

## **INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA**

Se propone trabajar un proyecto integrador como un proceso de planeación, ejecución y evaluación que conlleva la construcción de objetos, escenarios y relaciones que evidencien la consecución de los aprendizajes de trayectoria de Cultura digital II.

Recuerde implementar metodologías activas, promover el trabajo colaborativo y fomentar la transversalidad.



## **Consulte los programas de estudio del Plan 2023 en:**

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

**También los puede  
solicitar en la dirección,  
subdirección o jefatura  
de materia de su plantel.**

Dirección de Planeación Académica  
Subdirección de Planeación Curricular  
Departamento de Análisis y Desarrollo  
Curricular



# **PROGRAMAS DE ESTUDIO Plan 2023**

**Cultura digital II**

**Segundo semestre**

**Créditos: 4**

**Horas: 2**

Este material tiene la finalidad de acercarle a los principales elementos que conforman el programa de estudios de esta Unidad de Aprendizaje Curricular (UAC).



## **PROPÓSITO**

En Cultura digital II, el estudiante será capaz de utilizar herramientas digitales para la investigación, el análisis y la comunicación de información; mediante el uso de simuladores en línea, métodos de investigación digital, medidas de tendencia central y construcción de páginas web; con la finalidad de facilitar la comprensión de información, la comunicación y la colaboración en entornos virtuales.

## **ENFOQUE**

El enfoque de Cultura digital II es desarrollar saberes digitales en los estudiantes para utilizar las TIC de manera crítica, reflexiva y ética. Los temas y metas de aprendizaje establecidos en cada uno de los cortes contribuyen a este objetivo abordando los siguientes temas:

- Simuladores en línea
- Métodos y técnicas de investigación digital
- Páginas web utilizando HTML

El personal docente debe implementar estrategias de aprendizaje activo que implican la participación dinámica del estudiantado en su proceso de aprendizaje. Durante los tres cortes de aprendizaje, se pueden utilizar las siguientes estrategias:

- Trabajo colaborativo.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en proyectos.

## **CONCEPTOS BÁSICOS**

Los conceptos básicos que se desarrollan en Cultura digital II durante el semestre son: metas de aprendizaje, metas específicas, progresión y contenidos, los cuales se organizan en tres cortes de aprendizaje a fin de coadyuvar el logro de los aprendizajes de trayectoria.

## **Progresiones y metas de aprendizaje**

Estas se concretan en cada uno de los cortes de aprendizaje.

## **CORTE 1 Simuladores**

Simuladores en línea: permiten al estudiantado experimentar situaciones y contextos de aprendizaje de manera virtual, lo cual puede ser útil para desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones.

## **CORTE 2 Métodos y técnicas de investigación digital**

Métodos y técnicas de investigación digital: permiten al estudiantado recopilar, analizar y evaluar información en formato digital, lo cual es esencial para el desarrollo de competencias digitales.

## **CORTE 3 Páginas web utilizando HTML**

Páginas web utilizando HTML: permiten a los estudiantes crear y diseñar páginas web, lo cual puede ser útil para desarrollar habilidades de comunicación, creatividad y colaboración.