



"2025. Bicentenario de la vida municipal en el Estado de México".

Planeación didáctica por propósito formativo			
Nombre de la escuela	CBT No.2 Lic. Carlos Pichardo, Tecámac	Nombre de la Asignatura	Cultura Digital II Mtro. Fernando Omar Arciniega Martínez
Semestre	2do. Semestre	Grupo	113MAC
Meta de Aprendizaje			
Interactúe con las TICCAD para potenciar su aprendizaje autónomo y colaborativo, de una forma creativa e innovadora, de acuerdo con las características y necesidades de su contexto.			
Propósito Formativo		Contenidos Formativos	
Propósito formativo 1 Utiliza herramientas digitales de una manera innovadora y eficiente para acceder al conocimiento y la experiencia de aprendizaje de las diferentes asignaturas.		Trabajo colaborativo digital. Herramientas de trabajo colaborativo digital libre (Cryptpad, Riseup pad, entre otras). Tecnologías de Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizajes Digitales de libre acceso (Cryptpad, Riseup pad, entre otras).	
Actividades de aprendizaje		Actividad 1: Taller de Edición en Cryptpad Actividad 2: Muro de Conocimiento en Riseup Pad	
Objetivo de las actividades de aprendizaje		Actividad 1: Taller de Edición en Cryptpad. Objetivo: Fomentar el uso eficiente de herramientas de libre acceso para la sistematización y co-creación de contenidos educativos. Actividad 2: Muro de Conocimiento en Riseup Pad. Objetivo: Desarrollar habilidades de gestión de información grupal y planeación colaborativa en entornos digitales transparentes.	

Desarrollo de las actividades didácticas (aprendizaje, enseñanza y evaluación)					
Actividad 1. (Nombre)	Instrumento(s) de evaluación	Recursos didácticos	Responsable	Escenario	Duración
Actividad 1: Taller de Edición en Cryptpad. Los estudiantes integran equipos para redactar un reporte de investigación simultáneo sobre temas de sus otras asignaturas.	Rúbrica de evaluación que valore la calidad técnica del documento y la interacción colaborativa en el historial de edición.	Computadoras o dispositivos móviles con internet, enlace a Cryptpad.	Docente y estudiantes.	Aula de informática o salón de clases con conectividad.	170 minutos





"2025. Bicentenario de la vida municipal en el Estado de México".

<p>Actividad 2: Muro de Conocimiento en Riseup Pad. Cada equipo organiza una lluvia de ideas y un cronograma de trabajo para un proyecto escolar común en un pad compartido.</p>	<p>Lista de cotejo para verificar la distribución equitativa de roles y el cumplimiento de los acuerdos registrados en la plataforma.</p>	<p>Smartphones, acceso a la plataforma Riseup Pad, materiales de consulta.</p>	<p>Docente y estudiantes.</p>	<p>Entorno virtual de aprendizaje o aula híbrida.</p>	<p>170 minutos</p>
--	---	--	-------------------------------	---	--------------------

Referencias bibliográficas/electrónicas

Dussel, I., y Quevedo, L. A. (2010). Aprender y enseñar en la cultura digital. Santillana.
 Lévy, P. (2007). Cibercultura: Informe al Consejo de Europa. Anthropos: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa.
 Sánchez, A. (s. f.). Metodología activa: Trabajo colaborativo con enfoque en Cultura Digital. Universidad Autónoma Metropolitana, Coordinación de Educación a Distancia.
 Secretaría de Educación Pública. (2020). Agenda Digital Educativa 2020. <https://siteal.iiep.unesco.org/bdnp/3507/agenda-digital-educativa-2020>.





"2025. Bicentenario de la vida municipal en el Estado de México".

Planeación didáctica por propósito formativo			
Nombre de la escuela	CBT No.2 Lic. Carlos Pichardo, Tecámac	Nombre de la Asignatura	Cultura Digital II Mtro. Fernando Omar Arciniega Martínez
Semestre	2do. Semestre	Grupo	113MAC
Meta de Aprendizaje			
Interactúe con las TICCAD para potenciar su aprendizaje autónomo y colaborativo, de una forma creativa e innovadora, de acuerdo con las características y necesidades de su contexto.			
Propósito Formativo		Contenidos Formativos	
Propósito formativo 2 Utiliza las TICCAD para interactuar y comunicarse con equipos colaborativos de trabajo, e investigar, buscar, discriminar y gestionar información de una situación, fenómeno o problemática personal, social o ambiental.		Tecnologías de Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizajes Digitales de libre acceso (Cryptpad, Riseup pad, entre otras).	
Actividades de aprendizaje		Actividad 1: Red de Investigación Digital Actividad 2: Panel de Comunicación Colaborativa	
Objetivo de las actividades de aprendizaje		Actividad 1: Red de Investigación Digital. Objetivo: Implementar estrategias de búsqueda y discriminación de información para gestionar datos sobre situaciones sociales o ambientales de su contexto. Actividad 2: Panel de Comunicación Colaborativa. Objetivo: Utilizar herramientas de libre acceso para establecer canales de comunicación efectivos y gestionar el flujo de trabajo en equipos colaborativos.	

Desarrollo de las actividades didácticas (aprendizaje, enseñanza y evaluación)					
Actividad 1. (Nombre)	Instrumento(s) de evaluación	Recursos didácticos	Responsable	Escenario	Duración
Actividad 1: Red de Investigación Digital. Los estudiantes investigan una problemática ambiental local, discriminando fuentes y organizando los hallazgos en un documento compartido de libre acceso.	Matriz de valoración para verificar la pertinencia de las fuentes y la capacidad de síntesis de la información gestionada.	Dispositivos electrónicos, motores de búsqueda académica y plataformas de libre acceso.	Docente y estudiantes.	Aula de clases o laboratorio de informática.	170 minutos.





"2025. Bicentenario de la vida municipal en el Estado de México".

<p>Actividad 2: Panel de Comunicación Colaborativa. Los equipos utilizan Riseup pad o Cryptpad para debatir soluciones a la problemática investigada, registrando acuerdos y tareas de forma conjunta.</p>	<p>Bitácora de seguimiento grupal que registre la interacción, comunicación y aportes de cada integrante del equipo.</p>	<p>Plataformas Cryptpad o Riseup pad y dispositivos con conexión a internet.</p>	<p>Docente y estudiantes.</p>	<p>Entorno virtual de aprendizaje o aula presencial.</p>	<p>170 minutos.</p>
--	--	--	-------------------------------	--	---------------------

<p>Referencias bibliográficas/electrónicas</p>
<p>Dussel, I., y Quevedo, L. A. (2010). Aprender y enseñar en la cultura digital. Santillana. Lévy, P. (2007). Cibercultura: Informe al Consejo de Europa. Anthropos: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa. Sánchez, A. (s. f.). Metodología activa: Trabajo colaborativo con enfoque en Cultura Digital. Universidad Autónoma Metropolitana, Coordinación de Educación a Distancia. Secretaría de Educación Pública. (2020). Agenda Digital Educativa 2020. https://siteal.iiep.unesco.org/bdnp/3507/agenda-digital-educativa-2020.</p>





"2025. Bicentenario de la vida municipal en el Estado de México".

Planeación didáctica por propósito formativo			
Nombre de la escuela	CBT No.2 Lic. Carlos Pichardo, Tecámac	Nombre de la Asignatura	Cultura Digital II Mtro. Fernando Omar Arciniega Martínez
Semestre	2do. Semestre	Grupo	113MAC
Meta de Aprendizaje			
Interactúe con las TICCAD para potenciar su aprendizaje autónomo y colaborativo, de una forma creativa e innovadora, de acuerdo con las características y necesidades de su contexto.			
Propósito Formativo		Contenidos Formativos	
Propósito formativo 3 Aplica técnicas y métodos de investigación digital para buscar, recopilar, extraer, organizar y difundir información de una situación, fenómeno o problemática personal, social o ambiental.		Técnicas y métodos de investigación digital (Ciberetnografía, análisis en línea de contenido, grupo focal, entrevista, observación, entre otros).	
Actividades de aprendizaje		Actividad 1: Laboratorio de Ciberetnografía Escolar Actividad 2: Seminario de Entrevista y Observación Digital	
Objetivo de las actividades de aprendizaje		Actividad 1: Laboratorio de Ciberetnografía Escolar. Objetivo: Aplicar métodos de observación en entornos digitales para analizar cómo se comunican y organizan las comunidades en línea. Actividad 2: Seminario de Entrevista y Observación Digital. Objetivo: Utilizar técnicas de entrevista y recolección de datos para documentar y difundir información sobre una problemática social de su entorno.	

Desarrollo de las actividades didácticas (aprendizaje, enseñanza y evaluación)					
Actividad 1. (Nombre)	Instrumento(s) de evaluación	Recursos didácticos	Responsable	Escenario	Duración
Actividad 1: Laboratorio de Ciberetnografía Escolar. Los estudiantes realizan una observación participante en foros educativos para analizar tendencias de aprendizaje.	Bitácora de observación digital donde se registren los hallazgos y patrones identificados en la comunidad.	Dispositivos con internet, guías de observación y acceso a comunidades digitales.	Docente y estudiantes.	Laboratorio de informática o aula conectada.	170 minutos





"2025. Bicentenario de la vida municipal en el Estado de México".

<p>Actividad 2: Seminario de Entrevista y Observación Digital. Los equipos realizan entrevistas digitales a expertos locales sobre la gestión de residuos para difundir los resultados en sus redes.</p>	<p>Guion de entrevista y reporte de difusión que sintetice la información recopilada de manera organizada.</p>	<p>Software de videoconferencia, herramientas de edición de texto y plataformas de difusión.</p>	<p>Docente y estudiantes.</p>	<p>Entorno virtual o aula presencial.</p>	<p>170 minutos</p>
--	--	--	-------------------------------	---	--------------------

Referencias bibliográficas/electrónicas

Dussel, I., y Quevedo, L. A. (2010). Aprender y enseñar en la cultura digital. Santillana.
 Lévy, P. (2007). Cibercultura: Informe al Consejo de Europa. Anthropos: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa.
 Sánchez, A. (s. f.). Metodología activa: Trabajo colaborativo con enfoque en Cultura Digital. Universidad Autónoma Metropolitana, Coordinación de Educación a Distancia.
 Secretaría de Educación Pública. (2020). Agenda Digital Educativa 2020. <https://siteal.iiep.unesco.org/bdnp/3507/agenda-digital-educativa-2020>.





Planeación didáctica por propósito formativo			
Nombre de la escuela	CBT No.2 Lic. Carlos Pichardo, Tecámac	Nombre de la Asignatura	Cultura Digital II Mtro. Fernando Omar Arciniega Martínez
Semestre	2do. Semestre	Grupo	113MAC
Meta de Aprendizaje			
Interactúe con las TICCAD para potenciar su aprendizaje autónomo y colaborativo, de una forma creativa e innovadora, de acuerdo con las características y necesidades de su contexto.			
Propósito Formativo		Contenidos Formativos	
Propósito formativo 4 Procesa datos relacionados con una situación, fenómeno o problemática de índole personal, social o ambiental, utilizando herramientas de software que permitan calcular medidas de tendencia central y dispersión, así como generar representaciones gráficas que contribuyan a su análisis.		Licencias permisivas (Cryptpad, Riseup pad, Libre office, entre otras). Software estadístico libre (Jamovi, XLSTAT Free, JASP, entre otros).	
Actividades de aprendizaje		Actividad 1: Taller de Estadística con Jamovi Actividad 2: Visualización de Datos de Impacto Social	
Objetivo de las actividades de aprendizaje		Actividad 1: Taller de Estadística con Jamovi. Objetivo: Capacitar al estudiante en el uso de software estadístico libre para procesar bases de datos y obtener parámetros descriptivos fundamentales. Actividad 2: Visualización de Datos de Impacto Social. Objetivo: Desarrollar la capacidad de generar gráficos estadísticos que faciliten la interpretación y comunicación de fenómenos sociales o ambientales.	





"2025. Bicentenario de la vida municipal en el Estado de México".

Desarrollo de las actividades didácticas (aprendizaje, enseñanza y evaluación)					
Actividad 1. (Nombre)	Instrumento(s) de evaluación	Recursos didácticos	Responsable	Escenario	Duración
Actividad 1: Taller de Estadística con Jamovi. Los estudiantes importan un conjunto de datos sobre consumo energético local a Jamovi y calculan la media y desviación estándar.	Guía de práctica resuelta que incluya la interpretación correcta de los valores estadísticos obtenidos.	Computadoras con software Jamovi instalado y bases de datos en formato .csv.	Docente y estudiantes.	Laboratorio de informática.	170 minutos
Actividad 2: Visualización de Datos de Impacto Social. A partir de los datos procesados, los equipos generan una infografía con gráficos de dispersión que muestren la relación entre variables ambientales.	Rúbrica de evaluación que valore la precisión técnica de los gráficos y la profundidad del análisis crítico realizado.	Software estadístico libre, LibreOffice Impress para el diseño de la infografía.	Docente y estudiantes.	Aula de clases con equipos portátiles.	170 minutos

Referencias bibliográficas/electrónicas
<p>Dussel, I., y Quevedo, L. A. (2010). Aprender y enseñar en la cultura digital. Santillana.</p> <p>Lévy, P. (2007). Cibercultura: Informe al Consejo de Europa. Anthropos: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa.</p> <p>Sánchez, A. (s. f.). Metodología activa: Trabajo colaborativo con enfoque en Cultura Digital. Universidad Autónoma Metropolitana, Coordinación de Educación a Distancia.</p> <p>Secretaría de Educación Pública. (2020). Agenda Digital Educativa 2020. https://siteal.iiep.unesco.org/bdnp/3507/agenda-digital-educativa-2020</p>





"2025. Bicentenario de la vida municipal en el Estado de México".

Planeación didáctica por propósito formativo			
Nombre de la escuela	CBT No.2 Lic. Carlos Pichardo, Tecámac	Nombre de la Asignatura	Cultura Digital II Mtro. Fernando Omar Arciniega Martínez
Semestre	2do. Semestre	Grupo	113MAC
Meta de Aprendizaje			
Interactúe con las TICCAD para potenciar su aprendizaje autónomo y colaborativo, de una forma creativa e innovadora, de acuerdo con las características y necesidades de su contexto.			
Propósito Formativo		Contenidos Formativos	
Propósito formativo 5 Utiliza las páginas web para ayudar a difundir información sobre una situación, fenómeno o problemática personal, social o ambiental relacionada con otras asignaturas.		Páginas web (que impliquen un diseño simple, por ejemplo: WordPress, Blogspot, entre otras).	
Actividades de aprendizaje		Actividad 1: Portafolio Digital en Blogger Actividad 2: Landing Page de Conciencia en Canva	
Objetivo de las actividades de aprendizaje		Actividad 1: Portafolio Digital en Blogger. Objetivo: Utilizar la estructura de un blog para organizar cronológicamente los avances y resultados de una investigación multidisciplinaria. Actividad 2: Landing Page de Conciencia en Canva. Objetivo: Diseñar una página web de una sola sección que sintetice visualmente una problemática ambiental y proponga acciones concretas a la comunidad.	





"2025. Bicentenario de la vida municipal en el Estado de México".

Desarrollo de las actividades didácticas (aprendizaje, enseñanza y evaluación)					
Actividad 1. (Nombre)	Instrumento(s) de evaluación	Recursos didácticos	Responsable	Escenario	Duración
Actividad 1: Portafolio Digital en Blogger. Los estudiantes crean un blog donde publican un artículo que integra textos, gráficas (de la progresión anterior) y conclusiones sobre una problemática social.	Rúbrica de evaluación que considere la redacción, la integración de elementos multimedia y la facilidad de navegación del blog.	Cuenta de Google, plataforma Blogger, contenidos de investigaciones previas.	Docente y estudiantes.	Aula de cómputo o espacio con internet.	170 minutos
Actividad 2: Landing Page de Conciencia en Canva. Los equipos diseñan un sitio web en Canva con un enfoque altamente visual para difundir medidas de cuidado ambiental en su comunidad.	Lista de cotejo que verifique la calidad del diseño, el uso de imágenes pertinentes y la claridad del mensaje de difusión.	Computadoras o dispositivos móviles, plataforma Canva (módulo web).	Docente y estudiantes.	Entorno virtual de aprendizaje o aula.	170 minutos

Referencias bibliográficas/electrónicas
<p>Dussel, I., y Quevedo, L. A. (2010). Aprender y enseñar en la cultura digital. Santillana.</p> <p>Lévy, P. (2007). Cibercultura: Informe al Consejo de Europa. Anthropos: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa.</p> <p>Sánchez, A. (s. f.). Metodología activa: Trabajo colaborativo con enfoque en Cultura Digital. Universidad Autónoma Metropolitana, Coordinación de Educación a Distancia.</p> <p>Secretaría de Educación Pública. (2020). Agenda Digital Educativa 2020. https://siteal.iiep.unesco.org/bdnp/3507/agenda-digital-educativa-2020.</p>

Elaboró
Fernando Omar Arciniega Martínez

Revisó
Subdirector (a) escolar

