



CULTURA DIGITAL I

ANGÉLICA MARIELIN AGUILAR CRUZ



NEM
MCCEMS

CULTURA DIGITAL I

Dirección Editorial: BB&M Academic

Diseño Gráfico: Jacobo González

Diseño de Portada: Montserrat Rosillo Cárdenas

Maquetación: Montserrat Rosillo Cárdenas

Revisión Técnica: BB&M Academic

Dirección de Producción: Ricardo Cruz Flores

Autor: Angélica Marielin Aguilar Cruz

Edición: Editorial BlueBooks&Magnus

Imágenes: Dreamstime

ISBN: En trámite



55 1546 8351

55 49299516



contacto@bluebooksandmagnus.com



www.bluebooksandmagnus.com

ventas@bluebooks.com.mx



Impreso en México / Printed in México

Se terminó la impresión de esta obra en 2024

En los talleres de Fortaleza Gráfica S.A. de C.V.

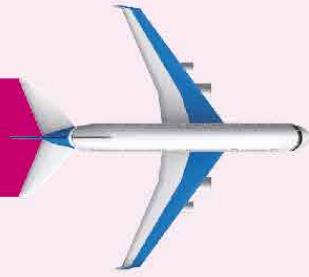
Amado Nervo Mza. 11 Lte. 43 Col. Palmitas

Alcaldía Iztapalapa, C.P. 09670, Ciudad de México.



Queda estrictamente prohibida la reproducción parcial o total de esta obra bajo ninguna forma o por ningún medio, electrónico ni mecánico, incluyendo fotocopiado y grabación, ni por ningún sistema de almacenamiento y recuperación de información sin el consentimiento previo y escrito de la Casa Editorial.

Contenido/ Progresiones



Unidad 1

Progresión 1 ¿Podemos confiar en el ciberespacio?	10
Progresión 2 ¿Quién soy en un mundo digital?	12
Progresión 3 Conexión de dos elementos: Software y Hardware	26
Progresión 4 Guardianes del Ciberespacio: Navegando con seguridad	34
Actividad Integradora Transversal	46
Evaluación	57

Unidad 2

Unidad 3

Introducción

CULTURA DIGITAL

Queridos Colegas Docentes y estimados Estudiantes,

Es un honor darles la más cordial bienvenida a este extraordinario viaje que emprenderemos juntos a través de las páginas del libro de texto de **Cultura Digital I**. En este emocionante trayecto, nos sumergiremos en el fascinante mundo de la tecnología, una herramienta fundamental en el desarrollo integral de los adolescentes y jóvenes en su recorrido educativo.

Diseñado con esmero para cumplir con los objetivos del Marco Curricular Común para la Educación Media Superior (MCCEMS), este libro está destinado a guiarlos en la exploración y comprensión de la vasta dimensión tecnológica que nos rodea. Será un acompañante invaluable en su viaje hacia el autoconocimiento, la reflexión crítica y la comprensión profunda de la tecnología.

En la actualidad, estamos inmersos en una revolución tecnológica que exige un mayor dominio de los saberes digitales. Por ello, el Recurso Sociocognitivo **Cultura Digital I** está meticulosamente diseñado

para equiparlos con los conocimientos y experiencias necesarios para enfrentar los desafíos presentes y futuros. Les proporcionará habilidades tecnológicas y el dominio en el uso de herramientas digitales, aplicables en cualquier momento y contexto.

La Cultura Digital promueve en ustedes el pensar y reflexionar sobre las aplicaciones y los efectos de la tecnología, así como la capacidad de adaptarse a la diversidad y disponibilidad de los contextos y circunstancias. A través de este recurso, podrán utilizar las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimientos y Aprendizajes Digitales (TICCAD) de manera responsable y efectiva, dentro de un marco normativo y de seguridad.

Las categorías que componen este Recurso Sociocognitivo son fundamentales para su desarrollo integral. Desde la Ciudadanía Digital hasta la Creatividad Digital, cada una de ellas les brindará herramientas para desenvolverse en el mundo tecnológico con confianza y ética.



En la Nueva Escuela Mexicana de la EMS, la Cultura Digital no es simplemente un conjunto de habilidades informáticas, sino un componente esencial para potenciar su desempeño académico y personal. Es un recurso aplicable en todo momento, en todas las áreas del conocimiento y en todos los aspectos de sus vidas.

Por ello, los invito a sumergirse por completo en este viaje de descubrimiento y aprendizaje. Permitan que la Cultura Digital los guíe hacia nuevas formas de pensar, crear y colaborar. Juntos, exploraremos un territorio emocionante y lleno de posibilidades.

¡Bienvenidos a bordo! Por favor, abróchense los cinturones de seguridad, ¡y preparados para el despegue!

¡Gracias por viajar con nosotros!



8 Principios de la Nueva Escuela Mexicana

NEM
MCCEMS



Favorece el amor a la patria, el aprecio de la **cultura, historia y valores** de nuestro país, respetando la **diversidad cultural y de pensamiento**.



Impulsa el uso de valores y de los **derechos humanos** en pro del **desarrollo del individuo y de la comunidad**.



Se enfatiza este **valor** para **desarrollar la confianza y la congruencia** dentro de la comunidad.



Trabajar de manera **conjunta** con los miembros de la comunidad y no sólo de la manera individual para la **resolución de problemas comunes**.



Respetar, ejercer y promover los **derechos humanos**.



Fomentar el **reconocimiento, respeto y aprecio** por la **diversidad cultural y lingüística** que existe en nuestro país.

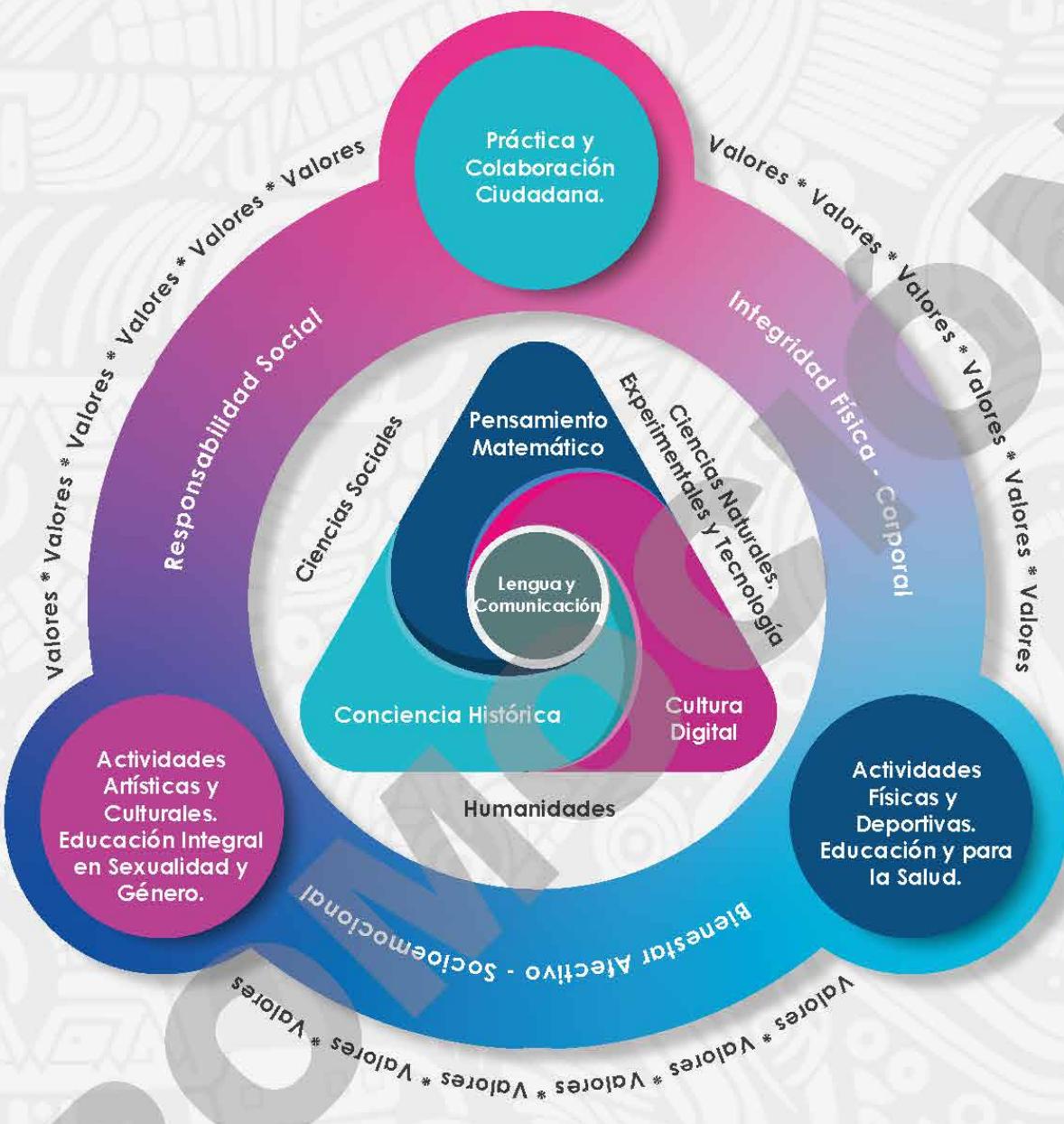


Favorecer la resolución de conflictos mediante el **diálogo constructivo** que deriven en acuerdos y no a través de la **violencia**. Promover la solidaridad y la búsqueda de una **sociedad pacífica con desarrollo sostenible, inclusiva y con igualdad de oportunidades**.



Incentivar la **conciencia, el conocimiento, la protección y conservación** del entorno.

Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS)



Curriculum Fundamental

Recursos Sociocognitivos:

- Lengua y comunicación
- Pensamiento matemático
- Conciencia histórica
- Cultura digital

Áreas de Conocimiento:

- Ciencias naturales, experimentales y tecnología
- Ciencias sociales
- Humanidades

Curriculum Ampliado

Recursos Socioemocionales

- Responsabilidad social
- Cuidado físico corporal
- Bienestar emocional afectivo

Ámbitos de la Formación Socioemocional

- Práctica y colaboración ciudadana
- Educación integral en sexualidad y género
- Actividades físicas y deportivas
- Actividades artísticas y culturales
- Educación para la salud

Categorías, subcategorías, conceptos centrales y transversales

Metas de aprendizaje

Aprendizajes de trayectoria – Perfil de ingreso y egreso



Serie EXplora

¡Bienvenidos a bordo a nuestra experiencia de aprendizaje!

En esta emocionante travesía, hemos diseñado una secuencia didáctica que equipara el proceso de enseñanza-aprendizaje con un viaje inolvidable. Al igual que en cualquier paseo, nuestro recorrido educativo consta de tres momentos fundamentales:

La fase de inicio “ABORDAJE”

La fase de desarrollo “TRAYECTORIA”

La fase de cierre “ATERIZAJE”

MOMENTO

1

ABORDAJE
INICIO



Es la sección en la que nos alistamos para comenzar nuestro viaje educativo. Identificamos la progresión y comprendemos sus componentes.



Equipaje de mano

- Metas
- Categorías
- Subcategorías

Las 5E representan cinco fases clave en el proceso de aprendizaje.



Enganchar

Se busca captar el interés de los estudiantes y activar sus conocimientos previos mediante preguntas detonadoras, imágenes, videos o lecturas.

8 Principios de la Nueva Escuela Mexicana

NEM
MCCEMS

PASAPORTE DEL APRENDIZAJE



Aquí nos profundizamos en el corazón de la enseñanza y el aprendizaje. Esta fase es el núcleo de nuestro recorrido educativo, donde exploramos conceptos, practicamos habilidades y nos sumergimos en el conocimiento.



Explorar

Se crean situaciones de aprendizaje para que el estudiante active su conocimiento, investigando el tema, se fomenta el trabajo activo a través de actividades prácticas, experimentos, observaciones, etc.



Explicar

Se tratan los contenidos de la progresión, se proporciona la base teórica para comprender los temas, se presenta información relevante, conceptos clave y explicaciones claras.



Elaborar

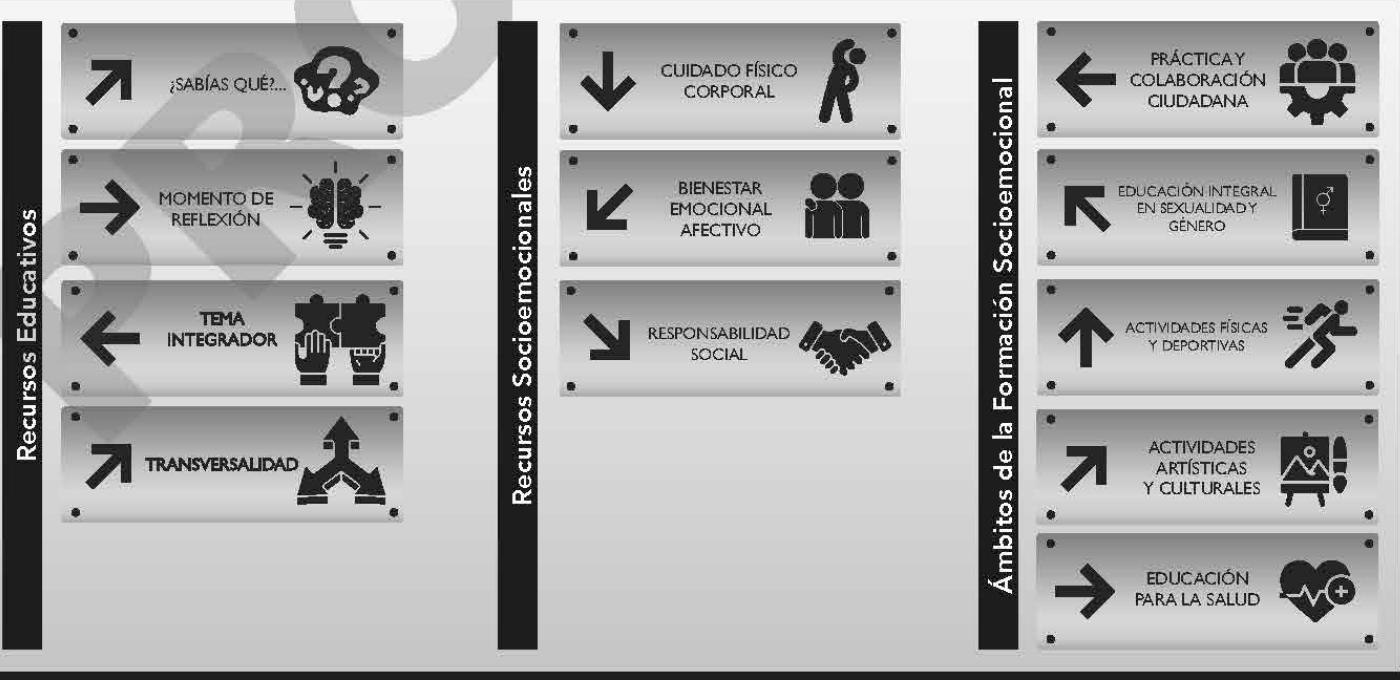
Los estudiantes aplican los conocimientos adquiridos y apropiados desarrollando habilidades mediante la elaboración de diferentes instrumentos que permiten profundizar y comprender el tema.

Es el momento de finalizar nuestro paseo educativo y asegurarnos de que todos los aprendizajes se consoliden. Aquí reflexionamos sobre lo aprendido, evaluamos nuestro progreso y nos preparamos para futuras aventuras educativas.



Evaluar

Por último, se evalúa el aprendizaje de los estudiantes para determinar si han alcanzado los objetivos de la progresión.



Haz clic y comparte



Progresión 1 ¿Podemos confiar en el ciberespacio?

Identifica y aplica la normatividad que regula el uso del ciberespacio y servicios digitales; cuida su salud digital y el medio ambiente, reconoce los criterios para la selección de información, la privacidad de la información del usuario, el respeto de los derechos de autor, los tipos de licenciamiento de software y normas del uso de la información a través de diferentes dispositivos tecnológicos según el contexto.

Progresión 2 ¿Quién soy en un mundo digital?

Reconoce su identidad como ciudadano en medios digitales con credenciales para acceder al ciberespacio y plataformas para interactuar y colaborar de manera cotidiana conforme a la normatividad, seguridad, recursos disponibles y su contexto.

Progresión 3 Conexión de dos elementos: Software y Hardware

Conoce y utiliza los requerimientos, tipos de licenciamiento del software (navegadores, sistema operativo, niveles de acceso) y hardware (conectividad), así como las unidades de medida, sean de velocidad, procesamiento o almacenamiento de información, para acceder a servicios tecnológicos, al ciberespacio y a los servicios digitales conforme a los lineamientos de uso y gestión de la información digital según el contexto.

Progresión 4 Guardianes del Ciberespacio: Navegando con seguridad

Utiliza el ciberespacio y servicios digitales conforme a normatividad y al contexto personal, académico, social y ambiental, para integrarse con seguridad en ambientes virtuales.



Metas	Categorías	Subcategorías
<p>M1. Reconoce el ciberespacio y servicios digitales en diferentes contextos para acceder al conocimiento y la experiencia. (P1, P2, P3, P4)</p> <p>M2. Utiliza el ciberespacio y los distintos servicios digitales en los diferentes contextos a partir del marco normativo para ejercer su Ciudadanía Digital. (P1, P2, P3, P4)</p> <p>M3. Resguardar su identidad y sus interacciones en el ciberespacio y en los servicios digitales identificando las amenazas, riesgos y consecuencias que conllevan su uso. (P1, P2, P3, P4)</p>	<p>C1. Ciudadanía Digital. (P1, P2, P3, P4)</p>	<p>S1. Lectura y Escritura en espacios digitales. (P1, P2, P3, P4)</p> <p>S2. Marco Normativo. (P1, P2, P3, P4)</p> <p>S3. Identidad Digital. (P1, P2, P3, P4)</p> <p>S4. Seguridad. (P1, P2, P3, P4)</p>

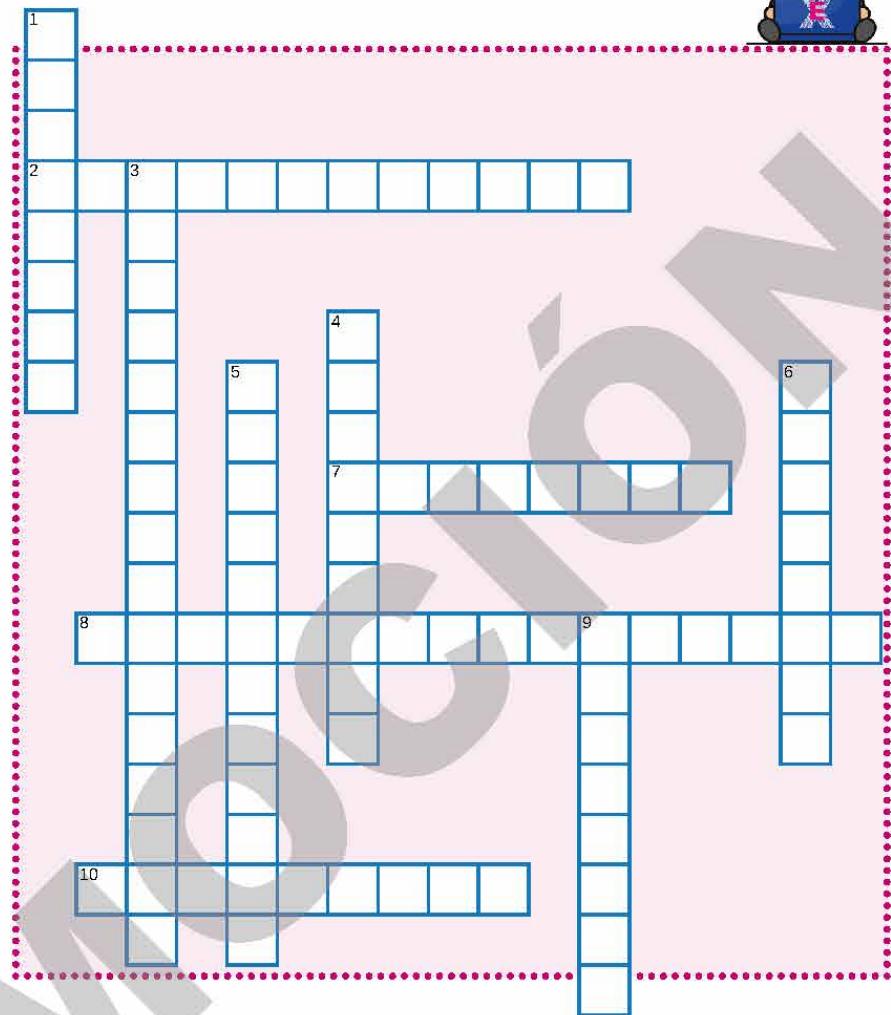


Evaluación Diagnóstica

A. Para iniciar este vuelo, es necesario que respondas el siguiente crucigrama.

Algunos términos te resultarán familiares, otros no; trata de contestar el mayor número de cuestionamientos.

¡Sabemos que lo lograrás, éxito!



1. Herramienta en línea que permite encontrar información en la web mediante la introducción de palabras clave.
2. Entorno virtual donde interactúan los usuarios a través de redes de comunicación electrónica.
3. Estado de salud física y mental de una persona en relación con su uso de la tecnología y el ciberespacio.
4. Plataforma en línea que permite a los usuarios conectarse, interactuar y compartir contenido con otros usuarios.
5. Información de identificación, como nombre de usuario y contraseña, utilizada para acceder a sistemas informáticos o servicios en línea.
6. Conjunto de componentes físicos que constituyen un sistema informático, como el procesador, la memoria y los dispositivos de entrada/salida.
7. Conjunto de programas y aplicaciones informáticas que permiten realizar diversas tareas en un dispositivo electrónico.
8. Conjunto de información personal y actividades en línea que identifican a un individuo en el ciberespacio.
9. Red global de comunicaciones que conecta millones de dispositivos en todo el mundo, permitiendo el intercambio de información y recursos.
10. Aplicación informática que permite acceder y explorar información en la web mediante la visualización de páginas y sitios web.

¿Podemos confiar en el ciberespacio?



ABORDAJE INICIO

A. Responde a las preguntas siguientes de la manera más honesta posible.

1. En algún momento, ¿has participado en un giveaway? SI NO
2. Con el fin de registrarte, ¿qué información proporcionas?

3. ¿Te cuestionas si dicho concurso es real? SI NO
4. ¿Qué piensas que ocurre con los datos que proporcionas?



5º Respeto a la dignidad humana

TRAYECTORIA DESARROLLO

Como podemos darnos cuenta, es sencillo proporcionar nuestros datos personales para adquirir un producto, obtener un servicio o participar en un concurso; de esta forma también podemos ser víctimas de hackeo, suplantación de identidad, acoso, extorsión o pérdida total de nuestra información.

B. Organicen equipos de 5 integrantes. En el cuaderno de la materia, elaboren una lluvia de ideas, contemplando las siguientes preguntas:

¿Qué es la ley Olimpia?

¿En qué año surgió?

¿Cuál es su objetivo?

¿Por qué es importante esta ley?

¿Qué tiene que ver esta ley con nuestro tema principal "el ciberespacio"?

¿Qué impacto tiene en nuestra salud el uso de las tecnologías?

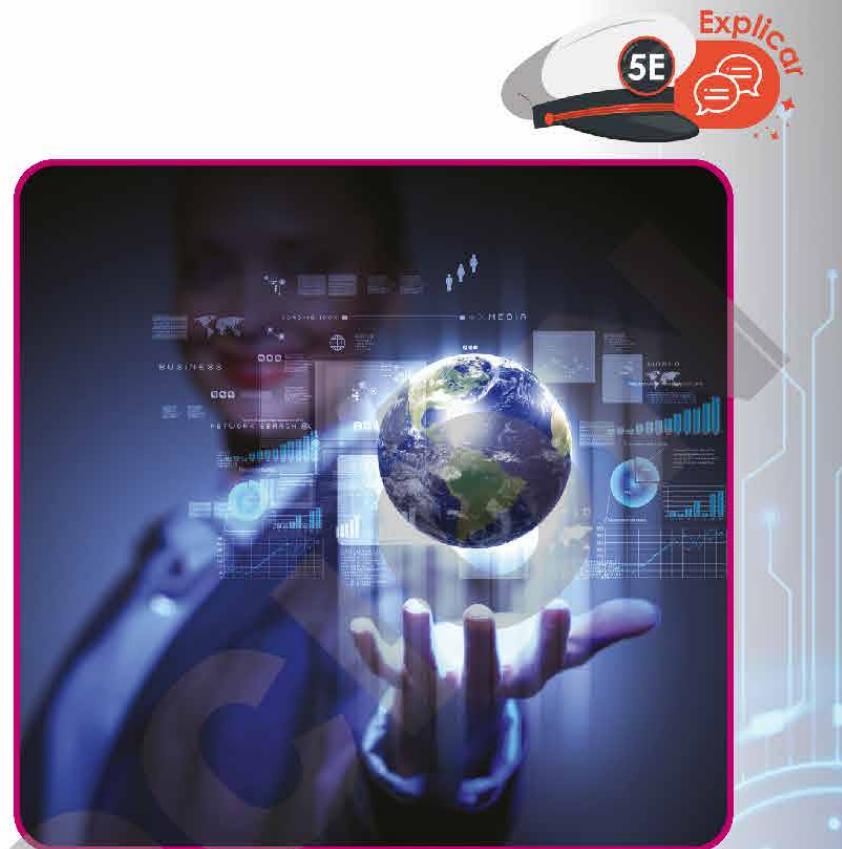
¿Conoces otras leyes que protejan al usuario de delitos en el ciberespacio?

¿Cuáles son los beneficios o desventajas del uso de las tecnologías?

Ciberespacio

Actualmente, existen varias definiciones para dicho concepto, que hace algunos años era desconocido para la mayoría de nosotros y hoy forma parte de nuestra vida cotidiana. Se define como el espacio virtual interconectado por redes cableadas e inalámbricas y sistemas de comunicación, su fin es que los individuos, mediante sus dispositivos electrónicos, puedan utilizar los servicios de Internet, por ejemplo: enviar y recibir correos electrónicos, escuchar música, ver videos y establecer comunicación en tiempo real.

La pandemia aceleró la transformación digital, propiciando el uso de servicios digitales, los cuales nos permiten realizar diversas actividades en modo online a través de un dispositivo digital de manera sencilla y en menor tiempo. No cabe duda de que la tecnología nos cambia y facilita la vida, pero también implica retos en seguridad y legalidad para fomentar su uso de forma responsable.



Normatividad

Cada país y región tiene sus normas acordes a sus leyes y pueden variar, pues son independientes en cada jurisdicción; sin embargo, su objetivo se centra en la protección de la privacidad en línea para garantizar un uso ético y confiable de Internet.

En México parte de las leyes, reglamentos y normativas que mencionan a la ciberseguridad son:



- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (CPEUM)
- Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión (LFTR)
- Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública (LFTAIP)
- Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA)
- Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de Particulares (LFPDPPP)
- Código Penal Federal (CPF)
- Ley de Firma Electrónica Avanzada (LFEA)
- Estrategia Nacional de Ciberseguridad 2017 (ENCS)
- Programa Nacional de Seguridad 2014-2018

Figura 1.1. Como usuarios del ciberespacio tenemos el deber y la responsabilidad de proteger nuestra información y la de los demás.





A. Investiga y escribe de forma breve qué mencionan las siguientes leyes, reglas y normas respecto a la ciberseguridad:

1. Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión (LFTR)

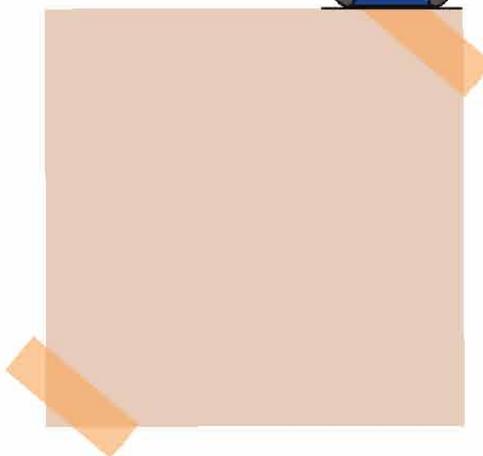
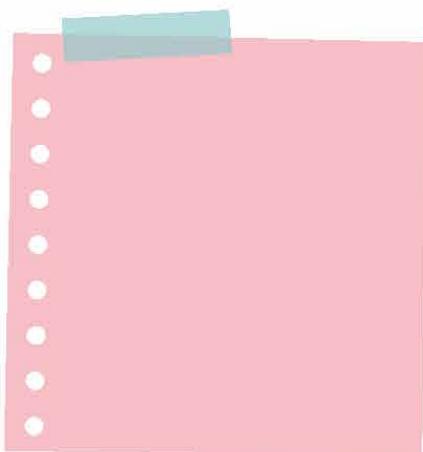
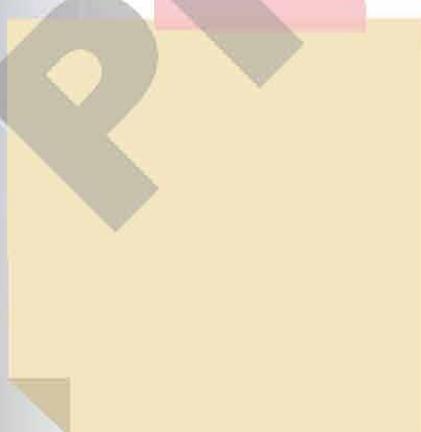
2. Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública (LFTAIP)

3. Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA)

4. Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de Particulares (LFPDPPP)

5. Ley de Firma Electrónica Avanzada (LFEA)

B. En México existen 3 organismos que se encargan de la ciberseguridad, investiga cuáles son y qué función desempeñan, escríbelos a continuación.



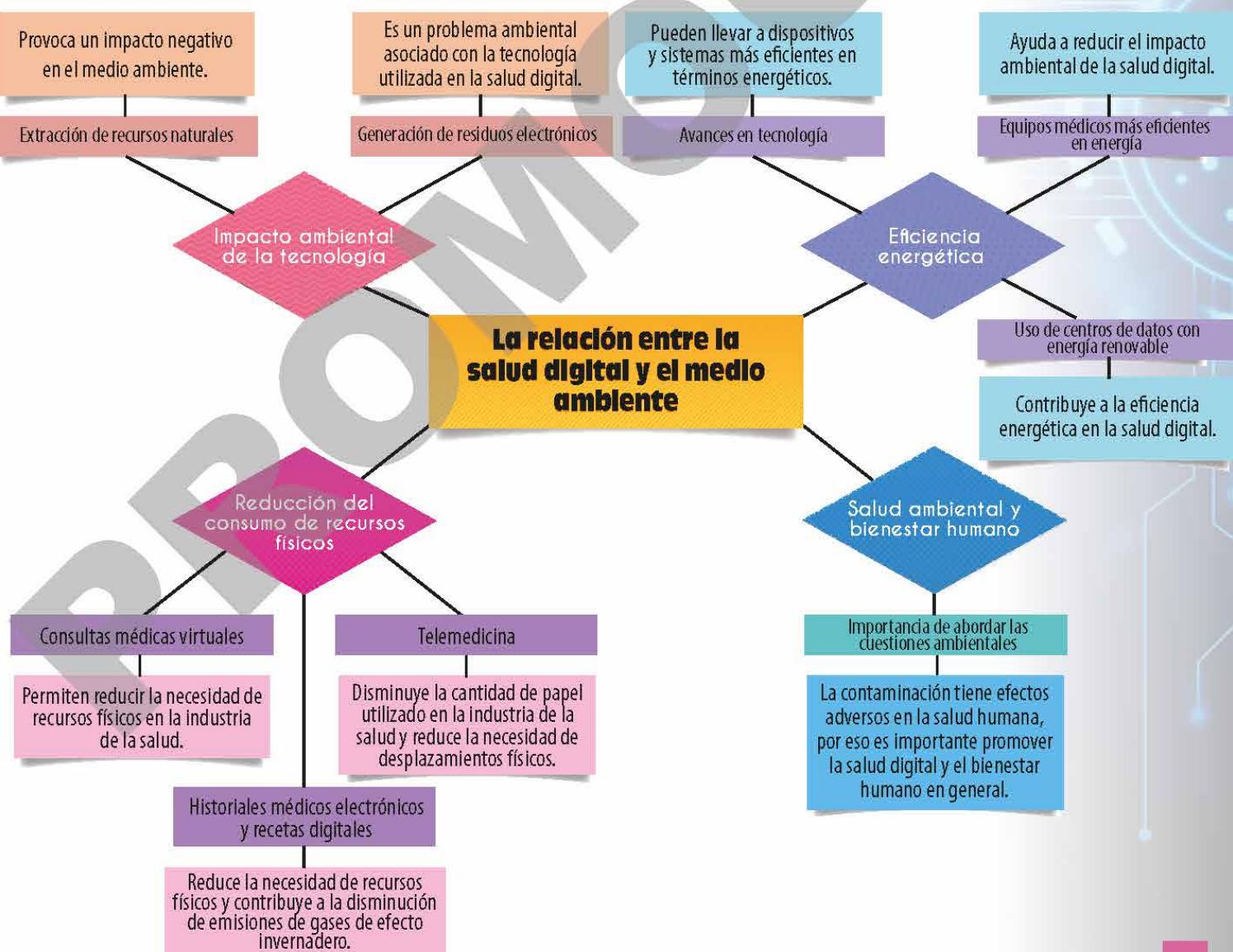
La salud digital y el medio ambiente

El uso de las TIC en actividades cotidianas es una realidad y abarca distintos sectores. La medicina no se queda atrás, surgiendo así la salud digital (eHealth o salud electrónica) que consiste en hacer más eficiente, accesible y de calidad la prestación de servicios de salud, y al mismo tiempo promover un mejor estilo de vida mediante el uso de aplicaciones, dispositivos electrónicos, programas y servicios en línea.

La salud digital ofrece beneficios al optimizar recursos y reducir residuos físicos; es importante garantizar que la tecnología en el sector de la salud contribuya de forma positiva tanto a mejorar el bienestar del ser humano como al cuidado del medio ambiente.

La digitalización no puede ni deberá tener una repercusión en la huella ambiental global.

A continuación, te mostramos las diversas formas en las que interactúan la salud digital y el medio ambiente:



Nosotros como miembros activos del ciberespacio, ¿sabemos usar de forma responsable, segura y saludable la tecnología?

Debemos reconocer que vivimos en un mundo hiperconectado y que la adicción a la tecnología es real, la mayoría empleamos frecuentemente las redes sociales, el smartphone, la tablet y la computadora; por eso es de suma importancia aprender a hacer buen uso de ella, ya que puede generar cambios en nuestro comportamiento, hábitos y conductas, e incluso daños en nuestra salud física.

A continuación, te compartimos algunas estrategias para conseguir tu bienestar digital:

1 Establece periodos de desconexión en los que no debes usar ningún dispositivo y respeta esos espacios.

2 Apaga el celular y/o cualquier otro dispositivo una hora antes de dormir.

3 Trata de desactivar las notificaciones.

4 Cambia los colores de tu pantalla a tonos grises para evitar que llamen tu atención.

5 Establece horarios para revisar tus redes sociales.

Y recuerda, que desconectarse y disfrutar del momento presente puede ser más satisfactorio y beneficioso para ti.

Actividad de aprendizaje

A. En parejas, vean el siguiente video ¿En qué consiste el Bienestar Digital?

B. Elaboren su propia definición de bienestar digital, escríbela en el cuaderno de la materia y compártela con el grupo mediante una lluvia de ideas, para crear una definición grupal.



<https://www.youtube.com/watch?v=YFdOoxov68&t=22s>

Criterios para la selección de información

En la actual era digital, es muy fácil acceder a información de todo el mundo, basta con entrar a un navegador, seleccionar el buscador que más nos guste y escribir nuestra consulta para obtener innumerables resultados.

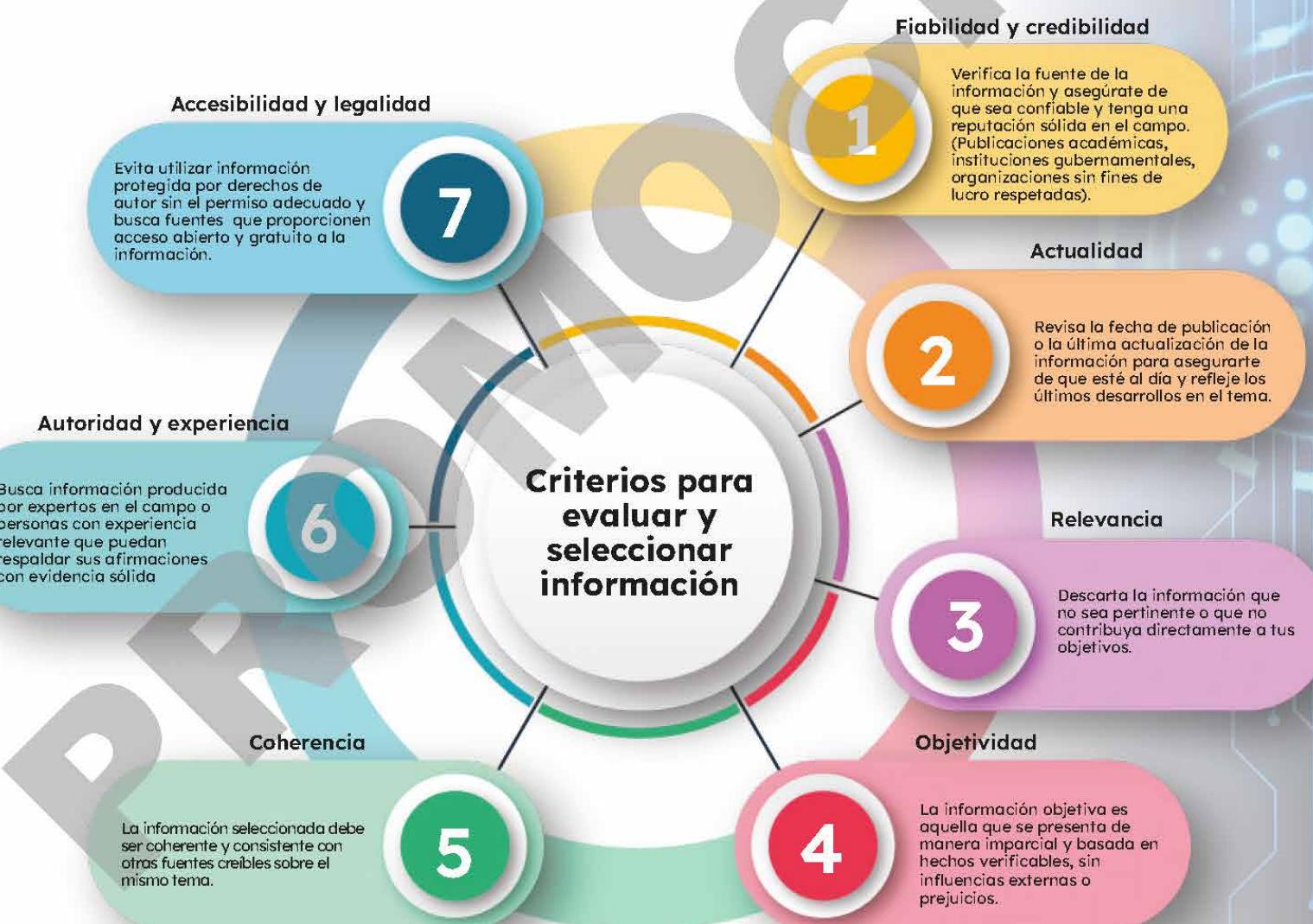
El desafío que ahora se nos presenta es: ¿cómo filtrar y seleccionar la información adecuada y confiable?

Es evidente que no disponemos de tiempo para revisar esa avalancha de resultados cuando realizamos una búsqueda, por esta razón te compartimos algunos criterios que resultan útiles para evaluar y seleccionar la información adecuada.



5E

Explícate





Actividad de aprendizaje

A. Observa las siguientes imágenes y con base en los criterios antes mencionados, indica cuál sería una fuente confiable para la elaboración de un trabajo escolar. Justifica tu respuesta.

IMAGEN A

Bienvenidos a las Naciones Unidas

Naciones Unidas | Acción por el Clima

Portada | Ciencia | Soluciones | Participa | Eventos | Recursos |

¿Qué es el cambio climático? | Desmontar mitos | Informes | Datos de interés | Cuestiones climáticas

El cambio climático se refiere a los cambios a largo plazo de las temperaturas y los patrones climáticos. Estos cambios pueden ser naturales, debido a variaciones en la actividad solar o erupciones volcánicas grandes. Pero desde el siglo XIX, las actividades humanas han sido el principal motor del cambio climático, debido principalmente a la quema de combustibles fósiles como el carbón, el petróleo y el gas.

La quema de combustibles fósiles genera emisiones de gases de efecto invernadero que actúan como una manta que envuelve a la Tierra, atrapando el calor del sol y elevando las temperaturas.

Las emisiones principales de gases de efecto invernadero que provocan el cambio climático son el dióxido de carbono y el metano. Estos proceden del uso de la gasolina para conducir un coche o del carbón para calentar un edificio, por ejemplo. El desmonte de tierras y bosques también puede liberar dióxido de carbono. La agricultura y las actividades relacionadas con el petróleo y el gas son fuentes importantes de emisiones de metano. La energía, la industria, el

Más información sobre...

Ciencia

Consulte las últimas investigaciones y análisis de las Naciones Unidas, así como los datos sobre la acción climática.

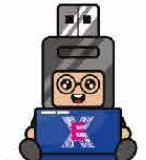
IMAGEN B

EL PAÍS

Cambio climático

INCENDIOS EN LA TERRA
Cambio climático, plantaciones, mala evacuació

Trade &... Descubra Por Qué CIB es Una Opción Natural Para su Negocio. Encuentre productos y servicios de...



Privacidad de la información del usuario



También conocida como privacidad de los datos, se refiere al derecho fundamental de los individuos a controlar la recopilación, el uso y la divulgación de sus datos personales. Esto incluye nombres, direcciones, números telefónicos, direcciones de correo electrónico, datos de tarjetas de crédito y/o débito o cualquier otra información que pueda identificar a un individuo.

En México, la privacidad de la información está regulada por la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares (LFPDPPP), estas leyes establecen los principios y obligaciones que las instituciones deben cumplir para proteger los datos personales de los usuarios.

A continuación, se presentan algunos elementos relevantes sobre la privacidad de los datos de los usuarios en nuestro país:





A. Examina el siguiente aviso de privacidad, subraya y coloca los siguientes apartados: *servicio o procedimiento del que se trata, denominación del responsable, finalidad o finalidades por las que se obtienen los datos personales, mecanismos o medios para manifestar la negativa del titular para el tratamiento de sus datos personales y sitio donde se podrá consultar el Aviso de Privacidad.*

AVISO DE PRIVACIDAD SIMPLIFICADO

ACCIONES DE CAPACITACIÓN IMPARTIDAS POR EL IDAIP.

El Instituto Duranguense de Acceso a la Información Pública y de Protección de Datos Personales (IDAIP), es el responsable del tratamiento de los datos personales que nos proporcione.

Sus datos personales serán utilizados con la finalidad de realizar el registro de las personas participantes en las acciones de capacitación, validar la asistencia a los cursos, brindar la capacitación, generar las constancias respectivas, elaborar informes, difundir el evento de capacitación en la página electrónica del Instituto, así como en redes sociales del mismo, en su caso, establecer comunicación para dar seguimiento a la conclusión de los cursos, así como para aclarar dudas sobre sus datos, ya sea por algún error o imprecisión, notificación de cancelación o cambio de horario, fecha y/o sede, así como con fines estadísticos. Es importante señalar que las estadísticas que se generen no vincularán la información general con datos que hagan identificables a los participantes.

De manera adicional, utilizaremos su información personal para las siguientes finalidades que no son necesarias, pero que nos permiten y facilitan brindarle una mejor atención: envío de material de exposición o apoyo, e invitaciones a futuros eventos.

En caso de que no desee que sus datos personales sean tratados para las finalidades adicionales, usted puede manifestarlo en el correo electrónico buzon@idaip.org.mx

No se realizarán transferencias adicionales, salvo aquéllas que sean necesarias para atender requerimientos de información de una autoridad competente, que estén debidamente fundados y motivados.

Usted podrá consultar el aviso de privacidad integral en el portal del IDAIP www.idaip.org.mx en el link: <https://idaip.org.mx/sitio/avisos-de-privacidad>



Derechos de autor

Se trata del reconocimiento en apoyo a todos los creadores de obras literarias y artísticas contempladas en la Ley Federal del Derecho de Autor que se define de la siguiente manera:

Artículo 11.- El derecho de autor es el reconocimiento que hace el Estado a favor de todo creador de obras literarias y artísticas previstas en el artículo 13 de esta Ley, en virtud del cual otorga su protección para que el autor goce de prerrogativas y privilegios exclusivos de carácter personal y patrimonial. Los primeros integran el llamado derecho moral y los segundos, el patrimonial.

En México el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR) es el encargado de proteger y fomentar los derechos de autor.

¿Y en el ciberespacio, existen los derechos de autor?

En el mundo digital, las obras conservan los mismos derechos de protección que en el mundo físico. Sin embargo, el acceso rápido y la distribución instantánea de contenido han planteado cuestionamientos sobre qué se puede utilizar y en qué medida. Es fundamental abordar estos conflictos para equilibrar la protección de los derechos de autor con el acceso a la información en la era digital.

Las licencias de uso del contenido son las siguientes:

LICENCIAS Y CONDICIONES DE USO

COPYRIGHT

Derechos de autor

El autor conserva todos los derechos y su obra no puede ser utilizada ni total ni parcialmente sin previa autorización por su parte.

¡SABÍAS QUÉ?...

Por iniciativa de la UNESCO, el Día Mundial del Libro y del Derecho de Autor se celebra cada 23 de abril.

Conoce un poco más sobre el tema en el siguiente video:

LOS DERECHOS DE AUTOR

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

Condiciones Creative Commons

Autoría	Sin obras derivadas
Siempre citar al autor.	No se permite la modificación del original.
No comercial	Compartir igual
No se permite la comercialización ni fines lucrativos.	Permite modificación del original, manteniendo la misma licencia.

Combinaciones de condiciones

Reconocimiento al autor.	Reconocimiento al autor sin fines comerciales.	Reconocimiento al autor. Permite modificaciones pero sin fines comerciales.
Reconocimiento al autor. No se permite modificar la obra.	Reconocimiento al autor. Se permite comercializar.	Reconocimiento al autor, sin fines comerciales y sin modificaciones.

COPYLEFT

Permite su uso total y parcial, únicamente se exige que se cite al autor de la obra.

CREATIVE COMMONS

Se rige bajo el concepto de Copyleft. El autor permite el uso total o parcial de su obra, pero bajo las condiciones especificadas por el propio autor.



A. Relaciona las columnas, según corresponda:

1. ¿Cuál es el propósito principal del derecho de autor en el mundo digital?
2. ¿Qué tipo de derechos protege el derecho de autor en el ámbito digital?
3. ¿Qué son las tecnologías de gestión de derechos digitales (DRM)?
4. ¿Por qué es importante abordar los dilemas relacionados con los derechos de autor en el mundo digital?
5. ¿Qué pueden hacer los autores para proteger sus obras en línea?

Para equilibrar la protección de los derechos de autor con el acceso a la información en la era digital y garantizar un uso adecuado y ético de las obras creativas.

La reproducción digital, la distribución en línea, la comunicación pública, la adaptación y transformación de obras, entre otros.

Utilizar tecnologías de gestión de derechos digitales, otorgar licencias de uso de sus obras y utilizar sistemas de marca de agua digital para proteger sus obras en línea y controlar su uso.

Son herramientas utilizadas por los autores para proteger sus obras en línea y controlar su uso. Esto incluye el cifrado de archivos, los sistemas de control de acceso y las marcas de agua digitales.

Proteger la propiedad intelectual de los creadores y asegurar que puedan controlar y beneficiarse de la explotación de sus obras en el entorno digital.

Licenciamiento de software

Las licencias de software establecen las condiciones precisas bajo las cuales se pueden utilizar los programas. Específicamente saber cómo, cuándo y quién puede emplearlo. Estas definen y detallan los siguientes aspectos:

- **Usuarios permitidos:** Indican el número de usuarios autorizados para utilizar el software.
- **Periodo de uso:** Especifican las fechas y la duración durante las cuales se puede usar el software.
- **Aspectos de derechos de autor:** Describen los detalles relacionados con la infracción de derechos de autor y cómo se manejarán en caso de violación.
- **Obligaciones del proveedor del software:** Establecen las responsabilidades contractuales del proveedor del software.
- **Resolución de disputas:** Detallan los procesos de mediación en caso de disputas relacionadas con la licencia.
- **Distribución:** Especifican los permisos y las limitaciones para la distribución del software.
- **Derechos de uso:** Incluyen los derechos concedidos para el uso del software, como la posibilidad de realizar modificaciones y copias.



Estas licencias permiten a los usuarios acceder al código fuente del software, modificarlo y distribuirlo libremente. Ejemplos: la Licencia Pública General de GNU (GPL) y la Licencia MIT.

Este tipo de licencia restringe el uso del software a ciertas condiciones establecidas por el propietario. Por lo general, implica el pago de una tarifa y puede limitar el número de usuarios, dispositivos o funciones disponibles.

Propietario y/o comercial

Código abierto

Permite a los usuarios acceder al software de forma gratuita y tienen la libertad de modificarlo y distribuirlo. Suelen tener un enfoque más comunitario.

Libre

A este tipo de software se puede acceder durante un período de tiempo específico, generalmente a cambio de una tarifa. Una vez que la suscripción expira, el acceso termina a menos que se renueve.

Suscripción

Los usuarios pueden utilizarlo de forma gratuita con funcionalidades básicas, pero tienen la opción de pagar por una versión premium con características adicionales o mejoradas.

Freemium

TIPOS DE LICENCIAS DE SOFTWARE

Recuerda que es importante revisar detenidamente los términos y condiciones de la licencia antes de utilizar cualquier software para asegurarse de cumplir con los requisitos establecidos.



A. Identifica y escribe en el recuadro, el tipo de licencia que tienen los siguientes programas.



McAfee
An Intel Company



INKSCAPE



blender



NETFLIX



Dropbox

HBOmax



Adobe
Photoshop

Canva

Disney+

 Spotify



A. Con los conocimientos adquiridos en esta progresión, responde a cada pregunta con honestidad, seleccionando la opción que mejor describa tu situación actual. No hay respuestas correctas o incorrectas, solo reflexiona sobre tus hábitos y sentimientos relacionados con el uso de la tecnología.

Test de Bienestar Digital

Escala de Respuestas:

Nunca: Nunca experimento esta situación. (1 punto)

Raramente: Experimento esta situación en ocasiones muy específicas. (2 puntos)

A veces: Experimento esta situación ocasionalmente. (3 puntos)

Frecuentemente: Experimento esta situación con regularidad. (4 puntos)

Siempre: Esta situación es una constante en mi vida. (5 puntos)

	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
1. ¿Con qué frecuencia revisas tus dispositivos móviles (teléfono inteligente, tableta) durante el día?	<input type="checkbox"/>				
2. ¿Te sientes ansioso o incómodo si no tienes acceso a Internet durante un periodo prolongado?	<input type="checkbox"/>				
3. ¿Pasas más tiempo en las redes sociales de lo que tenías previsto inicialmente?	<input type="checkbox"/>				
4. ¿Te resulta difícil desconectarte de tus dispositivos electrónicos antes de ir a dormir?	<input type="checkbox"/>				
5. ¿Sientes que el uso de la tecnología afecta negativamente tu capacidad para concentrarte en otras actividades importantes?	<input type="checkbox"/>				
6. ¿Has experimentado problemas de salud relacionados con el uso excesivo de la tecnología, como dolores de cabeza, fatiga ocular o problemas de sueño?	<input type="checkbox"/>				
7. ¿Te sientes presionado a responder mensajes o correos electrónicos de manera inmediata?	<input type="checkbox"/>				
8. ¿Te comparas con otras personas en las redes sociales y te sientes mal por no estar a la altura de sus logros o estilo de vida?	<input type="checkbox"/>				
9. ¿Has experimentado síntomas de ansiedad o depresión relacionados con el uso de la tecnología o las interacciones en línea?	<input type="checkbox"/>				
10. ¿Te sientes obligado a documentar cada momento de tu vida en las redes sociales?	<input type="checkbox"/>				

B. ¿Cuál fue tu resultado?

C. En equipos de 5 personas, comparen sus respuestas y con esos datos realicen una tabla donde indiquen la media, mediana y moda. Al finalizar comparten los datos al grupo.

Puntuación:

Suma tus respuestas y evalúa tu bienestar digital según la siguiente escala:

10-20: Bienestar digital óptimo.

21-30: Bienestar digital moderado, pero podría mejorar.

31-40: Bienestar digital bajo, considera realizar cambios para mejorar tu relación con la tecnología.

41-50: Bienestar digital preocupante, busca apoyo y considera reducir tu exposición a la tecnología.



¿Quién soy en un mundo digital?



→ **Equipaje de mano**

Metas
M1, M2, M3
Categorías
C1
Subcategorías
S1, S2, S3, S4



ABORDAJE
INICIO



A. Analiza la imagen y sigue las instrucciones:

1. Tacha con azul las aplicaciones que conoces.
2. Tacha con verde las aplicaciones que no conoces.
3. De las aplicaciones que si conoces, ¿cuál o cuáles son las que utilizas con más frecuencia?



TRAYECTORIA
DESARROLLO

En la actualidad, Internet está lleno de una gran variedad de oportunidades para nuestro entretenimiento. No cabe duda de que algunas de las plataformas más populares y más usadas son las redes sociales. Estas no solo han experimentado un cambio en las relaciones personales y sociales, sino también en la forma en que se llevan a cabo negocios. Algunas de las redes sociales más populares son Facebook, Twitter e Instagram.



Fotolog, fue la primera red social fotográfica y se hizo muy popular ya que permitía subir una foto al día y recibir una decena de comentarios, creada en 2002 por Silicon Valley y Adam Seifer.

 **FOTolog™**

B. Observa el siguiente video "Adivino Dave - Privacidad Redes Sociales"

1. Despues de ver el video, responde:
¿qué consecuencias tiene publicar nuestro día a día en redes sociales?

https://youtu.be/qmnhclKgVg0?si=Y_8hMxEDfwuJP_Uj



Identidad y Ciudadanía Digital

¿Quiénes somos? ¿Qué nos define como personas? ¿Por qué soy diferente a los demás? En el día a día nuestros rasgos físicos, personalidad, comportamiento, gustos y preferencias definen nuestra identidad, pues son las características que influyen en nuestra autopercepción y la manera en la que los demás nos reconocen. Pero sabías qué en el ciberespacio también creamos una imagen que nos representa: nuestra identidad digital; y la construimos mediante nuestra actividad en la red, por ejemplo, las interacciones que tenemos en las redes sociales, comentarios en blogs, búsquedas que realizamos, mensajes que enviamos, fotos que subimos, compras y transacciones en línea. Es nuestra representación virtual construida por nuestra actividad en Internet.



La OCDE
(Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico) indica que la identidad digital presenta las siguientes características:

1 Social
Se forma a través de interacciones en redes sociales, basada en el reconocimiento de los demás, sin necesariamente confirmar su autenticidad.

2 Subjetiva
Depende la percepción de otros sobre la persona, que es influenciada por la información que esta puede generar en línea.

3 Valiosa
Puede ser objeto de investigación por parte de individuos y empresas para tomar decisiones sobre la persona.

4 Indirecta
No proporciona un conocimiento directo de la persona, sino que se basa en referencias publicadas en línea.

5 Compuesta
Se construye mediante las contribuciones tanto de la propia persona como de otras personas, incluso sin su consentimiento.

6 Real
La información de la identidad digital puede tener consecuencias tanto positivas como negativas en el mundo real.

7 Contextual
Es fundamental considerar si es necesario mantener identidades distintas, dado que compartir información en un contexto inadecuado podría perjudicar nuestra identidad digital.

8 Dinámica
No es estática, sino que está en constante evolución y cambio a medida que la persona interactúa en línea y modifica su presencia digital.

¡SABIAS QUE...

La huella digital es el rastro que dejamos en el ciberespacio y que se forma a partir de nuestros datos personales, publicaciones de otros y propias que realizamos en sitios web o aplicaciones. Esta información colabora en la creación de nuestra identidad digital.



En consecuencia, uno de los principales desafíos de la identidad digital radica en la verificación de la misma. Dado el incremento y la evolución acelerada de los ataques ciberneticos, asegurar la existencia de una persona en línea resulta un desafío arduo. A continuación te presentamos las principales amenazas y las formas de cuidar tu identidad en el ciberespacio.

PRINCIPALES AMENAZAS

Spyware



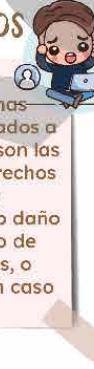
Este software roba información de valor de un dispositivo que se encuentre conectado a la red y la envía a una entidad externa.

Robo de identidad



En este caso alguien suplanta a una persona mediante la utilización de sus datos personales.

Violaciones de derechos



Otros de los problemas más comunes asociados a la identidad digital son las violaciones a los derechos de la privacidad, los derechos autorales o daño reputacional en caso de empresas y personas, o sexting y bullying en caso de las personas.

5E

Elaborar

Actividad de aprendizaje

FORMAS DE PROTECCIÓN



Perfil responsable

Ser consciente de lo que se comparte. Valorar la utilidad que tiene concretamente el servicio online que queremos utilizar, cómo protege los datos personales de los usuarios y tratar de utilizar dos identidades, una para la imagen personal y otra para la actividad profesional. Es necesario tener en cuenta que las fotos pueden revelar mucha información personal. Conocer los códigos éticos que aplica cada red social con el objetivo de hacer un correcto uso de esta.



Navegar por sitios web seguros

Evita los sitios web que soliciten tus datos personales para garantizar el acceso. Una buena forma de saber si un sitio web es seguro es mirar en la pestaña de la dirección: si antes del «www.nombredesitio.com» ves las letras «https://», no te preocupes, el sitio está blindado.



Conoce tus derechos

Si crees que una información está perjudicando tu persona, puedes solicitar que se elimine de las bases de datos.



Denegar permisos

Revisar los términos y condiciones de las aplicaciones antes de instalarlas en los dispositivos es el aspecto más importante para proteger la identidad digital.



Configuración de privacidad

En todas las redes sociales puedes configurar quién puede y quién no puede acceder a la información y el contenido de tu perfil.



Contraseñas

Cambia tus contraseñas habitualmente, y utiliza números y símbolos en ellas.



Cerrar sesión

Al terminar, no olvides cerrar sesión, esto evitará que otros puedan acceder y utilizarla con fines maliciosos.



No aceptes personas que no conoces

Conceder el acceso sólo a personas de confianza para controlar qué difusión se hace de nuestros contenidos.



Presta atención a lo que publicas

Lo que se publica en la web, en muchos casos, no desaparece completamente, aunque lo borres. Trata de no publicar información u opiniones sobre terceros. Solicita siempre permiso antes de utilizar datos de otra persona, aunque se trate de fotos o videos.



Utiliza la firma digital

Uno de los métodos de autenticación más sólidos y seguros.



A. Revisa tus perfiles en redes sociales y reflexiona sobre cómo se presentan en línea.

1. Búscate en Google y analiza cuánta información tuya se encuentra pública.
2. Discute en clase cómo la información que comparten puede influir en su identidad digital.



Ciudadanía digital

Es un concepto que está en permanente construcción, se refiere principalmente a directrices de convivencia y conducta que nos permiten interactuar en los entornos virtuales. Como ciudadanos digitales podemos desempeñar un doble rol, de derecho y deber; para intervenir, opinar, participar y velar por un ciberespacio libre de malos tratos, de agresiones y discriminación.

Según la UNESCO, la ciudadanía digital es un conjunto de habilidades que les permite a los ciudadanos acceder, recuperar, comprender, evaluar y usar, crear y compartir información y medios en todos los formatos, utilizando varias herramientas, de manera crítica, ética y forma efectiva de participar y comprometerse en actividades personales, profesionales y sociales.

De tal manera, que ser ciudadanos digitales no solo implica estar conectados, también se requieren habilidades para saber navegar. En resumen, se trata de empoderar a las personas para que sean ciudadanos informados y responsables en el mundo digital, promoviendo un entorno en línea saludable y productivo.



“Spoofing” se refiere a la práctica de crear comunicaciones falsas que aparentan ser de una fuente legítima, como un banco o una empresa, cuando en realidad no lo son. Es una técnica utilizada por los estafadores para engañar a las personas y obtener información confidencial, como contraseñas o datos financieros.



El siguiente video “La CIUDADANÍA DIGITAL explicada: riesgos, valores, derechos, obligaciones” nos ayuda a entender más sobre el tema.

<https://www.youtube.com/watch?v=dcYgA1qHBpM>

5 DATOS CURIOSOS

- Cada día se realizan aproximadamente 5.5 billones de búsquedas en Google.
- Para una sola consulta, Google utiliza 1,000 ordenadores en 0.2 segundos para ofrecer un resultado.
- En el año 2021 la plataforma Zoom se utilizó en casi 200 países.
- De los más de 5,000 millones de personas del mundo que usan Internet, casi el 95% utiliza las redes sociales.
- La Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías en los Hogares (Endutih) del INEGI señalan que cerca de 25 millones de mexicanos no tienen acceso a Internet.

**A. Subraya la respuesta correcta:**

1. ¿Qué significa ser un ciudadano digital?

- a)** Tener una nacionalidad en un país específico.
- b)** Participar de manera segura y responsable en la sociedad digital.
- c)** Ser un experto en el uso de tecnología.
- d)** Ninguna de las anteriores.

2. ¿Por qué es importante la privacidad en línea?

- a)** Para ocultar información personal.
- b)** Para proteger la seguridad de los usuarios.
- c)** Para evitar que otros sepan lo que estamos haciendo en línea.
- d)** Todas las anteriores.

3. ¿Cuál de las siguientes acciones es un ejemplo de comportamiento responsable en línea?

- a)** Compartir contraseñas con amigos.
- b)** Publicar información falsa en redes sociales.
- c)** Respetar los derechos de autor al compartir contenido en línea.
- d)** Ignorar las solicitudes de amistad en redes sociales.

4. ¿Qué riesgos puede implicar el compartir información personal en redes sociales?

- a)** Acoso cibernético.
- b)** Robo de identidad.
- c)** Exposición a contenido inapropiado.
- d)** Todas las anteriores.

5. ¿Cuál es una medida efectiva para protegerse contra el phishing y otros ataques en línea?

- a)** Hacer clic en enlaces sospechosos.
- b)** Compartir contraseñas con amigos.
- c)** Verificar la autenticidad de los correos electrónicos y enlaces antes de hacer clic en ellos.
- d)** Ninguna de las anteriores.

Herramientas de colaboración en el entorno educativo

Las herramientas colaborativas son programas o aplicaciones diseñados para mejorar la comunicación y el trabajo en equipo. Estos sistemas permiten a los usuarios acceder a servicios que facilitan la interacción, independientemente de si están juntos físicamente o no.



La crisis ocasionada por la pandemia del COVID-19 impulsó el uso de estas herramientas, ya que la mayoría de las instituciones educativas las incorporó para poder proseguir con las clases, y a pesar de que contamos nuevamente con aulas físicas, las seguimos utilizando de manera continua.



¿SABÍAS QUÉ...

Las credenciales de acceso son como las llaves que te permiten ingresar a diversas plataformas en el ciberespacio. Son la información personal que necesitas junto con ciertos datos, como nombres de usuario y contraseñas, para ingresar a tus perfiles en línea, registros y cuentas bancarias.

Beneficios del uso de herramientas colaborativas:

- 1 Promueven la autonomía individual, la capacidad de análisis y la comunicación.
- 2 Agilizan el proceso de trabajo al eliminar las limitaciones de tiempo y espacio.
- 3 Facilitan la colaboración en la creación de conocimiento.
- 4 Proporcionan acceso rápido a la información almacenada en la nube.
- 5 Ofrecen movilidad y flexibilidad al permitir el acceso desde cualquier dispositivo y la conexión en tiempo real.
- 6 Fomentan el aprendizaje continuo al requerir una actualización constante, lo que motiva a los estudiantes a mantenerse al día.





A. Une la imagen de la herramienta con la descripción según corresponda:

Es un programa que posibilita la creación, compartimiento y almacenamiento de archivos en línea. Proporciona servicios como correo electrónico, videoconferencias, chat, calendario y herramientas de ofimática en línea. Ofrece opciones de colaboración que permiten a varios usuarios editar un mismo archivo simultáneamente.

Es una de las plataformas más conocidas para crear blogs. También funciona como un sistema de gestión de contenidos que permite a los usuarios crear sitios web de manera sencilla y profesional.

Es una excelente opción para enviar archivos grandes (hasta 2 GB) a cualquier usuario mediante un enlace. Los archivos no se almacenan permanentemente, sino que se conservan por unos días antes de ser eliminados.

Es una plataforma colaborativa que facilita la organización de lluvias de ideas. Permite compartir una pizarra donde todo el equipo puede contribuir con sus aportes. Cada idea añadida incluye un hilo de conversación iniciado por su creador.

Es una aplicación en línea para crear mapas mentales que ayuda a capturar, desarrollar y compartir ideas de manera visual. Funciona directamente desde el navegador web sin necesidad de descargar ningún software.

Ofrece una variedad de herramientas, como Gmail, Google Drive, Google Calendar, Docs y Sites. Esto facilita la colaboración entre centros educativos, simplifica los enfoques pedagógicos y mejora la seguridad en los entornos de aprendizaje.

Es una herramienta gratuita que permite crear murales en línea. Tanto profesores como alumnos pueden compartir enlaces y fotos en un entorno seguro. Además, ofrece la opción de crear una URL personalizada y moderar los posts.

Proporciona a los profesores una forma fácil y segura de enviar mensajes de texto a estudiantes y padres. Permite enviar recordatorios, asignaciones, tareas, evaluaciones u otros mensajes directamente a los teléfonos de manera confidencial.

Este chat de Office 365 se ha creado con el fin de potenciar la comunicación y colaboración entre equipos de trabajo. Combina aplicaciones esenciales para el trabajo en equipo, como chats, videoconferencias, notas, acceso a contenido, Office Online y planner.

Facilita la interacción, colaboración y participación de toda la comunidad educativa en un entorno privado y seguro (acceso solo por invitación). Ofrece dos elementos: la creación de clases virtuales (con carga de contenido, evaluaciones y chat para comunicarse con los estudiantes) y la posibilidad de que las familias se involucren en el proceso de aprendizaje de sus hijos.



Es el servicio más utilizado para guardar y compartir archivos en línea. Permite crear carpetas compartidas con otros usuarios y acceder a ellas mediante aplicaciones desde diversos dispositivos.



¡Es momento de aterrizar los aprendizajes adquiridos en esta progresión!

- A. Formen equipos de 3 integrantes.
- B. Con lo aprendido, desarrollen 10 normas de comportamiento en línea y anótenlas en su libreta. (Deben incluir criterios sobre cómo interactuar en redes sociales y comunidades en línea, compartir de manera segura y ética información personal y respetar los derechos de autor).
- C. Compartan sus normas con sus compañeros de clase.
- D. Después de analizarlas, elijan las que serán su reglamento grupal.
- E. Escríbelas en el siguiente espacio.

12:00

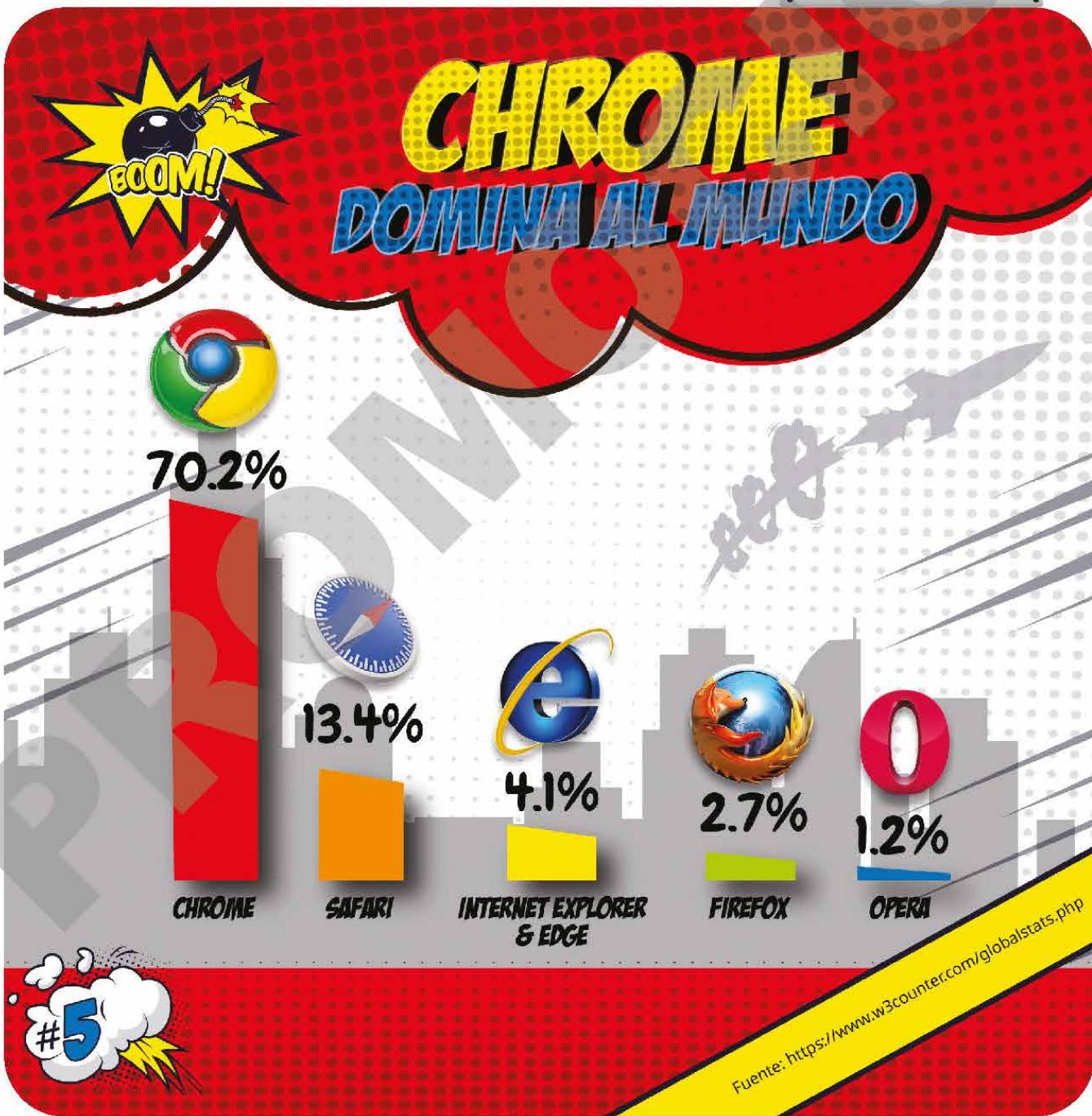
"Nuestro reglamento en el Ciberespacio"

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Conexión de dos elementos: Software y Hardware



A. Observa y analiza la imagen.



B. Una vez analizada la información anterior, formen equipos de 5 personas, y comenten:



1. ¿Por qué existe una brecha tan amplia entre el navegador web más usado y el menos usado? Anota las conclusiones.

2. Y tú, ¿qué navegador utilizas? y ¿por qué?

C. Lee la información siguiente y responde la pregunta del final.

El primer navegador web fue creado por Tim Berners-Lee en 1990 y se llamaba WorldWideWeb (Nexus). Fue desarrollado en el CERN y estaba diseñado para funcionar en el sistema operativo NeXTSTEP. Sin embargo, el primer navegador web ampliamente adoptado por el público en general fue Mosaic, desarrollado en el (NCSA) por Marc Andreessen y Eric Bina en 1993. Mosaic marcó el comienzo de la era de los navegadores web modernos.



1. ¿Qué navegador creías que fue el primero en existir?



Google cuenta con Doodles, que son cambios espontáneos y encantadores realizados en su logotipo. Celebran una variedad de temas locales e internacionales que van desde días festivos y aniversarios hasta personas pioneras que han impactado la cultura. Los garabatos abarcan una variedad de formatos que incluyen ilustraciones estáticas, animaciones, presentaciones de diapositivas, videos y juegos interactivos. A lo largo de sus 25 años de existencia, los Doodles se han convertido en una parte muy querida de la Búsqueda de Google.





Software

El software es la parte no tangible de un sistema informático, incluye los programas, instrucciones y datos que permiten a una computadora o dispositivo electrónico realizar diversas tareas.

Puede ser clasificado en dos categorías principales:

- *Software de sistema*, que abarca sistemas operativos y utilidades de sistema.
- *Software de aplicación*, que son programas diseñados para realizar tareas específicas, como procesadores de texto, navegadores webs, software de diseño gráfico, juegos, entre otros.



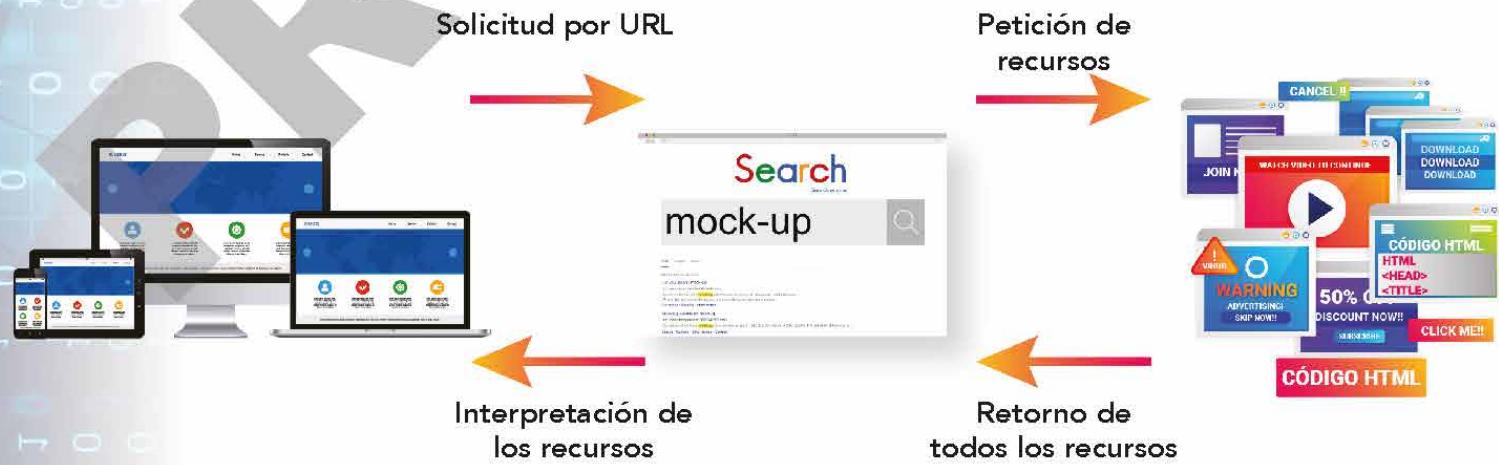
Navegadores

Actualmente es difícil imaginar una computadora que no esté conectada a Internet, pero...

¿Cómo sucede la magia?

Un navegador, conocido también como navegador web o explorador web, es un software diseñado para permitir a los usuarios acceder, buscar y visualizar información en Internet. Funciona como una interfaz entre el usuario y la web, interpretando el código HTML, CSS y JavaScript y mostrando el contenido como páginas web, imágenes, videos y otros archivos multimedia. Los navegadores permiten a los usuarios interactuar con los sitios web mediante acciones como hacer clic en enlaces, completar formularios, enviar correos electrónicos, reproducir contenido multimedia, entre otros. Algunos ejemplos populares de navegadores son: Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Safari y Opera.

A continuación, te presentamos los pasos esenciales para el funcionamiento básico de un navegador web:



Y ¿qué es una URL?

URL o Localizador Uniforme de Recursos, es la dirección web única que colocas en el navegador para acceder a los recursos específicos que están en Internet.



Está formada básicamente por lo siguiente:



Figura 3.1 Un buscador es una herramienta en línea que permite a los usuarios buscar información en Internet. Utiliza algoritmos y bases de datos para encontrar y mostrar resultados relevantes según las palabras clave o frases que ingresas.

Partes de la estructura de una URL

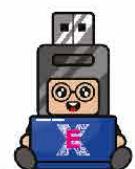
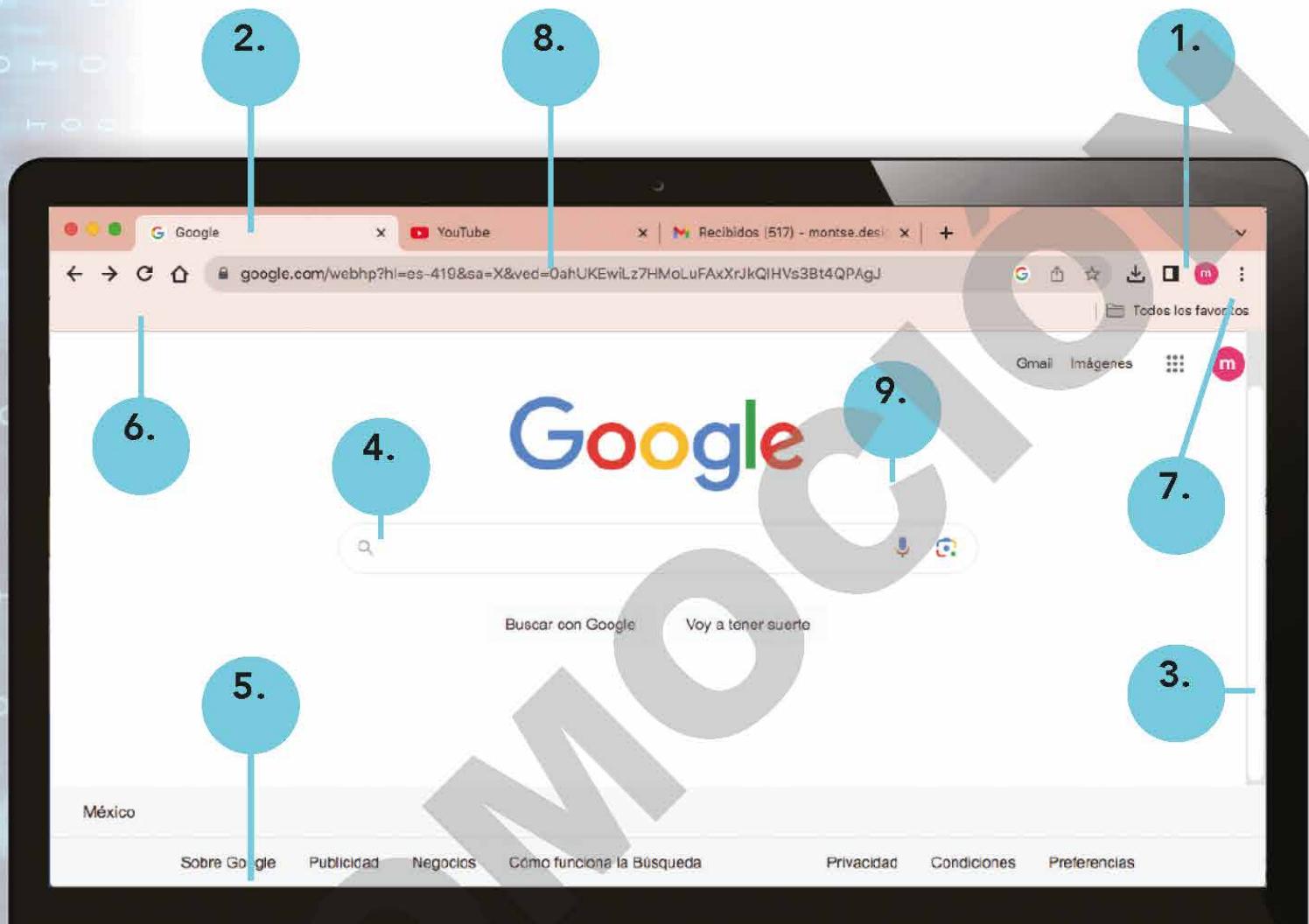


A. Investiga una URL que cuente con todos los elementos señalados anteriormente, escríbela a continuación y colócale el nombre a cada componente.



B. Como lo notamos al inicio de esta Progresión, Chrome es el navegador y buscador más utilizado a nivel mundial. Investiga y señala cada sección según corresponda:

Partes del navegador Chrome



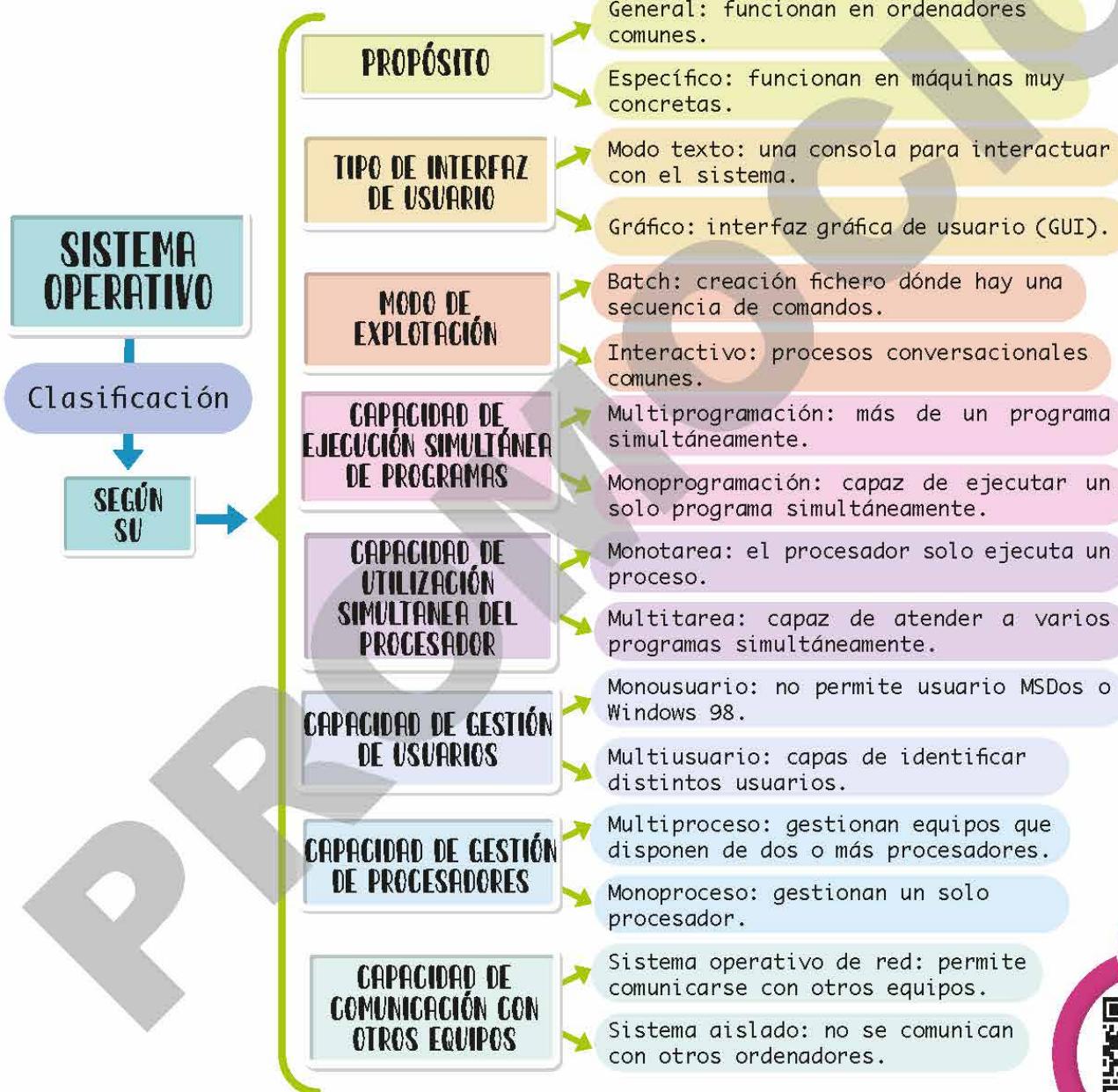
- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.

Sistema Operativo

Lo podemos visualizar como el director de una orquesta en una computadora, ya que coordina todas las partes físicas (hardware) y permite que el usuario interactúe con la computadora y/o dispositivo digital de forma sencilla y eficaz. Controla todo, desde abrir y ejecutar programas hasta gestionar archivos y dispositivos. Básicamente, hace que la computadora funcione de manera armoniosa y permite que realices todo tipo de tareas en ella.



Los sistemas operativos se pueden clasificar de varias maneras según diferentes criterios, algunas de las más comunes son:



Para conocer algunos ejemplos de sistemas operativos ve el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=WxgZPDZ2tbk>





Comparación de los sistemas operativos

A. En equipos de 3 elijan el tema:

- Sistemas operativos de escritorio Windows, MacOS y Linux.
- Sistemas operativos móviles Android, iOS y EMUI.

1. Investiguen sobre cada sistema operativo seleccionado. (Su historia, características principales, interfaz de usuario, disponibilidad, seguridad, rendimiento, etc.).
2. En su cuaderno de la materia, elaboren una tabla donde comparén los sistemas operativos en función de los criterios que investigaron. Incluyan columnas para cada sistema operativo y filas para los criterios de comparación. Pueden tener columnas para características principales, interfaz de usuario, disponibilidad de software, seguridad, rendimiento, etc.
3. Analicen los resultados. Observen las similitudes y diferencias entre los sistemas operativos y reflexionen sobre las ventajas y desventajas de cada uno.
4. Escriban sus conclusiones sobre cuál sistema operativo consideran que es más adecuado para diferentes situaciones o necesidades.
5. Discutan sus conclusiones con sus compañeros de grupo.



Hardware

Se refiere a los componentes físicos y tangibles de una computadora o dispositivo electrónico. Son todas aquellas partes físicas de un sistema informático que se pueden ver y tocar. Estos componentes trabajan en conjunto con el software para procesar y almacenar datos, ejecutar programas y realizar diversas funciones.



Existen tres etapas de evolución del hardware:

1^a Generación (1945-1956): electrónica implementada con tubos de vacío.

2^a Generación (1957-1963): electrónica desarrollada con transistores.

3^a Generación (1964-hoy): electrónica basada en circuitos integrados (impresa en una pastilla de silicio).

¿Qué nos depara el futuro?... Probablemente, los circuitos de silicio, sean reemplazados por un nuevo tipo de material o tecnología.

Al igual que el software, el hardware se puede clasificar de varias formas según diferentes criterios, algunas de las más conocidas son:



Periféricos de
entrada



Periféricos de
salida

HARDWARE Y SU CLASIFICACIÓN

Periféricos de
entrada/salida



Dispositivos de
almacenamiento

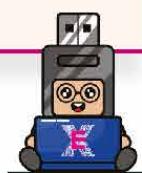




A. Investiga y llena el siguiente cuadro según corresponda:

TIPO DE HARDWARE	USO/DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS
Periféricos de entrada		
Periféricos de salida		
Periféricos de entrada/salida		
Periféricos de comunicación		
Periféricos de almacenamiento		

B. ¿Qué es el CPU? Menciona su importancia.





Unidades de medida

Así como medimos el peso o el volumen de un objeto, también podemos medir la información. Dependiendo de su tamaño y de su uso, se emplean distintas unidades de medida, como las que se detallan a continuación:

Medidas de velocidad de transferencia de datos



Se utilizan para expresar la cantidad de información que se envía o recibe a través de una red de comunicación.

Algunas de las unidades de medida más comunes son:

- Velocidad de un disco duro. (MB/s) «Megabytes por segundo»
- Velocidad de internet. (Mbs) «Megabits por segundo»
- Velocidad de procesamiento. (Hz / Mhz / Ghz) «Hertz, Mega y Giga Hertz»
- Velocidad de transmisión de datos por Cable y Wifi. «Mbps / Gps»



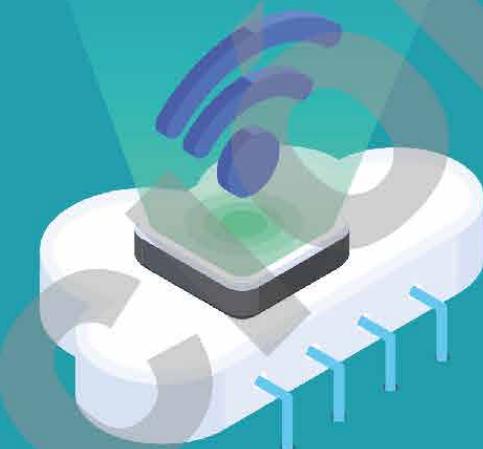
Medidas de almacenamiento de datos

Se utilizan para medir la capacidad de almacenamiento de datos en dispositivos informáticos. Va sean:

- a) Archivos pequeños como: textos, imágenes de baja calidad, audios.
- b) Archivos grandes como: imágenes de alta resolución, videos, discos duros, unidades flash, servidores y centros de datos.

Las más comunes son:

- Bit (b). La unidad más básica de almacenamiento de datos.
- Byte (B). Equivalente a 8 bits.
- Kilobyte (KB). Equivalente a 1024 bytes.
- Megabyte (MB). Equivalente a 1024 kilobytes.
- Gigabyte (GB). Equivalente a 1024 megabytes.
- Terabyte (TB). Equivalente a 1024 gigabytes.
- Petabyte (PB). Equivalente a 1024 terabytes.



Medidas de procesamiento de información

Estas unidades nos permiten medir la velocidad y la capacidad de procesamiento entre diferentes dispositivos, ya sean de baja, media o alta gama.

Algunas de las más utilizadas son:

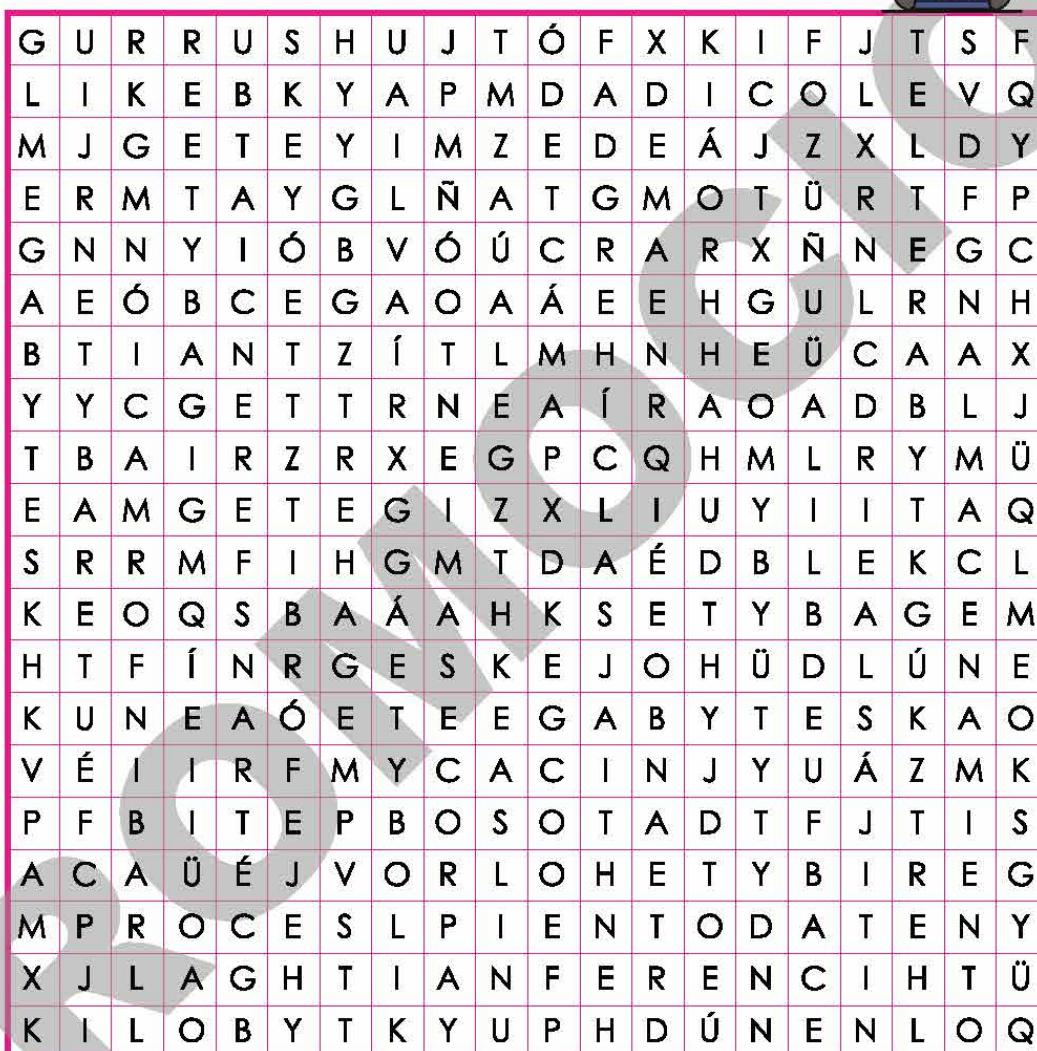
- Hertz (Hz). La unidad básica de medida de la frecuencia.
- Kilohertz (kHz). Equivalente a 1000 hertz.
- Megahertz (MHz). Equivalente a 1000 kilohertz.
- Gigahertz (GHz). Equivalente a 1000 megahertz.





A. Resuelve la siguiente sopa de letras. ¡Diviértete!

Unidades de Medida



1. ALMACENAMIENTO	8. KILOBYTE	15. TRANSFERENCIA
2. BIT	9. KILOHERTZ	16. VELOCIDAD
3. BYTE	10. MEGABYTE	17. INFORMACIÓN
4. DATOS	11. MEGABYTES	18. PROCESAMIENTO
5. GIGABYTE	12. PETABYTE	
6. GIGAHERTZ	13. TERABYTE	
7. HERTZ	14. MEGAHERTZ	



¡Celebra tu progreso y realiza la siguiente actividad!

- Investigar sobre las últimas tendencias en dispositivos como smartphones, tablets, computadoras y consolas de videojuegos.
- Elige el que más sea interesante para ti.
- Elabora una infografía en Canva <https://www.canva.com/> con la imagen, descripción, precio, capacidades de almacenamiento y características de hardware y software del producto.

REALIZA UNA INFOGRAFÍA EN CANVA EN 3 PASOS

1 Elige la plantilla que más se acomode a tus necesidades.



2 Personaliza y edita con tu información y gustos.



3 Descarga en el formato que requieras.



Canva es una plataforma en línea que permite crear una amplia variedad de diseños gráficos de forma sencilla y sin necesidad de tener experiencia. Ofrece una amplia gama de herramientas y plantillas prediseñadas que facilitan la creación de presentaciones, publicaciones en redes sociales, folletos, carteles, logotipos, infografías y muchos otros elementos visuales. Su interfaz es muy intuitiva y tiene múltiples opciones de personalización.



Pega tu infografía en el siguiente espacio:

PEGA AQUÍ



Guardianes del Ciberespacio: Navegando con seguridad

Metas
M1, M2, M3
Categorías
C1
Subcategorías
S1, S2, S3, S4



ABORDAJE
INICIO



A. Ve el siguiente video: "Fraudes online dirigidos a niños, niñas y adolescentes"



<https://www.youtube.com/watch?v=cp8uFVnJ16c>



TRAYECTORIA
DESARROLLO



B. Una vez que hayas visto el video, responde lo siguiente:

1. ¿Alguna vez has recibido un correo electrónico sospechoso que te pide información personal o financiera? ¿Qué hiciste al respecto?

2. ¿Has sido víctima de un fraude en línea o conoces a alguien que lo haya sido? Describe la experiencia.

3. ¿Qué consejo le darías a alguien para protegerse en el ciberespacio?



¿Qué son los entornos virtuales?



Se refiere a un espacio digital en el que las personas interactúan, ya sea de forma individual o grupal, propiciando la comunicación y el intercambio de información.

Este mundo digital puede adoptar diversas formas, tales como plataformas en línea, comunidades virtuales, mundos virtuales, salas de chat, redes sociales, entre otros, permitiendo a los usuarios comunicarse, colaborar, compartir información, realizar actividades y participar en experiencias digitales.

Las personas se comunican mediante dispositivos electrónicos que están conectados a Internet, como computadoras, teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles. Estos espacios digitales pueden tener diferentes usos, como educación en línea, trabajo desde casa, entretenimiento, compras en línea, redes sociales y mucho más; también ofrecen grandes beneficios como la posibilidad de conectarse desde cualquier lugar, flexibilidad de horarios, menos gastos, mayor comodidad y acceso a información de interés y datos de fuentes confiables sin salir de casa.

Algunos ejemplos de:



La nube es un ejemplo importante de un entorno virtual, pero...

¿qué es?

Se refiere a servicios y recursos de computación, como almacenamiento, servidores y software, que se ofrecen a través de Internet. Los usuarios pueden acceder a estos servicios y recursos desde cualquier lugar con conexión a la web, lo que les permite almacenar, procesar, compartir y administrar datos de forma remota sin necesidad de tener hardware o infraestructura física en su ubicación.



Figura 4.1 ¡La nube hace posible que el mundo digital este siempre al alcance de tu mano!

5E

Elaborar

Actividad de aprendizaje

A. Investiga y coloca la palabra correcta según el concepto.

MUNDO VIRTUAL

BLOG

FORO

RED SOCIAL

SITIO WEB

1. Permite a los usuarios crear perfiles personales o profesionales, conectarse con otras personas, compartir contenido, interactuar mediante comentarios, mensajes privados o públicos, y participar en comunidades o grupos con intereses similares.

2. Conjunto de páginas web relacionadas entre sí y almacenadas en un servidor web, accesibles a través de internet mediante un navegador web.

3. Permite a los lectores interactuar mediante comentarios, lo que fomenta la participación y el intercambio de ideas.

4. Entorno tridimensional generado por computadora en el que los usuarios pueden interactuar entre sí y con elementos virtuales.

5. Permite a los usuarios participar en discusiones y conversaciones sobre temas específicos.

Entornos y herramientas virtuales para la educación

La enseñanza online llegó para quedarse, recordemos que durante la pandemia las limitaciones de movilidad redujeron la presencia en los salones de clases, lo que nos llevó a utilizar las ventajas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para consolidar conocimientos y desarrollar habilidades a distancia. En resumen, el aprendizaje virtual se ha convertido en una parte fundamental del proceso educativo en tiempos actuales.

AVA y EVA: ¿qué son y para qué sirven?

Un AVA (Ambiente Virtual del Aprendizaje) es una plataforma en línea que proporciona recursos, herramientas y actividades para facilitar el aprendizaje y la interacción entre estudiantes y profesores, todo ello de forma virtual. Estos ambientes suelen incluir características como foros de discusión, material de estudio, herramientas de evaluación, videoconferencias, entre otros, permitiendo así que el proceso de enseñanza y aprendizaje se realice de manera remota. Permiten a los docentes crear y compartir contenidos digitales con sus alumnos, así como supervisar y evaluar su progreso.

Un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) se centra más en el aspecto técnico y estructural del entorno en línea utilizado para el aprendizaje. Puede referirse específicamente a la plataforma o sistema digital utilizado para facilitar la enseñanza y el aprendizaje, incluyendo el diseño de la interfaz, las herramientas disponibles, la organización del contenido, etc.

Podemos concluir que un EVA puede referirse de manera más específicamente a la herramienta tecnológica utilizada y un AVA considera una visión más amplia que abarca tanto los aspectos técnicos como los pedagógicos y sociales del entorno de aprendizaje en línea.



Figura 4.2 Entornos Virtuales de Aprendizaje más populares.

Ventajas de los AVA y los EVA:

Integración de Tecnología y Educación:

Busca fusionar ambos aspectos para que se complementen y logren potencializar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Facilita el Proceso Educativo:

Brinda recursos y herramientas efectivas y dinámicas para la transmisión de conocimientos, adquisición de habilidades, progreso y evaluación de los estudiantes.

Favorece interacciones de aprendizaje:

Propicia circunstancias para que los estudiantes interactúen entre sí, mediante actividades colaborativas o discusiones en línea, logrando así un aprendizaje activo y participativo, promoviendo el enriquecimiento cultural y social.

Fomenta el trabajo en equipo:

Permite a los estudiantes trabajar juntos en proyectos, resolver problemas de forma conjunta y compartir ideas, potenciando así el desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo.

Acceso a diversidad de recursos y fuentes de información:

Amplía las posibilidades del proceso de aprendizaje para los estudiantes al proporcionar acceso a una variedad de materiales didácticos, herramientas de investigación y fuentes de información, enriqueciendo así su comprensión del mundo que les rodea.

5E

Elaborar

Actividad de aprendizaje

A. Investiga 5 ventajas de cada entorno en la educación:

ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE

ENTORNO TRADICIONAL DE APRENDIZAJE



Seguridad digital

Hoy en día la seguridad en ambientes virtuales es crucial, ya que vivimos en un mundo cada vez más conectado, y donde los jóvenes exploran, se comunican y comparten su vida en Internet. Por esta razón es fundamental proteger su privacidad y bienestar en el mundo virtual, lleno de oportunidades, pero también de riesgos.



Figura 4.3 El objetivo de la ciberseguridad es garantizar la confidencialidad, integridad y disponibilidad de la información en entornos digitales.

La ciberdelincuencia es cualquier actividad delictiva que se realiza utilizando computadoras o redes informáticas como herramientas principales o como meta a obtener.

Existe una gran variedad de actividades ilegales, como:

- El robo de información personal o financiera.
- La distribución de malware.
- El fraude en línea.
- El acoso cibernético.
- El robo de identidad.
- El acceso no autorizado a sistemas informáticos.
- Entre otros.

La ciberdelincuencia puede tener graves consecuencias tanto para individuos como para organizaciones y puede causar pérdidas financieras, daño a la reputación y violaciones graves de la privacidad.

La ciberseguridad son las prácticas, tecnologías y medidas diseñadas para proteger los sistemas informáticos, las redes y los datos contra ataques cibernéticos. Esto incluye la prevención de acceso no autorizado, la detección y respuesta a posibles amenazas, y la recuperación de sistemas afectados en caso de un incidente de seguridad. Abarca una amplia gama de áreas, como la protección contra virus y malware, la seguridad de redes, la gestión de identidad y acceso, la seguridad de aplicaciones, el cifrado de datos y la concientización sobre seguridad entre los usuarios.



De acuerdo con la Asociación de Bancos de México y la American Chamber, dos de cada tres ataques cibernéticos ocurridos en América Latina entre 2021 y 2022 fueron en México, y provocaron pérdidas por 3 mil a 5 mil millones de dólares por año.



A continuación te compartimos medidas clave de seguridad para protegerse en el ciberespacio:

1. **Privacidad en redes sociales:** Configurar la privacidad de las cuentas en redes sociales para controlar quién puede ver y acceder a la información personal. Limitar la cantidad de información personal compartida públicamente y ser selectivo al aceptar solicitudes de amistad o seguidores.



3. **Conciencia sobre el ciberacoso:** Estar atento a comportamientos de acoso, intimidación o amenazas en línea y buscar ayuda de un adulto de confianza o de las autoridades si se enfrentan a situaciones de ciberacoso. No responder a mensajes ofensivos y bloquear a los acosadores si es necesario.



Figura 4.4 "Trata a tu contraseña como a tu cepillo de dientes, no dejes que nadie más la use y cámbiala cada seis meses" **CLIFFORD STOLL**

5. **Educación sobre phishing y estafas en línea:** Aprender a reconocer correos electrónicos o mensajes sospechosos que podrían ser intentos de phishing o estafas en línea. Evitar hacer clic en enlaces no seguros o descargar archivos adjuntos de fuentes desconocidas.



2. **Cuidado con la información personal:** Evitar compartir información personal sensible, como dirección, número de teléfono o detalles de la escuela, con personas desconocidas en línea. Ser consciente de los riesgos asociados con compartir información en plataformas públicas.





Figura 4.5 Un antivirus es software especializado en identificar y neutralizar amenazas maliciosas que pueden infectar y perjudicar un sistema, como virus, gusanos, troyanos, ransomware y spyware. Después de la instalación, la mayoría funcionan en segundo plano de forma automática para ofrecer protección continua en tiempo real.

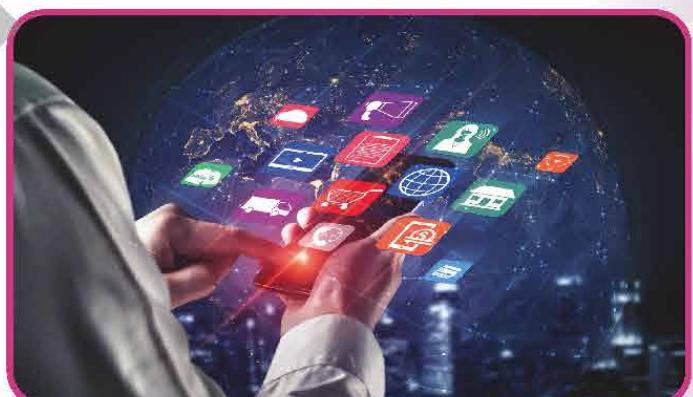
6. **Seguridad de la red:** Mantener segura la conexión a Internet y las computadoras para evitar que personas no autorizadas accedan o dañen la información. Esto implica el uso de firewalls, sistemas de detección de intrusiones, antivirus y otras herramientas de seguridad para proteger contra amenazas externas.



8. **Comunicación abierta con los padres o tutores:** Mantener una comunicación abierta y honesta con los padres o tutores sobre las experiencias en línea, los desafíos que enfrentan y cualquier preocupación de seguridad. Buscar orientación y apoyo cuando sea necesario.



7. **Uso responsable de la tecnología:** Ser consciente del tiempo dedicado a dispositivos electrónicos y redes sociales, y establecer límites saludables para el uso de la tecnología. Equilibrar el tiempo en línea con actividades fuera de línea y sociales en la vida real.



En pocas palabras, la seguridad en el ciberespacio es esencial para resguardar la información y los sistemas en línea frente a posibles ataques cibernéticos, asegurando así que los usuarios puedan disfrutar de una experiencia digital segura y protegida.

¡Cuidate mucho, tu seguridad depende de ti!



El phishing es una técnica de ciberdelincuencia en la que los estafadores intentan engañar a las personas para que revelen información personal, como contraseñas, números de tarjetas de crédito o información de inicio de sesión, haciéndose pasar por entidades legítimas o de confianza. Esto generalmente se hace mediante el envío de correos electrónicos, sms o mensajes en redes sociales.





Actividad de aprendizaje

7° cultura de la paz



A. Observa el siguiente video "Cyber Bullying: Create No Hate (SUBTITULADO ESPAÑOL)" y reflexiona su contenido

<https://www.youtube.com/watch?v=21uGsQYMr2Q>

A. Responde en tu cuaderno de la materia lo siguiente y, finalmente, comparte con tus compañeros de clase tus reflexiones.

- a) ¿Alguna vez te has sentido intimidado o acosado en línea?
- b) ¿Cómo te sentirías si fueras víctima de ciberbullying?
- c) ¿Qué acciones podrías tomar para ayudar a alguien que está siendo acosado en línea?

B. A continuación, te compartimos algunos consejos prácticos dados por Trend Micro (empresa de ciberseguridad) para crear una contraseña:



C. Sigue los pasos anteriores y crea una contraseña:



1.

2.

3.

4.



A. Es hora de llevar a la práctica todos los conocimientos adquiridos durante esta progresión, identifica la respuesta que más se ajusta a los interrogantes siguientes:

1. ¿Qué son los entornos virtuales?
 - a) Espacios digitales donde las personas interactúan y realizan actividades.
 - b) Lugares físicos donde se lleva a cabo el trabajo en línea.
 - c) Plataformas de mensajería instantánea.
2. ¿Cuál es uno de los propósitos de los entornos virtuales?
 - a) Facilitar la comunicación cara a cara.
 - b) Permitir el acceso a recursos y herramientas en línea.
 - c) Limitar la interacción entre usuarios.
3. ¿Cuál es un ejemplo de un entorno virtual utilizado para la educación en línea?
 - a) Facebook
 - b) Moodle
 - c) Spotify
4. ¿Qué tipo de herramientas suelen ofrecer los entornos virtuales?
 - a) Herramientas de comunicación y colaboración.
 - b) Herramientas de jardinería.
 - c) Herramientas de cocina.
5. ¿Cuál es uno de los beneficios de utilizar entornos virtuales en el trabajo o la educación?
 - a) Mayor dificultad para acceder a la información.
 - b) Mayor flexibilidad en cuanto a horarios y ubicación.
 - c) Menor interacción entre los participantes.
6. ¿Qué plataforma se utiliza comúnmente para la creación de cursos en línea?
 - a) Instagram
 - b) Canvas
 - c) TikTok
7. ¿Cuál es una característica importante de los entornos virtuales?
 - a) Limitación en cuanto a la cantidad de usuarios que pueden participar.
 - b) Facilitar la colaboración y el intercambio de información.
 - c) No ofrecer acceso a recursos educativos.
8. ¿Cómo pueden utilizarse los entornos virtuales fuera del ámbito educativo?
 - a) Para la comunicación con amigos y familiares.
 - b) Para visitar lugares.
 - c) Para la práctica de deportes al aire libre.



B. Responde verdadero (V) o falso (F) a cada afirmación:

1. Si recibes un mensaje de alguien desconocido ofreciéndote un premio increíble, es seguro aceptarlo y proporcionar tus datos personales. V F
2. Si un amigo te envía un enlace a una página web sospechosa, es mejor abrirlo para ver de qué se trata. V F
3. Si recibes un mensaje urgente de un supuesto familiar pidiendo dinero, deberías enviarlo inmediatamente sin verificar la autenticidad del mensaje. V F
4. Si te ofrecen un producto o servicio a un precio muy bajo a través de WhatsApp, y/u otra red social, seguramente es una oferta legítima. V F
5. Si alguien te pide que compartas tu código de verificación de WhatsApp, no hay problema en hacerlo. V F
6. Si recibes un mensaje que te dice que tu cuenta de WhatsApp, Facebook, Instagram y/o TikTok será cerrada a menos que hagas clic en un enlace y sigas las instrucciones, debes hacerlo de inmediato para evitar problemas. V F
7. Es seguro proporcionar información personal como tu dirección, número de seguro social o datos bancarios a través de cualquier red social si te lo piden. V F
8. Si recibes un mensaje de un número desconocido diciendo que has ganado un concurso al que nunca te has inscrito, es probable que sea verdad. V F
9. Si alguien te ofrece un trabajo bien remunerado a través de WhatsApp, pero te pide que pagues una tarifa por adelantado, es probable que sea una oferta legítima. V F
10. Siempre es seguro hacer clic en enlaces que recibes a través de WhatsApp sin importar quién te los envíe. V F

"Recuerda que es fundamental estar atento a las señales de advertencia y proteger tu información personal en línea. Siempre es mejor prevenir que lamentar"

ACTIVIDAD INTEGRADORA TRANSVERSAL

UNIDAD 1



Galería de arte

Propósito: Enriquecer la experiencia educativa, fomentar la creatividad y la apreciación del arte, promover la inclusión y la colaboración entre los estudiantes.

Objetivo: Concientizar a los estudiantes sobre las problemáticas a las que se enfrentan en la actualidad, mediante el uso de las herramientas y conocimientos adquiridos en la Unidad 1, tales como navegar en el ciberespacio de forma segura usando criterios de búsqueda de información en medios digitales.

Instrucciones

- A. Formen 5 equipos en el grupo.
- B. Rifen los siguientes temas y asignen uno a cada equipo:
 1. Ciberbullying
 2. Privacidad en redes sociales
 3. Bienestar digital y medio ambiente
 4. Violencia contra las mujeres
 5. Ciberdelincuencia
- C. Con el tema asignado, cada equipo buscará o elaborará (fotografías y/o pinturas) mínimo 5 imágenes relacionadas a su temática, le asignarán nombre, citarán las fuentes de dónde las obtuvieron y realizarán una breve explicación y/o reflexión.
Nota: la medida de las fotografías o imágenes será tamaño carta.
- D. Solicitar un espacio para poder exhibir y presentar las obras.
Nota: Preparar el espacio de manera creativa y a elección libre de cada equipo.
- E. Anoten sus conclusiones y qué aprendieron de esta experiencia en el cuaderno de la materia.



Rúbrica para evaluar una galería de arte escolar

	Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Elementos	Los estudiantes integraron en la galería todos los elementos que se pidieron en las instrucciones.	Los estudiantes integraron en la galería la mayoría de los elementos que se pidieron en las instrucciones.	Los estudiantes integraron en la galería la mitad de los elementos que se pidieron en las instrucciones.	Los estudiantes no integraron en la galería los elementos que se pidieron en las instrucciones.
Cantidad de Imágenes	Utilizaron 5 o más imágenes.	Utilizaron 5 imágenes.	Utilizaron 4 imágenes.	Utilizaron al menos 3 imágenes.
Imágenes- Relación	Todas las imágenes están relacionadas al tema y lo hacen fácil de entender. Las fuentes de las imágenes utilizadas están citadas.	Todas las imágenes están relacionadas al tema y la mayoría lo hacen fácil de entender. Las fuentes de las imágenes utilizadas están citadas.	La mayoría de las imágenes están relacionadas al tema. Algunas fuentes de las imágenes utilizadas están citadas.	Las imágenes no se relacionan al tema. No hay fuentes de las imágenes utilizadas.
Aspectos Formales	Todas las imágenes cuentan con título, nombre, autor, año, lugar y contexto en el cual fue realizada.	Cinco imágenes cuentan con título, nombre, autor, año, lugar.	Cuatro imágenes cuentan con título, nombre del autor, año.	Ninguna imagen cuenta con título y nombre del autor.
Conocimiento Adquirido	Los estudiantes pueden contestar con precisión todas las preguntas relacionadas a la temática de la galería y los procesos usados para crearla.	Los estudiantes pueden contestar con precisión la mayoría de las preguntas relacionadas a la temática de la galería y los procesos usados para crearla.	Los estudiantes pueden contestar con precisión aproximadamente el 50% de las preguntas relacionadas a la temática de la galería y los procesos usados para crearla.	Los estudiantes no parecen tener conocimiento sobre la temática o los procesos usados en la creación de la galería.

Evaluación

Estimado(a) alumno(a): Hemos completado la primer Ruta de Viaje, en donde abordamos cuatro distintos vuelos, los cuales nos brindaron la oportunidad de obtener múltiples conocimientos. Antes de llegar a tu destino final, es hora de hacer una escala.

Realiza tu autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, con el propósito de reconocer tu progreso, tus fortalezas y áreas de oportunidad en esta primera unidad del curso de **Cultura Digital I**.

Autoevaluación: se plantean indicadores respecto a tu actitud frente al trabajo, en una escala de **5 a 10**, marcar con una 

Indicadores Sección Actitudinal

Asistí puntualmente a la clase.

5 6 7 8 9 10

Atendí las orientaciones y explicaciones del profesor(a) en clase.

5 6 7 8 9 10

Participé activa y efectivamente en las actividades grupales e individuales propuestas en clase.

5 6 7 8 9 10

Fui responsable con mis obligaciones académicas.

5 6 7 8 9 10

Manifesté respeto hacia mis compañeras, compañeros y profesor(a).

5 6 7 8 9 10

Mostré interés y motivación por aprender.

5 6 7 8 9 10

Indicadores Sección Conceptual

5 6 7 8 9 10

Apoyé mis ideas con argumentos, fruto de mis conocimientos.

5 6 7 8 9 10

Expresé mis puntos de vista con claridad.

5 6 7 8 9 10

Evalué mi proceso de aprendizaje.

5 6 7 8 9 10

Expuse aportes pertinentes y oportunos en clase.

5 6 7 8 9 10

Di solución adecuada a situaciones problema relacionadas con los temas estudiados en clase.

5 6 7 8 9 10

Comprendo los contenidos y procedimientos estudiados en clase durante esta unidad.

5 6 7 8 9 10

Indicadores Sección Procedimental

5 6 7 8 9 10

Realicé los trabajos asignados en clase a tiempo.

5 6 7 8 9 10

Desarrollé actividades extracurriculares (estudio personal, consultas e investigaciones, entre otros).

5 6 7 8 9 10

Procuré que mi cuaderno, libro y trabajos estén lo mejor presentables posible.

5 6 7 8 9 10

Hice todo lo posible por superar mis dificultades académicas y aprender los contenidos que me parecen difíciles.

5 6 7 8 9 10

Manifesté respeto hacia mis compañeras, compañeros y profesor.

5 6 7 8 9 10

Busqué información y amplié mis conocimientos en los temas donde me quedaban dudas.

5 6 7 8 9 10

A. Reflexiona y responde:

1. ¿Qué has aportado a tus compañeros en las actividades de grupo?

2. ¿Crees que te has comprometido completamente en tu aprendizaje? Si tu respuesta es sí ¿de qué forma? Y en caso de ser negativa ¿por qué?

3. ¿Estás satisfecho/a con el trabajo que has realizado en esta Unidad de Aprendizaje Curricular de Cultura Digital 1?

4. ¿Cuáles crees que son tus áreas de oportunidad en relación con lo que has aprendido?

5. ¿Cuáles crees que son tus áreas de oportunidad en relación con lo que has aprendido?

6. Considerando lo expresado en mi autoevaluación y el trabajo realizado, me califico globalmente con nota: **Valoración numérica entre 6 y 10.**

Justifica tu autoevaluación numérica.

Coevaluación: Marca con una  la opción que señale cómo realizaron las actividades tus compañeros de equipo. Realiza una retrospectiva para valorar los trabajos que realizaste grupalmente.

Indicadores

Siempre

A veces

Se les dificulta hacerlo

Participan en la toma de acuerdos del equipo.

Cumplen con las tareas y comisiones asignadas.

Participan en todas las actividades realizadas por el equipo.

Apoyan a los compañeros que lo necesitan.

Contribuyen a resolver las dificultades y conflictos que se presentan con acciones creativas.

Coordinan acciones y proponen mecanismos para lograr la meta.

Colaboran en la presentación del producto final.

Heteroevaluación: Estimado (a) alumno(a), en este apartado y de acuerdo con las actividades desarrolladas en el curso se valorará por parte del docente tu desempeño.

Indicadores Sección Actitudinal

Asistió puntualmente a la clase.

Atendió las orientaciones y explicaciones del profesor(a) en clase.

Participó activa y efectivamente en las actividades grupales e individuales propuestas en clase.

Fue responsable con sus obligaciones académicas.

Manifestó respeto hacia sus compañeras, compañeros y profesor(a).

Mostró interés y motivación por aprender.

5

6

7

8

9

10

Indicadores Sección Conceptual

Apoyó sus ideas con argumentos, fruto de sus conocimientos.

Expresó sus puntos de vista con claridad.

Evaluó su proceso de aprendizaje.

Expuso aportes pertinentes y oportunos en clase.

Dio solución adecuada a situaciones problema relacionadas con los temas estudiados en clase.

Comprendió los contenidos y procedimientos estudiados en clase durante esta unidad.

5

6

7

8

9

10

Indicadores Sección Procedimental

Realizó los trabajos asignados en clase a tiempo.

Desarrolló actividades extracurriculares (estudio personal, consultas e investigaciones, entre otros).

Procuró que su cuaderno, libro y trabajos estuvieran lo mejor presentables posible.

Hizo todo lo posible por superar sus dificultades académicas y aprender los contenidos que le parecieron difíciles.

Buscó información y amplió sus conocimientos en los temas donde le quedaban dudas.

5

6

7

8

9

10