataforma de cursos online

Se da como opción la plataforma de pruébate y la del IMSS cursos <https://climss.imss.gob.mx/>
al curso cuidados de la salud mental en situaciones de emergencia

Plataforma para obtener el curso online <https://pruebat.org/>

Sesión del 9 a la
sesión 12

- 1.- De manera individual elige un curso en línea de los recursos compartidos para la actividad, deberás interactuar, comprender, manejar y aplicar algún tema que sientas pertinente para tú preparación académica (asignatura optativa), social y personal. (Toma en cuenta que deberás contar al finalizar el curso con una CONSTANCIA que acredite que lo hayas finalizado).
- 2.- Toma capturas de pantalla de tus clases en línea donde evidencies tus avances, logros y superación a los obstáculos en el curso. (Mínimo 2, máximo 4 por cada sesión de clase. Todos los días deberás ingresar)
- 3.- Muestra a tu profesor, cada que lo requiera, la plataforma del curso en línea. (Los avances serán evaluados según lo indique el docente)
- 4.- Elaborar una presentación electrónica donde expondrás el tema, el ¿porque lo elegiste? Y como te ayudará en tu preparación académica, social y personal, así como las capturas de pantalla como evidencias desde tu inscripción hasta donde avanzaste.
- 5.- Debe contar con una conclusión que permita conocer el punto crítico de la herramienta usada, basándote en algunas de las siguientes preguntas ¿Ya habías realizado algún curso en línea?, ¿Te gusta tener la experiencia de estudiar en línea?, ¿cuáles fueron los materiales o herramientas tecnológicas que utilizaste en tu curso?, ¿fue fácil el uso de la plataforma?



Lista de cotejo Ada 3				
Indicadores	puntos	Realizo	No realizo	Observaciones
El alumno de se inscribe al curso Se da como opción la plataforma de pruébate y la del IMSS cursos EL retorno seguro	2 pts.			
El alumno muestra el proceso de inscripción del curso	3 pts.			
El alumno muestra los avances del curso cada que el maestro lo solicite, ya sea de manera presencial o en línea.	2pts.			
El alumno planifica sus tiempos de manera oportuna.	3 pts.			
Total, de puntos 10	10 pts.			

Lista de cotejo Ada 4				
Indicadores	puntos	Realizo	No realizo	Observaciones
El alumno toma captura del avance de sus cursos.	2 pts.			
El alumno finaliza el curso	3 pts.			
El alumno realiza la presentación	5pts.			
Tiene conclusión que permita conocer el punto crítico de la herramienta usada.	5 pts.			
Total, de puntos 10	10 pts.			



Creador de revistas online - Convertir PDF a HTML5 - Flipsnack <https://www.flipsnack.com> › ...

Genera impactantes flipbook HTML5 gratis, en línea. Flipsnack facilita la creación de folletos, revistas, catálogos, libros y otras publicaciones interactivas con ...

Las Revistas Digitales, a diferencia de la versión impresa, aprovechan la tecnología de la Publicación Digital que te permite agregar animaciones, multimedia y enlaces dentro de la revista para que sea más interactiva y mejor estéticamente.

Las revistas se pueden distribuir de forma gratuita como plan de Marketing o monetizarla por medio de suscripciones y espacios publicitarios.

Pueden ser una réplica exacta de la versión impresa, una réplica de la versión impresa + interactividad y contenido extra, o también pueden ser diseñadas directamente para su distribución digital.

Principales tipos de Revistas Digitales

Las Revistas Digitales se encuentran en 2 principales formatos que varían desde un simple PDF en línea, hasta unas altamente interactivas en aplicaciones móviles.

Revistas en línea

Las revistas en línea se leen a través de un navegador con conexión a internet. Generalmente son documentos en formato PDF convertidos en HTML5 para agregar animaciones e interactividad.

Aplicaciones de Revistas Digitales

Existen plataformas como Zinio que tienen su aplicación desde donde puedes suscribirte a revistas reconocidas pagando por una edición o la anualidad completa de un título. Una nueva modalidad es la de pago mensual para leer todas las revistas que quieras tipo Netflix como Texture.

También existen aplicaciones de una sola revista y de una sola editorial con sus diferentes títulos.

Estas son otras plataformas de revistas muy populares:

- issuu



Sesión 13

- Magzter
- joomag
- Yumpu

Ventajas de la Publicación de Revistas Digitales

Puede sonar repetitivo, pero podemos ver muchas de las mismas ventajas que ya hemos cubierto en Digital vs Físico, Libros Digitales y Marketing Digital vs Tradicional.

Ventajas de leer revistas digitales

Ventajas de leer revistas digitales

Descarga instantánea

Ya sea que se compre un solo ejemplar o una suscripción anual, la revista digital se descargará instantáneamente mientras tengas conexión a internet.

Para el caso de las suscripciones, el último ejemplar está disponible tan pronto como sea publicado por la editorial, sin tener que esperar al cartero o trasladarse a un kiosco de revistas.

Lee sin conexión a internet

Una vez que hayas descargado tu ejemplar, puedes leer tu Revista Digital favorita sin conexión a internet, ideal para cuando viajas en avión o te vas de vacaciones al campo.

Fácil ser verde

Las Revistas Digitales son, por su naturaleza propia, ecológicas. Ahorrar en la huella de carbono que se genera de la impresión, el transporte, y si no se vende, el reciclaje; es la opción ideal para los guerreros ecológicos.

Con una suscripción a una Revista Digital, puedes leer tranquilamente sabiendo que no estás contribuyendo en gran parte a la deforestación.

Sesión 14



Una biblioteca en tu bolsillo

Puedes tener varias ediciones de diferentes editoriales; o con una cuenta como Texture tienes una biblioteca de Revistas Digitales con la que puedes acceder a más de 200 títulos cuando lo desees y estés donde estés.

Cada ejemplar que hayas descargado está disponible para leer con solo tocar un botón. También lo convierte en un gran ahorro de espacio al llevar tu biblioteca completa en tu bolsillo.

Adiós al aburrimiento

Perfectas para “pasar el tiempo” mientras esperas a alguien para una cita, mientras te tomas tu café matutino (o vespertino, o nocturno, o los 3), y en cualquier rato libre, puedes leer algo un poco más interesante.

Más económico

Como el costo de impresión y la distribución se eliminan, el precio de publicación se reduce en gran medida, por lo que la mayoría de las revistas digitales generalmente son más económicas, como en el caso de Textura que por menos de \$10USD mensuales tienes acceso a más de 200 revistas.

Link para continuar con la lectura <https://digital-editorial.com/revistas-digitales/>

Sesión
16

Generador de flipbook digitales para revistas impactantes

Crea y comparte revistas en línea, transformando tus PDF en flipbook en línea.

[Empezar](#) [Ver video](#)

Tutorial para ver antes de iniciar la actividad integradora

<https://www.youtube.com/watch?v=J1-Bnl3H7wM>



Sesión 17 a sesión 20

INTEGRADORA (PARTE 1 Y 2)

1.- ENTABLAR NUEVAMENTE UN FORO CON TU EQUIPO, EN SU RED, ACERCA DE SUS EXPERIENCIAS EN SUS CURSOS QUE TOMARON Y PROMOCIONARON, EL CUAL DEBERÁ **CONCLUIR CON UN REPORTE**, LOS SIGUIENTES ASUNTOS:

- A) PROBLEMAS QUE TUVIERON AL ELEGIR EL TEMA Y EL CURSO CON SUS RESPECTIVAS ESTRATEGIAS Y SOLUCIONES QUE IMPLEMENTARON.
- B) PROBLEMAS QUE TUVIERON AL ESTAR LLEVANDO EL CURSO CON SUS RESPECTIVAS ESTRATEGIAS Y SOLUCIONES QUE IMPLEMENTARON.
- C) VENTAJAS QUE APROVECHARON EN SUS CURSOS
- D) ¿COMO LES AYUDARÁ EN SU VIDA ACADÉMICA Y PERSONAL LOS CURSOS QUE TOMARON?
- E) ¿COMO CAMBARA SU VIDA CON EL CONOCIMIENTO DE LAS PLATAFORMAS DE APRENDIZAJE QUE USTEDES YA DESCUBRIERON QUE EXISTEN?

NOTA: Deberán tomar capturas de pantalla de los foros ya que elaborarán un álbum multimedia de todo este proceso.

2.- ELABORAR UN DOCUMENTO EN WORD DONDE ESCRIBAN DETALLADAMENTE TODO LO ACORDADO EN SU FORO CON RESPECTO A LOS ASUNTOS TRATADOS ARGUMENTANDO SÓLIDAMENTE SUS ACUERDOS.



INTEGRADORA (PARTE 3 Y 4)

3.- ELABORAR UN ÁLBUM MULTIMEDIA DONDE SE *EVIDENCIE SUS CURSOS*, SUS FOROS Y TUS *LOGROS ADQUIRIDOS* (lo más importante que considera cada uno)

El álbum multimedia deberá tener la siguiente estructura:

Evidencias colaborativas:

- a) Capturas de pantalla del FORO (ADA1)
- b) Capturas de pantalla del Grupo de Facebook Abierto (ADA3)

Evidencias individuales:

- c) Capturas de pantalla del CURSO EN LÍNEA (ADA 2) de cada integrante del equipo.

4.- ELABORAR UNA PRESENTACIÓN ELECTRÓNICA DONDE EXPONGA LO MAS PERTINENTE DE TUS CURSOS Y LOGROS, ASÍ COMO SUS PROBLEMAS Y VENTAJAS DE TAL MANERA QUE SEA COMO UNA PROMOCIÓN PARA INDUCIR A TOMAR CURSOS EN LÍNEA.

INTEGRADORA (PARTE 5)

5.- Cada alumno debe analizar sus fortalezas y oportunidades en cuanto al conocimiento adquirido en la manipulación y uso de recursos tecnológicos para autorregular su aprendizaje, así como para fortalecer las competencias genéricas y disciplinares del bloque 1 y anexar su **conclusión personal** en el documento de Word que se entregara en el punto 2 (Poner el nombre completo al inicio de tu concusión persona).

NOTA: Individualmente tomarán lo anexado y lo pondrán en el cuestionario individual de la plataforma, correspondiente a la integradora



<p>ASIGNATURA: Competencias digitales I</p>	<p>LISTA DE COTEJO Bloque 1.</p>	<p>Nombre de Evidencia: Álbum multimedia con evidencias de experiencia al implementar estrategias de aprendizaje con TIC y documento Word</p> <p>Valor: _50 puntos</p>
<p>GRADO _____ GRUPO: ___</p>	<p>FECHA:</p>	

Elemento	Valor en punto	Valor alcanzado	Observaciones
<p>ENTABLAR NUEVAMENTE UN FORO CON TU EQUIPO, EN SU RED, ACERCA DE SUS EXPERIENCIAS EN SUS CURSOS QUE TOMARON Y PROMOCIONARON</p>	5		
<p>ELABORAR UN DOCUMENTO EN WORD DONDE ESCRIBAN DETALLADAMENTE TODO LO ACORDADO EN SU FORO CON RESPECTO A LOS ASUNTOS TRATADOS <i>ARGUMENTANDO SOLIDAMENTE</i> SUS ACUERDOS</p>	5		
<p>.- ELABORAR UN ALBUM MULTIMEDIA DONDE SE <i>EVIDENCIE SUS CURSOS</i>, SUS FOROS Y TUS <i>LOGROS ADQUIRIDOS</i> (lo más importante que considera cada uno)</p>	20		
<p>ELABORAR UNA PRESENTACIÓN ELECTRÓNICA DONDE EXPONGA LO MAS PERTINENTE DE TUS CURSOS Y LOGROS, ASÍ COMO SUS PROBLEMAS Y VENTAJAS DE TAL MANERA QUE SEA COMO UNA PROMOCIÓN PARA INDUCIR A TOMAR CURSOS EN LÍNEA.</p>	5		



El contenido es claro, se desarrolla de forma lógica y es suficiente para los alcances del propósito formativo.	5		
La visualización y reproducción de todos los recursos incluidos se muestran sin errores en la publicación.	5		
Cita todos los recursos educativos en apego al tipo de licencia de contenido, evidenciando su uso ético y legal.	5		
Total	50		

****A LOS TRABAJOS PLAGIADOS SE LES CANCELARÁ LA CALIFICACIÓN DEL PROYECTO****

Nombre del alumno	Puntaje	Firma de conformidad
1.		

Niveles de dominio	Estratégico 100-90	Autónomo 89-80	Resolutivo 79-70	Receptivo 69-60	Preformal 59-0



Competencias Digitales 1 Bloque 1

Rúbrica de evaluación					
Bloque 1			Asignatura: competencias digitales		
Criterio: Emite un juicio y autocrítica en su proceso formativo, los alcances del uso de TIC como recurso para auto regular su aprendizaje.			Evidencia requerida: Álbum multimedia con evidencias de experiencia al implementar estrategias de aprendizaje con TIC y documento Word		Ponderación: 100%
Indicador	Estratégico	Autónomo	Resolutivo	Receptivo	Preformar
Argumenta la trascendencia de auto regularización del aprendizaje	Emite juicios y argumenta de manera lógica y coherente, los criterios y el proceso de toma de decisiones respecto a: - trascendencia de autorregular su aprendizaje en su vida presente y futura Sugiere curso de acción para mejorar su desempeño en su autoaprendizaje Explica las razones que justifican su desempeño en los cursos online.	Argumenta de manera lógica y coherente, los criterios y el proceso de toma de decisiones respecto a: - trascendencia de autorregular su aprendizaje en su vida presente y futura Sugiere curso de acción para mejorar su desempeño en su autoaprendizaje Explica las razones que justifican su desempeño en los cursos online.	Compara de manera lógica y coherente, los criterios y el proceso de toma de decisiones respecto a: - trascendencia de autorregular su aprendizaje en su vida presente y futura Sugiere curso de acción para mejorar su desempeño en su autoaprendizaje Explica las razones que justifican su desempeño en los cursos online.	Describe de manera lógica y coherente, los criterios y el proceso de toma de decisiones respecto a: - trascendencia de autorregular su aprendizaje en su vida presente y futura Sugiere curso de acción para mejorar su desempeño en su autoaprendizaje Explica las razones que justifican su desempeño en los cursos online.	Identifica de manera lógica y coherente, los criterios y el proceso de toma de decisiones respecto a: - trascendencia de autorregular su aprendizaje en su vida presente y futura Sugiere curso de acción para mejorar su desempeño en su autoaprendizaje Explica las razones que justifican su desempeño en los cursos online.



<p>Aplicación de tecnología uso de herramientas digitales y contenido multimedia</p>	<p>Representa los hallazgos obtenidos en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • álbum multimedia • Documento de texto • Presentación electrónica <p>El álbum multimedia muestra un alto nivel de creatividad y habilidad técnica, y presenta claramente los avances del alumno en el curso en línea.</p> <p>La presentación electrónica tiene un diseño atractivo y profesional que mejora la comunicación de la información.</p> <p>El alumno demuestra un alto nivel de competencia en el uso de herramientas digitales para crear y compartir el álbum multimedia y la presentación electrónica.</p>	<p>Analiza los hallazgos obtenidos en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • álbum multimedia • Documento de texto • Presentación electrónica <p>El álbum multimedia muestra habilidad técnica y presenta los avances del alumno en el curso en línea.</p> <p>La presentación electrónica tiene un diseño adecuado que no interfiere con la comunicación de la información.</p> <p>El alumno demuestra competencia en el uso de herramientas digitales para crear y compartir el álbum multimedia y la presentación electrónica.</p>	<p>Compara los hallazgos obtenidos en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • álbum multimedia • Documento de texto • Presentación electrónica <p>El álbum multimedia presenta los avances del alumno en el curso en línea, pero puede mejorar en creatividad y habilidad técnico</p> <p>La presentación electrónica tiene un diseño básico que puede mejorarse para mejorar la comunicación de la información.</p> <p>El alumno demuestra un conocimiento básico del uso de herramientas digitales para crear y compartir el álbum multimedia y la presentación electrónica, pero puede mejorar.</p>	<p>Describe los hallazgos obtenidos en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • álbum multimedia • Documento de texto • Presentación electrónica <p>El álbum multimedia presenta algunos avances del alumno en el curso en línea, pero necesita mejorar significativamente en creatividad y habilidad técnica.</p> <p>La presentación electrónica tiene un diseño pobre que dificulta la comunicación de la información.</p> <p>El alumno tiene dificultades para usar herramientas digitales para crear y compartir el álbum multimedia y la presentación electrónica.</p>	<p>Identifica los hallazgos obtenidos en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • álbum multimedia • Documento de texto • Presentación electrónica <p>El álbum multimedia no cumple con los requisitos mínimos para presentar los avances del alumno en el curso en línea.</p> <p>La presentación electrónica no cumple con los requisitos mínimos de diseño para comunicar efectivamente la información.</p> <p>El alumno no cumple con los requisitos mínimos para usar herramientas digitales para crear y compartir el álbum multimedia y la presentación electrónica.</p>
---	---	--	--	---	--



Valora el contenido y da crédito a autores de interés	<p>Argumenta con la visualización y reproducción de todos los recursos incluidos se muestran sin errores en la publicación.</p> <p>La presentación electrónica, el documento y el álbum multimedia contiene información detallada y bien organizada sobre la experiencia del alumno en el aprendizaje en línea, y demuestra una comprensión profunda del tema.</p> <p>Cita todos los recursos educativos en apego al tipo de licencia de contenido, evidenciando su uso ético y legal. Y contiene referencias bibliográficas</p>	<p>Analiza con la visualización y reproducción de todos los recursos incluidos se muestran sin errores en la publicación.</p> <p>La presentación electrónica, el documento y el álbum multimedia contiene información sobre la experiencia del alumno en el aprendizaje en línea y demuestra una comprensión adecuada del tema.</p> <p>Cita la mayoría los recursos educativos en apego al tipo de licencia de contenido, evidenciando su uso ético y legal. Y contienen la mayoría de las referencias bibliográficas.</p>	<p>Compara con la visualización y reproducción de todos los recursos incluidos se muestran sin errores en la publicación.</p> <p>La presentación electrónica, el documento y el álbum multimedia contiene información básica sobre la experiencia del alumno en el aprendizaje en línea, pero puede mejorar en organización y profundidad. Cita algunos los recursos educativos en apego al tipo de licencia de contenido, evidenciando su uso ético y legal. Y contienen algunas de las referencias bibliográficas.</p>	<p>Describe con la visualización y reproducción de todos los recursos incluidos se muestran sin errores en la publicación.</p> <p>La presentación electrónica, el documento y el álbum multimedia contiene información sobre la experiencia del alumno en el aprendizaje en línea y necesita mejorar significativamente en organización y profundidad.</p> <p>Cita al menos 1 los recursos educativos en apego al tipo de licencia de contenido, evidenciando su uso ético y legal. Y contienen al menos 1 referencia bibliográfica.</p>	<p>Identifica con la visualización y reproducción de todos los recursos incluidos se muestran sin errores en la publicación.</p> <p>La presentación electrónica, el documento y el álbum multimedia contiene información sobre la experiencia del alumno en el aprendizaje en línea y necesita mejorar significativamente en organización y profundidad.</p> <p>No hay Citas de los recursos educativos en apego al tipo de licencia de contenido, evidenciando su uso ético y legal. Y no contienen referencia bibliográfica.</p>
	Ponderación:	100-90	89-80	79-70	69-60



Logros:

Aspectos a mejorar:

Indicaciones respecto al formato de entrega:

Todos los archivos deben ser enviados a classroom y el documento + el álbum multimedia debe entregarse de manera impresa.



Metacognición



Medita las siguientes preguntas y de manera franca responde.

- 1. ¿Qué te pareció la unidad?**
- 2. Menciona tres cosas que hayas aprendido**
- 3. Menciona tres aspectos que te hayan causado duda o interés**
- 4. ¿Cuál fue el tema mejor comprendido?**
- 5. ¿Cuál fue el tema que se te dificultó?**
- 6. ¿Tu desempeño durante el bloque 1 fue bueno?**
- 7. Menciona tres aspectos en los que debes mejorar**
- 8. Describe como fue tu relación y disposición con el equipo**
- 9. ¿Tus acciones son coherentes para lograr lo que te planteas en tu proyecto de vida?**