



EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE 2018



Secretaría
de Educación



TECNOLOGÍAS DIGITALES

SEXTO SEMESTRE

Hamilton-Bouman



ÍNDICE

DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN	4
DIRECCIONES QUE PARTICIPAN	5
DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE SEXTO SEMESTRE	6
PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA	7
LAS 4A PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018	9
ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO	10
DATOS GENERALES SEXTO SEMESTRE	12
IMPACTO DEL PROGRAMA DE HAMILTON-BOUMAN Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS	13
IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE HAMILTON-BOUMAN	15
BLOQUE I. MEDICIÓN Y ANÁLISIS DE LANZAMIENTO DE APP	17
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	18
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS.....	18
EVALUACIÓN DEL BLOQUE I.....	21
BLOQUE II. EVALUACIÓN Y MEJORAS DE APP	23
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	24
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS.....	24
EVALUACIÓN DEL BLOQUE II.....	26
BLOQUE III. APLI-LY Y BIG BROTHER	28
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	29
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS.....	29
EVALUACIÓN DEL BLOQUE III.....	32
INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN	34
REFERENCIAS	36
REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS	36
ANEXOS	37



DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

MIGUEL BARBOSA HUERTA

GOBERNADOR CONSTITUCIONAL DEL ESTADO DE PUEBLA

MELITÓN LOZANO PÉREZ

SECRETARIO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO

MARÍA DEL CORAL MORALES ESPINOSA

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA

AMÉRICA ROSAS TAPIA

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

MARÍA CECILIA SÁNCHEZ BRINGAS

TITULAR DE LA UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS

DEISY NOHEMÍ ANDÉRICA OCHOA

DIRECTORA GENERAL DE PROMOCIÓN AL DERECHO EDUCATIVO

IX-CHEL HERNÁNDEZ MARTÍNEZ

DIRECTORA GENERAL DE PLANEACIÓN Y DEL SISTEMA PARA LA CARRERA DE LAS MAESTRAS Y DE LOS MAESTROS



DIRECCIONES QUE PARTICIPAN

DIRECCIÓN ACADÉMICA DE LA SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA

MARIBEL FILIGRANA LÓPEZ

DIRECCIÓN DE APOYO TÉCNICO PEDAGÓGICO, ASESORÍA A LA ESCUELA Y FORMACIÓN CONTINUA

DIRECCIÓN DE BACHILLERATOS ESTATALES Y PREPARATORIA ABIERTA

ANDRÉS GUTIÉRREZ MENDOZA

DIRECCIÓN DE CENTROS ESCOLARES

JOSÉ ANTONIO ZAMORA VELÁZQUEZ

DIRECCIÓN DE ESCUELAS PARTICULARES



DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE SEXTO SEMESTRE

COORDINACIÓN

ALFREDO MORALES BÁEZ

DINORA EDITH CRUZ TORAL

MARÍA CRISTINA HERNÁNDEZ RAMOS

MARÍA DEL PILAR GUZMÁN TENORIO

MARIANA PAOLA ESTÉVEZ BARBA

MIRIAM PATRICIA MALDONADO BENÍTEZ

VÍCTOR HUGO ESCAMILLA MIRANDA

DISEÑADORES DE LA CAPACITACIÓN DE HAMILTON - BOUMAN

FLORITA EDNEY VELAZQUEZ CRUZ

MARÍA CRISTINA HERNÁNDEZ RAMOS

NORBERTO COTZOMI PALETA

REVISIÓN METODOLÓGICA Y DE ESTILO

MARÍA CRISTINA HERNÁNDEZ RAMOS

MARÍA DEL PILAR GUZMÁN TENORIO

PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) tiene como centro la formación integral de niñas, niños, adolescentes y jóvenes, y su objetivo es promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, intercultural y equitativo a lo largo del trayecto de su formación. Esta garantiza el derecho a la educación llevando a cabo cuatro condiciones necesarias: asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad. Es por ello que los planes y programas de estudio retoman desde su planteamiento cada uno de los principios en que se fundamenta y con base en las orientaciones de la NEM, se adecuan los contenidos y se plantean las actividades en el aula para alcanzar la premisa de aprender a aprender para la vida.

Los elementos de los Programas de Estudio se han vinculado con estos principios, los cuales son perceptibles desde el enfoque del aprendizaje situado a partir de la implementación de diversas estrategias de aprendizaje que buscan ajustarse a los diferentes contextos de cada región del Estado; lo anterior ayuda al estudiantado en el desarrollo de competencias genéricas, disciplinares, profesionales, habilidades socioemocionales y proyecto de vida, para lograr el perfil de egreso del Nivel Medio Superior.

Fomento de la identidad con México. La NEM fomenta el amor a la Patria, el aprecio por su cultura, el conocimiento de su historia y el compromiso con los valores plasmados en la Constitución Política.

Responsabilidad ciudadana. Implica la aceptación de derechos y deberes, personales y comunes.

La honestidad. Es el comportamiento fundamental para el cumplimiento de la responsabilidad social, permite que la sociedad se desarrolle con base en la confianza y en el sustento de la verdad de todas las acciones para lograr una sana relación entre los ciudadanos.

Participación en la transformación de la sociedad. En la NEM la superación de uno mismo es base de la transformación de la sociedad.

Respeto de la dignidad humana. Contribuye al desarrollo integral del individuo, para que ejerza plena y responsablemente sus capacidades.

Promoción de la interculturalidad. La NEM fomenta la comprensión y el aprecio por la diversidad cultural y lingüística, así como el diálogo y el intercambio intercultural sobre una base de equidad y respeto mutuo.



Promoción de la cultura de la paz. La NEM forma a los educandos en una cultura de paz que favorece el diálogo constructivo, la solidaridad y la búsqueda de acuerdos que permitan la solución no violenta de conflictos y la convivencia en un marco de respeto a las diferencias.

Respeto por la naturaleza y cuidado del medio ambiente. Una sólida conciencia ambiental que favorece la protección y conservación del entorno, la prevención del cambio climático y el desarrollo sostenible.

LAS 4A PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018

El fin de la Educación en el Estado de Puebla es formar ciudadanía para la transformación; que se traduce en formar a las y los estudiantes para que a lo largo de su vida sean capaces de ser buenos ciudadanos, conscientes de ejercer sus derechos respetando tanto los valores y normas que la democracia adopta para hacerlos efectivos, como los derechos del resto de sus conciudadanos. Esta noción tiene que ver en palabras de Maturana (2014), con llegar a ser un humano responsable, social y ecológicamente consciente, que se respeta así mismo y una persona técnicamente competente y socialmente responsable.

Desde la Secretaría de Educación del Estado de Puebla se pretende formar a sujetos crítico-éticos, solidarios frente al sufrimiento; personas que cambien el mundo desde los entornos más cercanos. ¡Las grandes causas desde casa!

Para concretar los principios pedagógicos de la Nueva Escuela Mexicana y las finalidades educativas en el Estado de Puebla, el Bachillerato General Estatal, a través de sus programas de estudio, promueve las 4A para garantizar el Derecho a la Educación, a través de sus dimensiones (asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad).

ASEQUIBILIDAD	ACCESIBILIDAD	ADAPTABILIDAD	ACEPTABILIDAD
Garantizar una educación para todos, gratuita y de calidad, donde la cobertura sea posible para cualquier persona involucrada en el proceso educativo; entendiendo a este último como la suma, no solo infraestructura escolar, sino de planes y programas de estudio, materiales didácticos alternativos, herramientas como las TAC'S o cualquier elemento retomado del contexto que permitan abordar y/o reforzar un conocimiento, sin depender de un libro de texto.	Los contenidos de los planes y programas de estudio se enfocan en promover una educación inclusiva, sin distinción de género, etnia, idioma, diversidad funcional, condición social o económica.	Las situaciones de aprendizaje que se presentan en los programas de estudio, deben ser consideradas como una guía y no como la única vía de enseñanza, es menester que el docente diseñe las propias a partir de su contexto inmediato, atendiendo a las necesidades de cada estudiante y dando prioridad a aquellos más vulnerables.	Lograr una educación que sea compatible con los intereses y cualidades de las y los estudiantes, donde sean considerados en la construcción del ambiente escolar, participando libremente en los procesos formativos, desarrollando al mismo tiempo sus Habilidades Socioemocionales.

ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO

La metodología de Aprendizaje Situado de los planes y programas de estudio de Bachillerato General Estatal es una oportunidad para las y los docentes, estudiantes y la innovación en la enseñanza, al promover la toma de decisiones, incentivar el trabajo en equipo, la resolución de problemas y vinculación con el contexto real.

Díaz Barriga, F. (2006) afirma que el Aprendizaje Situado es un Método que consiste en proporcionar al estudiante una serie de casos que representen situaciones problemáticas diversas de la vida real para que se analicen, estudien y los resuelvan. La práctica situada se define como la práctica de cualquier habilidad o competencia que se procura adquirir, en un contexto situado, auténtico y real, y en donde se despliega la interacción con otros participantes.

En este sentido se promueve que “los docentes de la EMS sean mediadores entre los saberes y los estudiantes, el mundo social y escolar, las Habilidades Socioemocionales y el proyecto de vida de los jóvenes. En el Currículo de la EMS, los principios pedagógicos alineados con el Modelo Educativo Nacional vigente, que guían la tarea de los docentes y orientan sus actividades escolares dentro y fuera de las aulas, para favorecer el logro de aprendizajes profundos y el desarrollo de competencias en sus estudiantes” son:

Tener en cuenta los saberes previos del estudiante

- El docente reconoce que el estudiante no llega al aula “en blanco” y que para aprender requiere “conectar” los nuevos aprendizajes con lo que ya sabe, adquirido a través de su experiencia.
- Las actividades de enseñanza–aprendizaje aprovechan nuevas formas de aprender para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, descubriendo y dominando el conocimiento existente y luego creando y utilizando nuevos conocimientos.

Mostrar interés por los intereses de sus estudiantes

- Es fundamental que el docente establezca una relación cercana con el estudiante, a partir de sus intereses y sus circunstancias particulares. Esta cercanía le permitirá planear mejor la enseñanza y buscar contextualizaciones que los inviten a involucrarse más en su aprendizaje.

Diseñar situaciones didácticas que propicien el aprendizaje situado

- El docente busca que el estudiante aprenda en circunstancias que lo acerquen a la realidad, simulando distintas maneras de aprendizaje que se originan en la vida cotidiana, en el contexto en el que él está inmerso, en el marco de su propia cultura.
- Además, esta flexibilidad, contextualización curricular y estructuración de conocimientos situados, dan cabida a la diversidad de conocimientos, intereses y habilidades de los estudiantes.
- El reto pedagógico reside en hacer de la escuela un lugar social de conocimiento, donde los alumnos se enfrenten a circunstancias “auténticas”.

Promover la relación interdisciplinaria

- La enseñanza promueve la relación entre disciplinas, áreas del conocimiento y asignaturas.
- La información que hoy se tiene sobre cómo se crea el conocimiento, a partir de "piezas" básicas de aprendizajes que se organizan de cierta manera, permite trabajar para crear estructuras de conocimiento que se transfieren a campos disciplinarios y situaciones nuevas.

Reconocer la diversidad en el aula como fuente de riqueza para el aprendizaje y la enseñanza

- Las y los docentes han de fundar su práctica en la equidad mediante el reconocimiento y aprecio a la diversidad individual, cultural y social como características intrínsecas y positivas del proceso de aprendizaje en el aula.
- También deben identificar y transformar sus propios prejuicios con ánimo de impulsar el aprendizaje de todos sus estudiantes, estableciendo metas de aprendizaje retadoras para cada uno.

Superar la visión de la disciplina como un mero cumplimiento de normas

- La escuela da cabida a la autorregulación cognitiva y moral para promover el desarrollo de conocimientos y la convivencia.
- Las y los docentes y directivos propician un ambiente de aprendizaje seguro, cordial, acogedor, colaborativo y estimulante, en el que cada niño o joven sea valorado, se sienta seguro y libre.



DATOS GENERALES SEXTO SEMESTRE

Componente de formación: **Capacitación Para el Trabajo**

Sectores productivos prioritarios del CONOCER: **Tecnologías de la Información**

Campo de formación profesional: **Tecnologías de la Información**

Capacitación para el trabajo: **Tecnologías Digitales**

Disciplina: **Hamilton-Bouman**

Semestre: **Sexto**

Clave Capacitación: **CPTDI6**

Clave Disciplina: **CT-TDI-HBO**

Duración: **3 hr/Sem/Mes (54 horas al semestre)**

Créditos: **3 créditos**

Total de horas: **54**

Opción educativa: **Presencial**

Mínimo de mediación docente **80%**

Modalidad Escolarizada

IMPACTO DEL PROGRAMA DE HAMILTON-BOUMAN Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

Propósito del programa Hamilton-Bouman

Qué el estudiante aplique los conocimientos necesarios para monitorear, dar seguimiento a peticiones de usuario, actualizar o mantener su App a través del uso de diversos métodos, para mejorar el funcionamiento y distribución de su App del contexto donde se desenvuelve.

Ámbitos

Pensamiento crítico y solución de problemas

Utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes.

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida

Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, maneja sus emociones, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos futuros.

Colaboración y Trabajo en equipo

Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.

Habilidades Digitales

Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones, así como para su socialización.

Competencias Genéricas

CG4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

CG5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

A1. Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.

A6. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

CG8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

A3. Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

Competencias Profesionales

CP-CAD-04. Controla los recursos de la empresa mediante la generación de evidencias escritas, con base en los procedimientos y políticas establecidas.

CP-CAD-06. Organiza los procedimientos establecidos por la empresa para el abastecimiento, cuidado y distribución de los recursos materiales.

Habilidades Socioemocionales

Dimensión: Elige – T.

Habilidad: Perseverancia.

Dimensiones del Proyecto de Vida

Social: Empleo, Familia y relaciones sociales, responsabilidad social.

IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE HAMILTON-BOUMAN

El programa de la disciplina de Hamilton-Bouman en honor a Margaret Hamilton (primera ingeniera de software, científica computacional y matemática) y Katie Bouman (científica de la computación), tiene como propósito general realizar un diagnóstico de su App mediante monitorizaciones, seguimiento a usuarios, mejoras y actualizaciones a las mismas. Se continuará poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en Habilidades Digitales I y II, Lenguaje y Comunicación I, II, III y IV y Tecnologías Digitales I, II, III y IV fortaleciendo los aprendizajes obtenidos durante el proceso, coadyuvando a la apropiación de conocimientos noveles y logrando el dominio de nuevas habilidades tanto académicas como socioemocionales, además de contribuir a la construcción de su proyecto de vida.

Dadas la alta interactividad de la sociedad y la demanda en el uso de herramientas tecnológicas, es importante brindar a la sociedad alternativas digitales prácticas, económicas y alcanzables que satisfagan sus necesidades, ya que vertiginosamente, estas se van expandiendo geográficamente y pueden ser resueltas mediante una aplicación móvil (App), conexión a Internet y un dispositivo móvil, por ello que la importancia de capacitar a los estudiantes poblanos del nivel medio superior, en el diseño, programación, monitorización, actualización y seguimiento de dichas aplicaciones (Apps).

En la disciplina Hamilton-Bouman, los estudiantes hacen uso de diversos métodos, entre ellos la encuesta, monitorearán el funcionamiento y distribución de su App.

Bloque I. Medición y análisis de lanzamiento de app

El estudiantado conoce e implementa las métricas que se establecen en el monitoreo de una App; elabora gráficos con resultados de métricas y estadísticas de uso de su App; conoce estrategias de marketing y monetización utilizadas en tiendas virtuales; selecciona las mejores estrategias de marketing y monetización para implementar en su App; conoce el concepto "Seguimiento a usuarios"; diseña e implementa entrevistas de seguimiento a usuarios y valora la importancia de implementar seguimiento al usuario en su proyecto para que a futuro realice mejoras a su App.

Bloque II. Evaluación y mejoras de app

En su desarrollo los estudiantes conocen el concepto Experiencias de usuario, su origen, factores, diseño y beneficios; identifican las diferentes técnicas y criterios para evaluar una App; aplican entrevistas para evaluar el desempeño de su App; realizan mejoras en sus App's lanzadas al mercado; monitorean el desempeño de su App; implementan estrategias para conocer las peticiones de sus usuarios y finalmente valoran la importancia de mantener una práctica constante de evaluar y mejorar su App.



Bloque III. Apli-ly y Big Brother

En este bloque los estudiantes hacen uso de los productos realizados en el bloque I para realizar mantenimientos a su App lanzada al mercado; lleva a cabo constantes seguimientos a las peticiones de usuario; desarrolla actualizaciones o nuevas versiones de la App lanzada al mercado pone en práctica la ética y privacidad digital en su App y valora la importancia de la ética y privacidad digital.



Bloque I. Medición y análisis de lanzamiento de App

Propósito del Bloque

Concluye el mantenimiento y mejoras a su aplicación mediante el seguimiento oportuno de las diferentes métricas que permiten medir y monitorear una App, así como plantear estrategias de marketing para su monetización.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<ol style="list-style-type: none">1. Medición y análisis de lanzamiento de una App.2. Marketing de app3. Experiencia de Usuario UX. Seguimiento a usuarios<ol style="list-style-type: none">a. Entrevista al usuario.b. Peticiones del usuario.c. Seguimiento a peticiones.	<p>Conoce el concepto "Experiencias de usuario UX", su origen, factores, diseño y beneficios.</p> <p>Identifica las diferentes técnicas y criterios para evaluar una App.</p> <p>Aplica entrevistas para evaluar el desempeño de su App.</p> <p>Elabora gráficos e interpreta resultados del monitoreo de su App.</p> <p>Selecciona estrategias de marketing y monetización para implementar en su App.</p> <p>Valora la importancia de mantener una práctica constante de evaluar y mejorar su App.</p>	<p>Estructure un reporte en el que incluya la medición, técnicas utilizadas en la evaluación de una App y análisis de lanzamiento de una App, las estrategias de marketing para dicha app, los requerimientos de los usuarios y el seguimiento que se dará, así como los medios que se utilizarán para conocer los requerimientos de los usuarios, los que presente los resultados de las métricas.</p>



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
Medición y análisis del lanzamiento de una aplicación 1. Realice un listado de las posibles adversidades que pueda presentar en el monitoreo, análisis y seguimiento de su aplicación (App) lanzada al mercado. Redacte, en una ficha de conclusiones, las posibles soluciones a las mismas, así como la importancia de ser perseverante en el ámbito tecnológico.	1. Se sugiere que organice el listado para lograr el análisis y seguimiento de su aplicación.
2. Discuta en plenaria a través de lluvia de ideas ¿cuáles son los aspectos para evaluar en una App que permita conocer métricas de usabilidad y accesibilidad?	2. Se sugiere que organice la lluvia de ideas para reconocer los aspectos a evaluar en una App.
3. Explique las métricas que se establecen para monitorear una App, en plenaria comparta las métricas que investigó y realice un listado con las métricas que considere más relevantes para implementar en el monitoreo de la App cargada en la tienda virtual del bloque III del semestre anterior.	3. Se recomienda explique las métricas que se requieren para un App y describa la más adecuada para la aplicación de los estudiantes.
4. Reconozca el funcionamiento de las métricas seleccionadas en la actividad anterior, monitoree su App y realice gráficos para conocer los resultados obtenidos de las métricas, así como estadísticas de uso, organice la información recabada y haga una interpretación de sus gráficos, redacte en un documento digital e integre en una carpeta del proyecto.	4. Se sugiere ilustre a los estudiantes sobre el funcionamiento de las métricas, monitoree una App y realice gráficos para conocer los resultados obtenidos de las métricas.
Marketing de App 5. Registre, de manera individual las diferentes estrategias de marketing que son implementadas, redacte en un documento sus observaciones y realice un cuadro comparativo para que determine, en su caso, cuáles son las mejores a poner en práctica, documente e integre en su carpeta del proyecto.	5. Se recomienda muestre a los estudiantes algunas estrategias de marketing que sean funcionales en su entorno.



<p>6. Compare el seguimiento a usuarios de las estrategias de marketing a seguir y la forma de implementarse, use ejemplos de su utilización en una tabla descriptiva.</p>	<p>6. Se sugiere muestre estrategias de marketing a seguir que tenga como ejemplos que estén funcionando apropiadamente.</p>
<p>7. Diferencie de manera individual, el desempeño de su App, las necesidades y peticiones específicas de sus usuarios por medio de una encuesta o mediante un formulario. Clasifique en un concentrado la información obtenida y elabore un organizador gráfico. Comparta en plenaria.</p>	<p>7. Se recomienda que ilustre la forma de realizar un gráfico para que contenga la información adecuada e importante de las especificaciones de una App.</p>
<p>8. Programe en un procesador de textos, una estrategia de seguimiento a las peticiones del usuario integre en la carpeta del proyecto para su uso posterior.</p>	<p>8. Se sugiere que ordene la información para obtener el procesador de textos que contenga las peticiones de los usuarios.</p>
<p>Experiencia de Usuario UX. Seguimiento a usuarios</p>	
<p>9. Enumere de forma individual los puntos para dar seguimiento a las peticiones de usuario en su App y la importancia de ello.</p>	<p>9. Se recomienda oriente a los estudiantes en la elaboración del texto, se sugiere hacer una lluvia de ideas para reunir la información.</p>
<p>10. Reconozca en equipo, los beneficios que le genera el desarrollo de su proyecto y adversidades a las que se enfrenta. Se puede guiar de las siguientes preguntas y plasmar después en un procesador de textos para integrar en su carpeta: ¿A qué adversidades nos enfrentamos y cómo las resolvimos? ¿Qué ha sido lo más difícil a partir de que iniciamos el proyecto? ¿Cómo lo hemos resuelto? ¿Cuáles son los beneficios personales de crear este tipo de proyectos? ¿De qué manera contribuimos con la comunidad al implementar este tipo de proyectos? En el ámbito académico: ¿cuál es el beneficio que obtenemos de conocer cómo se desarrolla una App? En el ámbito económico: ¿qué beneficios obtenemos al dominar este tipo de conocimientos?</p>	<p>10. Se sugiere organice a los estudiantes para que logren contestar los cuestionamientos de manera adecuada y concreta.</p>



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

Estructure un reporte en el que incluya la medición, técnicas utilizadas en la evaluación de una App y análisis de lanzamiento de una App, las estrategias de marketing para dicha App, los requerimientos de los usuarios y el seguimiento que se dará, así como los medios que se utilizarán para conocer los requerimientos de los usuarios, los que presente los resultados de las métricas.

El reporte debe contener los siguientes elementos:

- Portada
- Introducción
- Justificación
- Metodología y desarrollo
- Obtención de Resultado
- Análisis de Resultados
- Anexos
- Referencias bibliográficas

Se recomienda que presente la organización del reporte que contenga los siguientes elementos:

- Portada
- Introducción
- Justificación
- Metodología y desarrollo
- Obtención de Resultados
- Análisis de Resultados
- Anexos
- Referencias bibliográficas



EVALUACIÓN DEL BLOQUE I

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	<p>Conoce el concepto “Experiencias de usuario UX”, su origen, factores, diseño y beneficios.</p> <p>Identifica las diferentes técnicas y criterios para evaluar una App.</p>	Listado Ficha de conclusión	Lista de cotejo Lista de cotejo	30 %
HACER	<p>Aplica entrevistas para evaluar el desempeño de su App.</p> <p>Elabora gráficos e interpreta resultados del monitoreo de su App.</p>	Métricas Cuadro comparativo Organizador gráfico	Lista de Observación Lista de cotejo Lista de cotejo	30%
SER Y CONVIVIR	<p>Selecciona estrategias de marketing y monetización para implementar en su App.</p> <p>Valora la importancia de mantener una práctica constante de evaluar y mejorar su App.</p>	App	Lista de Observación	10%



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	Estructure un reporte en el que incluya la medición, técnicas utilizadas en la evaluación de una App y análisis de lanzamiento de una App, las estrategias de marketing para dicha app, los requerimientos de los usuarios y el seguimiento que se dará, así como los medios que se utilizarán para conocer los requerimientos de los usuarios, los que presente los resultados de las métricas.	Individual. Heteroevaluación.	Rúbrica. (Ver Anexo 1).	30%
TOTAL				100%



Bloque II. Evaluación y mejoras de App

Propósito del Bloque

Evalúe de manera constante el funcionamiento de su App, dando seguimiento a las peticiones del usuario con el propósito de mejorarla y con ello lanzar nuevas versiones o actualizaciones.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Apli-ty evaluación y mejoras de App.	<p>Conoce el concepto “Experiencias de usuario”, su origen, factores, diseño y beneficios.</p> <p>Identifica las diferentes técnicas y criterios para evaluar una App.</p> <p>Aplica entrevistas para evaluar el desempeño de su App.</p> <p>Realiza mejoras en su App. Monitorea el desempeño de su App.</p> <p>Conoce las peticiones de sus usuarios.</p> <p>Valora la importancia de mantener una práctica constante de evaluar y mejorar su App.</p>	Elabora un podcast dando respuesta a la importancia de evaluar y mejorar una App, por lo que se requiere disponer de la redacción de la importancia que tiene evaluar una App, el proceso que se requiere para la evaluación de la App.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
Apli-ty Evaluación y mejoras de App 1. Identifique de manera individual sus metas a largo plazo y elabore una historieta, recuerde incluir: - Personas que le motiven a alcanzar sus metas. - Estrategias creativas que le permitan lograrlas. - Posibles medios a utilizar para concretarlas. Todo aquello que crea pertinente utilizar para lograr su propósito.	1. Se sugiere plantee metas a corto y largo plazo, relacionadas con las aplicaciones educativas.
2. Indague en equipo el concepto experiencias de usuario (UX), su origen, factores principales, el diseño que le caracteriza, beneficios y algunos ejemplos, redactados en una tabla descriptiva.	2. Se recomienda explique ejemplos sobre la experiencia de usuarios en las diferentes aplicaciones.
3. Elabore un organizador gráfico en binas con la información obtenida y comparta en plenaria. De forma individual redacte un texto libre acerca de la relevancia de implementar en su proyecto las experiencias de usuario.	3. Se sugiere guíe la elaboración del organizador gráfico.
4. Indague de manera individual las diferentes técnicas y criterios para evaluar una App, registre en una presentación electrónica.	4. Se recomienda que exponga las diferentes técnicas y criterios que son necesarios para evaluar una aplicación.
5. En plenaria, explique de manera individual, los pasos que se requieren para realizar una entrevista, retome la entrevista que aplicó en el bloque I con lo aprendido de UX, técnicas y criterios de evaluación y realice los ajustes necesarios.	5. Se sugiere que en plenaria organice la entrevista para que contenga pregunta relacionadas con las técnicas y criterio de evaluación.
6. Aplique la entrevista, de manera individual, en un documento digital recabe la información para evaluar el desempeño de su App. Guarde en su carpeta del proyecto para uso posterior.	6. Se recomienda que muestre el ejemplo de la entrevista que debe aplicar de manera digital.



<p>7. Explique en equipo los resultados obtenidos de la entrevista digital, realice las mejoras necesarias para su App y monitoree su desempeño, establezca una estrategia para la constante evaluación, conocer las peticiones de los usuarios, marketing y monetización de su App con el propósito de mejorar y de ser posible lanzar nuevas versiones. Recuerde documentar todo el proceso en su cuaderno.</p>	<p>7. Se sugiere que organice la explicación de los resultados obtenidos de la entrevista digital para identificar si se logró el objetivo de la misma. Se recomienda que revise en plenaria algunas de las entrevistas obtenidas de parte de los estudiantes, para que se puedan retroalimentar y mejorar para adecuar algunas preguntas.</p>
<p>8. Elabore en equipo un podcast dando respuesta a la importancia de mantener una práctica constante de evaluar y mejorar su App, mencionando las implicaciones económicas, académicas y personales que esto pueda conllevar.</p>	<p>8. Se recomienda que explique el proceso que se requiere para la elaboración de podcast para que pueda realizar la actividad.</p>
<p>9. Argumente en una ficha de conclusión lo que significó el proceso para realizar una App, los inconvenientes que se le presentaron en la planeación y realización de esta.</p>	<p>9. Se sugiere que organice una plenaria en la que se puedan exponer los argumentos para retroalimentar la actividad.</p>
<p>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</p> <p>Elabore en tercias, un podcast dando respuesta a la importancia de evaluar y mejorar una App, por lo que se requiere disponer de la redacción de la importancia que tiene evaluar una App, el proceso que se requiere para la evaluación de la App.</p>	<p>Se recomienda que recuerde a los estudiantes el proceso para la elaboración de un podcast.</p>



EVALUACIÓN DEL BLOQUE II

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	<p>Conoce el concepto experiencias de usuario, su origen, factores, diseño y beneficios.</p> <p>Identifica las diferentes técnicas y criterios para evaluar una App.</p> <p>Conoce las peticiones de sus usuarios.</p>	Tabla descriptiva Organizador gráfico	Lista de cotejo Lista de cotejo	30 %
HACER	<p>Aplica entrevistas para evaluar el desempeño de su App.</p> <p>Realiza mejoras en su App. Monitorea el desempeño de su App.</p>	Presentaciones Entrevistas Podcast Ficha de conclusión	Lista de Observación Lista de cotejo Lista de cotejo Lista de cotejo	30%
SER Y CONVIVIR	<p>Valora la importancia de mantener una práctica constante de evaluar y mejorar su App.</p>	Aplicación de las entrevistas	Lista de cotejo.	10%



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	Elabora un podcast dando respuesta a la importancia de evaluar y mejorar una App, por lo que se requiere disponer de la redacción de la importancia que tiene evaluar una App, el proceso que se requiere para la evaluación de la App.	Individual. Heteroevaluación.	Rúbrica. (Ver Anexo 2).	30%
TOTAL				100%



Bloque III. Apli-ly y Big Brother

Propósito del Bloque

Pruebe el lanzamiento de nuevas versiones o actualizaciones de su App considerando las innovaciones, necesidades de usuarios y de potencial grupo de beneficiarios, para que aplique los conocimientos adquiridos durante el semestre y valore la importancia de tomar en cuenta las peticiones del usuario.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<ol style="list-style-type: none">1. Apli-ly Mantenimiento y actualización de App.2. Big Brother Ética y privacidad digital.	<p>Realiza mantenimientos a su App lanzada al mercado basado en el seguimientos a las peticiones de usuario e innovaciones surgidas en el mercado.</p> <p>Desarrolla actualizaciones o nuevas versiones de la App lanzada al mercado.</p> <p>Prueba la práctica de la ética y privacidad digital en su App.</p> <p>Valora la importancia de la ética y privacidad digital, así como del compromiso social de poner al servicio de los demás sus conocimientos y habilidades.</p>	<p>Diseñe un video en el que comparta su experiencia en la actualización o nueva versión de su App, de acuerdo con las innovaciones surgidas recientemente o a las necesidades identificadas en los usuarios; en el que muestre el compromiso social y el impacto de su propuesta en beneficio de su comunidad.</p>



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
<p>Apli-ly Mantenimiento y actualización de App</p> <p>1. Indague de manera individual lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Motivos que llevan a los desarrolladores de software a realizar mantenimiento en sus creaciones.b) En qué consiste el mantenimiento.c) Acciones que se deben realizar previo, durante y después del mantenimiento.d) Recursos y/o herramientas tecnológicas que faciliten el mantenimiento.e) Beneficios de realizar mantenimiento en la App diseñada.f) Aspectos que debe tomar en cuenta para realizar mantenimiento en su App.g) Estrategias implementadas para mantenimiento de Apps. <p>Con la información obtenida elabore un diagrama de flujo en formato digital, integre en su carpeta del proyecto.</p>	<p>1. Se sugiere que oriente a los estudiantes en la indagación de la información.</p>
<p>2. Describa en equipo un listado con los motivos de dar mantenimiento a una App, en plenaria de a conocerlos y complemente su información de ser necesario.</p>	<p>2. Se recomienda que explique los motivos que se deben considerar para el mantenimiento de una App.</p>
<p>3. Establezca una ruta para realizar mejoras a su App, en equipo mediante un documento digital, tome en cuenta todo lo aprendido en el semestre, integre en su carpeta del proyecto.</p>	<p>3. Se sugiere que discuta en plenaria la ruta que se necesita para la creación de una ruta necesaria para realizar las mejoras en una App.</p>
<p>4. Discuta en equipo mediante un debate la ética y privacidad digital. Al finalizar escriba en su libreta las conclusiones del tema.</p>	<p>4. Se recomienda que organice el debate para que los estudiantes se puedan expresar de manera respetuosa y organizada.</p>



<p>5. Construya en binas desde sus conocimientos el concepto de ética y privacidad digital, elabore un mapa mental y exponga a sus compañeros de grupo en plenaria.</p>	<p>5. Se sugiere que oriente a los estudiantes la creación del concepto, tomando en cuenta el concepto real.</p>
<p>6. Integre mediante un relato de experiencias (Storytelling) cómo se involucra la ética y la privacidad digital en su App, así como la importancia de la misma para su correcto funcionamiento y distribución.</p>	<p>6. Se recomienda que explique el proceso que se requiere para realizar una narración se recomienda el siguiente link: https://rockcontent.com/es/blog/que-es-storytelling/</p>
<p>Big Brother Ética y privacidad digital</p> <p>7. Examine de manera individual con la ruta realizada en la actividad 3, si realiza ajustes o nuevas versiones a su App. Muestre las razones por las cuales realizaría dichos ajustes.</p>	<p>7. Se sugiere que en plenaria generalice los aspectos en los que debe hacer para ajustar nuevas versiones de la App.</p>
<p>8. Revise las nuevas disposiciones, programe y lance al mercado aplicando sus conocimientos en marketing, experiencias de usuarios (UX), medición y análisis de lanzamiento y ética y privacidad digital. Realice actualizaciones o nuevas versiones de su App, redacte en una ficha de resumen las actualizaciones.</p>	<p>8. Se recomienda que ejemplifique el proceso de lo que se debe realizar para lanzar al mercado una aplicación.</p>
<p>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</p> <p>Diseñe un video en el que comparta su experiencia en la actualización o nueva versión de su App, de acuerdo con las innovaciones surgidas recientemente o a las necesidades identificadas en los usuarios; en el que muestre el compromiso social y el impacto de su propuesta en beneficio de su comunidad.</p> <p>En un vídeo tome en cuenta las siguientes preguntas:</p> <p>a) ¿Qué fue lo más difícil de enfrentar y cómo lo solucione?</p> <p>b) ¿Cuál es la importancia de ser perseverante en este tipo de proyectos?</p>	<p>Se sugiere que explique el proceso que debe realizar el estudiante en la elaboración del video.</p>



- c) ¿Qué beneficios obtengo con los conocimientos adquiridos?
- d) ¿De qué forma puedo contribuir con mi comunidad al tener estos conocimientos?
- e) ¿Cómo mejoraría mi entorno si pongo en práctica mis conocimientos?
- f) ¿Qué impacto positivo en mi persona y en mi entorno tiene el contar con estos conocimientos?
- g) ¿Cómo fue mi experiencia al adquirir estos conocimientos?



EVALUACIÓN DEL BLOQUE III

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	Realiza mantenimientos a su App lanzada al mercado basado en el seguimientos a las peticiones de usuario e innovaciones surgidas en el mercado.	Listado	Lista de cotejo	30 %
HACER	Desarrolla actualizaciones o nuevas versiones de la App lanzada al mercado. Prueba la práctica de la ética y privacidad digital en su App.	Diagrama de flujo Documento digital Mapa mental	Lista de Observación Lista de cotejo Lista de cotejo	30%
SER Y CONVIVIR	Valora la importancia de la ética y privacidad digital.	Conclusiones	Lista de Observación	10%

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	Diseñe un video en el que comparta su experiencia en la actualización o nueva versión de su App, de acuerdo con las innovaciones surgidas recientemente o a las necesidades identificadas en los usuarios; en el que	Individual. Heteroevaluación.	Rúbrica. (Ver Anexo 3).	30%



	muestre el compromiso social y el impacto de su propuesta en beneficio de su comunidad.			
TOTAL				100%



INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN

INSTRUMENTO DE VALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)				
				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	TOTAL
1. Participa activamente en las diferentes actividades de clase.				
2. Logra mantener un adecuado nivel de concentración en las actividades desarrolladas.				
3. Es capaz de tomar la iniciativa y organizar una tarea o actividad de grupo.				
4. Muestra respeto hacia el docente, así como a sus compañeros.				
5. Muestra capacidad de autonomía y autorregula su aprendizaje.				
TOTAL:				



INSTRUMENTO DE AUTOVALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)

(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)

Nombre del alumno:				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	TOTAL
1. Valoro la importancia de los conocimientos que desarrollé durante el Bloque.				
2. Controlo mis emociones y actúo de manera propositiva en las actividades desarrolladas.				
3. Considero y analizo diversas alternativas para cumplir tareas individuales o colectivas.				
4. Valoro las consecuencias o repercusiones que pueden tener mis actos o comportamientos individuales o colectivos.				
5. Mido el nivel de motivación que ejercen en mí, las diversas actividades propuestas para desarrollar mi autonomía.				
TOTAL:				



REFERENCIAS

- Díaz Barriga, F. (2006). *Enseñanza Situada*. (2ª ed.). McGraw Hill
- Gothelf, Jeff y Seiden, Josh. (2016). *Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams*. Sebastopol, CAL.: O'Reilly Media.
- Liberos Hoppe, E. (2013). *El libro del Marketing Interactivo la Publicidad Digital*. España: ESIC.
- Maturana, F. (2014). *Transformación en la convivencia*. Granica
- Sainz de Vicuña Ancín, J. (2015). *El plan de marketing digital en la práctica*. Madrid: ESIC.
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Planes de estudio de referencia del componente básico del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior*. <http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12491/4/images/libro.pdf>

REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

- Domené Macía, Fernando. (2018). *Estrategias de Marketing Digital*. España: Anaya Multimedia.
- Esterkin, V. & Pons, C. (2017). *Evaluación de calidad en el desarrollo de software dirigido por modelos*. *Ingeniare*. Revista chilena de ingeniería, 25(3), 449-463. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-33052017000300449>
- Elósegui, T. y Muñoz V. (2015). *Marketing analytics: cómo definir y medir una estrategia online*. Anaya Multimedia.
- Santambrosio, M. y De Andrés, P. (2014). *Tu Plan de Marketing Digital en una Semana*. Gestión 2000.
- Unger, R. y Chandler Carolyn. (2009). *A Project Guide to UX Design*. New Riders.
- Cámara Argentina de Comercio Electrónico. (2020). *Primeros pasos para implementar y gestionar medios de pago online*. [Vídeo]. YouTube.

REFERENCIAS DE PÁGINAS WEB

- Cortés, M. (2017). *Uso de las aplicaciones móviles: Técnicas de evaluación que garantizan una buena experiencia*. CIO México. <https://cio.com.mx/uso-de-las-aplicaciones-moviles-tecnicas-deevaluacion-que-garantizan-una-buena-experiencia>
- Gobierno de México. (s.f.). *Criterios específicos para pruebas de desempeño de aplicaciones móviles*. <https://www.gob.mx/wikiguias/articulos/criterios-especificos-para-pruebas-de-desempeno-de-aplicaciones-moviles?state=published>
- Goikolea, M. (2014). *Locos por las Apps: principales modelos de negocios*. <https://www.iebschool.com/blog/mobilebusiness-modelos-negocio-apps-mobile-marketing/>
- Martinez, A. (2016). *Indicadores clave para aplicaciones móviles*. <https://medium.com/@alanmartinez/https-medium-com-alanmartinez-indicadores-clave-para-aplicaciones-9287d298c20e>
- NTS Seidor. (2021). *¿Cómo evaluar una aplicación móvil?* <https://www.nts-solutions.com/blog/como-evaluar-una-aplicacion-movil.html>
- Paniagua A., Bedoya D. y Mera C. (2020) *Un método para la evaluación de la accesibilidad y la usabilidad en aplicaciones móviles*. Instituto Tecnológico Metropolitano. <https://www.redalyc.org/journal/3442/344263272016/html/>
- RYTE Wiki. (2021). *Test Thinking Aloud*. https://es.ryte.com/wiki/Test_Thinking_Aloud

ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PRODUCTO INTEGRADOR DEL BLOQUE I

DATOS DE LA INSTITUCIÓN:					
ESCALA ESTIMATIVA:					
DATOS DEL ALUMNO: _____					
FECHA DE ENTREGA: _____					
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque II, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 7 puntos (excelente desempeño), al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque II.					
CRITERIOS	EXCELENTE 4	BUENO 3	REGULAR 2	INSUFICIENTE 1	TOTAL
1. Identifica con claridad el tema del proyecto.					
2. Vincula el tema del proyecto con su entorno social en su comunidad.					



3. Establece con claridad los aprendizajes adquiridos en el bloque.					
4. En el desarrollo del reporte considero todos los aspectos solicitados.					
5. Es colaborativo y respetuoso en la presentación del reporte.					
6. Considera con claridad la justificación epistemológica.					
7. Considera con la expresión de todos los aspectos que integran el reporte.					
PONDERACIÓN					
Ponderación	2 reactivos o menos	3-4	4-5	6-7	
Total: 7	Necesita apoyo	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño	
Comentarios u observaciones:					
Nombre del docente (evaluador):					



ANEXO 2: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PRODUCTO INTEGRADOR DEL BLOQUE II

DATOS DE LA INSTITUCIÓN:

ESCALA ESTIMATIVA:

DATOS DEL ALUMNO: _____

FECHA DE ENTREGA: _____

INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque II, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 7 puntos (excelente desempeño), al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque II.

CRITERIOS	EXCELENTE 4	BUENO 3	REGULAR 2	INSUFICIENTE 1	TOTAL
1. Identifica con claridad el tema del proyecto.					
2. Vincula el tema del proyecto con su entorno social en su comunidad.					
3. Establece con claridad los aprendizajes adquiridos en el bloque.					



4. En el desarrollo del podcast considero todos los aspectos solicitados.					
5. Es colaborativo y respetuoso en la presentación del podcast.					
6. Considera con claridad la justificación epistemológica.					
7. Considera con la expresión de todos los aspectos que integran el podcast.					
PONDERACIÓN					
Ponderación	2 reactivos o menos	3-4	4-5	6-7	
Total: 7	Necesita apoyo	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño	
Comentarios u observaciones:					
Nombre del docente (evaluador):					

ANEXO 3: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PRODUCTO INTEGRADOR DEL BLOQUE III

DATOS DE LA INSTITUCIÓN:					
ESCALA ESTIMATIVA:					
DATOS DEL ALUMNO: _____					
FECHA DE ENTREGA: _____					
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque II, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 7 puntos (excelente desempeño), al final del instrumento se propone la ponderación, la cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque II.					
CRITERIOS	EXCELENTE 4	BUENO 3	REGULAR 2	INSUFICIENTE 1	TOTAL
1. Identifica con claridad el tema del proyecto.					
2. Vincula el tema del proyecto con su entorno social en su comunidad.					
3. Establece con claridad los aprendizajes adquiridos en el bloque.					



4. En el desarrollo del video considero todos los aspectos solicitados.					
5. Es colaborativo y respetuoso en la presentación del video.					
6. Considera con claridad la justificación epistemológica.					
7. Considera con la expresión de todos los aspectos que integran el video.					
PONDERACIÓN					
Ponderación	2 reactivos o menos	3-4	4-5	6-7	
Total: 7	Necesita apoyo	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño	
Comentarios u observaciones:					
Nombre del docente (evaluador):					

* El contenido de este programa fue recuperado de las ediciones 2018 y 2019.