



Sesión 1

1 Febrero



Iniciamos la asignatura Competencias digitales 2, la segunda parte de la que iniciamos en el presente ciclo escolar. Recuerda que el propósito de la asignatura es; Identifica el impacto de la acción humana mediante el uso, adaptación y mejoras de las tecnologías a fin de propiciar efectos positivos y aminorar los negativos en determinado grupos de personas partiendo de necesidades y situaciones específicas.

Define estrategias de acción para impulsar la innovación y transformación tecnológica industrial mediante un podcast online con información concreta y veraz sobre los principales sectores productivos identificados en su localidad.

Identifica en qué consiste la digitalización del gobierno, sus manifestaciones e implicaciones: E-Gobierno, el Gobierno del dato y la Gobernanza Digital.

Propone estrategias para el desarrollo en su localidad, de elementos característicos de ciudades inteligentes



En este material, encontrarás actividades de aprendizajes para que fortalezcas y desarrolles tus habilidades digitales procurando el auto estudio, la autorregulación y el trabajo en línea; acompañado de elementos visuales y multimedia que permitan la mayor comprensión de los contenidos temáticas, con pertinencia.

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

BLOQUE I: del 1 de febrero al 17 de marzo de 2023

BLOQUE II: del 18 de marzo al 12 de mayo de 2023

BLOQUE III: del 13 de mayo al 17 de junio de 2023

En esta misma plataforma encontrarás los links, materiales de apoyo y descripción de actividades para entregar en tiempo y forma a la plataforma. Igualmente contarás con mi apoyo a través de videoconferencias para resolver todas tus dudas y acompañarte en este proceso.

Recuerda que se puede llegar a un mismo objetivo a través de varios medios, es decir, que puedes utilizar alguna herramienta que te sea familiar y quieras aplicar para cumplir con los productos de aprendizaje.

Bienvenido de regreso a este maravilloso mundo de competencias digitales 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.



Sesión 2

BLOQUE I

Ada1 Presentacion 15%	Ada2 Reporte 15%	Ada3 Foro 20%	Proyecto integrador 50%

%Adas	A1	A2	A3	Proyecto	Final
%A obtenidos					
Firma De tutor					



Del 1 al 4 de febrero

Actividad Diagnostica

Nombre del Estudiante: _____ Grupo: _____

Fecha: _____

Aprendizajes esperados	AE) 1_Reactiva aprendizajes previos de la asignatura de Competencias Digitales I. AE) 2_Argumenta el papel de la accesibilidad web en el contexto actual, destacando sus alcances.
Competencias genéricas y sus atributos.	1.Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue. 4Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.
Competencias Disciplinares	Debate sobre problemas de su entorno fundamentando sus juicios en el análisis y en la discriminación de la información emitida por diversas fuentes.

El docente presenta un caso referente a una persona con discapacidad visual que desea continuar estudios a nivel profesional.

En equipos colaborativos, se les pide a los estudiantes respondan las siguientes preguntas guía:

1. Qué opciones consideras tiene para continuar sus estudios.
2. Qué probabilidades puede tener de lograr su meta una persona con discapacidad visual y a qué crees que se deba.
3. Qué aspectos podrían ser impedimento para continuar sus estudios y concluir su carrera.
4. Cómo crees que las TIC podrían ser un aspecto a favor para que siga estudiando.
5. Qué discapacidades consideras pueden impedir o dificultar el acceso a las TIC.
6. Conoces alguna aplicación o recurso cuyo beneficio sea para las personas que tienen alguna discapacidad.

Una vez respondidas las preguntas cada equipo expondrá su visión ante la problemática presentada.



Del 8 al 11 de febrero
Se recomienda leer antes de hacer cada una de las ADAs

Definición de accesibilidad web

Normalmente la accesibilidad web se asocia con la idea de desarrollar páginas web que puedan ser utilizadas por las personas con discapacidad, tal como podemos leer en las siguientes definiciones:

La accesibilidad Web significa que personas con algún tipo de discapacidad van a poder hacer uso de la Web. En concreto, al hablar de accesibilidad Web se está haciendo referencia a un diseño Web que va a permitir que estas personas puedan percibir, entender, navegar e interactuar con la Web, aportando a su vez contenidos. La accesibilidad Web también beneficia a otras personas, incluyendo personas de edad avanzada que han visto mermadas sus habilidad a consecuencia de la edad.

Fuente: Introducción a la Accesibilidad Web, W3C.

La accesibilidad web o de la interfaz, indica la capacidad de acceso a la Web y a sus contenidos por todas las personas, independientemente de la discapacidad (física, intelectual o técnica) que presenten o de las que se deriven del contexto de uso (tecnológicas o ambientales). Esta cualidad está íntimamente relacionada con la usabilidad.

El máximo organismo dentro de la jerarquía de Internet que se encarga de promover la accesibilidad es el W3C, en especial su grupo de trabajo WAI.

En España una de las asociaciones que trabaja en este campo es el SIDAR. En enero de 2007 el Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO) creó el Centro de Referencia en Accesibilidad y Estándares Web con el objetivo de fomentar la accesibilidad y crear un foco de conocimiento al respecto.

A web site is accessible if people with specific disabilities can use it with the same effectiveness, safety and security as non-disabled people.

Un sitio web es accesible si las personas con discapacidad lo pueden utilizar con la misma efectividad, seguridad y protección que las personas sin discapacidad.





Fuente: Validity and Reliability of Accessibility Evaluation Methods, Giorgio Brajnik.

Sin embargo, hoy en día la accesibilidad web no está orientada exclusivamente a las personas con discapacidad. Con el aumento del uso de los dispositivos móviles que permiten el acceso a la Web con las mismas prestaciones que desde un ordenador, la accesibilidad web pasa a significar que la Web es única (no diferentes versiones según el dispositivo o el navegador que se utilice) y universal (utilizable independientemente de las características del usuario):

Hablar de Accesibilidad Web es hablar de un acceso universal a la Web, independientemente del tipo de hardware, software, infraestructura de red, idioma, cultura, localización geográfica y capacidades de los usuarios.

Con esta idea de accesibilidad nace la Iniciativa de Accesibilidad Web, conocida como WAI (Web Accessibility Initiative). Se trata de una actividad desarrollada por el W3C, cuyo objetivo es facilitar el acceso de las personas con discapacidad, desarrollando pautas de accesibilidad, mejorando las herramientas para la evaluación y reparación de accesibilidad Web, llevando a cabo una labor educativa y de concienciación en relación a la importancia del diseño accesible de páginas Web, y abriendo nuevos campos en accesibilidad a través de la investigación en este área.

Fuente: Guía Breve de Accesibilidad Web, W3C.

Semana 2: 8 al 11 febrero.

ADA 1: ACCESIBILIDAD WEB

Aprendizajes esperados	AE) 2_Argumenta el papel de la accesibilidad web en el contexto actual, destacando sus alcances.
Competencias genéricas y sus atributos.	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. 5.5 Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.



Competencias Disciplinarias	Propone soluciones a problemáticas de su comunidad, a través de diversos tipos de textos, aplicando la estructura discursiva, verbal o no verbal, y los modelos gráficos o audiovisuales que estén a su alcance.
------------------------------------	--

Ada1. Presentación

Valor 15pts

Fecha de Entrega:

Nombre del Archivo: BII_ADA1_Equipo#.pptx

Plataforma de elaboración:

Presentación de power point

En Classroom o dónde indique el docente.

Instrucciones.

1.-Los equipos los determina el docente Realizar un video documental donde expongan las instalaciones de la escuela y el alumnado enfatizando que tan accesible es hacia personas con discapacidades.

2.-El video debe contar con una entrevista a algún alumno de la escuela que cuente con alguna discapacidad puede ser “visual, cognitiva, psicológica, motriz, etc” la entrevista debe girar entorno a todas las accesibilidades que brinda la escuela y la comunidad para que el pueda realizar sus actividades de una manera mas adecuada.

Ver el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=yJcFHhObqmU>

3.- Elaborarán una presentación electrónica donde ¿qué es la accesibilidad web, ¿cuáles son sus usos, fines y alcances, así como a quien se dirige? ¿Que son opciones de accesibilidad desde el navegador? Que navegadores tienen esta función?



ADA 1

Fecha: _____

Grado: _____

Grupo: _____

No. De Equipo: _____

	SI	NO
1.- La diapositiva y el video presenta el tema solicitado por el docente		
2.- La presentación y el video tiene un diseño interesante y creativo		
3.- La presentación contiene imágenes, audio o video acorde al tema solicitado		
4.- El video contiene la entrevista		
5.- Los colores empleados en los textos permiten la lectura correcta de la información		
6.- La presentación tiene una cronología respecto al tema cuanta con animaciones y transiciones		
7.- Las imágenes utilizadas en la presentación van acorde al tema solicitado		
8.- La presentación invita al análisis y a la reflexión		



Introducción



Semana 3: 14 al 18 febrero.

ADA 2: REPORTE EN WORD

La mayoría de la gente de hoy difícilmente puede concebir la vida sin Internet. Internet ofrece acceso a noticias, correo electrónico, compras y entretenimiento, a cualquier hora del día o de la noche. Algunos sostienen que es la invención más revolucionario desde la imprenta de Gutenberg en el siglo XV. Ahora, con el clic de un ratón, el mundo puede estar "al alcance de la mano", es decir, si se puede utilizar un ratón... y se puede ver la pantalla... y se puede escuchar el audio, en otras palabras, si no se tiene una discapacidad de cualquier tipo.

Esta introducción te ayudará a entender cómo las personas con discapacidad utilizan la web, las frustraciones que sienten cuando no pueden acceder a la web, y lo que puedes hacer para que tus sitios web sean más accesibles.

La Web ofrece oportunidades sin precedentes



Internet es una de las mejores cosas que le ha pasado a las personas con discapacidad. Es posible que no lo hayas pensado así, pero todo lo que tienes que hacer es pensar en los días previos a Internet para ver por qué esto es así. Por ejemplo, antes de Internet, ¿cómo leían los periódicos las personas ciegas? En su mayoría no lo hacían. Las cintas de audio o los documentos impresos en Braille eran caros - una versión en Braille del Sunday New York Times era demasiado voluminosa para ser práctico. A lo sumo, podían pedirle a un familiar o un amigo que les leyese el periódico. Este método funciona, pero hace que las personas ciegas dependan de otras.



La mayoría de los periódicos publican ahora sus contenidos en línea en un formato que tiene el potencial para ser leído por los "lectores de pantalla" utilizados por los ciegos. Estos programas leen el texto electrónico en voz alta para que las personas ciegas puedan usar los ordenadores y tener acceso a cualquier contenido de texto a través del ordenador. De repente, las personas ciegas no tienen que depender de otras personas para que les lean el periódico. No tienen que esperar la llegada de cintas de audio caras o caros y voluminosos documentos impresos en Braille. Sencillamente, abren un navegador web y escuchan como su lector de

pantalla lee el periódico para ellos, y lo hacen cuando quieren y en cuanto el contenido se publica.



Del mismo modo, las personas con discapacidades motoras que no pueden coger un periódico o girar sus páginas pueden tener acceso a los periódicos en línea a través de su computadora, usando ciertas ayudas técnicas que adaptan la interfaz del ordenador a sus discapacidades. Algunas veces las adaptaciones son simples, como que la persona se coloque un palo en la boca y lo utilice para manejar el teclado. En otros casos, las adaptaciones son más sofisticadas, como en el uso de teclados especiales o

software de seguimiento del ojo (*eye-tracking*) que permite a la gente a usar un ordenador con simplemente el movimiento de los ojos. Las personas sordas siempre han tenido la posibilidad de leer los periódicos por su cuenta, por lo que puede parecer que Internet no ofrece el mismo tipo de emancipación que para los que son ciegos o para aquellos con discapacidades motoras, pero pueden leer en línea transcripciones de discursos importantes o ver el contenido multimedia que ha sido totalmente subtulado. Muchas personas con discapacidades cognitivas también se pueden beneficiar en gran medida de la estructura y la flexibilidad de los contenidos web.

Por debajo del potencial de la Web



A pesar del gran potencial que supone la web para las personas con discapacidad, este potencial está aún en gran medida sin realizar. Por ejemplo, algunos sitios sólo se puede navegar con el ratón, y sólo un pequeño porcentaje de contenido de vídeo o multimedia ha sido subtulado para sordos. ¿Y si el contenido de Internet sólo se puede acceder mediante el uso de un ratón? ¿Qué hace la gente si no pueden usar un ratón? ¿Y si los desarrolladores web utilizan gráficos en lugar de texto? Si los lectores de pantalla sólo pueden leer el texto, ¿cómo leen los gráficos a las personas ciegas?



Tan pronto como empiezas a hacer este tipo de preguntas, empiezas a darte cuenta de que hay algunos fallos potenciales en la accesibilidad de internet para las personas con discapacidad. Internet tiene el potencial para revolucionar el acceso de las personas discapacitadas a la información, pero si no tenemos cuidado, podemos poner obstáculos en el camino que destruyen el potencial y que deja a las personas con discapacidad igual de desalentadas y dependientes de los demás como antes.

Las personas con discapacidad en la Web

Aunque las estimaciones varían, la mayoría de los estudios estiman que aproximadamente una quinta parte (20%) de la población tiene algún tipo de discapacidad. No todas estas personas tienen discapacidades que dificultan su acceso a Internet, pero sigue siendo una parte importante de la población. Las empresas serían imprudentes al excluir deliberadamente 20, 10, o incluso un 5 por ciento de sus clientes potenciales de sus sitios web. Para las escuelas, universidades y entidades gubernamentales no sería sólo imprudente, pero en muchos casos, también violaría la ley.

Las principales categorías de tipos de discapacidad

Importante



Visual

La ceguera, la baja visión y la ceguera al color.



Audición

La sordera.



Motor

La incapacidad para utilizar un ratón, el tiempo de respuesta lento, el control motor delicado.



Cognitivo

Dificultades de aprendizaje, distracción, incapacidad para recordar o concentrarse en grandes cantidades de información.

Cada una de las principales categorías de discapacidad requiere de ciertos tipos de adaptaciones en el diseño del contenido web. La mayoría de las veces, estas adaptaciones beneficiarán a casi todos, no sólo a las personas con discapacidad. Casi todo el mundo se beneficia de las ilustraciones útiles, del contenido correctamente



organizado y de una navegación clara. Del mismo modo, mientras que los subtítulos son una necesidad para los usuarios sordos, también pueden ser útiles para los demás, incluyendo a cualquiera que vea un vídeo sin audio.

Aplicación de la accesibilidad web

Antes de que nadie pueda hacer su sitio web accesible, debe comprender la accesibilidad, debe comprometerse a garantizar la accesibilidad, debe aprender a aplicar la accesibilidad y debe entender sus obligaciones legales.

Compromiso y responsabilidad

Conocimiento. La base de cualquier tipo de compromiso con la accesibilidad web comienza con ser consciente del tema. La mayoría de los desarrolladores web no se oponen a la idea de hacer que Internet sea accesible para las personas con discapacidad. La mayoría de los errores de accesibilidad en los sitios web son el resultado de la falta de conocimiento, en lugar de malicia o apatía.

Liderazgo. La comprensión del tema es un primer paso importante, pero no resuelve el problema, especialmente en las grandes organizaciones. Si la dirección de una organización no expresa su compromiso hacia la accesibilidad web, pocas son las posibilidades de que el contenido web de la organización sea accesible. A menudo, un puñado de desarrolladores hará su propio contenido accesible mientras que la mayoría no se molestará, ya que no se espera de ellos.

Políticas y procedimientos. Aun cuando los dirigentes expresen su compromiso con una idea, si la idea no está respaldada por normas de conducta, la idea tenderá a perderse entre la rutina del día a día. El mejor enfoque para una organización grande es crear una política interna que resuma las normas, procedimientos y métodos para supervisar su cumplimiento.

Capacitación y apoyo técnico

A veces los desarrolladores web temen que sea más caro y requiera mucho tiempo crear sitios web accesibles que inaccesibles. Este miedo es en gran parte falso. Los beneficios de proporcionar acceso a una población mayor casi siempre son mayores que el tiempo requerido por un desarrollador con conocimientos para aplicar dicha accesibilidad.

Un desarrollador puede aprender lo básico de la accesibilidad web en tan sólo unos días, pero, como con cualquier habilidad técnica, a menudo toma meses para interiorizar la actitud así como las técnicas. Los recursos en línea, como la lista de discusión por correo electrónico de WebAIM, foros, boletín mensual, y guías de accesibilidad en CD proporcionan recursos pertinentes para los administradores, webmasters y desarrolladores. Hay muchos profesionales que pueden ayudar a tu



organización a lograr una alta accesibilidad. WebAIM ofrece capacitación in situ, asistencia técnica y consultoría, diseño de sitios accesible y otros servicios.

Leyes y normas

Las Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web proporcionan un conjunto internacional de directrices. Están desarrolladas por el World Wide Web Consortium (W3C), el órgano rector de la web. Estas directrices son la base de la mayoría de las leyes sobre accesibilidad web en el mundo. La versión 2.0 de estas directrices se basa en cuatro principios:

- Perceptibles: Disponible para los sentidos (visión y audición principalmente), bien a través del navegador o por medio de ayudas técnicas (por ejemplo, lectores de pantalla, ampliadores de pantalla, etc.)
- Operable: Los usuarios pueden interactuar con todos los controles y elementos interactivos usando el ratón, un teclado o un dispositivo de ayuda.
- Comprensible: El contenido es claro y se limita la confusión y la ambigüedad.
- Robusto: Una amplia gama de tecnologías (incluyendo los nuevos y viejos agentes de usuario y las ayudas técnicas) puede acceder al contenido.

Las primeras letras de estos cuatro principios deletrean la palabra *POUR* (servir). Esto quizás te ayude a recordarlo.

- Lea más acerca de las WCAG 1.0 y 2.0
- Lea más sobre los principios de las WCAG 2.0

Principios del diseño accesible

A continuación encontrarás una lista de algunos de los principios clave del diseño accesible. La mayoría de los principios de accesibilidad se puede implementar muy fácilmente y no afectará al acabado final (*look and feel*) de tu sitio web.

Proporciona un texto alternativo adecuado

El texto alternativo proporciona una alternativa textual a los contenidos que no son texto en las páginas web. Es especialmente útil para las personas que son ciegas y se dependen de un lector de pantalla para acceder al contenido de un sitio web.

Proporciona encabezados para las tablas de datos

Las tablas se utilizan para la mostrar y organizar los datos. Las tablas que se utilizan para organizar datos tabulados deben tener encabezados adecuados (el elemento <th>). Las celdas de datos deben estar asociadas con sus cabeceras



adecuadas, lo que hace que sea más fácil para los usuarios de lectores de pantalla navegar y entender las tablas de datos.

Garantiza que los usuarios pueden completar y enviar todos los formularios

Asegurate de que cada elemento de un formulario (campo de texto, casilla de selección, lista desplegable, etc.) tiene una etiqueta y asegurate de que esta etiqueta está asociado al elemento del formulario correcto con la etiqueta <label>. Además, asegurate de que el usuario puede enviar el formulario y recuperarse de cualquier error, como el hecho de no rellenar todos los campos obligatorios.

Asegura que los enlaces tengan sentido fuera de contexto

Cada enlace debe tener sentido si el texto del enlace es leído de forma aislada. Los usuarios de lectores de pantalla pueden optar por leer sólo los enlaces de una página web. Ciertas frases, como "haga clic aquí" y "más", deben ser evitado.

Subtitula y/o proporciona transcripciones

Los videos y el audio en vivo deben tener subtítulos y una transcripción. Con el audio archivado, la transcripción puede ser suficiente.

Garantiza la accesibilidad del contenido que no sea HTML, incluyendo archivos PDF, documentos de Microsoft Word, presentaciones de PowerPoint y contenido de Adobe Flash

Además de todos los otros principios que figuran en esta lista, los documentos PDF y otros contenidos que no son HTML deben ser lo más accesible posible. Si no puedes hacerlo accesible, considera el uso de HTML en su lugar o, al menos, ofrece una alternativa accesible. Los documentos PDF también deberían incluir una serie de etiquetas para hacerlos más accesible. Un archivo PDF con etiquetas tiene el mismo aspecto, pero casi siempre es más accesible para una persona que utilice un lector de pantalla.

Permite a los usuarios saltar los elementos repetitivos en la página

Debes proporcionar un método que permita a los usuarios saltar el mecanismo de navegación u otros elementos que se repiten en cada página. Esto se logra generalmente al proporcionar un enlace "Saltar al contenido", "Saltar al contenido principal" o "Saltar navegación" en la parte superior de la página que salta al contenido principal de la página.

No confíes únicamente en el color para transmitir el significado

El uso del color puede mejorar la comprensión, pero no uses sólo el color para transmitir información. Esa información puede no estar disponible para una



persona que es daltónica y no estará disponible para usuarios de lectores de pantalla.

Asegúrate de que el contenido está claramente escrito y es fácil de leer

Hay muchas maneras de hacer que tu contenido sea más fácil de entender. Escribe con claridad, utiliza tipos de letras evidentes, y emplea los encabezados y las listas adecuadamente.

Haz accesible el Javascript

Asegúrate de que los controladores de eventos de JavaScript son independientes del dispositivo (por ejemplo, que no requieren el uso de un ratón) y asegúrate de que la página no depende de JavaScript para funcionar.

Diseña según las normas

El HTML válido y las páginas accesibles son más robustas y proporcionan un mejor posicionamiento en los motores de búsqueda. Cascading Style Sheets (CSS) permite separar el contenido de la presentación. Esto proporciona una mayor flexibilidad y accesibilidad del contenido.

Esta lista no presenta todos los problemas de accesibilidad, pero al fijar la atención en estos principios básicos, lograrás una mayor accesibilidad de tu contenido web para todo el mundo. Puedes aprender más acerca de la accesibilidad si navegas por nuestros.

Conclusiones

La web ofrece muchas oportunidades a las personas con discapacidad que no están disponibles a través de cualquier otro medio. Ofrece independencia y libertad. Sin embargo, si un sitio web no se crea con la accesibilidad web en mente, puede excluir a un segmento de la población que se beneficiaría al máximo de Internet. La mayoría de las personas no tienen la intención de excluir a las personas con discapacidad. A medida que las organizaciones y los diseñadores tomen conciencia y pongan en práctica la accesibilidad, garantizarán que su contenido puede ser accedido por una población más amplia.



Semana 3: 14 al 18 febrero.

ADA 2: REPORTE EN WORD

Aprendizajes esperados	Propone, según sus características, distintos recursos generadores de accesibilidad teniendo en cuenta las barreras, tanto en el servicio como en la información de la Web, que enfrentan las personas con alguna discapacidad o diversidad funcional.
Competencias genéricas y sus atributos.	Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva. Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.
Competencias Disciplinares	Aplica los principios éticos en la generación y tratamiento de la información.

ADA 2 Reporte

Fecha de Entrega:

Nombre del Archivo: BII_ADA2_NOMBREAELLIDO.pptx

Plataforma de elaboración: Reporte

Instrucciones.

De manera individual elabora en un reporte de **herramientas que permita validar la accesibilidad a la web** con los diferentes tipos de discapacidades.

El docente ejemplificara una web para un tipo de discapacidad.

El alumno interactúa con aplicaciones para los tipos de discapacidades: auditiva, visual, cognitiva, motriz, generando un reporte en Word respecto a las características, funcionamiento, navegación, entorno y comunicación. Al menos 3 web por cada tipo de discapacidad.

El reporte debe tener: portada, índice, imágenes relacionadas a las aplicaciones o paginas que aborden, conclusión, y bibliografía Formato Apa



ADA 2

Fecha: _____

Grado: _____

Grupo: _____

No. De Equipo: _____

	SI	NO
1.- El reporte presenta el tema solicitado por el docente		
2.- El reporte tiene un diseño interesante y creativo		
3.- El reporte contiene Portada, índice, conclusión y bibliografía		
4.- Se incluyen efectos 3 tipos de discapacidad		
5.- Los colores empleados en los textos permiten la lectura correcta de la información		
6.- El reporte tiene una cronología respecto al tema		
7.- Las imágenes utilizadas en El reporte van acorde al tema solicitado		
8.- El reporte invita al análisis y a la reflexión		



Semana 4: 21 al 25 febrero.

Acuerdos del foro:

ADA 3: FORO ACCESIBILIDAD WEB

Es muy importante que tengan presente que este foro de Discusión tiene una evaluación y una calificación en base a un instrumento de registro de la evaluación por lo que les invito a que participen DURANTE la semana y POR FAVOR NO hagan sus aportaciones en un solo día, o solamente en ciertos y pocos días de la semana sino que los oriento a que lleven el proceso instruccional; porque hay un criterio en el instrumento denominado Temporalidad con puntos en la calificación y tomando en cuenta ese elemento les estoy brindando apoyo proporcionándoles los días de la semana que corresponde la participación y aportación inicial, media y final con la única finalidad de coadyuvar a su desarrollo como a continuación se enlista debe ser su participación:

Participar al inicio de la semana para dar una respuesta individual (lunes, martes a más tardar miércoles).

A mitad de la semana (jueves y viernes) para intercambiar opiniones con tus compañeros de forma cordial y respetuosa y citar por lo menos DOS de sus aportaciones.

Al final de la semana (sábado, domingo y antes de la hora de cierre de la semana que es lunes a las 3:00 am.), para plantear tu conclusión sobre el tema.

Aprendizajes esperados	AE) 1_Reactiva aprendizajes previos de la asignatura de Competencias Digitales I. AE) 2_Argumenta el papel de la accesibilidad web en el contexto actual, destacando sus alcances.
Competencias genéricas y sus atributos.	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. 4.1. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. 7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.
Competencias Disciplinares	10.Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas. 11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.



ADA 3 Foro 20pts

Fecha de Entrega:

Nombre del Archivo: BI_ADA3_Equipo#.pptx

Plataforma de elaboración:

FORO

En Classroom o dónde indique el docente.

Instrucciones.

1.-Con los equipos formados por el docente, crear un **PADLET** donde estén los integrantes del equipo y el docente.

2.- **Efectuar un foro de discusión** en tu padlet, donde aparezcan los integrantes del equipo y se tome, en mutuo acuerdo, una explicación acerca de las siguientes preguntas ¿Quién o quiénes son los generadores de la accesibilidad web? ¿En qué condiciones logra desarrollarse? ¿Cuáles son los posibles obstáculos para el logro de la accesibilidad web? ¿Por qué la accesibilidad web es vista como una estrategia de inclusión? ¿Existen beneficios para la sociedad ante el logro de inclusión en el uso de TIC de personas con discapacidades? ¿Cómo se relaciona la finalidad de los sitios web y qué tan accesibilidad es?

Divulgar en el Difusión de resultados de los diez sitios web o contenidos de mayor accesibilidad, así como sugerencias de mejora a los diez con menor calidad en accesibilidad web. foro los resultados de los diez sitios web o contenidos de mayor accesibilidad, así como sugerencias de mejora a los diez con menor calidad en accesibilidad web.

Deben compartir el padlet con al menos 20 personas eh invitarlos a leer y comentar en el foro “su padlet”

El padlet. 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.



ADA 3

Fecha: _____

Grado: _____

Grupo: _____

No. De Equipo: _____

	SI	NO
1.- El foro presenta el tema solicitado por el docente		
2.- El foro tiene un diseño interesante y creativo		
3.- El foro contiene imágenes, audio o video acorde al tema solicitado		
4.- Utilice un lenguaje claro y coherente.		
5.- Diríjase a sus compañeros con amabilidad, cortesía y respeto.		
6.- El foro tiene una cronología respecto al tema		
7.- El foro van acorde al tema solicitado		
8.- El foro invita al análisis y a la reflexión		

Semana 5 & 6
PROYECTO INTEGRADOR BLOQUE 1:
2 al 4 de marzo 2021



INSTRUCCIONES PROYECTO INTEGRADOR BLOQUE 1 COMPETENCIAS DIGITALES 2

- 1.- En equipos de trabajo colaborativo designados por el docente, se elaborará una STORYTELLING, en donde realices una promocional digital acerca de alguna herramienta o aplicación Web que ayuden a las personas con discapacidades (Visuales, Auditivas, Cognitivas, motrices, etc.) en sus necesidades de desarrollo.
- 2.- En tú STORYTELLING deberás utilizar herramientas multimedia (Música, Sonidos, Imágenes, Animaciones, Textos, Carteles y Fotografías) el cual le brinden claridad y una excelente calidad visual y auditiva. El entorno digital deberá ser acorde para la visualización.
- 3.- El STORYTELLING deberá ser ORIGINAL y CREATIVA. El planteamiento propuesto debe ser crítico, reflexivo y responsable tanto del conflicto como de la solución, evidenciando las diversas opciones para resolverlo y sus consecuencias. El STORYTELLING destaca una postura de como la tecnología responde a una necesidad específica para la accesibilidad web.
- 4.- El contenido del STORYTELLING deberá estar orientado a los siguientes puntos:
 - A.- Grupo de ciudadanos y sus características, según el tipo de barrera(s) de accesibilidad. (especifica)
 - B.- Situación concreta en la que se muestra la falta de accesibilidad Web, las barreras que la impiden y necesidades a resolver
 - C.- Descripción del producto(s) o servicio(s) Web con la que se atenderán y eliminaran las barreras de accesibilidad Web.
 - D.- Oportunidades y riesgos a correr, presente y futuro, si se dejara sin atención al grupo beneficiario que presenta la falta de accesibilidad Web.
- 5.- La duración del STORYTELLING deberá tener un tiempo Mínimo de 3 minutos y Máximo de 5 Minutos. Además, al inicio del video deberá contener los siguientes puntos:
 - A.- Nombre de la Escuela
 - B.- Nombre de la Herramienta o Aplicación Web
 - C.- Nombre de la Materia
 - D.- Grado y Grupo
 - E.- Fecha de Entrega



6.- El vídeo se compartirá en youtube y en la red de aprendizaje que se inició en la plataforma durante el bloque 1. Por lo que el link del video se comparte en la plataforma en la que deberán anotara el nombre de los integrantes de trabajo, fecha, logo y nombre de la escuela.

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

ASIGNATURA: Competencias digitales II	LISTA DE COTEJO Bloque 1.	Nombre de Evidencia: <u>Storytelling</u>
GRADO _____ GRUPO: ____	FECHA:	Valor: <u>50 puntos</u>

Elemento	Valor en pts.	Valor alcanzados	Observaciones
Entregan el trabajo en tiempo y forma, en la plataforma Schoology. La presentación será guardada con el nombre INT_B1_ (Iniciales de su nombre empezando con apellidos) Ejemplo: INT_B2 EEMV.	1		
Entrega del <u>storytelling</u> . Entrega la información en un documento de <u>texto</u> . docx	1		



Desarrollo pertinente a la historia, el planteamiento muestra una visión crítica y reflexiva, responsable tanto del conflicto expuesto como de la solución	5		
Introducción y desarrolló de argumentos	4		
Conclusión de argumentos	4		
Apegado a la discapacidad	3		
Participación y actitudes			
Participan de manera activa durante la elaboración de la actividad.	1		
Demuestran una actitud positiva con el profesor y sus compañeros durante el bloque.	1		
Total	50		

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





Actividad Metacognitiva del Bloque I

Instrucciones

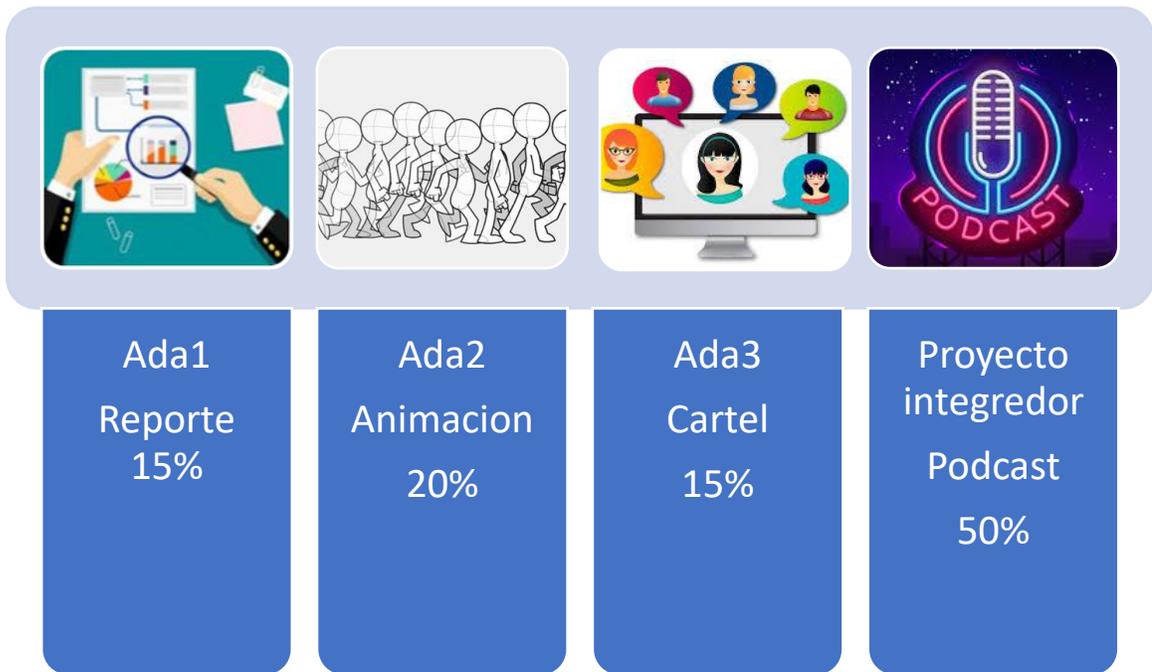
En la plataforma Schoology, encontrarás un foro de participación en el que redactarás un párrafo contestando las siguientes preguntas orientadoras:

- *¿Qué consideras haber aprendido en este bloque?*
- *¿En qué momento se llevó este aprendizaje?*
- *¿Cómo te servirá este aprendizaje en el futuro?*

Recuerda que puedes participar, comentando las respuestas de tus otros compañeros, procurando respetar la diversidad de opiniones.



BLOQUE 2



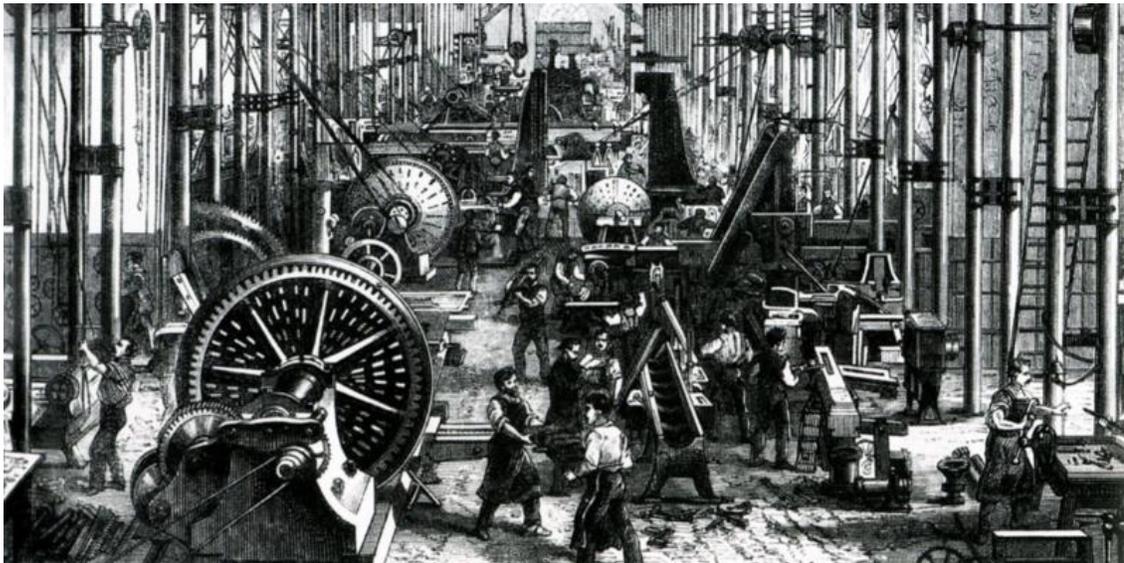
%Adas	A1	A2	A3	Proyecto	Final
%A obtenidos					
Firma De tutor					





Semana 1: 22 al 25 Marzo. Ada 1 Line de tiempo

Primera revolución industrial



La podemos ubicar a partir de 1786 cuando el ingeniero británico James Watt aplicó su máquina de vapor a la industria y al transporte en Inglaterra. Paralelamente, con el invento del telar mecánico se desarrolló la industria textil.

La materia prima fundamental fue el hierro y la fuente de energía el carbón, muy utilizado en los ferrocarriles y en los barcos de vapor. Otros inventos que se realizaron en esta época fueron la calefacción a gas, el acueducto moderno, el alcantarillado y la máquina de coser.



Segunda revolución industrial



Se inició a mediados del siglo XIX y se caracterizó por avances tecnológicos tales como el desarrollo de la electricidad y su aplicación a la industria, al transporte y a la vida doméstica.

Igualmente el descubrimiento del motor de explosión dio lugar a una tecnología que concluyó con el invento del automóvil, lo cual, a su vez, dio lugar al desarrollo de la industria del petróleo. También se impulsó de manera importante el manejo del acero, que era una materia prima fundamental para la construcción y la fabricación de nuevas máquinas y herramientas. En la vida doméstica se incluyó el teléfono, el alumbrado eléctrico y una gran variedad de electrodomésticos. Estos elementos comenzaron a caracterizar los que hoy conocemos como sociedad de consumo.



Tercera revolución industrial



Podemos ubicar esta revolución a partir de 1920. Por esta época la aviación y la astronáutica recibieron un gran impulso, de igual manera se comenzó a trabajar en el empleo de la energía atómica, la electrónica y la cibernética. En el campo de la biología aparecieron los antibióticos. Se desarrollaron los medios de comunicación (radio, televisión, cine, informática), y los medios de transporte.



La revolución informática

Un rasgo característico de esta época lo constituye la llamada “automatización industrial” o “imperio de las máquinas programadas”, controladas por medio de los computadores. De hecho, hoy se habla de la “empresa informatizada”. Los computadores son unas máquinas capaces de resolver operaciones complicadas en tiempo muy breve, de almacenar gran cantidad de información en su memoria y de decidir sobre los problemas que les planteen a partir de datos previamente suministrados.



El influjo de la informática podemos ubicarlo de partir de 1950. Sus características más importantes son: recurso clave, el conocimiento; economía dominante, los servicios; tecnologías sobresalientes, la informática, la telemática y la robótica. La informática constituye la ciencia y la técnica de la computación electrónica, la cual procesa información de manera automática, en gran volumen y a gran velocidad.

La telemática es la combinación de bases de datos de computador, con los sistemas de telecomunicación. Así, el teléfono acoplado a un dispositivo electrónico llamado módem, convierte la señal sonora en digital y permite la transmisión instantánea de grandes volúmenes de información. La robótica se basa en máquinas con mecanismos hidráulicos neumáticos y electromotrices, conectada a un computador en el cual se programan las tareas que debe realizar. Esta combinación del robot y el computador ha desplazado, en gran parte, la presencia del ser humano en la fábrica.



Aprendizajes esperados	<p>5) Reactiva aprendizajes previos de la asignatura de Informática II y Competencias Digitales I.</p> <p>6) Evalúa la funcionalidad, a partir de sus características, contexto y aportación, de los avances tecnológicos de cada una de las revoluciones industriales.</p>
Competencias genéricas y sus atributos.	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicarse, relacionarse y colaborar con los demás. • Tecnología, información, comunicación y aprendizaje. • Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia
Competencias Disciplinares	<p>Aplica los principios éticos en la generación y tratamiento de la información.</p> <p>Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p>

Ada #1

Semana 1: 22 al 25 Marzo. Ada 1 Línea de tiempo

Fecha de Entrega:

Nombre del Archivo: ADA1_Apellido_Nombre

Plataforma de elaboración:

línea de tiempo digital

En Classroom o dónde indique el docente.

Instrucciones:

De manera individual realiza una investigación y línea de tiempo de manera digital

Realizar una presentación digital de la “línea del Tiempo” acerca de las revoluciones industriales (ADA1), la cual deberá realizarse en , Sway, padlet, genially. En formato digital, igual debes realizar la línea de tiempo en a mano en una hoja.



La elaboración de la línea del tiempo debe contener:

1. Número de revolución.
2. En que se basó cada una de ellas.
3. Dar ejemplos de algún invento
4. Periodos que abarcan.
5. Imágenes referentes al tipo de revolución.

Su sugiere aprovechar el uso de diversas aplicaciones para la creación de líneas de tiempo:

Canva

sugerencia bibliográfica:

<https://www.youtube.com/watch?v=1GHYwPBfVrs>

[Tercera Revolución Industrial |](#)

[La cuarta revolución industrial, la 4.0 - LadoB](#)

ADA 1

Fecha: _____

Grado: _____

Grupo: _____

No. De Equipo: _____

	SI	NO
1.- Número de revolución.		
2.- En que se basó cada una de ellas.		
3.- Dar ejemplos de algún invento		
4.- realiza la línea de tiempo digital y a mano		
5.- Imágenes referentes al tipo de revolución		
6.- La presentación tiene una cronología respecto al tema		
7.- Periodos que abarcan.		
8.- La presentación invita al análisis y a la reflexión		

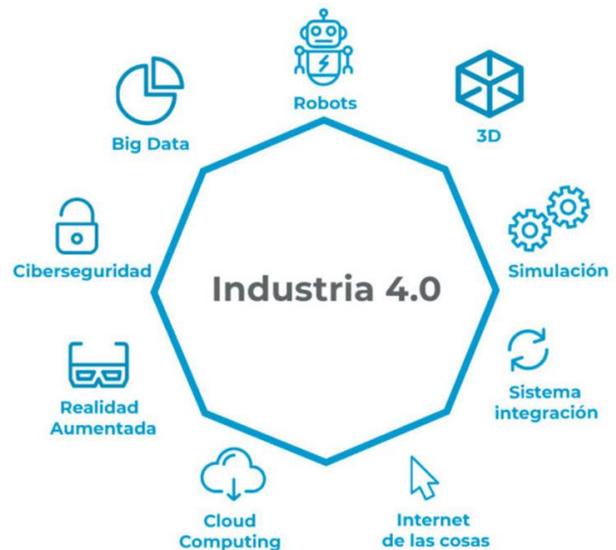




Semana 2: 28 de marzo al 1 Abril.
2022 Ada 2 Animación

¿Qué es la Industria 4.0: la Internet Industrial de las Cosas (IIoT)?

Industria 4.0 se refiere a una nueva fase en la revolución industrial que se enfoca en gran medida en la interconectividad, la automatización, el aprendizaje automatizado y los datos en tiempo real. Industria 4.0, también conocida como IIoT o manufactura inteligente, integra la producción y las operaciones físicas con tecnología digital inteligente, aprendizaje automatizado y big data para crear un ecosistema más holístico y mejor conectado para las compañías que se enfocan en la manufactura y **la administración de la cadena de suministro**. Si bien cada compañía y organización que opera hoy es diferente, todas enfrentan el mismo desafío— la necesidad de conectividad y acceso a información en tiempo real de todos los procesos, socios, productos y personas.



Es en esta área donde interviene la Industria 4.0.

Industria 4.0 no es solo invertir en tecnología y herramientas nuevas para mejorar la eficiencia en la manufactura; se trata de revolucionar la manera en la que opera y crece toda su empresa. Este recurso le proporcionará una descripción detallada sobre el tema de Industria 4.0 e IIoT, además de información sobre lo siguiente:

- **La evolución de la industria de 1.0 a 4.0**
- **Conceptos básicos de IIoT y glosario de términos**
- **Casos de uso de la manufactura inteligente**
- **¿A quién está dirigida la Industria 4.0?**
- **Beneficios de adoptar un modelo de Industria 4.0**



- **Desafíos a considerar y superar**
- **Cómo Epicor puede ayudar a su empresa**

El mundo de la manufactura está cambiando. Para sobrevivir y prosperar ahora, hay que estar dispuesto a invertir en Industria 4.0. Este recurso lo ayudará a comenzar.

La evolución de la industria de 1.0 a 4.0

Antes de indagar más a fondo sobre el qué, el por qué y el cómo de la Industria 4.0, es beneficioso comprender primero cómo ha evolucionado exactamente la manufactura desde el siglo XIX. Hay cuatro revoluciones industriales importantes que el mundo ha experimentado o continúa experimentando hoy.

La primera revolución industrial

La primera revolución industrial sucedió entre fines del siglo XVIII y principios del siglo XIX. Durante este período, la manufactura evolucionó desde un enfoque en el trabajo manual realizado por personas y con ayuda de animales de trabajo a una forma optimizada de trabajo realizado por personas a través del uso de motores que funcionaban a base de agua o vapor y otros tipos de herramientas y maquinarias.

La segunda revolución industrial

A principios del siglo XX, el mundo entró en una segunda revolución industrial con la introducción del acero y el uso de electricidad en las fábricas. La introducción de la electricidad permitió que las empresas manufactureras aumentaran la eficiencia e hizo que la maquinaria de las fábricas fuese más dinámica. Fue durante esta fase que los conceptos de producción en masa, como línea de montaje, se introdujeron como una manera de aumentar la productividad.

La tercera revolución industrial

Con su comienzo al final de la década de los cincuenta, la tercera revolución industrial comenzó a emerger, ya que las empresas manufactureras comenzaron a incorporar más tecnología electrónica —y finalmente, las computadoras— en sus fábricas. Durante este período, las empresas manufactureras comenzaron a experimentar un cambio que



ponía menos énfasis en una tecnología analógica y mecánica y más en la tecnología digital y el software de automatización.

La cuarta revolución industrial, o Industria 4.0

En las últimas décadas, ha surgido una cuarta revolución industrial, conocida como la Industria 4.0. La Industria 4.0 hace énfasis en la tecnología digital de las décadas recientes y lo lleva a un nivel totalmente nuevo con la ayuda de la interconectividad a través de la Internet de las Cosas (Internet of Things, IoT), el acceso a datos en tiempo real y la introducción de los sistemas ciberfísicos. La Industria 4.0 ofrece un enfoque más integral, interrelacionado y holístico de la manufactura. Conecta lo físico con lo digital y permite una mejor colaboración y acceso para todos los departamentos, socios, proveedores, productos y personas. La Industria 4.0 empodera a los dueños de empresas para controlar y comprender mejor cada aspecto de su operación y les permite aprovechar datos instantáneos para aumentar la productividad, mejorar los procesos e impulsar el crecimiento.



Como la transformación digital puede ayudar a que su negocio de manufactura crezca



Semana 2 Bloque2: 28 de marzo al 1 Abril 2022

Ada 2 Animación

Aprendizajes esperados	7) Integra un marco teórico para contextualizar los fundamentos en los que se basa la automatización de sistemas industriales.
Competencias genéricas y sus atributos.	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicarse, relacionarse y colaborar con los demás. • Tecnología, información, comunicación y aprendizaje. Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.
Competencias Disciplinares	Aplica los principios éticos en la generación y tratamiento de la información. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.

Ada #2

Fecha de Entrega:

Nombre del Archivo: ADA2_numero de lista

Plataforma de elaboración:

Realizar un video , en equipos

En Classroom o dónde indique el docente

Ada2

El docente solicita a los alumnos investiguen y realicen un vídeo acerca de las principales tecnologías de la revolución digital y la industrial 4.0. El docente solicita los estudiantes que difunda en su grupo de Facebook dicho.

Deben poner imágenes relacionadas con el tema, introducción, datos de la escuela

Link de sugerencia

Editores de videos

<https://www.cice.es/noticia/7-mejores-aplicaciones-de-edicion-video-gratuitas/>



La revolución digital:

https://www.youtube.com/watch?v=ag-rv_mRs8M

La era digital: el cambio es la única constante

<https://www.youtube.com/watch?v=xQev-zM3RMc>

Cuarta revolución industrial:

<https://www.youtube.com/watch?v=EYNiChhIR6Q>

Revolución Industrial 4.0

<https://www.youtube.com/watch?v=Qb7twp03c58>

ADA 2

Fecha: _____

Grado: _____

Grupo: _____

No. De Equipo: _____

	SI	NO
1.- Número de revolución. En el video		
2.- En que se basó cada una de ellas. En el video		
3.- Dar ejemplos de algún invento En el video		
4.- Se incluyen efectos de transición o animación (Textos e Imágenes)		
5.- Imágenes referentes al tipo de revolución industrial		
6.- La presentación tiene una cronología respecto al tema		
7.- Periodos que abarcan. Con un intervalo de 10 a 15 min.		
8.- El video invita al análisis y a la reflexión		





Semana 3: 4 al 8. De abril 2022

Ada 3: Medio digital

Conceptos básicos de IIoT y glosario de términos

Hay cientos de conceptos y términos que se relacionan con la IIoT y la Industria 4.0, pero hay 12 palabras y frases fundamentales a conocer antes de decidir si quiere invertir en soluciones de Industria 4.0 para su empresa:

- Planificación de Recursos Empresariales (ERP): son herramientas de Administración de Procesos de Negocios que se pueden utilizar para administrar la información dentro de una organización.
- IoT: significa Internet de las Cosas, un concepto que hace referencia a las conexiones entre los objetos físicos como sensores o máquinas y la Internet.
- IIoT: significa Internet Industrial de las Cosas, un concepto que se refiere a las conexiones entre personas, datos y máquinas en su relación con la manufactura.
- Big Data: hace referencia a grandes conjuntos de datos estructurados o no estructurados que pueden recopilarse, almacenarse, organizarse y analizarse para revelar patrones, tendencias, asociaciones y oportunidades.
- Inteligencia artificial (IA): es un concepto que hace referencia a la capacidad de las computadoras para realizar tareas y tomar decisiones que, históricamente, necesitarían algún nivel de inteligencia humana.
- M2M: significa máquina a máquina y hace referencia a la comunicación entre dos máquinas separadas a través de redes inalámbricas o cableadas.
- Digitalización: hace referencia al proceso de recolectar y convertir diferentes tipos de información en un formato digital.
- Fábrica inteligente: es una fábrica que invierte y se beneficia de la tecnología, las soluciones y los enfoques de la Industria 4.0.
- Aprendizaje automatizado: se refiere a la capacidad que tienen las computadoras para aprender y mejorar por su cuenta a través de la inteligencia artificial, sin que se les indique de manera expresa o se las programe para hacerlo.



- **Computación en la nube:** se refiere a la práctica de usar servidores remotos interconectados alojados en Internet para almacenar, gestionar y procesar información.
- **Procesamiento de datos en tiempo real:** se refiere a las capacidades que poseen los sistemas computarizados y las máquinas para procesar de manera continua y automática los datos y brindar resultados y percepciones en tiempo real o casi en tiempo real.
- **Ecosistema:** en términos de manufactura, se refiere a la conectividad potencial de toda la operación: inventarios y planificación, cuestiones financieras, relaciones con clientes, administración de la cadena de suministro y ejecución de manufactura.
- **Sistemas ciberfísicos (CPS):** también conocidos a veces como manufactura cibernética, se refiere al entorno de manufactura generado por la Industria 4.0 que ofrece recolección, análisis y transparencia de datos en tiempo real en cada aspecto de la operación de manufactura.

Ahora que posee un mejor entendimiento de algunos de los conceptos clave relacionados a la Industria 4.0, está listo para profundizar sobre cómo la manufactura inteligente puede revolucionar la manera en que lleva adelante y hace crecer su empresa.

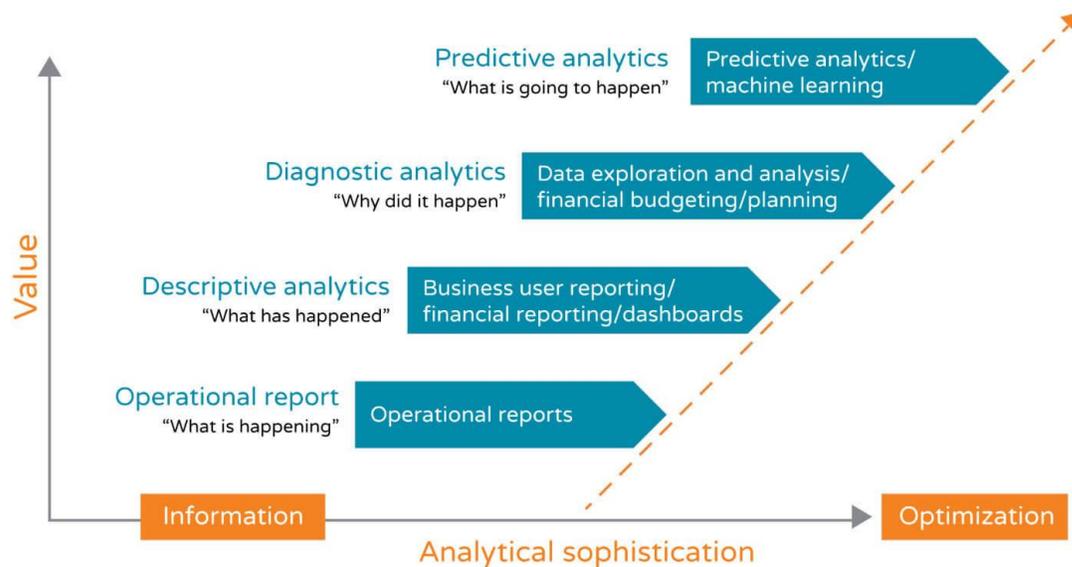
Casos de uso de la manufactura inteligente

Una de las mejores maneras de comprender mejor el concepto de manufactura inteligente es pensar cómo puede aplicarse a su empresa, o a una empresa similar a la suya. Aquí se presentan tres casos que pueden ayudarlo a comprender el valor de la Industria 4.0 en una operación de manufactura:

- **1. Administración y optimización de la cadena de suministro:** las soluciones de Industria 4.0 les brindan a las empresas mayor percepción, control y visibilidad de datos en toda la cadena de suministro. Al aprovechar las funcionalidades de administración de la cadena de suministro, las compañías pueden brindar productos y servicios al mercado de manera más rápida, más económica y de mejor calidad para ganar una ventaja sobre los competidores menos eficientes.



- 2. Mantenimiento/Analítica predictiva: las soluciones de Industria 4.0 les brindan a las empresas manufactureras la capacidad de predecir cuándo pueden surgir problemas potenciales antes de que realmente surjan. Sin los sistemas de la IoT en funcionamiento en su fábrica, el mantenimiento preventivo ocurre según la rutina o el tiempo. En otras palabras, es una tarea manual. Con los sistemas de la IoT en funcionamiento, el mantenimiento preventivo está mucho más automatizado y optimizado. Los sistemas pueden identificar cuándo surgirán problemas o cuándo la maquinaria debe arreglarse y pueden ayudarle a resolver problemas potenciales antes de que se conviertan en problemas más graves. La analítica predictiva les permite a las compañías no solo hacer preguntas reactivas, como “¿qué sucedió?” o “¿por qué sucedió?”, sino también preguntas proactivas, como “¿qué sucederá?” y “¿qué podemos hacer para prevenir que eso suceda?”. Este tipo de analítica puede permitirles a las empresas manufactureras cambiar de un mantenimiento preventivo a un mantenimiento predictivo.



- 3. Seguimiento y optimización de activos: las soluciones de Industria 4.0 ayudan a las empresas manufactureras a ser más eficientes con los activos en cada etapa de la cadena de



suministro y eso les permite mantener un mejor ritmo del inventario, la calidad y las oportunidades de optimización relacionadas con la logística. Con IoT en funcionamiento en la fábrica, los empleados pueden obtener mejor visibilidad de sus activos a nivel mundial. Las tareas estándares de administración de activos tales como transferencias, disposiciones, reclasificaciones y ajustes de activos pueden agilizarse y administrarse de manera central en tiempo real.

El punto de revisar estos casos de uso es ayudarlo a imaginar y comenzar a pensar cómo la manufactura inteligente puede integrarse en su propia organización.

Si puede marcar la mayoría de los elementos de esta lista, es probable que sea conveniente comenzar a evaluar las tecnologías y los proveedores de soluciones de Industria 4.0 y asignar los recursos necesarios para su implementación:

- Se encuentra en una industria particularmente competitiva con muchos competidores familiarizados con la tecnología de la Industria 4.0.
- Tiene dificultades para incorporar personal para cubrir los puestos vacantes en su organización.
- Quiere mayor visibilidad en toda la cadena de suministro.
- Quiere identificar y abordar las cuestiones antes de que se conviertan en problemas más graves.
- Quiere aumentar la eficiencia y la rentabilidad en toda su organización.
- Quiere que todos en su equipo tengan visiones informadas, actualizadas y relevantes de los procesos de producción y comerciales.
- Quiere una analítica más enriquecedora y oportuna.
- Necesita ayuda para digitalizar y comprender la información.
- Quiere mejorar la satisfacción y la experiencia del cliente.
- Quiere mejorar la calidad del producto o mantenerla intacta.
- Quiere un sistema de Planificación de Recursos Empresariales más integrado que abarque no solo inventario y planificación, sino también cuestiones financieras, relaciones con clientes, administración de la cadena de suministro y ejecución de manufactura.



- Quiere tener una visión coherente y flexible de las operaciones comerciales y de producción que esté adaptada a áreas o usuarios específicos en su organización.
- Quiere tener percepciones en tiempo real que lo ayuden a tomar mejores decisiones y más rápidas sobre su empresa todos los días.

¿Todavía no está seguro de si la Industria 4.0 es adecuada para usted? Continúe leyendo para conocer algunas maneras específicas en que la Industria 4.0 puede ayudarlos a usted y a su empresa.

Beneficios de adoptar un modelo de Industria 4.0

La Industria 4.0 abarca todo el ciclo de vida del producto y la cadena de suministro— diseño, ventas, inventario, planificación, calidad, ingeniería y servicio al cliente y servicio de campo. Todos comparten visiones informadas, actualizadas y relevantes sobre los procesos comerciales y de producción, y una analítica más enriquecedora y oportuna.

La siguiente es una lista rápida y no exhaustiva de algunos de los beneficios de adoptar un modelo de Industria 4.0 para su empresa:

- La Industria 4.0 lo hace más competitivo, especialmente contra disruptores como Amazon. A medida que compañías como Amazon siguen optimizando la logística y la administración de la cadena de suministro, usted necesita invertir en tecnología y soluciones que lo ayuden a mejorar y optimizar su operación propia. Para permanecer competitivo, tiene que tener sistemas y procesos en funcionamiento que le permitan brindarles a sus consumidores y clientes el mismo nivel de servicio (o mejor) que podrían obtener de una compañía como Amazon.
- La Industria 4.0 lo hace más atractivo para la fuerza de trabajo más joven. Las compañías que invierten en tecnologías modernas e innovadoras de Industria 4.0 están mejor posicionadas para atraer y retener a los nuevos trabajadores.
- La Industria 4.0 hace que su equipo se fortalezca y sea más colaborativo. Las compañías que invierten en soluciones de Industria 4.0 pueden aumentar su eficiencia, impulsar la colaboración entre departamentos, permitir la analítica predictiva y prescriptiva, y permitirles a las personas, incluidos los operadores, los gerentes y los ejecutivos que se beneficien



aún más de los datos en tiempo real y la inteligencia para tomar mejores decisiones mientras administran sus responsabilidades diarias.

- La Industria 4.0 le permite abordar problemas potenciales antes de que se conviertan en problemas graves. La analítica predictiva, los datos en tiempo real, la maquinaria conectada a Internet y la automatización pueden ayudarlo a ser más proactivo cuando se trata de abordar y resolver problemas potenciales de mantenimiento y administración de la cadena de suministro.
- La Industria 4.0 le permite recortar los costos, mejorar los beneficios y fomentar el crecimiento. La tecnología de la Industria 4.0 lo ayuda a gestionar y optimizar todos los aspectos de los procesos de manufactura y cadena de suministro. Le brinda acceso a datos y perspectivas en tiempo real que necesita para tomar decisiones más inteligentes y rápidas sobre su empresa, que, en última instancia, puedan fomentar la eficiencia y la rentabilidad de toda su operación.

Como se mencionó, esta lista no es exhaustiva— hay muchos más beneficios a considerar. Para leer sobre más beneficios de la Industria 4.0, investigue nuestra página de [software de manufactura](#) .

Desafíos a considerar y superar

Mientras considera si debe invertir o no en la Industria 4.0, puede estar pensando en algunos de los desafíos potenciales asociados con incorporar nuevas tecnologías y procesos en su organización. No está solo. Estas son algunas de las preguntas más comunes que muchos dueños de empresas se hacen cuando se trata de manufactura inteligente:



Semana 3: 4 al 8. De abril 2022

Ada 3: Medio digital

<p>Aprendizajes esperados</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 7) 5)Reactiva aprendizajes previos de la asignatura de Informática II y Competencias Digitales I. ➤ 6)Evalúa la funcionalidad, a partir de sus características, contexto y aportación, de los avances tecnológicos de cada una de las revoluciones industriales. ➤ 7) Integra un marco teórico para contextualizar los fundamentos en los que se basa la automatización de sistemas industriales. ➤ 8) Fundamenta su propia perspectiva para explicar el cambio de paradigma de la digitalización de los sectores industria y de servicios.
<p>Competencias genéricas y sus atributos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicarse, relacionarse y colaborar con los demás. • Tecnología, información, comunicación y aprendizaje. <p>Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.</p>
<p>Competencias Disciplinares</p>	<p>Aplica los principios éticos en la generación y tratamiento de la información.</p> <p>Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p>

ADA #3

Fecha de Entrega:

Nombre del Archivo: ADA3_numero de list

Plataforma de elaboración:

Realizar un Producto multimedia, en equipos

En Classroom o dónde indique el docente

El producto se realizará en <https://www.genial.ly/es> o Canva



Como resultado de la actividad anterior, las revoluciones industriales cambian la realidad laboral de las sociedades, exigiendo personas con las competencias necesarias para mejorar las actividades del futuro. Los trabajos del futuro necesitan habilidades digitales precisas para transformar nuestra realidad y mejorar nuestra vida.

En algunos países, estas habilidades han hecho cambios significativos en su sociedad.

Observa los siguientes links y reflexiona sobre la postura de ellos

<https://www.youtube.com/watch?v=-CS7S1nnZMk>

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

<https://www.youtube.com/watch?v=uVpFDdW-IGk>

<https://www.youtube.com/watch?v=McYkyntOi0M>

Sin duda alguna, alrededor del mundo, podemos encontrar algunas experiencias de éxito en la transformación de los sectores industriales y servicios.

- 1.- En binas o individualmente, investiguen sobre experiencias exitosas en distintos países de la transformación del sector industrial y servicios. Recaba la información con datos pertinentes e imágenes para la elaboración de un producto multimedia
- 2.- contesta las siguientes preguntas:

¿Para quién es adecuada la Industria 4.0?

¿Cómo sabe cuándo o una empresa debe invertir en Industria 4.0?

3.- Seguramente en tu entorno y en tu comunidad, has observado cambios y acciones de mejora que se han hecho en algunas empresas del ámbito industrial y/o servicios que hayan mejorado algunos procesos o servicios que antes eran más tardados y ahora son más fáciles y rápidos. También puedes preguntarles a tus familiares sobre aspectos que hoy son mejores que antes.

4.- Con la información recaudada, elabora un producto multimedia de 11 diapositivas que contará con los siguientes elementos:

- Portada (Escuela, logo, Asignatura, Nombre del alumno o alumnos, docente, grado y grupo)
- Introducción explicando la importancia de las habilidades digitales en la 4ª. Revolución industrial



- Al menos 4 casos de éxito en otros países (4 diapositivas en donde cada uno describa el caso de éxito y una imagen)
- Cambios en tu entorno (3 diapositivas y en cada una se explica el caso de éxito y una imagen del lugar y/o acción)
- Conclusión de al menos 200 palabras (mencionando si cuenta con habilidades digitales, cuales les hacen falta y si se encuentra preparado para su futuro profesional)
- Bibliografía

Una vez concluido sube el recurso a schoology, en enviar tarea

Referencias

<https://www.cepal.org/es/publicaciones/12036-la-transformacion-desarrollo-industrial-america-latina>

<https://retos-operaciones-logistica.eae.es/la-evolucion-de-los-sectores-de-produccion/>



ADA 3

Fecha: _____

Grado: _____

Grupo: _____

No. De Equipo: _____

	SI	NO
<ul style="list-style-type: none"> 1.- Portada (Escuela, logo, Asignatura, Nombre del alumno o alumnos, docente, grado y grupo) 		
<ul style="list-style-type: none"> 2. Introducción explicando la importancia de las habilidades digitales en la 4ª. Revolución industrial 		
<ul style="list-style-type: none"> 3.- Al menos 4 casos de éxito en otros países (4 diapositivas en donde cada uno describa el caso de éxito y una imagen) 		
<ul style="list-style-type: none"> 4.- Cambios en tu entorno (3 diapositivas y en cada una se explica el caso de éxito y una imagen del lugar y/o acción) 		
<ul style="list-style-type: none"> 5.- Conclusión de al menos 200 palabras (mencionando si cuenta con habilidades digitales, cuales les hacen falta y si se encuentra preparado para su futuro profesional) 		
<ul style="list-style-type: none"> 6.- Conclusión de al menos 200 palabras (mencionando si cuenta con habilidades digitales, cuales les hacen falta y si se encuentra preparado para su futuro profesional) 		





Dirección de Educación Media Superior

Semana 4: 26 al 30 ABRIL.
Proyecto integrados

Semestre: Febrero 2020 – Julio 2020

BLOQUE 2

VALOR: _____PTS.

ASIGNATURA: Competencias Digitales II **DOCENTE:** _____

PROYECTO INTEGRADOR

Competencias genéricas	Competencias disciplinares extendidas
<p>1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.</p> <p>1.4 Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.5 Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.</p> <p>6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.</p>	<p>3. Debate sobre problemas de su entorno fundamentando sus juicios en el análisis y en la discriminación de la información emitida por diversas fuentes.</p> <p>4. Propone soluciones a problemáticas de su comunidad, a través de diversos tipos de textos, aplicando la estructura discursiva, verbal o no verbal, y los modelos gráficos o audiovisuales que estén a su alcance.</p> <p>5. Aplica los principios éticos en la generación y tratamiento de la información.</p> <p>11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p>



<p>6.1 Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p>	
Contenidos específicos	
<ul style="list-style-type: none"> • Características y avances tecnológicos de cada una de las revoluciones industriales, detonantes de la 4º Revolución Industrial. • Qué es la Industria 4.0., principales tecnologías: Inteligencia artificial (IA), Internet de las cosas (IOT), robótica. • Transformación del sector industrial ante la digitalización de los sistemas de producción. • Los nuevos negocios digitales: el sector servicios. • Nuevos trabajos y retos de la era digital: transformación del trabajo y empleo ante las habilidades se necesitan en la era digital. 	
EVIDENCIA	
<p>Podcast con estrategias para impulsar la innovación y transformación tecnológica de la industria 4.0, en sectores productivos de su localidad.</p>	
<p>INSTRUCCIONES:</p> <p>En equipos conformados por el docente realizar lo siguiente:</p>	





1.- Seleccionar un tema referente a las empresas nacionales y locales de tu comunidad que ya laboran digitalizados, sea en su totalidad o parcialmente y mencionar el impacto que generan en la industria.

2.- Crear una grabación que aborde detalladamente el tema seleccionado y genera a partir de ella un podcast para profundizar sobre el tema.

El equipo deberá mencionar, estrategias para impulsar la innovación y transformación de la industria 4.0, nuevos retos, oportunidades y desafíos a futuro en la era digital. Incluir en el trabajo experiencias de empresas exitosas que se han dado en distintos países gracias a la transformación del sector industrial y servicios.

Nota: A manera de apoyo se recomienda revisar Itunes Store en la sección podcast para ver las categorías que existen y tener un amplio panorama para la correcta creación de su trabajo.

3.- El equipo elegirá un moderador y dos conductores.

El moderador se encargará de dar la bienvenida o presentación del tema a tratar, por otra parte, los conductores serán los encargados de explicar todo lo referente a dicha situación en general que se presenta.

- Recomendaciones para la grabación

1. Intenta siempre usar el lenguaje más claro para comunicar tus ideas.
2. No grabar en lugares concurridos con demasiado ruido.



3. Para la grabación se recomienda usar móvil, micro de la PC, auriculares o micrófono.
 4. Intenta que el audio no sea de baja calidad.
 5. En caso de ser un dispositivo móvil poner en modo avión el dispositivo al momento de iniciar la grabación del podcast para evitar distracciones.
- Aspectos clave a considerar en la grabación para dar una mejor calidad al trabajo
 1. Incluir música de fondo, entrada y cierre.
 2. Ordenar las ideas.
 3. No exceder más de 20 minutos de grabación.
 4. Hacer una grabación piloto.

Una vez concluido la grabación deberá obtener un fichero en formato .MP3 mismo que nombrará: CD-II_#Equipo_IntB2, sube el archivo a una plataforma online y distribúyelo a través de las redes sociales, comparte el link con tu profesor, compañeros de clase y público en general, además pide a tus amigos que compartan y anuncien tu podcast. Por equipos realicen comentarios constructivos acerca de los contenidos del Podcast realizados por tus compañeros de grupo.

Dispositivos de grabación propuestos: Móvil, Micro de la PC (laptop), auriculares y micrófono.

Software propuesto para la edición la grabación: Audacity, Recording studio y Adobe audition CC.

Plataformas y/o Hostings para alojarlo a la red: Stitcher, Libsyn, Spotify, Soundcloud, Speake, Moderato, Dropbox y Google drive.

Red social para su distribución propuesta: Facebook, Twitter.

Fuentes en la que el alumno puede consultar:



<https://sourceforge.net/projects/audacity/>
<https://anchor.fm/dashboard>
<https://soundcloud.com/>
<https://mx.ivoox.com/es/>
<https://vilmanunez.com/subir-podcast-itunes-y-otros/>
<https://www.youtube.com/watch?v=31RhaOttLP0>
<https://www.youtube.com/watch?v=IOdXajqIEP4>

Elabora un documento de texto(Microsoft Word) con una portada y finalmente cada integrante del equipo elabore una conclusión donde den respuesta a los siguientes cuestionamientos:

- Que aprendí del bloque.
- Por qué es importante conocer los temas tratados.
- Que desafíos considero que nos depara el futuro en la era digital.



- RUBRICA DE EVALUACIÓN -

Lista de cotejo Podcast

ACCIONES A EVALUAR	Excelente	Bien	Regular	Mal
<p>Contenido</p> <p>La grabación incluye todos los contenidos solicitados.</p>				
<p>Originalidad</p> <p>La información se crea de manera original.</p>				
<p>Entrega</p> <p>El audio se aloja en internet y se entrega con puntualidad en la fecha y forma establecida.</p>				
<p>Participación</p> <p>Cada alumno/a asume sus funciones, trabajan en equipo de forma responsable y participan activamente.</p>				
<p>Audio</p> <p>La grabación contiene las siguientes características: Calidad auditiva, Claridad, edición adecuada, presenta música de fondo, entrada y salida.</p>				
<p>Difusión</p> <p>La grabación es difundida en un medio digital.</p>				



ASIGNATURA: Competencias digitales II	LISTA DE COTEJO Bloque 2.	Nombre de Evidencia: Podcast Valor: 50 puntos
GRADO _____ GRUPO: ____	FECHA: _____	

Elemento	Valor en pts.	Valor alcanzados	Observaciones
Entregan el trabajo en tiempo y forma, en la plataforma Schoology. La presentación será guardada con el nombre INT_B2_ (Iniciales de su nombre empezando con apellidos) Ejemplo: INT_B2 EEMV.	1		
Entrega del <u>podcast</u> . En la web o formato mp3	1		
Contenido			
Contenido la grabación incluye todo el contenido solicitado	2		
La información se crea de manera original	3		
El audio contiene los objetos solicitados y es claro se escucha perfectamente bien las voces y los sonidos de fondo	2		
Puede reproducir distintos medios digitales en audio	3		
Tiene entrada y salida el podcast	5		
Tiene un moderador y se respetan los tiempos de cada locutor	5		
Entregar el guion del <u>podcast</u> antes de grabar.	5		
Presenta historia creativa	5		



Desarrollo pertinente a la historia, el planteamiento muestra una visión crítica y reflexiva, responsable tanto del conflicto expuesto como de la solución	5		
Introducción y desarrolló de argumentos importantes y relevantes a la industria 4.0	4		
Conclusión de argumentos	4		
Grado de conocimiento del tema	3		
Participación y actitudes			
Participan de manera activa durante la elaboración de la actividad.	1		
Demuestran una actitud positiva con el profesor y sus compañeros durante el bloque.	1		
Total	50		

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



Actividad Metacognitiva del Bloque 2

Instrucciones

En la plataforma Schoology, encontrarás un foro de participación en el que redactarás un párrafo contestando las siguientes preguntas orientadoras:

- *¿Qué consideras haber aprendido en este bloque 2?*
- *¿Crees que las revoluciones industriales son trascendentales en tu vida?*
- *¿Qué piensas de la revolución industrial 4.0?*

Recuerda que puedes participar, comentando las respuestas de tus otros compañeros, procurando respetar la diversidad de opiniones.



BLOQUE 3

Actividad Video1 15%	Ada2 Infografía 15%	Ada3 Formulario 20%	Proyecto integrador Blog 50%

%Adas	A1	A2	A3	Proyecto	Final
%A obtenidos					
Firma De tutor					





Semana 1: 13 al 17 mayo
2022 ACt Diag

Smart cities o ciudades inteligentes

¿QUÉ SON LAS SMART CITIES O CIUDADES INTELIGENTES?

¿QUÉ SON LAS SMART CITIES O CIUDADES INTELIGENTES? CIUDADES DEL FUTURO

Desde los años 90, el impulso de la tecnología ha facilitado y abierto nuevos horizontes sobre las ciudades. Las **ciudades inteligentes** o *Smart cities* están íntimamente relacionadas con el uso de las tecnologías y las poderosas armas que nos ofrece.

- **¿Por qué surgen las ciudades inteligentes?**

La población mundial aumenta cada año y los recursos son limitados. No queda otra más que reinventar la forma en la que vivimos. Por ejemplo, en España el 80% de la población vive en ciudades.



Según el estudio *Cities in Motion*, el 70% de la población mundial vivirá en las ciudades. Éstas necesitan obligatoriamente dar cabida a tantos millones de personas, con las mejores prestaciones y recursos posibles.

- **¿Cómo son las ciudades inteligentes o Smart cities?**

¿Están pensadas realmente para los ciudadanos? ¿cómo se puede conseguir que una ciudad sea mucho más equitativa, segura y eficiente? A estas preguntas se enfrentan las smart cities o ciudades inteligentes y nuestro país ha puesto en marcha el llamado **Plan Nacional de Ciudades Inteligentes dotado con 188 millones de euros**.

- **¿Qué define ser una Smart city o ciudad inteligente?**

La definición de Smart city pasa por ser aquella ciudad capaz de utilizar la tecnología de la **información y comunicación (TIC)** con el objetivo de crear mejores infraestructuras para los ciudadanos. Desde transporte público, pasando por ahorro energético, sostenibilidad o eficiencia en todos sus aspectos.

Para dar respuesta a los nuevos retos, las smart city o ciudad inteligente apuestan por:

- Competitividad
- Colaboración
- Planificación
- Creatividad
- Sostenibilidad, I + D + i

- **¿Qué son las Smart cities?**

En definitiva es la combinación de personas, tecnología y creatividad para hacer más sostenible y eficiente a cualquier ciudad del mundo. De alguna manera, las smart cities dotan a los ciudadanos de herramientas para que aporten mayor valor a la ciudad.

- **¿Qué consiguen las smart cities?**

El objetivo es construir ciudades con valores añadidos:





- **Inclusión** de todos los ciudadanos en la vida pública
- **Transparencia:** que los pasos dados por la administración sean accesibles y públicos.
- **Mejorar la distribución de recursos:** a través de sistemas de ahorro energético, de alumbrado o distribución del agua.
- **Clusterización:** fomentar la especialización de una ciudad en algún aspecto concreto, por ejemplo gracias a convenciones especiales sobre microscopía electrónica (ciudad de Brno en República Checa) o iniciativas sostenibles como el Green Energy Showroom (GES) en Lappeenranta, Finlandia.

Ada #1

Fecha de Entrega:

Nombre del Archivo: ADA1_Apellido_Nombre

Plataforma de elaboración:

Video

En equipos destinados por el profesor realizar un video documental de la ciudad donde viven, consideren si la ciudad donde viven utiliza y aplica las Tics de manera inteligente en servicios.

Intervalo del video 5-10 min

Deben de realizar un análisis donde documenten en video todos los servicios digitales que utiliza la ciudad en que viven “Mérida Yucatán”

<p>Aprendizajes esperados</p>	<p>5) Reactiva aprendizajes previos de la asignatura de Informática II y Competencias Digitales I.</p> <p>6) Evalúa la funcionalidad, a partir de sus características, contexto y aportación, de los avances tecnológicos de cada una de las revoluciones industriales.</p>
<p>Competencias genéricas y sus atributos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicarse, relacionarse y colaborar con los demás. • Tecnología, información, comunicación y aprendizaje. • Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia





	.
Competencias Disciplinarias	<p>Aplica los principios éticos en la generación y tratamiento de la información.</p> <p>Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p>

Ada #2

Semana 1: 16 al 20 mayo 2022 ada1

Fecha de Entrega:

Nombre del Archivo: ADA1_Apellido_Nombre

Plataforma de elaboración:

infografía digital

En Classroom o dónde indique el docente.

Instrucciones:

El docente comienza haciendo preguntas exploratorias sobre la Ciudades inteligentes (Smart city):

1. ¿Han escuchado anteriormente el término Smart city?
2. ¿Cómo imaginan que es una Smart city?
3. ¿Qué beneficios consideran que provee una Smart city a sus ciudadanos?
4. ¿Cuáles servicios que debe ofrecer una Smart city hay disponibles en su localidad?
5. ¿Cuáles servicios que debe ofrecer una Smart city creen que es más urgente que estén disponibles en su localidad?

El docente utiliza las ideas más relevantes presentadas por los estudiantes para una breve discusión guiada.

Los alumnos realizan una investigación del tema “Las ciudades inteligentes y sus beneficios”.



Y realizara una infografía de manera individual de las Smart city ; beneficios, servicios y cararcteristicas

ADA 2

Fecha: _____

Grado: _____

Grupo: _____

No. De Equipo: _____

	SI	NO
• 1.- Portada (Escuela, logo, Asignatura, Nombre del alumno o alumnos, docente, grado y grupo)		
• 2. La infografía es original		
• 3.- tiene imágenes relacionadas al tema		
• 4.- logra explicar lo indicado en la diapositiva		
• 5.- Conclusión		
• 6.- no hay contrasté de la fuente con el fondo		





Smart cities, las ciudades del futuro.

En cualquier caso, **existe la necesidad de alinear todos los proyectos de la ciudad en un sentido**, acorde con el modelo de gestión global de la ciudad.

El resultado es el posicionamiento de la ciudad a nivel internacional atrayendo capital y especialistas en el sector. Consiste por tanto, en desarrollar aquello que haga única a la ciudad.

- **Generar riqueza:** necesidad de definir un modelo de negocio, que permita generar riqueza, nuevos puestos de trabajo sin que suponga un aumento de impuestos.
- **Economía digital.**
- **Industria cultural:** emprendimiento y conocimiento compartido.



- **Tecnología asequible:** acceso a internet, sensores, big data, reconocimiento facial, (redes inteligentes de gestión) o el *Internet de las Cosas* son puntos clave.
- **Movilidad inteligente** con transporte eficiente.
- Adaptación al **medio ambiente** y a lo imprevisible de la naturaleza.

Smart cities o ciudades inteligentes en España

En el caso de España, el Plan Nacional de Ciudades Inteligentes se ha volcado en desarrollar puntos estratégicos como la eficiencia energética y la ciberseguridad entre otros puntos. En los próximos años, los **puntos de recarga de energía para coches** en el centro de las ciudades, redes de distribución inteligente de agua (proyecto SWING en Burgos) o de energía (Móstoles Ecoenergía) serán lo normal.

La capital de Yucatán ha sido seleccionada de entre 15 propuestas por el **Banco Interamericano de Desarrollo (BID)**, para que consultores extranjeros trabajen junto al Ayuntamiento y realicen un diagnóstico para identificar los retos y potencialidades de dicha ciudad en su proceso para convertirse en **ciudad inteligente**.

En una reunión virtual en la que participaron el **Alcalde de Mérida, Renán Barrera Concha**, y los representantes del BID, **María Paloma Silva de Anzorena** y **Mauricio Bouskela**; el servidor público destacó la importancia de continuar avanzando en la resolución de los desafíos inéditos que la pandemia por Covid-19 ha traído, mediante el **uso de herramientas tecnológicas y la digitalización de los procesos**, ya que estas desempeñan un papel relevante en la toma de decisiones oportunas durante la contingencia.



En este periodo, la tecnología permitió que la población se mantuviera al tanto del avance en los contagios y de otra información significativa relacionada con la crisis sanitaria, además de facilitar que la personas pudieran realizar trámites sin tener que salir de casa, razón por la cual, Silva de Anzorena felicitó el desempeño de la ciudad.



Aprendizajes esperados	Aplica criterios para reconocer los elementos de un gobierno digital exitoso, así como sus beneficios y desafíos.
Competencias genéricas y sus atributos.	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicarse, relacionarse y colaborar con los demás. • Tecnología, información, comunicación y aprendizaje. • Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia
Competencias Disciplinarias	<p>Aplica los principios éticos en la generación y tratamiento de la información.</p> <p>Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p>

Ada #3

Fecha de Entrega:

Nombre del Archivo: ADA3_numero de lista

Plataforma de elaboración:

Formulario, individual

En Classroom o dónde indique el docente

Semana 3 Ada 3

22 al 28 de mayo

crear un formulario con ayuda de Google forms abordando el contenido de: La eficiencia y eficacia de servicios digitales públicos en tu comunidad, realizar 20 preguntas donde puedan mediante un análisis de los datos discernir la eficacia de los servicios digitales en tu entorno tu ciudad.

Uso en su localidad y país de la infraestructura, datos abiertos y ciberseguridad con miras a un funcionamiento más inteligente y sostenible.

Encuestar de 35 a 45 personas. Es necesario que pongan su nombre y edad, más las 20 preguntas que el equipo elija para la actividad.

Y poder llegar a la conclusión si tu estado entra dentro de la categoría Smart city

Tendrás que dar permiso de editor al correo del profesor para que pueda ver el total de personas encuestadas y revisar las encuestas, así como mandar el link de su formulario a la plataforma.

https://www.google.com/intl/es_mx/forms/about/



ADA 3

Fecha: _____

Grado: _____

Grupo: _____

No. De Equipo: _____

	SI	NO
<ul style="list-style-type: none"> 1.- Portada (Escuela, logo, Asignatura, Nombre del alumno o alumnos, docente, grado y grupo) 		
<ul style="list-style-type: none"> 2. El formulario es relevante al tema 		
<ul style="list-style-type: none"> 3.- realiza 20 preguntas 		
<ul style="list-style-type: none"> 4.- logra encuestar 35 a 45 personas reales 		
<ul style="list-style-type: none"> 5.- Conclusión 		
<ul style="list-style-type: none"> 6.- proporcionan el link de acceso a su profesor con la opción de editor 		

Asimismo, apuntó que el concepto de **Samart City** corresponde a la aplicación de las **Tecnologías de la Información (TICs)**, con el fin de proveer de **infraestructura a una ciudad** para garantizar un **desarrollo sostenible**, incremento de la **calidad de vida** de sus habitantes, mayor **eficacia de los recursos disponibles** y una **gobernanza abierta**.

“No se trata sólo de un proyecto de infraestructura tecnológica, sino de utilizar la información para tomar decisiones, para responder con mayor eficiencia a las necesidades, para comunicar a la población, para hacer más transparentes los procesos, entre muchos otros y eso es en lo que trabajamos en este Ayuntamiento”, manifestó.



Por su parte, Bouskela señaló que el apoyo del BID para la transformación de Mérida, se realizará por medio de una metodología que **mejore su grado de madurez, a partir del reconocimiento de sus principales ejes, fortaleza y debilidades** respecto a los requerimientos de una *Smart City*.

La capital yucateca participó junto a **otras 14 ciudades del mundo**, de las cuales, **7 fueron seleccionadas** tras un minucioso análisis, siendo Mérida la única urbe mexicana que logró calificar en el programa internacional. Esto debido a que se distingue **en materia de movilidad, medio ambiente, economía, seguridad, estilo de vida y educación**, señaló el representante del BID.

Al respecto, el Alcalde recalcó que en la ciudad que administra, se ha privilegiado el uso de la tecnología para **desarrollar políticas públicas y una agenda digital colaborativa** para fomentar el crecimiento social. Además, reiteró el compromiso que existe para el trabajo conjunto local y estatal, distinguiendo la labor de la Dirección de Tecnologías de la Información y el Instituto Municipal de Planeación.



Proyecto integrador del Bloque 3

Mediante un blog “Microsoft Sway ” los alumnos realizaran un análisis de los resultados obtenidos en la encuesta del ada2

Difusión de evidencias del ada2, uso en su localidad y país de la infraestructura, datos abiertos y ciberseguridad con miras a un funcionamiento más inteligente y sostenible.

Dar una postura de que servicios pueden ser viables y necesarios dentro de su comunidad. Para alcanzar un mejor desarrollo social y digital de manera responsable.

Se entrega mediante Sway una conclusión de si Mérida es un SmartCity

(Equipos)





ASIGNATURA: Competencias digitales 2	LISTA DE COTEJO Bloque 3.	Nombre de Evidencia: Blog de un SmartCity. <u>SmartCity.</u>
GRADO _____ GRUPO: ____	FECHA:	Valor: 50 puntos

Elemento	Valor en pts.	Valor alcanzados	Observaciones
Entregan el trabajo en tiempo y forma, en la plataforma Schoology. La presentación será guardada con el nombre INT_B3_ (Iniciales de su nombre empezando con apellidos) Ejemplo: INT_B2 EEMV.	1		
Entrega su formulario	1		
Contenido			

Dar una postura de que servicios pueden ser viables y necesarios dentro de su comunidad. Para alcanzar un mejor desarrollo social y digital de manera responsable.	2		
Presenta la portada (logotipo, datos de la escuela, <u>Titulo del trabajo</u> , el criterio, integrantes del equipo, materia, nombre del profesor, grado, grupo y fecha de entrega).	3		
El documento contiene los objetos solicitados como, imágenes, texto que describe el contenido que se le solicita.	2		
Uso de la plataforma <u>Padlet</u> , realizar su blog.	3		
Con la información anteriormente solicitada crea un blog elaborado deberá tener la estructura que el equipo elija: descriptivo, informativo, etc.	5		
Formato del blog, letra legible, colores agradables a la vista, imágenes que ejemplifiquen el tema, videos, diseño.	5		
Estructura del <u>blog</u> , uso en su localidad y país de a infraestructura, datos abiertos y ciberseguridad con miras a un funcionamiento más inteligente y sostenible..	5		
Box de comentarios, el equipo deberá adicionar al blog una caja de comentarios en la cual recopilará mínimo 10 comentarios de sus compañeros, los cuales debe monitorear y contestar todos los	5		



pertinentes.			
Ortografía y gramática, el blog y el documento no deberá contener faltas de ortografía, más de 10 errores ortográficos se nulifican los puntos. La redacción del blog y el documento deberá ser coherente, no copy – paste.	5		
En la parte inferior del blog agrega las referencias, nombre de los autores (alumnos), nombre de la asignatura y datos de la escuela.	4		
En los comentarios respeta las netiquetas.	4		
Agregar referencia mínimo 5 páginas web.	3		
Referencias material proporcionado del bloque.			
Participación y actitudes			
Participan de manera activa durante la elaboración de la actividad.	1		
Demuestran una actitud positiva con el profesor y sus compañeros durante el bloque.	1		
Total	50		

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



Actividad Metacognitiva del Bloque 3

Instrucciones

En la plataforma Schoology, encontrarás un foro de participación en el que redactarás un párrafo contestando las siguientes preguntas orientadoras:

- *¿Qué consideras haber aprendido en este bloque 3?*
- *¿Crees que tu comunidad está abierta al E-gobernet ?*
- *¿Crees que tu país puede ser inteligente “smartCity”?*

Recuerda que puedes participar, comentando las respuestas de tus otros compañeros, procurando respetar la diversidad de opiniones.