

Cosme Lorenzo Rodríguez

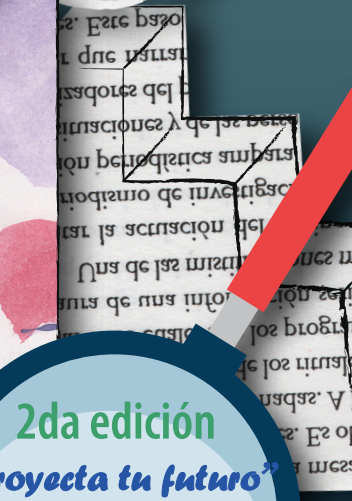


Cultura digital 2

Cosme Lorenzo Rodríguez



Serie Iso



2da edición
"Proyecta tu futuro"



Este libro pertenece a:



La humanidad hace uso de la tecnología desde tiempos remotos, como un medio para satisfacer sus necesidades, sin embargo, su uso no brinda la civilidad que hoy en día es necesaria para evitar nuestro salvajismo, es la crítica que el artista gráfico Asmodeo Vidal representa en su obra "Wi-fi en la cueva"





Segunda Edición 2025

Copyright © Editorial Planea

ISBN: 978-607-5902-19-7

Impreso en México

Contacto: 771-655-6186

Correo electrónico:

informes@editorialplanea.com.mx

Se reservan todos los derechos. Está prohibida la reproducción, almacenamiento en sistemas de recuperación o transmisión de estas publicaciones, ya sea de forma electrónica, mecánica, mediante fotocopia, grabación u otros medios, sin el consentimiento previo del editor. Esto incluye su distribución en redes, almacenamiento electrónico o transmisión para fines de aprendizaje a distancia.

Editor en jefe: Cosme Lorenzo Rodríguez

Autor: Cosme Lorenzo Rodríguez

Correctora: Angélica María Alvarado Carreón

Diseño: Nasbbi Irazú Portes Loeza

Imágenes: Adobe Stock

Aviso de exención de responsabilidad:

Los enlaces incluidos en este libro no son propiedad de Editorial Planea. Por lo tanto, no tenemos control sobre la información proporcionada por los sitios web en un momento determinado, y no podemos garantizar la exactitud de la información proporcionada por terceros (enlaces externos). Aunque se recopila cuidadosamente y se actualiza constantemente, no asumimos responsabilidad alguna por su exactitud, integridad o actualidad.

Los artículos atribuidos a los autores reflejan sus opiniones y a menos que se indique específicamente, no representan las opiniones del editor. Además, la reproducción de este libro o cualquier material de los sitios web incluidos en él no está autorizada, ya que dicho material puede estar sujeto a derechos de propiedad intelectual.

Los derechos pertenecen a sus respectivos propietarios, y Editorial Planea no se hace responsable de la información mostrada en los enlaces proporcionados.

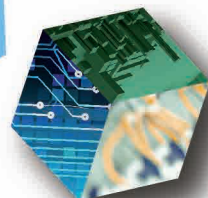
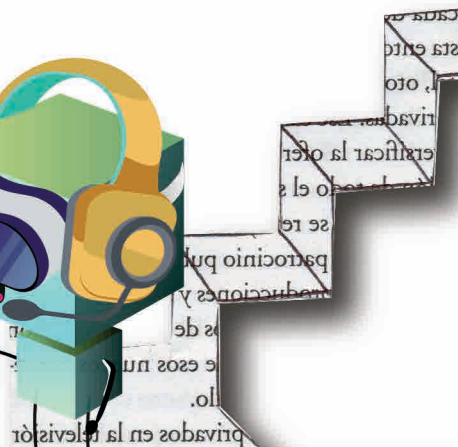
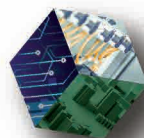
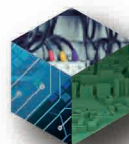
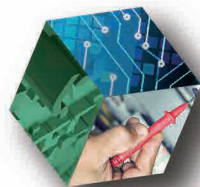
Presentación

En la Editorial Planea estamos comprometidos por ofrecer materiales didácticos de alta calidad, apegados al Nuevo Modelo Educativo de la Educación Media Superior, basado en la premisa de desarrollar en ti, joven estudiante, un aprendizaje situado en tu entorno, que te ayude en tu día a día, adaptándote a los cambios y brindarte un constante aprendizaje inclusivo, pluricultural, colaborativo y equitativo, basado en los principios de la Nueva Escuela Mexicana.

Este libro se encuentra apegado al 100 % al programa de estudio basado en progresiones de aprendizaje del NME de la EMS, abordando las categorías y subcategorías para lograr los aprendizajes meta que propone el programa de Cultura Digital 2.

Estas progresiones, se encuentran organizadas en tres unidades de aprendizaje, la primera apegada a la categoría de Comunicación y Colaboración, denominada "El trabajo colaborativo en línea", donde se desarrolla el contenido de las dos primeras progresiones de aprendizaje referentes al uso de herramientas digitales para el trabajo académico y el trabajo colaborativo en línea, la segunda unidad hace referencia a la categoría de Creatividad Digital, con el nombre de "Diseño y publicación de información en línea", abordando las progresiones de aprendizaje 3, 4 y 5 del programa de estudios, referentes a la teoría del color, técnicas y métodos de investigación digital, y el uso de páginas web para la publicación de información, finalmente la tercera unidad desarrollando las categorías de Creatividad Digital y Pensamiento Algorítmico, titulada "Investigación y análisis de información en línea", desarrollando las progresiones 6 y 7, referentes al uso y manejo de la información en fenómenos y problemas en diversos contextos y el procesamiento digital de información estadística, cada una de las unidades apegadas al logro de las metas de aprendizaje de acuerdo con el programa vigente del NME de la EMS.

Este libro, está diseñado para ti, promoviendo tu pensar y reflexión sobre las aplicaciones y efectos de la tecnología, la capacidad de adaptarte a la diversidad y disponibilidad de los contextos y circunstancias que vives en tu día a día.



La Nueva Escuela Mexicana NEM

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) parte de un diagnóstico donde la educación se entendía como tres ciclos sin conexión, la educación básica (preescolar, primaria y secundaria), la educación media superior y la educación superior, con base en este diagnóstico se construye una propuesta donde la educación debe ser entendida para toda la vida, bajo el concepto de aprender a aprender, la actualización continua, adaptación a los cambios y el aprendizaje permanente.

La NEM propone un plan de 23 años en los diferentes niveles educativos, los cuales estén interconectados entre sí, donde se potencialice la formación integral de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes con el objetivo de promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, pluricultural, colaborativo y equitativo a lo largo de su formación.

Para alcanzar el bienestar y la prosperidad incluyente, la NEM se fundamenta en los siguientes principios:



Fomento de la identidad con México. El amor a la patria, el aprecio por su cultura, el conocimiento de su historia y el compromiso de los valores plasmados en la Constitución Política, son las acciones que forman este principio.

Responsabilidad ciudadana. El principio implica la aceptación de derechos y deberes personales y comunes, el respeto por los valores cívicos por parte de los estudiantes formados en la NEM es esencial para transmitir los valores de honestidad, respeto, justicia, solidaridad, reciprocidad, lealtad, libertad, equidad y gratitud.



Honestidad. Se destaca este valor dentro de la responsabilidad social de los estudiantes, el cual permite formar una sociedad con base en la confianza y el sustento de la verdad de todas las acciones para permitir una sana relación entre los ciudadanos.

Respeto de la dignidad humana. Promover el respeto irrestricto a la dignidad y los derechos humanos de las personas, con base en la convicción de la igualdad de todos los individuos en derechos, trato y oportunidades.





Respeto por la naturaleza y cuidado del medio ambiente. La conciencia ambiental favorece la protección y conservación del medio ambiente, la prevención de la contaminación y cambio climático comienza con la educación del desarrollo sostenible.

Promoción de la interculturalidad.

El aprecio y la comprensión por la diversidad cultural y lingüística, así como, el diálogo y el intercambio cultural es una fuerza motriz para tener una vida intelectual, afectiva, moral y espiritual.

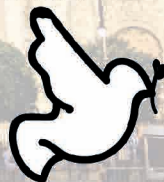


Participación en la transformación de la sociedad.

La superación de cada persona por iniciativa propia es la base de este principio, el sentido social de la educación permite construir relaciones cercanas, solidarias y fraternas que superan las indiferencias y la apatía por transformar la sociedad.



Promoción de la cultura de la paz. El objetivo de la agenda 2030 que promueve "Paz, justicia e instituciones sólidas", tiene como fundamento promover sociedades pacíficas, inclusivas, que faciliten el desarrollo sostenible, el acceso a la justicia para todos y la construcción a todos los niveles de instituciones eficaces e inclusivas que rindan cuentas.





Conoce tu libro

Dentro del libro se encuentra desarrollado el Nuevo Modelo Educativo de la Educación Media Superior, el cual se basa en un programa de estudio por progresiones de aprendizaje, las cuales se desarrollan en tres momentos que son:



Apertura. En este primer momento se busca despertar el interés y la motivación del estudiante por el tema que se va a abordar.



Cierre. En este último momento se busca consolidar los aprendizajes y hacer una evaluación del proceso.



Desarrollo. Se presenta el contenido y se realiza una explicación clara y detallada de los conceptos clave.



También se encuentran las secciones:

Evaluación diagnóstica. Se encuentra al inicio de cada unidad de aprendizaje, ayuda a identificar las fortalezas y debilidades con los temas que se van a abordar.

Aprendizaje situado en contextos:



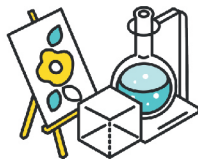
Escuela



Aula



Comunidad



Actividades transversales.

Donde se enlazan los aprendizajes de los recursos socio-cognitivos con las disciplinas de las áreas de conocimiento.

Actividades socioemocionales.

El currículum ampliado se vincula con los recursos sociocognitivos, áreas de conocimiento por medio de los diferentes ámbitos de los recursos socioemocionales que están presentes en este tipo de actividades.





Prácticas de aprendizaje. La mejor manera de aplicar los conocimientos y habilidades aprendidas es a través de este tipo de prácticas, las cuales están numeradas, ubicadas en un contexto de aprendizaje y potencializando un principio de la NEM, como se muestra en el siguiente ejemplo:



Práctica de aprendizaje



Lectura NEM. Es una actividad de comprensión lectora que aborda uno de los principios de la Nueva Escuela Mexicana.



Evaluación de la unidad de aprendizaje. Son reactivos que abordan los temas de cada unidad de aprendizaje.

Categorías, subcategorías y metas de aprendizaje. Cada progresión tiene al inicio las categorías, subcategorías y metas de aprendizaje que aborda su contenido como se muestra a continuación:

Subcategoría de aprendizaje

Metas de aprendizaje

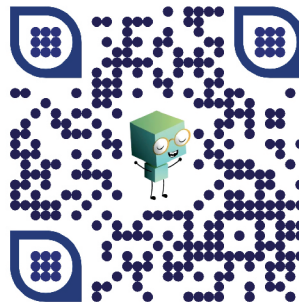


Categorías de aprendizaje



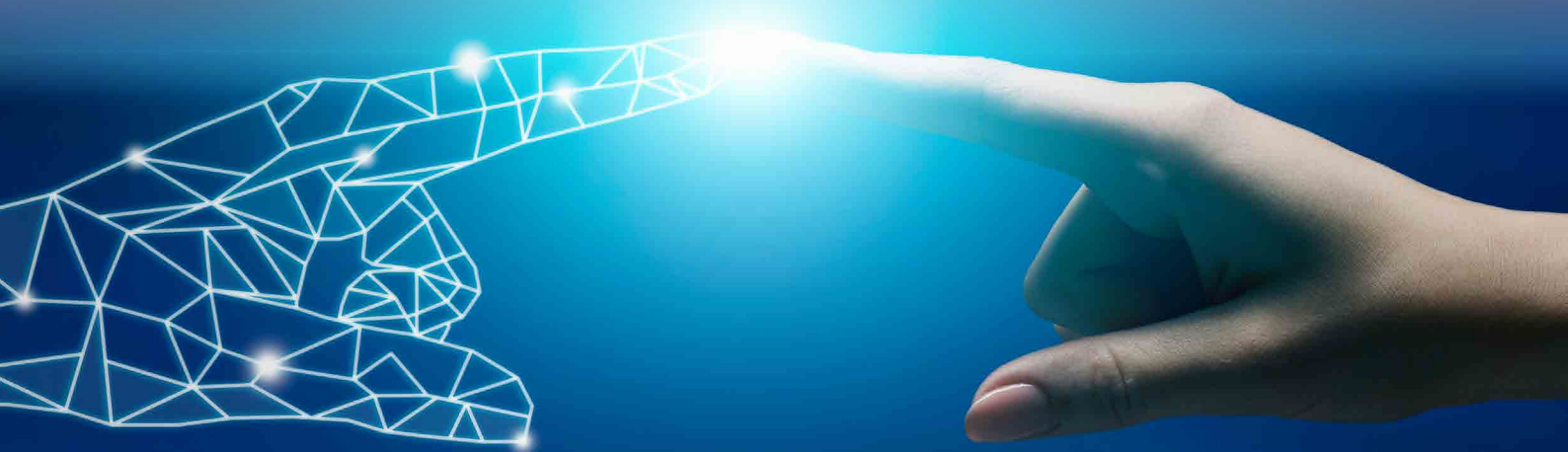
Proyecto Aula - Escuela - Comunidad (PAEC). En estos códigos QR podrás realizar las actividades de las progresiones que son parte del PAEC.

Maestro Iso. Cada vez que veas al maestro Iso te explica la progresión de manera dinámica escanando el código QR.



Progresiones de aprendizaje

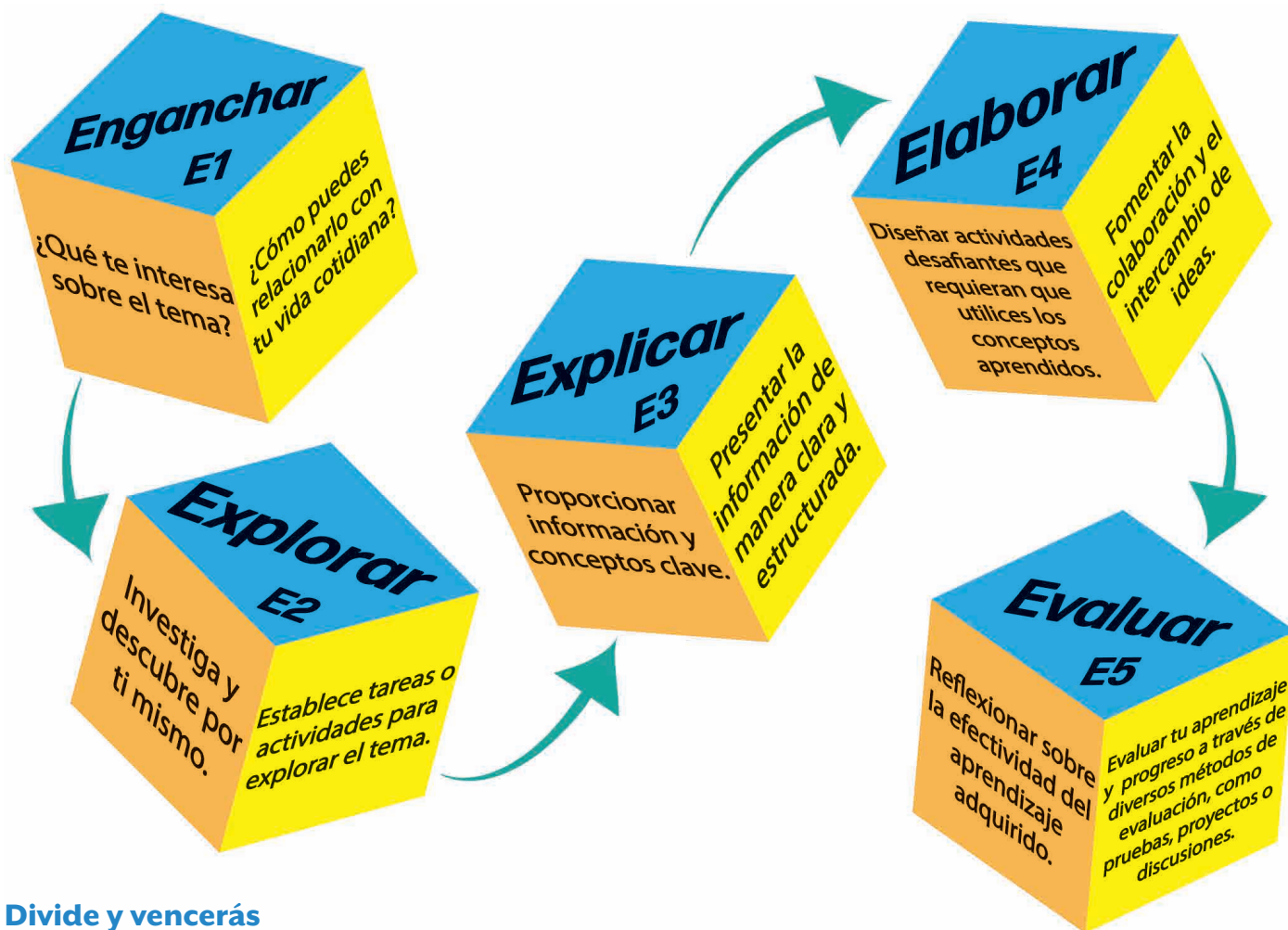
1. Utiliza herramientas digitales para el aprendizaje que le permiten acceder al conocimiento y la experiencia, innovar, hace más eficientes los procesos en el desarrollo de proyectos aplicado a las Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología, Ciencias Sociales, Humanidades, Recursos Sociocognitivos y Socioemocionales según sus necesidades y contextos.
2. Colabora en equipos de trabajo con el uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información, Conocimiento y Aprendizajes Digitales para interactuar, comunicarse, investigar, buscar, discriminar y gestionar información.
3. Conoce la teoría del color y metodología del diseño para la elaboración de contenidos digitales para sus actividades académicas y cotidianas de acuerdo con su contexto.
4. Conoce y aplica técnicas y métodos de investigación digital como cyber etnografía, análisis del contenido en línea, focus group (grupo de foco) online, entrevista online en la metodología digital, métodos de investigación cualitativa online (MICO), entrevista asistida por computadora, análisis de redes sociales (ARS) para buscar, recopilar, extraer, organizar y analizar información de la situación, fenómeno o problemática de su interés conforme a su contexto y recursos.
5. Representa la solución de la situación, fenómeno o problemática a través de páginas web (hosting u hospedaje, dominio, ftp, usuarios, contraseñas), con el lenguaje de Marcas -Hyper Text Markup Language o HTML.
6. Utiliza herramientas en línea que permiten investigar y manejar información de situaciones, fenómenos o problemáticas del contexto personal, académico, social y ambiental para difundirla, recopilarla, extraerla, exportarla y analizarla en forma estructurada y organizada.
7. Procesa datos de la situación, fenómeno o problemática investigada mediante herramientas de software que calculen medidas de tendencia central (media, mediana y moda) y de dispersión (desviación estándar y varianza) y su representación gráfica (barras, pastel, líneas, embudo, mapas, diagramas de dispersión, diagramas de Gantt), para contribuir a su análisis.



Estrategias para trabajo colaborativo

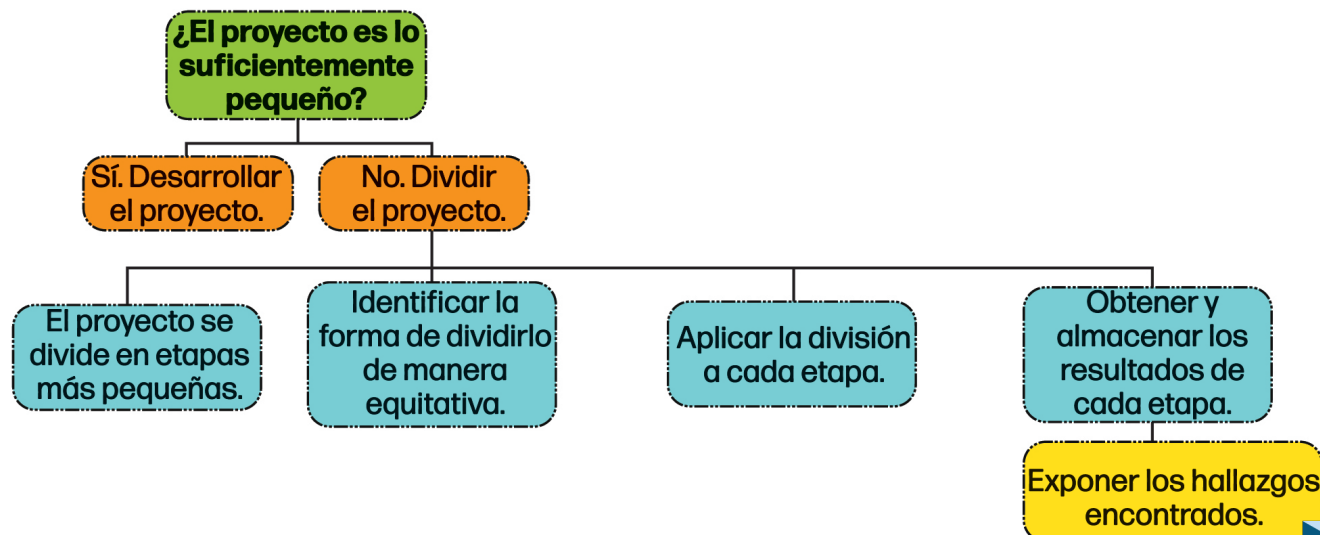
Estrategia 5E

Es una estrategia utilizada en educación para el trabajo colaborativo y diseño de proyectos, consiste en:



Divide y vencerás

Consiste en no ver un proyecto como una unidad, sino como una serie de etapas que pueden desarrollarse de manera individual para después integrar y exponer los hallazgos encontrados, a continuación se muestran los pasos a seguir.



Contenido

Unidad de aprendizaje 1. El trabajo colaborativo en línea

Herramientas digitales para el trabajo académico	14
Trabajo colaborativo en línea	29

Unidad de aprendizaje 2. Diseño y publicación de información en línea

Teoría del color en documentos digitales	46
Técnicas y métodos de investigación digital	54
Páginas web	64

Unidad de aprendizaje 3. Investigación y análisis de información en línea

Uso y manejo de información digital	88
Procesamiento de información estadística	105





Unidad de aprendizaje **1**

El trabajo colaborativo en línea

Categorías de aprendizaje:

- **C2.** Comunicación y colaboración.

Subcategorías:

- S1.** Comunicación digital.
- S2.** Herramientas digitales para el aprendizaje.
- S3.** Comunidades virtuales de aprendizaje.
- S4.** Herramientas de productividad.

- **C4.** Creatividad digital.

Subcategorías:

- S1.** Creación de contenidos digitales.
- S2.** Desarrollo digital.
- S3.** Literacidad digital.

Meta de aprendizaje:

- **M1.** Interactúa de acuerdo con su contexto a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, conocimiento y aprendizajes digitales, para ampliar su conocimiento y vincularse con su entorno.
- **M2.** Colabora en Comunidades Virtuales para impulsar el aprendizaje en forma autónoma y colaborativa, innova y eficienta los procesos en el desarrollo de proyectos y actividades de su contexto.

Aprendizaje de trayectoria:

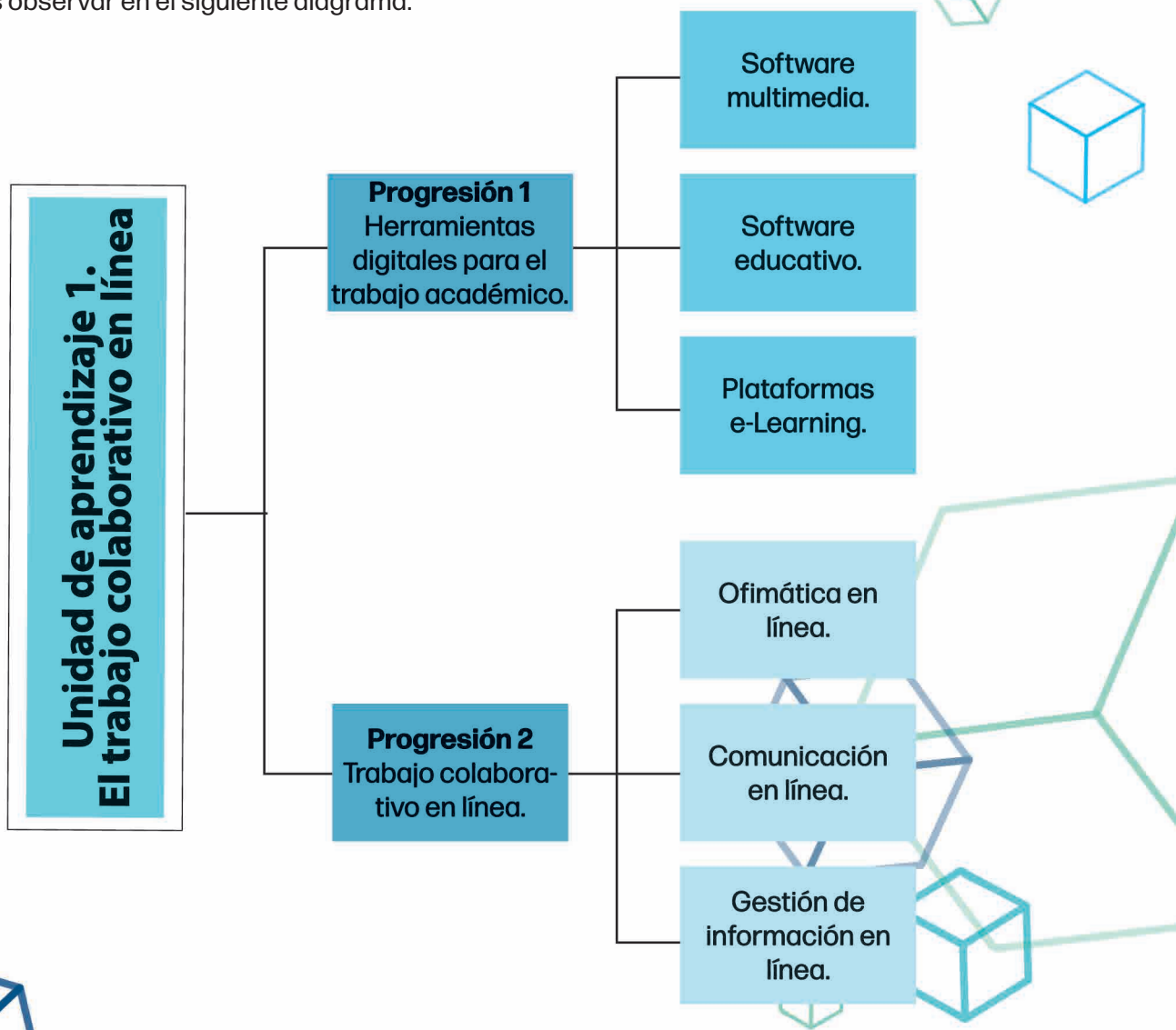
- Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.
- Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.

Progresiones:

1. Utiliza herramientas digitales para el aprendizaje que le permiten acceder al conocimiento y la experiencia, innovar, hace más eficientes los procesos en el desarrollo de proyectos aplicado a las Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología, Ciencias Sociales, Humanidades, Recursos Sociocognitivos y Socioemocionales según sus necesidades y contextos.
2. Colabora en equipos de trabajo con el uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información, Conocimiento y Aprendizajes Digitales para interactuar, comunicarse, investigar, buscar, discriminar y gestionar información.

Presentación

Durante la presente unidad de aprendizaje se desarrolla la progresión uno referente al empleo de las herramientas digitales para el aprendizaje, las cuales permiten llegar al entendimiento de las diferentes áreas del conocimiento, recursos sociocognitivos y socioemocionales, asimismo la progresión dos, relativa al uso de las TICCAD para el desarrollo de trabajo colaborativo en línea, los temas específicos de la unidad de aprendizaje los puedes observar en el siguiente diagrama.





Evaluación diagnóstica

Subraya la respuesta correcta.

- ¿Qué tipo de software se utiliza para la creación y edición de gráficos, audio y video?
a) Software de ofimática.
b) Software multimedia.
c) Software educativo.
d) Software de diseño.
- ¿Qué plataforma en línea es ampliamente utilizada para la creación de cursos interactivos y contenido educativo?
a) Facebook. **b)** Instagram. **c)** LinkedIn. **d)** Moodle.
- ¿Cuál de las siguientes herramientas de ofimática en la red es conocida por su capacidad de colaboración en tiempo real?
a) Microsoft Word. **b)** Google Docs. **c)** Adobe Photoshop. **d)** LibreOffice Writer.
- ¿Qué plataforma de comunicación en línea es utilizada para videollamadas y conferencias?
a) Skype. **b)** WhatsApp. **c)** Twitter. **d)** Pinterest.
- ¿Cuál de las siguientes opciones es un software multimedia utilizado para la edición de video?
a) Photoshop. **b)** Audacity. **c)** Final Cut Pro. **d)** Microsoft Excel.
- ¿Qué herramienta de ofimática en línea permite la creación de presentaciones multimedia?
a) Excel. **b)** Google Slides. **c)** Notepad. **d)** PowerPoint.
- ¿Qué buscador de información es conocido por su motor de búsqueda en tiempo real?
a) Bing. **b)** Yahoo. **c)** Google. **d)** DuckDuckGo.
- ¿Qué tipo de software se enfoca en la entrega de contenido educativo interactivo?
a) Software de diseño.
b) Software de entretenimiento.
c) Software educativo.
d) Software de productividad.
- ¿Cuál de las siguientes opciones es una plataforma e-learning utilizada para la capacitación en línea?
a) Netflix. **b)** Amazon. **c)** Coursera. **d)** Spotify.
- ¿Cuál de las siguientes opciones es un software multimedia que se utiliza para la edición de imágenes?
a) Adobe Premiere Pro.
b) Microsoft PowerPoint.
c) iTunes.
d) GIMP.

Herramientas digitales para el trabajo académico

S4
S3
S2
S1
M2
M1
C2

E1 Apertura

Las **herramientas digitales para el trabajo académico** son recursos, aplicaciones o plataformas en línea diseñados para facilitar y mejorar el proceso de aprendizaje. Estas herramientas utilizan la tecnología digital para ofrecer una amplia gama de recursos interactivos y personalizados que satisfacen las necesidades de los estudiantes. Pueden usarse tanto en entornos educativos formales, como escuelas y universidades, como en entornos educativos informales o autoaprendizaje.

E2 *A partir del concepto de herramientas digitales para el trabajo académico, escribe tres aplicaciones o plataformas que pertenezcan a estas herramientas y justifica porque son este tipo de herramientas, desde tu punto de vista.*

1. _____
2. _____
3. _____

Al finalizar, comparte tus respuestas, de manera grupal y con el apoyo del docente creen una lista de 10 herramientas digitales para el trabajo académico. Escríbela en las siguientes líneas.

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

E3 Desarrollo

Software multimedia

El **software multimedia** es un tipo de software diseñado para la creación, manipulación, reproducción y gestión de contenido que incluye elementos como texto, imágenes, audio y video. Su objetivo principal es permitir a los usuarios trabajar con diferentes tipos de medios de manera integrada y, a menudo, de manera interactiva.



Características del software multimedia

De acuerdo con el concepto anterior de software multimedia como la integración de diversos elementos, en el siguiente esquema se muestran algunas de sus características.

Soporte para múltiples

El software multimedia debe ser capaz de trabajar con una variedad de formatos de medios, como imágenes en JPEG o PNG, audio en MP3 o WAV, y video en formatos como MP4 o AVI.

Compartir y distribuir

Facilita la exportación y el intercambio de contenido multimedia con otros usuarios.

Interactividad

Puede incluir elementos interactivos, como botones, hipervínculos y animaciones, que permiten a los usuarios interactuar con el contenido.

Streaming

Puede ser capaz de transmitir contenido en tiempo real a través de Internet, como video en línea.

Sincronización

Permite la sincronización de diferentes tipos de medios para crear presentaciones coherentes, como diapositivas con audio y video en una presentación multimedia.

Reproducción

Permite la reproducción de contenido multimedia, a menudo con controles de reproducción, pausa y navegación.

Edición de medios

Ofrece herramientas para la edición y manipulación de medios, como la edición de video, el recorte de audio o la optimización de imágenes.



Proceso de diseño del software multimedia

Para el diseño de software multimedia es necesario considerar lo siguiente:

- 1. Definición de objetivos.** El primer paso es identificar con claridad los objetivos del software multimedia. ¿Qué tipo de contenido se creará? ¿Para qué audiencia? ¿Qué resultados se esperan?
- 2. Diseño de la interfaz de usuario.** Es importante considerar que el diseño de la interfaz de usuario debe ser intuitiva y fácil de usar, para que los usuarios puedan interactuar con el contenido multimedia de manera eficaz.
- 3. Selección de tecnología y plataformas.** Se deben seleccionar las tecnologías y plataformas adecuadas para el software, considerando la compatibilidad con sistemas operativos y dispositivos.
- 4. Desarrollo de contenido.** En este punto es donde se crea el contenido multimedia en sí, hay que incluir la creación de imágenes, grabación de audio, edición de video y diseño de elementos interactivos.
- 5. Integración de medios.** Los diferentes tipos de medios se integran en la aplicación, lo que incluye la organización de contenido y la sincronización de elementos multimedia.





- 6. Pruebas y depuración.** El software multimedia se somete a pruebas exhaustivas para detectar errores y asegurarse de que funcione de manera efectiva en diferentes escenarios.
- 7. Lanzamiento y distribución.** Una vez que el software multimedia se ha probado y pulido, se lanza y se distribuye a los usuarios finales.
- 8. Mantenimiento y actualización.** El mantenimiento continuo y las actualizaciones son esenciales para garantizar que el software multimedia siga siendo relevante y funcione correctamente.

El diseño de software multimedia es un proceso complejo que requiere una planificación cuidadosa y la colaboración de un grupo interdisciplinario, la elección de las herramientas y tecnologías adecuadas también es esencial para lograr los objetivos de diseño y ofrecer una experiencia multimedia efectiva para los usuarios.

E4

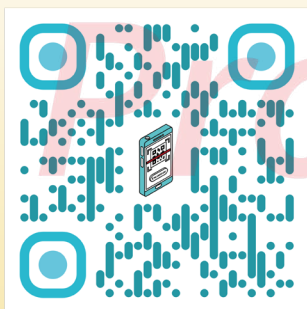


Práctica de aprendizaje

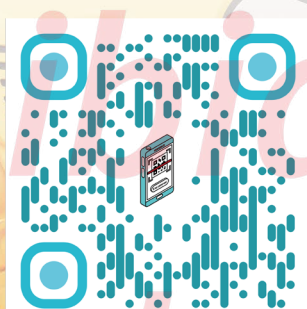


Para desarrollar la actividad de aprendizaje es necesario que se reúnan en equipos de tres a cinco personas y desarrollen un audio que contenga sus voces a partir del siguiente texto, el cual hace referencia a un tema del área de conocimiento de Ciencias Sociales respecto a la "División de las Actividades Económicas en México".

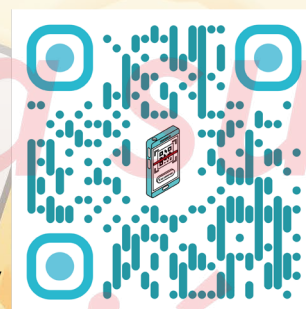
Para crear el audio pueden utilizar sus dispositivos móviles (teléfonos celulares, tabletas...), y apoyarse de un editor de audio con la finalidad de que tenga una mayor calidad y nitidez, algunos de los editores de audio que pueden utilizar se encuentran en los siguientes enlaces o códigos QR.



¡Escanéame!



¡Escanéame!



¡Escanéame!

A continuación se presenta el texto que se debe grabar en el audio.

División de Actividades Económicas en México

México es un país diverso y rico en recursos naturales, cultura y talento humano, para entender cómo se organizan las actividades económicas, es esencial conocer la división en tres sectores clave: el primario, el secundario y el terciario. Además, es importante explorar cómo se subdividen los productos generados en sus zonas rurales y urbanas de este país.

Es momento de conocer la división por Sectores Económicos.

Sector Primario

Este sector se relaciona directamente con los recursos naturales y la producción de materias primas, en México, el sector primario incluye:

Agricultura: el desarrollo de los cultivos como el maíz, aguacate, jitomate y chile los cuales son fundamentales en la agricultura mexicana.

Ganadería: la cría de ganado, como reses, cerdos y aves, es una parte importante de la economía mexicana.

Pesca: es relevante en las costas mexicanas, con especies como el camarón, el atún y el pulpo, siendo exportados a nivel internacional.

Sector Secundario

El sector secundario se centra en la transformación de las materias primas en productos manufacturados, siendo las siguientes actividades las más representativas de este sector para México:

Industria manufacturera: México es un importante fabricante de productos electrónicos, automóviles, textiles, alimentos procesados y productos químicos.

Construcción: la construcción de viviendas, infraestructuras y proyectos de desarrollo es una parte vital del sector secundario.

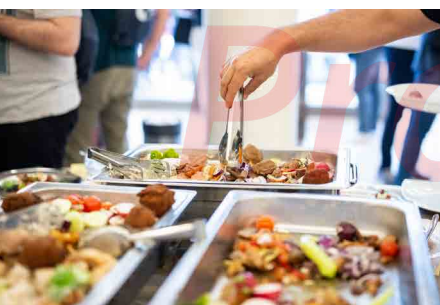
Sector Terciario

El sector terciario abarca los servicios y actividades que no involucran la producción física de bienes. En México, este sector cuenta con:

Turismo: es una fuente significativa de ingresos en México, con destinos populares como Cancún, Ciudad de México y Oaxaca.

Educación: las escuelas, universidades y centros de formación contribuyen al sector terciario, proporcionando servicios educativos.

Salud: los hospitales, clínicas y servicios de salud forman parte del sector terciario, atendiendo las necesidades de la población.



Una vez que han grabado y editado el audio, lo deben exportar en formato MP3 o WAV y enviarlo vía correo electrónico a su docente.

Para evaluar esa actividad revisen la siguiente lista de cotejo.

Indicador	Sí	No	Puntos
En el audio se escuchan las voces de todos los integrantes del equipo.			2
La voz de cada uno de los integrantes del equipo es clara y nítida.			2
El audio contiene con exactitud el texto del recuadro.			3
Al inicio del audio hay una presentación de los integrantes y el tema.			2
Al finalizar el audio hay una despedida o cierre.			2
Se incluye música de fondo que permie un ambiente más agradable al escuchar el audio, sin que se escuche más intensa que las voces de los integrantes.			3
El audio se envía en la fecha y hora establecida.			2
Total			



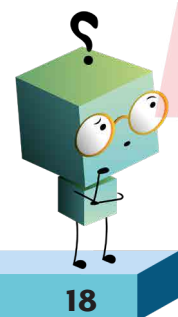
Software educativo

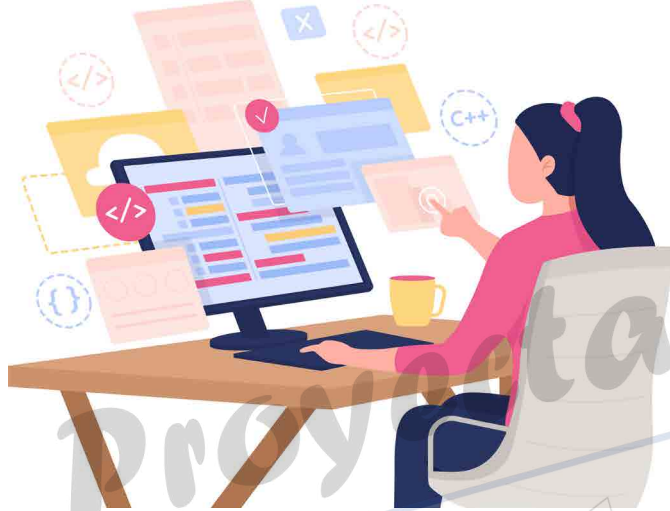
Un software educativo es un programa o una aplicación informática diseñada para mejorar el aprendizaje, estos programas pueden ser utilizados por maestros y estudiantes para mejorar la comprensión de un tema en particular, fomentar la interacción y el intercambio de información y desarrollar habilidades cognitivas. Los softwares educativos suelen ser interactivos, fáciles de usar y pueden incorporar elementos multimedia como imágenes, videos y sonidos para mejorar la experiencia de aprendizaje.

El objetivo principal del software educativo es proporcionar un entorno de aprendizaje enriquecedor que vaya más allá de los métodos tradicionales, estas herramientas se adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que les permite un aprendizaje individualizado y a su propio ritmo, además, brindan retroalimentación instantánea, lo que ayuda a corregir errores y mejorar su comprensión.

En cuanto a las características clave, un software educativo debe ser altamente interactivo para involucrar de manera activa a los estudiantes, esta característica puede tomar la forma de ejercicios prácticos, cuestionarios, juegos educativos y simulaciones, lo que hace que el aprendizaje sea inmersivo y atractivo, además, de adaptarse al nivel de habilidad y conocimiento de los estudiantes, proporcionando contenido adecuado y desafiante según el progreso del usuario.

Los entornos donde se utilizan los softwares educativos son diversos, desde instituciones educativas como escuelas y universidades hasta plataformas de aprendizaje en línea y programas de capacitación corporativa, se han convertido en herramientas valiosas para el proceso educativo contemporáneo. Se utilizan ampliamente en todo el mundo debido a su versatilidad y capacidad para adaptarse a diferentes contextos de aprendizaje.





Los softwares educativos han superado varias dificultades a lo largo de su desarrollo, una de ellas es garantizar que sean accesibles para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o necesidades especiales, la calidad del contenido y la accesibilidad son factores cruciales. La capacitación de los maestros en cómo usar estas herramientas de manera efectiva es esencial para maximizar su impacto en el aprendizaje. Las plataformas de aprendizaje en línea como Classroom y Canvas, así como las aplicaciones móviles como Duolingo y Khan Academy, son algunos ejemplos destacados de software educativo. Estas herramientas han demostrado ser útiles para mejorar la calidad y la accesibilidad de la educación y seguirán siendo un componente importante del paisaje educativo actual.

Diseño de software educativo

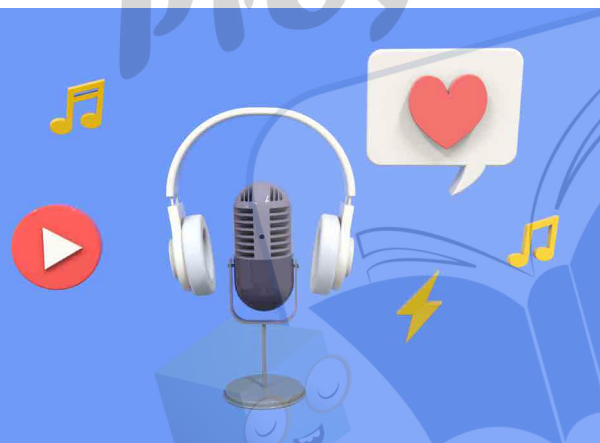
El diseño de software educativo es un proceso complejo que implica la creación de herramientas digitales que ayuden en la enseñanza y el aprendizaje, los pasos a seguir para crearlo son los siguientes:

- **Identificar los objetivos educativos.** Antes de comenzar, define con claridad los objetivos educativos. ¿Qué deseas que los estudiantes aprendan? ¿Cuál es el propósito del software educativo? Esto te ayudará a centrarte en la creación de contenido y actividades específicas.
- **Conoce a la audiencia.** Comprender a los usuarios, ¿Quiénes son los estudiantes? ¿Cuál es su nivel de conocimiento? ¿Qué edades tienen? Diseñar el software de acuerdo con las necesidades y características de los estudiantes es crucial.
- **Diseño intuitivo y fácil de usar.** El software debe ser intuitivo y fácil de usar, en especial para estudiantes, los menús, las funciones y la navegación deben ser claros y simples.
- **Interactividad y compromiso.** El software educativo debe ser interactivo y atractivo para mantener la atención de los estudiantes, incorpora elementos como preguntas, juegos, simulaciones y actividades que fomenten la participación activa.
- **Adaptabilidad y personalización.** Proporciona opciones de personalización y adaptabilidad, los estudiantes tienen ritmos de aprendizaje diferentes. Permitirles avanzar a su propio ritmo o elegir el contenido que desean explorar puede ser beneficioso.



- **Feedback y evaluación.** Integra retroalimentación inmediata y herramientas de evaluación, los estudiantes deben recibir comentarios sobre su progreso y desempeño, esto les ayuda a mejorar y entender mejor los conceptos.
- **Accesibilidad y usabilidad universal.** Asegúrate de que el software sea accesible para todos, incluyendo estudiantes con discapacidades, recuerda que es esencial cumplir con estándares de accesibilidad y usabilidad universal.

- **Contenido relevante y actualizado.** El contenido debe ser relevante y actualizado, si el software educativo es sobre temas que cambian con el tiempo, como tecnología o ciencia, asegúrate de que la información esté al día.
- **Diseño visual atractivo.** Un diseño atractivo y visualmente agradable puede aumentar el interés de los estudiantes, utiliza colores, imágenes y elementos visuales de manera efectiva.
- **Pruebas y retroalimentación constante.** Realiza pruebas con usuarios reales y recopila retroalimentación, permite ajustar el software en función de los comentarios y la experiencia de los estudiantes y profesores que lo utilicen.



- **Seguridad y privacidad.** Protege los datos personales de los estudiantes y garantiza la seguridad en línea, para que software educativo sea confiable debe cumplir con las regulaciones de privacidad y seguridad de datos.
- **Actualización continua.** El software educativo no es estático, se debe estar dispuesto a actualizarlo y mejorarlo con el tiempo para mantener su relevancia y eficacia.
- **Apoyo y recursos adicionales.** Proporciona recursos adicionales, como tutoriales, manuales o soporte técnico, para ayudar a los usuarios a sacar el máximo provecho del software.

En conclusión, el diseño de software educativo exitoso se centra en los objetivos de enseñanza - aprendizaje, la adaptación a la audiencia, la interactividad, la facilidad de uso y la accesibilidad, asimismo, es un proceso continuo que implica la mejora constante y la atención a las necesidades cambiantes de los estudiantes y educadores.





Práctica de aprendizaje



Como se mencionó en los párrafos anteriores, el software educativo debe de tener un objetivo de este tipo y cumplir con ciertas características, como la interacción y accesibilidad, en la actualidad existen diversas páginas

web en las que se puede diseñar software educativo, en esta actividad deben de reunirse con el mismo equipo con el que desarrollaron la práctica de aprendizaje 1, realizando los siguientes pasos.

1. Consultar el siguiente enlace o código QR donde pueden ver como diseñar una actividad interactiva en la página Wordwall.



2. Diseñar una actividad de “Cuestionario” sobre la aplicación Wordwall a partir del texto de la práctica de aprendizaje 1, titulado **“División de Actividades Económicas en México”**.
3. Publicar la actividad y compartir con sus compañeros de grupo y profesor(a).

Plataformas e-Learning

Una plataforma e-Learning o educativa es un conjunto de recursos y herramientas disponibles en línea que ayudan en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas plataformas, que están diseñadas para ser utilizadas en una variedad de niveles educativos, desde la educación básica hasta la educación superior, y tanto en entornos presenciales como virtuales, ofrecen una amplia gama de posibilidades para docentes y estudiantes.

En su núcleo, una plataforma e-Learning facilita la interacción entre docentes y estudiantes al permitirles compartir información, colaborar en proyectos y participar en actividades de aprendizaje en línea. Estas plataformas ofrecen una variedad de recursos y herramientas para lograr esto, como salas de chat y foros de discusión, correo electrónico, videoconferencias y sistemas de gestión de aprendizaje.

Estas plataformas incluyen recursos multimedia como videos, imágenes y presentaciones interactivas que mejoran el aprendizaje. Además, brindan la oportunidad de realizar evaluaciones en línea, lo que facilita el seguimiento del progreso del estudiante y la retroalimentación inmediata.

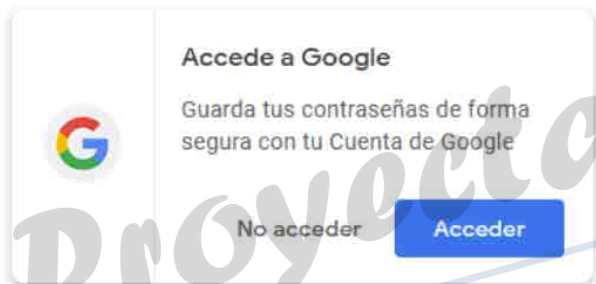
Las plataformas e-Learning son herramientas flexibles que se adaptan a los requisitos cambiantes de la educación contemporánea, juegan un papel importante en la promoción del acceso a la educación y en la creación de experiencias de aprendizaje interactivas y efectivas, ya sea que se utilicen en un aula tradicional o en un entorno de aprendizaje en línea. Ejemplos de plataformas educativas incluyen Moodle, que permite crear cursos en línea; Google Classroom, para la gestión y colaboración en línea; y edX, que ofrece cursos de instituciones prestigiosas. Estas plataformas transforman la enseñanza y el aprendizaje, brindando flexibilidad y accesibilidad.

Diseñar un curso en Google Classroom


Diseñar un curso educativo en la plataforma Google Classroom es un proceso que implica varios pasos. A continuación, se describen cada uno de ellos.

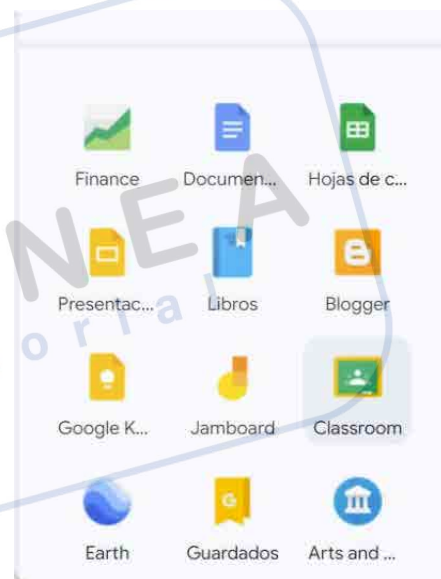
Gmail Imágenes  [Acceder](#)

- 1. Acceso a Google.** Se inicia la sesión con la cuenta de Google o se crea una si no se tiene. En el explorador se tecléa www.google.com.mx



Ventana de acceso a la cuenta de Google.

- 2. Acceso a Google Classroom.** Una vez que se ha accedido a la cuenta de Google, es momento de ingresar a Google Classroom, dando clic en el ícono , se busca Classroom y nuevamente se da clic, tal como se muestra en la siguiente imagen.



Acceso a Google Classroom.

- 3. Crear una clase.** Es momento de crear un nuevo curso, para lo cual debes hacer clic en el signo "+" en la esquina superior derecha y seleccionar "Crear clase". Observa la imagen.



Interfaz de Classroom para crear un nuevo curso.

¿Usas Classroom en un centro educativo con alumnos?

Si es así, tu centro educativo debe crear una cuenta de [Google Workspace for Education](#) para que puedas usar Classroom. [Más información](#)

Google Workspace for Education permite a los centros decidir qué servicios de Google pueden usar sus alumnos y ofrece un nivel mayor de [privacidad y seguridad](#), que tan importantes son en el entorno educativo. Los alumnos no pueden usar Google Classroom en un centro educativo con una cuenta personal.

Acuerdo de licenciamiento de la plataforma Google Classroom para el uso exclusivo de Google Education, al activar la casilla de verificación y dar clic en continuar, se puede iniciar la creación del curso.

He leído y entiendo el aviso anterior; no uso Classroom en un centro educativo con alumnos

Volver Continuar

Crear clase

Nombre de la clase (obligatorio)

Sección

Materia

Aula

Cancelar Crear

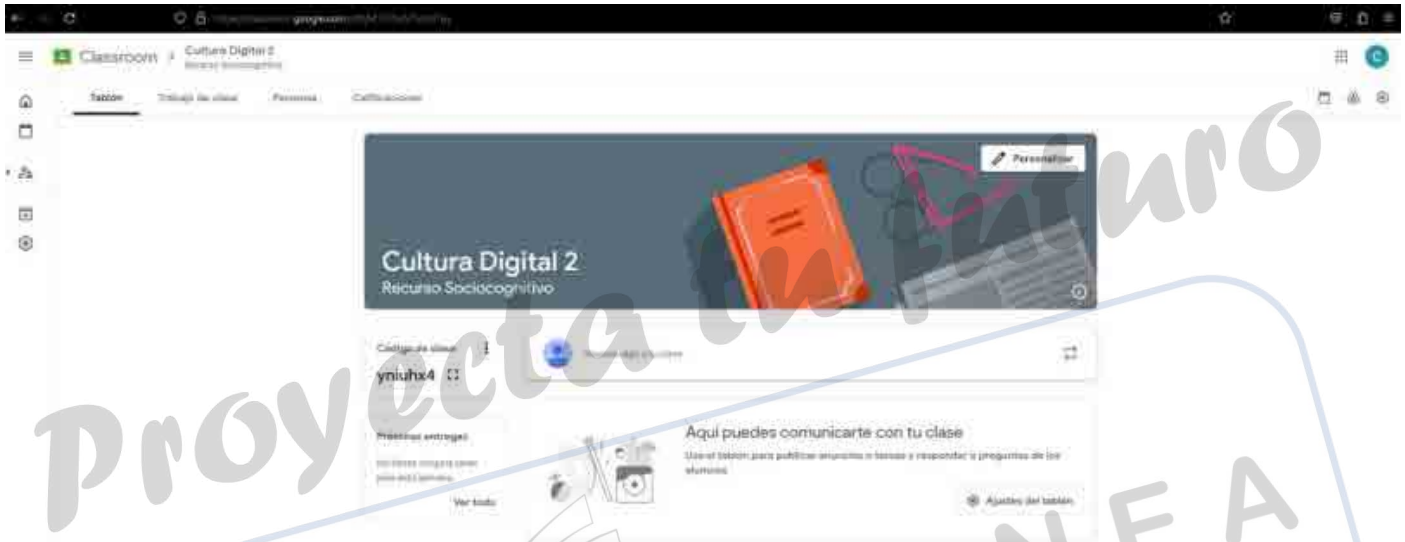
Datos para crear un curso en Google Classroom.

Se te pedirá que completes la información básica del curso, como el nombre, la sección, el tema y la descripción. Puedes personalizar esta información según tus necesidades.

4. Edición de la clase. Al finalizar de introducir los datos de la clase es momento de comenzar a editar y personalizar cada una de las secciones de la clase, en la siguiente imagen aparece las opciones para editar la sección "Tablón", la cual permite a los profesores y estudiantes publicar mensajes y anuncios importantes para la clase, es un lugar centralizado donde los participantes del curso pueden ver información relevante y actualizaciones sobre el curso. El Tablón funciona de manera similar a una pizarra de anuncios física en un salón de clases tradicional, pero en un entorno en línea.

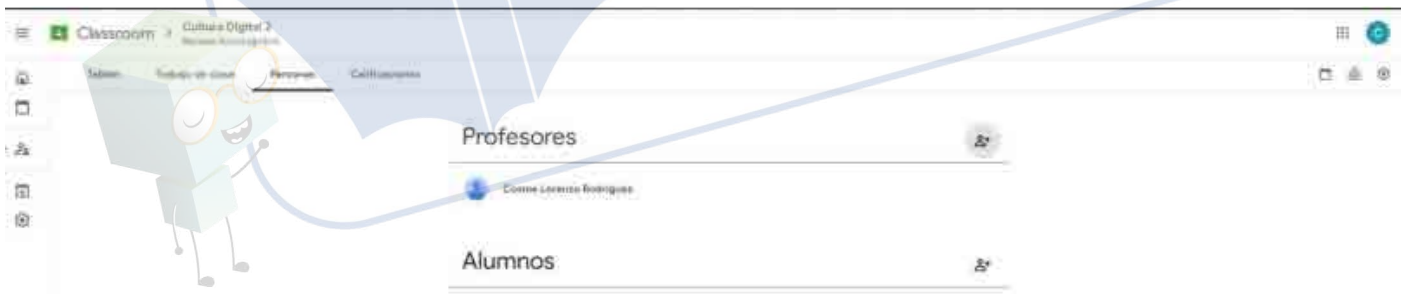
Las características y funciones del Tablón en Google Classroom incluyen:

- **Publicaciones.** Los profesores pueden crear publicaciones en el Tablón para compartir información clave, anuncios, recordatorios y noticias relacionadas con el curso, estas publicaciones pueden incluir texto, enlaces, archivos adjuntos, videos y más.
- **Comentarios.** Los estudiantes y profesores pueden comentar en las publicaciones del Tablón, esto fomenta la comunicación y la interacción en la clase, los participantes pueden hacer preguntas, proporcionar aportes o discutir temas relacionados con el curso.
- **Notificaciones.** Cuando se crea una nueva publicación en el Tablón, los estudiantes y profesores reciben notificaciones para mantenerse al tanto de las actualizaciones y anuncios importantes.
- **Organización.** Las publicaciones en el Tablón se organizan de forma cronológica, con las más recientes en la parte superior, los profesores pueden anclar publicaciones importantes en la parte superior para que sean más visibles.
- **Acceso a archivos y recursos.** Los profesores pueden adjuntar archivos, enlaces y otros recursos a las publicaciones del Tablón para proporcionar a los estudiantes acceso fácil a materiales relacionados con el curso.
- **Difusión de información.** El Tablón es una herramienta eficaz para difundir información relevante sobre eventos, cambios en el horario, fechas de exámenes y otros aspectos importantes del curso.



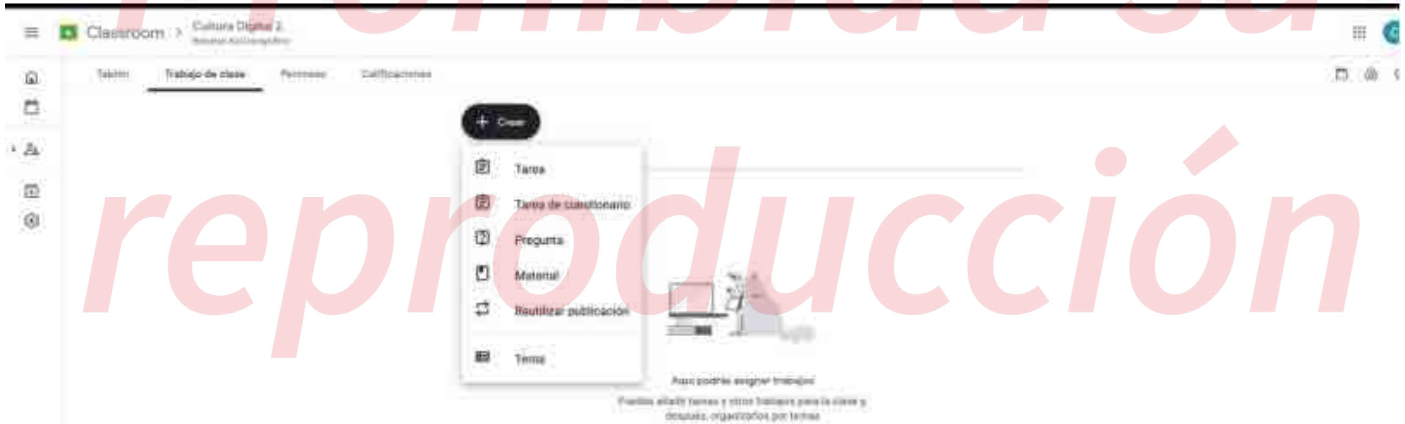
interfaz para la personalización del Tablón de Google Classroom.

- 5. Invitar a estudiantes y profesores.** Agrega estudiantes al curso se puede realizar de manera manual proporcionando las direcciones de correo electrónico de los alumnos o generando un código de clase que los estudiantes puedan utilizar para unirse. También puedes invitar a otros profesores si deseas que colaboren en la gestión del curso.



En la pestaña Personas se puede invitar a los alumnos y profesores que van a colaborar dentro del curso, sólo es necesario añadir su dirección de correo electrónico.

- 6. Crear contenido y tareas.** Crear contenido para el curso, como publicaciones, anuncios, asignaciones y material de referencia, este proceso se puede realizar haciendo clic en la pestaña "Trabajo en clase", después en "Crear", seleccionando el tipo de elemento que deseas agregar, asimismo, publica asignaciones, establece fechas de vencimiento y asigna puntuaciones.



Interfaz de Google Classroom para crear contenido en el curso, asignar fechas de entrega y puntuación en las tareas que van a realizar los estudiantes.

7. Interactuar con estudiantes. Una de las ventajas de esta plataforma es la comunicación con los estudiantes a través de publicaciones, comentario y mensajes privados.



Dentro de la pestaña personas se puede realizar la comunicación con los estudiantes del curso.

8. Evaluar el progreso. Utiliza las funciones de Google Classroom para rastrear el progreso de los estudiantes, calificar tareas y proporcionar retroalimentación, estas funciones las puedes programar desde la pestaña “Calificaciones”, tal como se muestra en la siguiente imagen.



Pantalla de la pestaña “Calificaciones” de Google Classroom, donde se asignan las tareas a los estudiantes del curso, dando clic en el botón “+Crear una tarea”.

Al dar clic en este botón se abre la siguiente interfaz.

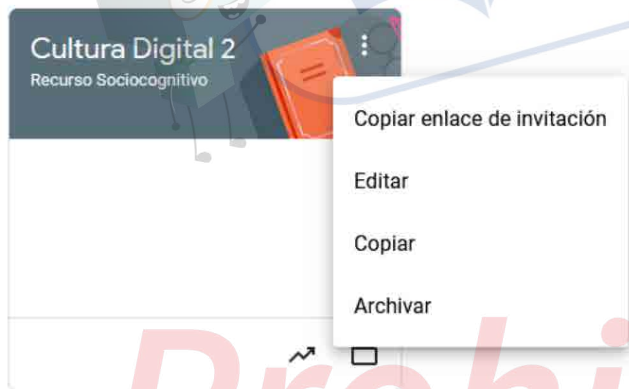



En la pantalla anterior, se debe escribir el nombre de la tarea, una breve descripción, y especificar si requiere un archivo, video, u otro recurso. En el lado derecho, se debe seleccionar el nombre del curso, la puntuación, la fecha y hora de entrega, el tema al que pertenece, y si se añadirá un instrumento de evaluación. Una vez configurada la tarea, se activa el botón "Crear tarea" en la parte superior derecha de la pantalla, con lo cual se concluye el proceso. A continuación, se podrá dar seguimiento a la tarea y calificar a los estudiantes que la hayan realizado.



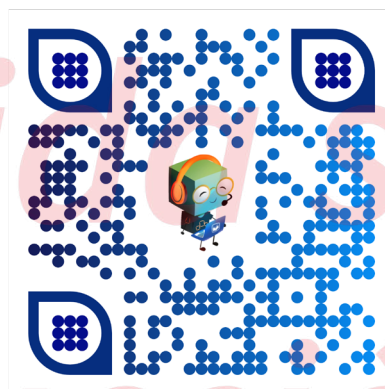
Interfaz de la Google Classroom al momento de crear una tarea y donde se puede dar seguimiento y registro de su evaluación.

La interacción con los estudiantes, realizando seguimiento de su progreso y proporcionando apoyo adicional cuando sea necesario, es fundamental para cumplir con los objetivos del curso.



Al dar clic en el botón  se observa la manera en la que se puede "Archivar" el curso para después utilizarlo con otro grupo.

9. Finalizar el curso. Una vez que el curso haya terminado, puedes archivarlo o eliminarlo, según tus preferencias.



¡Escanéame!



Cierre



Práctica de aprendizaje



Reúnete con tus compañeros de las prácticas de aprendizaje anteriores y diseñen un curso sobre Google Classroom, referente a la asignatura de Cultura Digital 2. En este curso, deberán publicar el audio de la práctica de aprendizaje 1 y la actividad interactiva realizada en Wordwall. Al finalizar, matriculen a sus compañeros de grupo y al profesor utilizando sus cuentas de correo electrónico.

Para evaluar esta actividad revisen la siguiente rúbrica de evaluación.

Elementos	Niveles			
	Deficiente 1	Regular 2	Bueno 3	Excelente 4
Planificación de las actividades	Algunos miembros del equipo no cumplieron con las tareas asignadas.	Sólo algunos miembros del equipo se responsabilizan de todas las tareas asignadas.	Los miembros del equipo vigilan el desempeño de aquellos que tienen dificultades y los incentivan a concluir con sus tareas.	El equipo coordinó y llevó a cabo las tareas según lo planeado contando totalmente con la participación de sus integrantes.
Contenido del curso	La organización del contenido no es clara o no cuenta con los elementos mínimos solicitados.	La información no se encuentra organizada o el procedimiento no se llevó a cabo, según lo solicitado.	El equipo organizó debidamente la información obteniendo el producto.	El equipo presentó la información con eficiencia, precisión y creatividad.
Registro de participantes del curso	El registro de los compañeros de grupo fue deficiente y no se logró la participación.	El registro de los integrantes al curso no se logró en su totalidad.	El registro de los estudiantes al curso se realizó exitosamente, pero no el docente.	El registro de los estudiantes al curso y profesor(a) se realizó en su totalidad.
Publicación y presentación del curso	El curso está incompleto y el equipo tiene dificultades para explicar o presentar el producto.	La presentación del curso se hace con deficiencias y sin coordinación entre los miembros del equipo.	La fundamentación del trabajo es deficiente pero la presentación del curso es correcta y los miembros del equipo pueden explicar el proceso.	El curso se presenta en la plataforma solicitada, el equipo muestra integración y eficiencia en el uso de recursos, desarrollo del proyecto y originalidad.
Observaciones del docente				



Práctica transversal



El software multimedia se define como la integración de diversos medios como son: texto, audio, imágenes y video, que es una de sus características esenciales. Para la práctica transversal de esta unidad deben reunirse en equipos de tres a cinco personas y realizar un video que sea ilustrado con imágenes relativas al siguiente texto, con música de fondo y las frases del texto que deseen resaltar o consideren que más impacten a la audiencia.

Cómo las reglas de civildad nos ayudan a que exista paz entre las personas

Las reglas de civildad son pautas de comportamiento y convivencia social que promueven el respeto, la cortesía y la consideración hacia los demás. Estas reglas desempeñan un papel fundamental en la promoción de la paz y la armonía entre las personas. Algunos de los valores que fomentan son:

- Enfatizar la importancia de tratar a los demás con respeto, independientemente de sus diferencias, lo que implica escuchar atentamente a los demás, reconocer sus opiniones y perspectivas, y evitar expresar juicios o prejuicios.
- Promueven una comunicación efectiva y respetuosa, al seguir estas reglas, las personas son más propensas a expresar sus pensamientos y sentimientos de manera clara y considerada, lo que reduce la posibilidad de malentendidos y malas interpretaciones. Una comunicación fluida y respetuosa es esencial para resolver conflictos de manera pacífica.
- Alientan a las personas a practicar la empatía, es decir, ponerse en el lugar del otro y comprender sus sentimientos y perspectivas. La empatía es crucial para la resolución de conflictos, ya que permite comprender mejor las motivaciones y necesidades de los demás, lo que puede conducir a soluciones más pacíficas y justas.

Práctica algunas de estas reglas, como son: el saludo, decir por favor y gracias, no hablar en voz alta, respetar el espacio personal, respetar la propiedad de las demás personas, entre otras, y estarás promoviendo la paz en tu comunidad.

Al finalizar publiquen el video y compartan con sus compañeros y comunidad escolar.



Paac

Trabajo colaborativo en línea



Apertura

En la era digital, la colaboración a distancia se ha vuelto una parte esencial de la vida laboral y educativa. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) desempeñan un papel fundamental al permitir que las personas trabajen juntas de manera efectiva, incluso cuando están separadas por la distancia. Un aspecto crucial de esta colaboración remota es la forma en que se comparten y modifican archivos de trabajo en equipo.



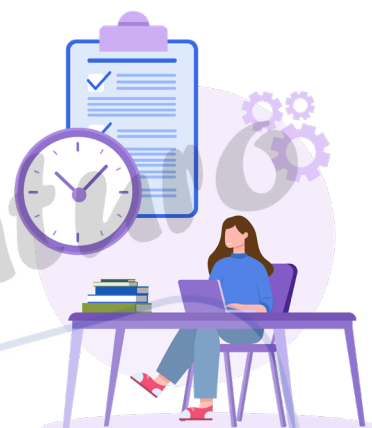
¿Has utilizado o conoces alguna de estas aplicaciones?, escribe en las siguientes líneas ¿cuáles son las características que te han permitido trabajar con tus compañeros sin estar presentes en el mismo lugar?, ¿cómo consideras que se puede lograr las metas si se trabaja bajo esta modalidad?

PLANEA Editorial

Las TICs han proporcionado una amplia gama de herramientas y plataformas diseñadas para facilitar la colaboración en línea. Estas incluyen aplicaciones de almacenamiento en la nube, como Google Drive, Microsoft OneDrive y Dropbox, que permiten a los colaboradores cargar y compartir documentos de manera segura. Además, las soluciones de ofimática en línea, como Google Workspace y Microsoft Office 365, permiten a los equipos crear, editar y colaborar en documentos en tiempo real, sin importar su ubicación.



P2
S4
S3
S1
M2
M1
C2



E3 **Desarrollo**

Herramientas de productividad en línea

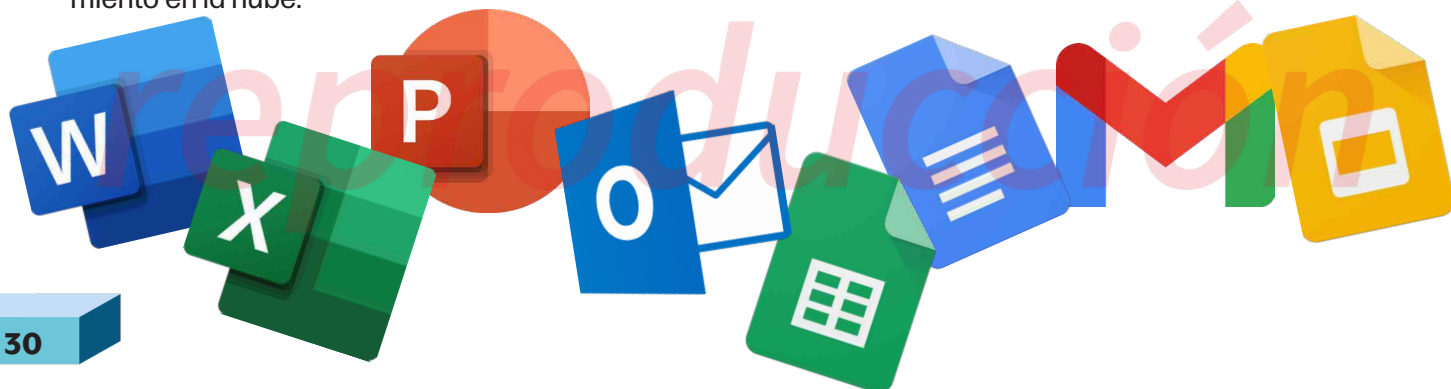
En el mundo digital actual, una herramienta de productividad en línea representa una evolución significativa en la forma en que las personas y los equipos abordan sus responsabilidades y proyectos diarios. Estas aplicaciones, que están alojadas en la nube y solo se pueden usar con una conexión a internet, han cambiado la forma en que se trabaja y colabora.

Dado que ofrecen una variedad de características que simplifican la organización y la gestión de tareas, estas herramientas se han convertido en pilares esenciales de la eficiencia. Permite a los usuarios crear listas de tareas, establecer plazos, prioridades y realizar un seguimiento del progreso de sus proyectos de manera más sistemática. Esto mejora la gestión del tiempo y facilita la realización de las tareas.

La colaboración es otro aspecto esencial de estas herramientas. Al proporcionar espacios compartidos para el trabajo en tiempo real, permiten a los equipos trabajar juntos de manera eficiente, incluso si se encuentran en ubicaciones geográficas dispersas. Los documentos y proyectos pueden ser coeditados por múltiples usuarios al mismo tiempo, lo que fomenta la creatividad, el intercambio de ideas y la toma de decisiones conjuntas. Lo que se traduce en una mayor productividad y generación de resultados de mayor calidad.

Algunos ejemplos de herramientas de productividad en línea son:

- 1. Microsoft 365 (anteriormente Office 365):** Microsoft 365 es una suite de productividad en línea que incluye aplicaciones como Word, Excel, PowerPoint y Outlook. Permite a los usuarios crear, colaborar y compartir documentos en la nube.
- 2. Google Workspace (anteriormente G Suite):** Google Workspace proporciona aplicaciones como Gmail, Google Docs, Google Sheets y Google Slides, que permiten la colaboración en tiempo real y el almacenamiento en la nube.





Práctica de aprendizaje



Ingresas al laboratorio de cómputo de la escuela o alguna zona con acceso a Internet donde puedas utilizar un dispositivo electrónico y accede a tu cuenta de Google, si no cuentas con una, créala.

En zona de aplicaciones que se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla, ingresa a Google Docs y crea un archivo con el nombre "Herramientas de productividad en línea" e invita a colaborar a dos de tus compañeros de grupo y realicen una descripción sobre las aplicaciones de Google Docs, Sheets y Slides, que den respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se pueden tener acceso a la aplicación?
- ¿Cómo se crean, comparten y editan los documentos en estas aplicaciones?

Al finalizar el documento, compartan el archivo con su maestra(o).

Para evaluar la práctica de aprendizaje revisen la siguiente lista de cotejo.

Indicador	Sí	No	Puntos
El archivo se crea dentro de la plataforma Google Docs.			1
Se describen las tres aplicaciones de la suite Google Workspace.			2
La descripción de cada aplicación responde cada una de las preguntas propuestas en la práctica de aprendizaje.			2
Cada integrante realiza las actividades dentro del equipo de trabajo.			2
El documento no tiene errores de ortografía o redacción.			2
El archivo se comparte en la fecha y hora establecida.			1
Total			

Plataformas de comunicación en línea

Las plataformas de comunicación en línea son herramientas digitales con una variedad de características destinadas a mejorar la colaboración y la comunicación en entornos de trabajo. Los equipos pueden interactuar en tiempo real con estas plataformas, lo que acelera la toma de decisiones y la coordinación, permitiendo la colaboración en proyectos y documentos en línea, lo que agiliza la creación de contenido y la gestión de tareas. También se enfocan en la seguridad y la privacidad, con el cifrado y la autenticación de dos factores para proteger la información. Asimismo, son muy personalizables y se pueden combinar con otras herramientas comerciales para adaptarse a las necesidades únicas de cada empresa.

Estas plataformas se han vuelto cruciales en la era del trabajo remoto porque permiten videollamadas y chat en tiempo real que imitan el trabajo en equipo en la misma ubicación. En un mundo cada vez más digital y conectado, estas aplicaciones colaborativas en línea son esenciales. A medida que evolucionan y se adaptan a las necesidades cambiantes de las organizaciones, su influencia en la forma en que se trabaja y colabora sigue creciendo.

Algunos ejemplos de plataformas de comunicación en línea son:

- 1. Zoom:** es una plataforma popular para reuniones y webinars en línea, ofrece la posibilidad de videollamadas y trabajo en equipo.
- 2. Google Meet:** la herramienta de videoconferencia Google Meet está integrada en Google Workspace (antes G Suite). Permite videollamadas y colaboración en tiempo real.
- 3. Discord:** es una plataforma de chat para jugadores, pero se utiliza en empresas, permiten la creación de servidores personalizados, ofrece chats de voz y texto.
- 4. WhatsApp Business:** esta versión de WhatsApp para empresas permite la comunicación con clientes y automatizar las respuestas.
- 5. Skype:** es un servicio de comunicación que permite llamadas de voz, video y mensajería instantánea.





Práctica de aprendizaje



Con el mismo equipo de la práctica de aprendizaje 4, realicen una presentación electrónica en Google Slides de manera colaborativo, sobre la aplicación Google Meet, ¿cómo se utiliza?, ¿cómo se programa una reunión en una fecha específica?, ¿cómo se vincula a la plataforma Google Classroom?, ¿cuál es la duración de la videoconferencia?, al finalizar, compartan la presentación a su maestra(o).

Para evaluar la práctica de aprendizaje, revisen la siguiente lista de cotejo.

Indicador	Sí	No	Puntos
El archivo se crea dentro de la plataforma Google Slides.			1
Se describen de forma adecuada la manera en la que funciona Google Meet.			2
La descripción de cada aplicación responde cada una de las preguntas propuestas en la práctica de aprendizaje.			2
La presentación electrónica es dinámica, con animaciones, transiciones e información adecuada a la aplicación.			2
El texto de la presentación electrónica no tiene errores de ortografía o redacción.			2
El archivo se comparte en la fecha y hora establecida.			1
Total			

Aplicaciones colaborativas en línea

Las aplicaciones colaborativas en línea son herramientas digitales diseñadas para facilitar la colaboración y la cooperación en proyectos y tareas entre múltiples usuarios o equipos, sin importar su ubicación geográfica. A diferencia de las plataformas de comunicación en línea que se centran en la comunicación en tiempo real, las aplicaciones colaborativas están diseñadas para facilitar la colaboración efectiva, la coedición de documentos y la gestión de tareas y proyectos. Ambas son valiosas en entornos empresariales y educativos, pero tienen objetivos y características ligeramente diferentes.

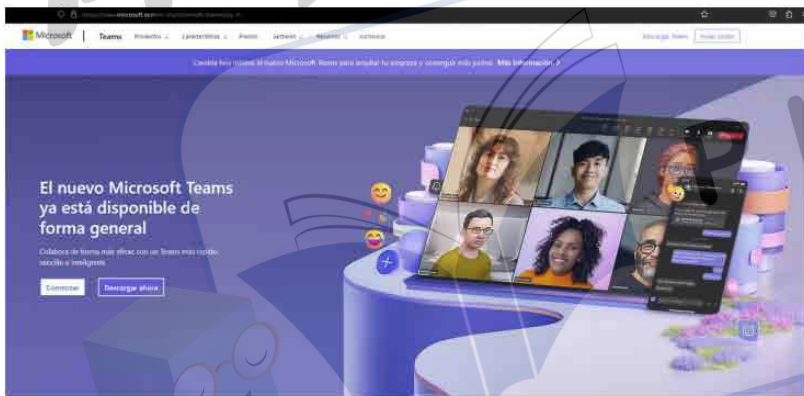
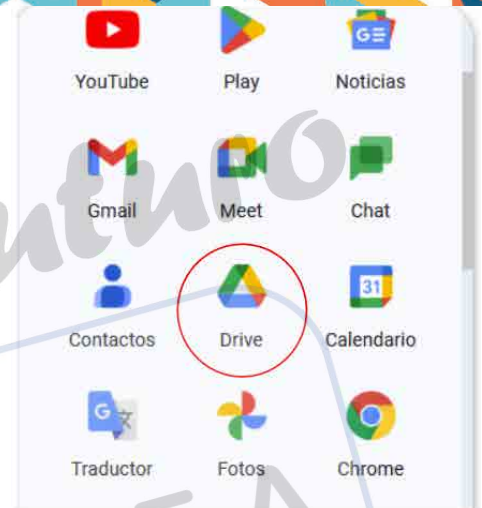
Estas aplicaciones ofrecen una gran variedad de características, como mensajería en tiempo real, coedición de documentos, compartición de archivos e integraciones con otras herramientas, y al igual que las plataformas de comunicación, la seguridad y la privacidad son una prioridad, con características como el cifrado de extremo a extremo y la autenticación de dos factores para proteger los datos



Algunos ejemplos de aplicaciones colaborativas en línea son:

1. **Google Drive.** Esta plataforma de almacenamiento en la nube permite a los usuarios almacenar, compartir y colaborar en documentos, hojas de cálculo, presentaciones y otros archivos.

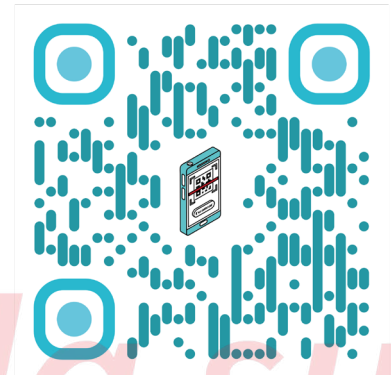
Para ingresar a Google Drive accedes con la cuenta de Google, das clic en el ícono de aplicaciones y seleccionas la aplicación.



¿Es la primera vez que usas Teams?

Sitio web para acceder a Microsoft Teams, es una aplicación de suite de Microsoft con licencia comercial y que ofrece una gran variedad de servicios para la gestión de trabajo por proyectos de manera colaborativa.

2. **Microsoft Teams.** Una aplicación de colaboración y comunicación en equipo que ofrece chat en tiempo real, videollamadas y la integración de aplicaciones de Microsoft (antes Microsoft Office 365) para la gestión de proyectos.



EL ABC DE TRELLO

Un centro neurálgico de productividad

Sencillo, flexible y potente. Todo lo que necesitas son tableros, listas y tarjetos para poder ver de forma clara quién está haciendo qué y las tareas pendientes. Más información en nuestro guía de inicio.

Sitio web de Trello una herramienta digital para la organización de trabajo colaborativo por medio de tableros, que también tiene su versión móvil y de esa manera se puede coordinar las actividades de cada integrante del equipo.

3. **Trello.** Una herramienta de gestión de proyectos en línea que utiliza tableros visuales para organizar tareas y proyectos, lo que facilita la colaboración en equipo.





Cierre



Práctica de aprendizaje



Es momento de cerrar el tema de trabajo colaborativo en línea, para lo cual debes de reunirte nuevamente con tu equipo de trabajo de la práctica de aprendizaje 3 donde creaste el curso sobre la plataforma e-Learning Classroom, dentro del curso deben de publicar lo siguiente:

1. El documento creado en Google Docs sobre el uso de Docs, Sheets y Slides de la suite de Google Workspace.
2. La presentación electrónica referente al uso de la herramienta de comunicación Google Meet para las video conferencias.
3. Crear un enlace dentro del curso de la plataforma para la comunicación de los participantes por la herramienta Meet.
4. Crear una tarea donde los participantes del curso suban mediante un archivo de texto su opinión con respecto a los materiales que han compartido en el curso, esta tarea debe tener una fecha y hora establecida, la cual deben fijar con su docente.



Para evaluar esta actividad revisen la siguiente lista de cotejo.

Indicador	Sí	No	Puntos
Se publicó de forma adecuada el documento sobre el uso de las herramientas Docs, Sheets y Slides sobre el curso, escribiendo una breve descripción y adjuntando el archivo desde Drive.			2
Se publicó de forma adecuada la presentación electrónica sobre el uso de Google Meet, escribiendo una breve descripción y adjuntando el archivo desde Drive.			2
Se configuró de manera adecuada el uso de la herramienta Meet dentro del curso en Google Classroom			2
Se publicó de forma correcta la tarea dentro del curso, estableciendo la fecha y hora límite de entrega.			2
El texto de las publicaciones no tiene faltas de ortografía o redacción.			1
La práctica de aprendizaje se entrega en la fecha y hora establecida.			1
Total			





Trabajar con la crítica

“Uno está tan expuesto a la crítica como a la gripe”.

Friedrich Dürrenmatt

Manejar la crítica no siempre es sencillo. Puede provocar ansiedad, estrés o incluso enojo, porque puedes considerar que las críticas implican rechazo hacia lo que eres, piensas, dices o haces. Y estas ideas pueden ir más lejos, hasta inventar historias que poco tienen que ver con la realidad. Porque la verdad es que a nadie le gusta sentirse rechazado. Lo interesante es que puedes cambiar la manera en que interpretas las críticas y crecer a partir de ellas. ¡Vamos a trabajarlo!

El reto es interpretar la crítica de manera constructiva.

Lee con atención el texto y contesta las preguntas:

Ella subió al escenario. Sentía el corazón acelerado y las piernas le temblaban. Había llegado el momento de mostrar su obra, y estaba llena de miedo. Frente a ella, un auditorio lleno de críticos literarios que aguardaban con lápiz y libreta en mano y gesto muy serio. Ella saludó frente al micrófono y se le escapó una risita nerviosa. Después, abrió su libro y comenzó a leer en voz alta.

1. ¿Qué supones que la protagonista haya pensado frente al público? Escribe tres pensamientos posibles.

2. ¿Cómo crees que estos pensamientos la hayan hecho sentir?

3. Ahora imagina que la protagonista, en lugar de sentirse atemorizada y nerviosa, se siente segura, motivada y feliz. Escribe tres pensamientos posibles, que le hayan ayudado a sentirse así.

Reafirmo y ordeno

Es normal que experimentes temor a la crítica, ya que puedes sentirte expuesto y en riesgo de ser señalado o rechazado. Esto puede provocarte emociones como angustia, tristeza o enojo. Sin embargo, la mayoría de las veces, este temor es causado por tus propios pensamientos. Intentar cambiar los que te causan malestar por aquellos que te brindan seguridad y confianza puede ayudarte a manejar la crítica e incluso a aprender de ella, enriqueciendo así tu vida emocional.

Escribe en un minuto qué te llevas de la lección



Para tu vida diaria

La próxima vez que expongas un tema en clase, pon atención a tus pensamientos. Detecta si te hacen sentir inseguridad o te dan confianza. Haz un esfuerzo por modificar los que te provocan malestar por otros que te reconfortan. Escucha las opiniones de los demás sobre tu trabajo y considera cuáles pueden enriquecerlo y cuáles no. Comparte esta experiencia con tus amigos o tu familia.

Concepto clave

Crítica constructiva. Expresión respetuosa de una opinión bien fundada que se emite con el objeto de contribuir a mejorar aquello que se observa.

Concepto clave

Para saber un poco más sobre el manejo de la ansiedad y la manera de cambiar los pensamientos negativos cuando te presentas ante situaciones donde pueden surgir críticas hacia ti, escanea el código QR para ver el artículo.



Lee con atención el siguiente texto:

En la actualidad, los estudiantes de educación media superior en México utilizan las redes sociales de manera eficaz y creativa para llevar a cabo tareas escolares. Estas plataformas digitales se han convertido en herramientas esenciales en su proceso de aprendizaje, algunas maneras cómo los estudiantes aprovechan las redes sociales para sus actividades académicas son:

- **Compartir recursos educativos.** Los estudiantes crean grupos privados en plataformas como WhatsApp, Facebook o Telegram, donde comparten archivos, enlaces y documentos relacionados con sus materias, esta colaboración facilita el acceso a recursos de estudio y fomenta el aprendizaje colaborativo.
- **Resolución de dudas.** A través de grupos de estudio en redes sociales, los estudiantes pueden plantear preguntas y dudas sobre temas escolares, los compañeros de clase o incluso personas que tienen conocimientos en el tema pueden proporcionar respuestas y explicaciones útiles.
- **Acceso a información actualizada.** Los estudiantes siguen a instituciones educativas, profesores y páginas relacionadas con su área de estudio en plataformas como Twitter o Instagram, lo que les permite estar al tanto de noticias, eventos y tendencias relevantes en su campo académico.
- **Plataformas de aprendizaje en línea.** Además de las redes sociales tradicionales, muchos estudiantes tienen acceso a plataformas de aprendizaje en línea como Google Classroom, donde pueden acceder a materiales de clases, enviar tareas y participar en discusiones con sus compañeros y profesores.

En conclusión, los estudiantes de educación media superior en México han integrado las redes sociales de manera efectiva en su rutina académica, usan estas herramientas para acceder a recursos, colaborar con sus compañeros, resolver dudas, mantenerse actualizados y organizarse mejor, lo que les permite ser más productivos y exitosos en su educación.

Texto adaptado con fines académicos.



Subraya la respuesta correcta a las siguientes preguntas referentes al texto anterior.

1. ¿Cómo utilizan los estudiantes las redes sociales para compartir recursos educativos?
 - a) Comparten fotos personales y académicas como las que realizadas durante un evento deportivo.
 - b) Crean grupos privados para compartir archivos y documentos relacionados con sus materias.
 - c) Publican memes y apuntes de recetas de cocina.
 - d) Utilizan Twitter para conectarse con universidades.
2. ¿Qué función cumplen las redes sociales en la resolución de dudas de los estudiantes?
 - a) Ayudan a organizar eventos sociales y encontrar colaboradores que apoyen con la planeación de sus eventos y reuniones.
 - b) Facilitan la comunicación con sus compañeros de clase y de otras escuelas para organizar eventos deportivos y culturales.
 - c) Permiten a los estudiantes plantear preguntas y recibir respuestas de compañeros y personas con conocimientos en el tema.
 - d) Ofrecen servicios de publicación de tareas y apuntes en línea que faciliten sus tareas académicas.
3. ¿Por qué los estudiantes siguen a instituciones educativas y profesores en redes sociales como X (antes Twitter) e Instagram?
 - a) Para encontrar recetas de los experimentos que publicas por estas redes sociales.
 - b) Para estar al tanto de noticias, eventos y tendencias en su campo académico.
 - c) Para buscar consejos de las carreras que ofertan y de esa manera elegir una de ellas.
 - d) Para conocer los resultados de los eventos deportivos a los que asisten.



1^{ra} Evaluación de unidad de aprendizaje

Subraya la respuesta correcta a cada una de las siguientes preguntas.

1. Elige la opción que relaciona las siguientes columnas.

Herramienta de trabajo colaborativo en línea	Ejemplo
1. Herramienta de productividad	a. Zoom
2. Comunicación en línea	b. Trello
3. Aplicación colaborativa	c. Workspace

- a) 1a, 2c, 3b b) 1b, 2c, 3a c) 1c, 2a, 3b d) 1c, 2b, 3a

2. Elige la opción que complete el siguiente enunciado.

El software _____ es un tipo de software diseñado para la creación, manipulación, reproducción y gestión de contenido que incluye elementos como texto, _____, audio y _____.

- a) multimedia - imágenes - video
b) educativo - gráficos - evaluaciones
c) multimedia - gráficos - evaluaciones
d) educativo - imágenes - video

Observa y lee con atención los enunciados del siguiente recuadro.

- a) Múltiples formatos de archivos b) Definición de objetivos c) Interactividad
d) Selección de tecnología e) Edición de medios f) Integración de medios

3. ¿Cuáles de los enunciados del recuadro anterior, son características del software multimedia?

- a) A, B, C b) A, C, E c) B, E, F d) B, D, F

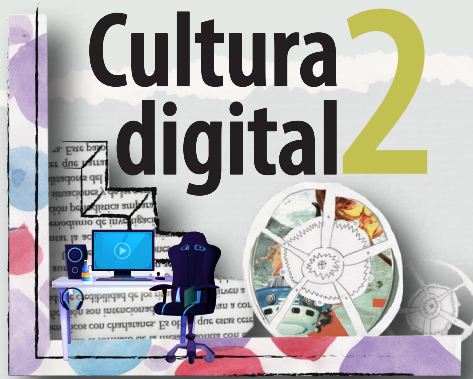
4. ¿Cuáles son pasos para el diseño de software multimedia?

- a) A, B, C b) A, C, E c) B, E, F d) B, D, F

5. Elige la opción que complete el siguiente texto.

Un software _____ es un programa o aplicación informática diseñado para mejorar el _____, estos programas pueden ser utilizados por maestros y estudiantes para mejorar la comprensión de un _____ en particular, fomentar la interacción y el intercambio de información y desarrollar habilidades _____.

- a) multimedia - lenguaje - texto - lectoras
b) educativo - aprendizaje - tema - cognitivas
c) multimedia - aprendizaje - tema - cognitivas
d) educativo - lenguaje - texto - lectoras



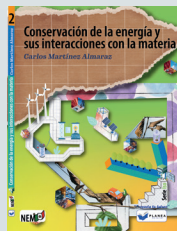
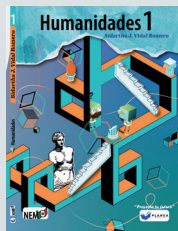
La Editorial Planea tiene como misión crear materiales didácticos de calidad, con los contenidos adecuados para impactar positivamente en la formación de los estudiantes, desarrollando sus conocimientos, habilidades y actitudes, que los transformen en jóvenes capaces de comprender su entorno e influir en él, aprender de manera autónoma a largo de su vida, ser consciente de sus destrezas para resolver problemas y aceptar retos que lo ayuden a alcanzar sus metas, ser sensibles al arte y sus expresiones, asimismo activar la participación ciudadana que reafirme su conciencia cívica y ética, fomentando una actitud respetuosa a la interculturalidad, diversidad de creencias, valores e ideas, asumiendo un pensamiento crítico que ayude al desarrollo sustentable de su comunidad.

El libro de **Cultura digital 2**, está desarrollado bajo los Principios de la Nueva Escuela Mexicana, teniendo como eje rector el Nuevo Modelo Educativo de la Educación Media Superior y el programa de estudio por progresiones, el cual propone los siguientes aprendizajes trayectoria de este recurso sociocognitivo:

- Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.
- Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.
- Soluciona problemas de su entorno utilizando el pensamiento y lenguaje algorítmico.
- Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.

En la Editorial Planea tenemos un compromiso por desarrollar materiales que cumplan con las expectativas de las comunidades educativas.

Titulos relacionados



ISBN 978-607-5902-19-7



771-159-1900
www.editorialplanea.com.mx