

CONTENIDO

Presentación	V
Conoce tu libro	VI

Módulo 1 Comunicación y colaboración

Introducción	4
Inicio del proyecto.....	6

PROGRESIÓN 1

1.1 HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE	8
Herramientas de productividad	8
Aplicaciones de consulta.....	10
Programas de aplicaciones diseñados para aprender.....	11
Diseño gráfico	14
Practico. Práctica guiada de Piktochart	17
Diseño gráfico con inteligencia artificial (IA)	25
Practico. Práctica Microsoft Designer	28

PROGRESIÓN 2

1.2 APRENDIZAJE DIGITAL COLABORATIVO.....	32
Compartir aplicaciones	34
Practico. Práctica guiada de Documentos de Google	35
Practico. Práctica guiada de Presentaciones de Google	39
Desarrollo del proyecto	41
Cierre del proyecto	43
Autoevaluación	44
Coevaluación	44
Evaluación sumativa	45

Módulo 2 Creación de contenidos

Introducción	48
Inicio del proyecto.....	50

PROGRESIÓN 3

2.1 ASPECTOS BÁSICOS DEL DISEÑO	52
Teoría del color.....	52
Metodología del diseño	62

PROGRESIÓN 4

2.2 TIPOS DE INVESTIGACIÓN Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN DIGITAL	64
Tipos de investigación.....	64
Técnicas de investigación digital	66
Herramientas de recopilación de información	77
Practico. Formularios de Google	80
Practico. Formularios de Microsoft	83
Practico. Práctica guiada de Conker AI	87
Practico. Práctica guiada de Google Meet	90
Creación y difusión de contenidos	93
Practico. Práctica guiada de Animaker	97
Desarrollo del proyecto	109
Cierre del proyecto.....	111
Autoevaluación	112
Coevaluación.....	112
Evaluación sumativa	113

Módulo 3 Creatividad digital

Introducción	116
Inicio del proyecto.....	118

PROGRESIÓN 5

3.1 DESARROLLO DIGITAL	120
Páginas web en HTML	120
Practico. Práctica básica de Sublime	123
Practico. Práctica guiada de HTML 1	125
Practico. Práctica guiada de HTML 2	126

PROGRESIÓN 6

3.2 LITERACIDAD DIGITAL 130

Buscadores especializados	130
Practico. Práctica guiada Refseek.....	132
Practico. Práctica guiada Redalyc.....	133

PROGRESIÓN 7

3.3 PROCESAMIENTO DE DATOS 134

Hoja de cálculo.....	134
Practico. Práctica guiada de media, mediana y moda	135
Medidas de dispersión (desviación estándar y varianza).....	138
Practico. Práctica guiada. Desviación estándar	139
Practico. Práctica guiada de varianza.....	140
Gráficos	142
Practico. Práctica guiada para elaborar gráficos de barras	144

Practico. Práctica guiada para elaborar un gráfico de pastel o circular.....	147
Practico. Práctica guiada para elaborar gráfico de líneas	150
Practico. Práctica guiada para elaborar un gráfico en embudo	153
Practico. Práctica guiada para elaborar un gráfico de mapa.....	155
Practico. Elaborar un gráfico de dispersión	157
Practico. Práctica guiada para elaborar gráficos en Hojas de cálculo de Google.....	162
Practico. Práctica guiada para ampliar celdas automáticamente	163
Desarrollo del proyecto	164
Cierre del proyecto.....	166
Autoevaluación	167
Coevaluación	167
Evaluación sumativa	168

PRESENTACIÓN

Cultura digital 2. Serie Trayectorias forma parte de la nueva propuesta de libros diseñados especialmente para acompañarte en esta nueva etapa de tu formación académica y personal. En un mundo lleno de cambios vertiginosos, con nuevos y complejos desafíos, cobra suma importancia que adquieras herramientas que te permitan adaptarte a esos cambios, ser capaz de pensar y actuar de manera crítica, así como mantenerte actualizado.

La obra agrupa una serie de progresiones de aprendizaje que están indicadas en el nuevo Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCEMS). Cada progresión tiene un propósito que te ayudará a alcanzar una meta específica de acuerdo con la Unidad de Aprendizaje Curricular que cursarás. *Cultura digital 2* aborda varios temas relevantes que promueven la utilización de las herramientas digitales de aprendizaje, la aplicación de la teoría del color y del diseño, para la elaboración de contenidos digitales para realizar tareas académicas y de la vida cotidiana, también se presentan algunas técnicas de investigación digital, así como el uso de software estadístico y su representación gráfica para solucionar diversas situaciones, fenómenos o problemáticas en ámbitos académicos, profesionales y de tu comunidad. Este recurso sociocognitivo favorecerá la comunicación y colaboración en el desarrollo de tus proyectos y promueve tu desarrollo individual y social gracias a la inclusión digital.

Los contenidos de aprendizaje que encontrarás a lo largo de esta obra han sido cuidadosamente seleccionados para que puedas construir tu propio aprendizaje y aplicar los nuevos conocimientos y habilidades en proyectos que generen un impacto positivo en tu comunidad familiar, escolar o el entorno cercano que decidas. Estos proyectos están orientados hacia alguno o varios de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, propuestos por la ONU para erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad para todos. Tú y tus compañeros tendrán la oportunidad de ser agentes de cambio positivo en la búsqueda de soluciones a problemas globales y de tu comunidad.

Asimismo, en *Cultura digital 2. Serie Trayectorias* encontrarás numerosas actividades formativas y socioemocionales que te ayudarán a comprender y afianzar los contenidos de aprendizajes sustentados en las progresiones. La obra cuenta con secciones que te permitirán adquirir y desarrollar saberes, actitudes y valores clave para tu formación integral. Al mismo tiempo, coadyuvarán en lograr tu proyecto de vida. A lo largo de este título encontrarás un completo programa de evaluaciones (diagnósticas, formativas y sumativas, autoevaluaciones y coevaluaciones) que te ayudarán a reconocer tus avances y hacer altos en el camino para reforzar y afianzar tus aprendizajes.

Te deseamos mucho éxito en esta trayectoria de formación académica y prepárate... porque estás a punto de iniciar nuevos retos que contribuirán en tu formación para la vida.



CONOCE TU LIBRO

ENTRADA



Progresiones de aprendizaje, descripción de las progresiones indicadas en el MCC que se abordan puntualmente en los contenidos.

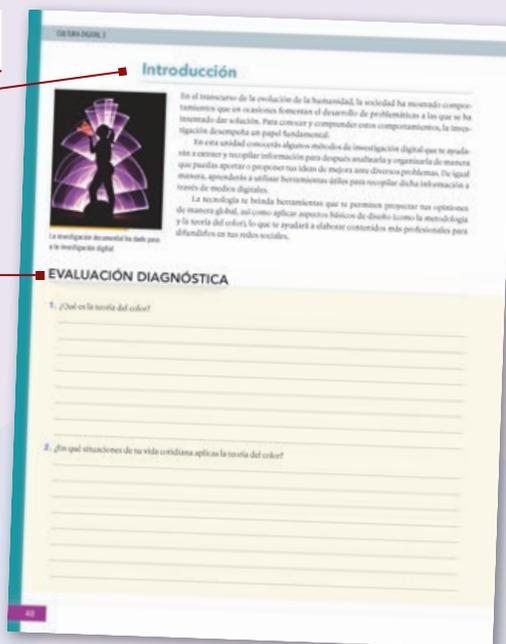
Distribución de **temas** de acuerdo con cada una de las progresiones del área de conocimiento.

Proyectos relacionados con tu comunidad, los cuales podrás ir vinculando a lo largo de los contenidos y donde consolidarás tu aprendizaje y aplicarás las progresiones. Los proyectos están relacionados con los objetivos ODS de la ONU.

AL INICIO

Introducción
Acercamiento significativo y motivante al estudio.

Evaluación diagnóstica
Identificación de los conocimientos previos, los cuales son relevantes para el contexto del estudio.



Para mayor información sobre los ODS ingresa al siguiente QR:



AGENDA 2030

La ONU fijó 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) para erradicar la pobreza, proteger el planeta y promover la prosperidad para todos. Cada uno de nuestros proyectos están orientados a uno de estos objetivos. Además de contribuir al bienestar de tu comunidad, al trabajar en cada uno de ellos con tus compañeros podrás contribuir a conseguir un mundo mejor.

DESARROLLO DE CONTENIDOS

Con base en las progresiones a trabajar en cada tema.

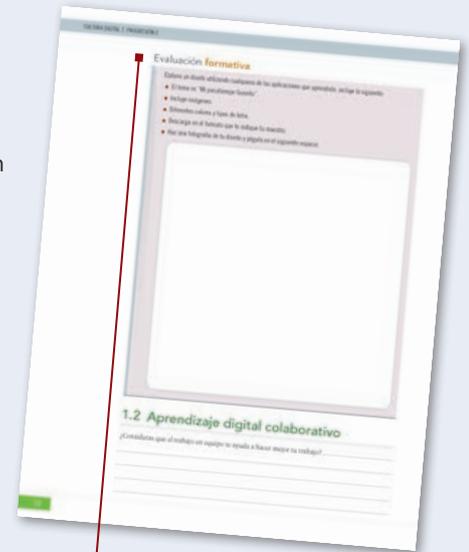
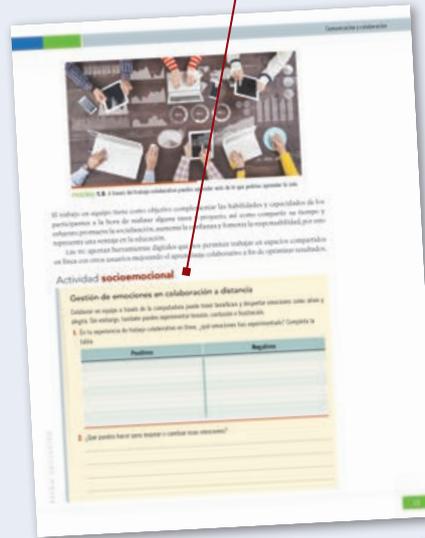


Actividades formativas

Contribuye a reforzar o poner en práctica los aprendizajes de cada progresión y promueven el pensamiento crítico.

Actividades socioemocionales

Se ubican a lo largo de las progresiones. Contribuyen a crear un vínculo transversal con el currículo ampliado y te brindan habilidades para tu vida.



Evaluación formativa

Al final de cada progresión, se incluyen evaluaciones que te permiten reconocer, reconstruir y realimentar tu aprendizaje.

Si quieres saber más del tema revisa el siguiente enlace:



CÁPSULAS FLOTANTES E ICONOS

A lo largo del desarrollo de cada progresión encontrarás varias cajas flotantes con información y recursos útiles que te apoyarán en tu proceso de aprendizaje.



Este icono te indica en qué momento deberías retomar el desarrollo de tu proyecto para integrar lo que acabas de aprender a lo largo de las progresiones.

Sabiduría histórica

Datos biográficos sobre personas que han aportado a cierta área de conocimiento o hechos relevantes que debes conocer.

SABIDURÍA HISTÓRICA

Robert Boyle. (1627-91) científico irlandés que por primera vez sugirió el nombre elemento para una sustancia que no se podía dividir en una sustancia más simple. Enunció una de las leyes de los gases ideales, que dice: el volumen de una muestra de aire variaba con la presión.

$$P_1 V_1 = P_2 V_2$$

Glosario

Definición de palabras para facilitar la comprensión del texto.

Interactividad. Capacidad de un sistema o programa de actuar y responder a lo solicitado por una persona. Se realiza accionando controles en la interfaz del sistema en cuestión, se procesa y devuelve el resultado.

Recursos digitales

Recomendaciones a sitios o páginas electrónicas que enriquecen la información. Puedes ingresar fácilmente a través de un código QR o al teclear la dirección corta en tu navegador de internet.

TU LIBRERO

Si quieres conocer más sobre Leonardo da Vinci te recomendamos que leas *Leonardo da Vinci* de Kenneth Clark publicado por Alianza Editorial.

Tu librero

Recomendaciones de títulos impresos que complementan los contenidos de las Progresiones.

Actividad formativa

Utiliza los listados o los diagramas de árbol para resolver los siguientes problemas.

1. Considerando el experimento del ejemplo 2, calcula la probabilidad de que la suma de los dados sea 9.

Portafolio de evidencias

Este icono te indica qué actividades puedes guardar como evidencia de tu progreso.

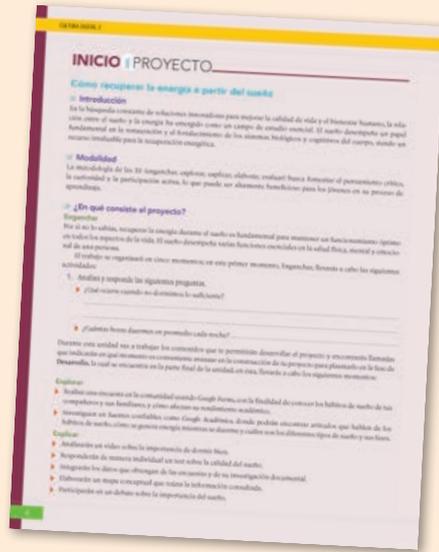
PROYECTOS

Inicio del proyecto

Presentación del proyecto el cual tiene un alcance significativo con las progresiones y sus temas correspondientes.

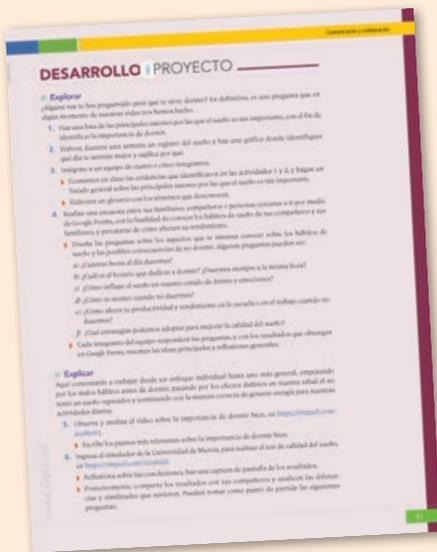
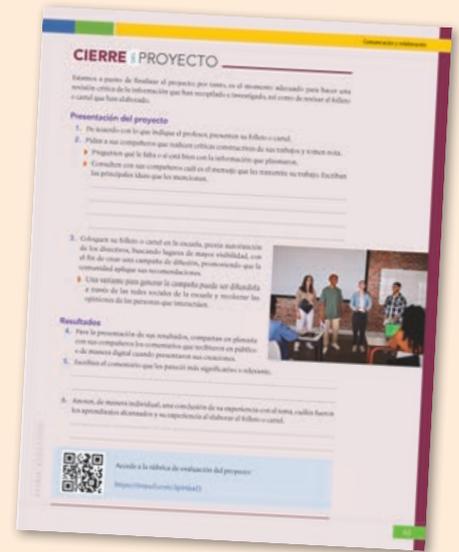
Cada uno se vincula de manera transversal con las demás áreas de acceso al conocimiento o recursos sociocognitivos.

Se abordan mediante diferentes metodologías activas como 5E, estudio de casos y aprendizaje basado en problemas.



Cierre del proyecto

Actividades que promuevan la reflexión de los aprendizajes durante el desarrollo del proyecto y la presentación del producto final.



Desarrollo del proyecto

Actividades donde integrar los contenidos de las progresiones y te permiten emprender acciones para la generación de la investigación y del producto a lograr.



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Autoevaluación y coevaluación, que te permiten valorar los conocimientos, habilidades, procedimientos y las actitudes desarrolladas.

Evaluación sumativa Reactivos que permiten valorar los aprendizajes alcanzados.

RECURSOS ACADÉMICOS

En nuestra plataforma **Recursos Académicos** encontrarás material complementario para reforzar lo aprendido en clase (infografías, videos, material descargable, evaluaciones y mucho más). Ingresa a los enlaces que encontrarás a lo largo del libro o visita nuestra plataforma.



<https://bachillerato.recursosacademicos.com/>



Lo que hemos aprendido

Un resumen gráfico de los contenidos más relevantes.

Laboratorio experimental

Experimentos, investigaciones o trabajos de carácter científico, técnico de acercamiento a la realidad para ser analizados con sentido crítico.



EL LIBRERO DE LAROUSSE

Al escanear este QR, podrás ingresar a un sitio que te permitirá adquirir las lecturas recomendadas en esta obra si te interesa ampliar o profundizar tu aprendizaje. Cientos de interesantes títulos a tu alcance.

