

PROGRESIONES

1. PROGRESIÓN: Ciudadanía digital
 - OBJETIVO. Reconocer y utilizar el ciberespacio y los diversos servicios digitales en variedad de contextos a partir del marco normativo para ejercer su ciudadanía digital
2. PROGRESIÓN: Seguridad en el ciber espacio
 - OBJETIVO. Reconocer y resguardar la identidad digital en diversas interacciones en el ciberespacio y en los servicios digitales, identificando amenazas, riesgos y consecuencias de su uso.
3. PROGRESIÓN: El ecosistema digital
 - OBJETIVO. Conocer y utilizar los componentes de las herramientas digitales (hardware y software), para entender el funcionamiento del ecosistema digital y los últimos avances en servicios en la nube
4. PROGRESIÓN: Normas digitales en el mundo virtual
 - OBJETIVO. Utilizar el ciberespacio y servicios digitales conforme a normatividad y al contexto personal, académico social y ambiental, para integrarse con seguridad en ambientes virtuales
5. PROGRESIÓN: Herramientas en el trabajo para un mundo digital
 - OBJETIVO. Conocer y utilizar las herramientas de productividad: procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas, para acceder al conocimiento y la experiencia de ciencias sociales, ciencias naturales, Experimentales y de tecnología, Humanidades, recursos sociocognitivos y socioemocionales según el contexto.
6. PROGRESIÓN: La interfaz entre el mundo real y el mundo virtual
 - OBJETIVO. Reconocer las características de una situación, fenómeno o problemática en las diferentes áreas o de su vida cotidiana para establecer alternativas de solución conforme a su contexto y recursos
7. PROGRESIÓN: Discretizar un mundo continuo
 - OBJETIVO. Desarrollar una estrategia con pasos finitos, organizados de forma lógica para dar respuesta a una situación, fenómeno o problemáticas de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana.

8. PROGRESIÓN: Métodos para representar problemas
 - OBJETIVO. Utilizar diversos métodos, técnicas o diagramas de flujo para representar y solucionar situaciones, fenómenos o problemas
9. PROGRESIÓN: Estructura digital de la información
 - OBJETIVO. Modelar soluciones de manera algorítmica. Utilizar elementos dato, información, variables, constantes, expresiones, operadores.
10. PROGRESIÓN: Traducir al lenguaje de las computadoras
 - OBJETIVO Utilizar lenguaje algorítmico y de programación a través de medios digitales para solucionar una situación, fenómeno o problema

PREPARATORIA MOTOLINÍA

Incorporada a la SEGE



CICLO ESCOLAR 2025-2026

U A C: CULTURA DIGITAL I

PLAN DE ESTUDIOS NEM

Componente de Formación Fundamental

Profesor: Irma Araceli Flores Díaz

GRUPO	L	M	Mi	J	V
A		12:40-13:30		9:40-10:30	7:10-8:00
B		8:00-8:50	9:40-10:30		8:00-8:50
C	7:10-8:00	13:30-14:20	12:40-13:30		
D	8:50-9:40			11:50-12:40	11:00-11:50
E	13:30-14:20	8:50-9:40			8:50-9:40



Total de horas por semana	3	Nombre Alumno:
---------------------------	---	----------------

DISTRIBUCIÓN DE PROGRESIONES, METAS DE APRENDIZAJE Y PERIODOS DE EVALUACIÓN

PRIMER PERIODO		SEGUNDO PERIODO		TERCER PERIODO
PROGRESIONES	OBJETIVO	PROGRESIONES	OBJETIVO	
4. Normas digitales en el mundo virtual	Utilizar el ciberespacio y servicios digitales conforme a normatividad y al contexto personal, académico social y ambiental, para integrarse con seguridad en ambientes virtuales	1 Ciudadanía digital	Reconocer y utilizar el ciberespacio y los diversos servicios digitales en variedad de contextos a partir del marco normativo para ejercer su ciudadanía digital	 PROYECTO INTEGRADOR
5. Herramientas en el trabajo para un mundo digital	Conocer y utilizar las herramientas de productividad: procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas, para acceder al conocimiento y la experiencia de ciencias sociales, ciencias naturales, experimentales y de tecnología, Humanidades, recursos sociocognitivos y socioemocionales según el contexto.	2 Seguridad en el ciberespacio	Reconocer y resguardar la identidad digital en diversas interacciones en el ciberespacio y en los servicios digitales, identificando amenazas, riesgos y consecuencias de su uso.	
6. La interfaz entre el mundo real y el mundo virtual	Reconocer las características de una situación, fenómeno o problemática en las diferentes áreas o de su vida cotidiana para establecer alternativas de solución conforme a su contexto y recursos	3 El ecosistema digital	Conocer y utilizar los componentes de las herramientas digitales (hardware y software), para entender el funcionamiento del ecosistema digital y los últimos avances en servicios en la nube	
7. Discretizar un mundo continuo	Desarrollar una estrategia con pasos finitos, organizados de forma lógica para dar respuesta a una situación, fenómeno o problemáticas de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana.	9 Estructura digital de la información	Modelar soluciones de manera algorítmica. Utilizar elementos dato, información, variables, constantes, expresiones, operadores.	



COLEGIO MOTOLINÍA

DIRECCIÓN PREPARATORIA
¡Amar al Espíritu Santo y hacerlo amar!

8 Métodos para
representar problemas

Utilizar diversos métodos, técnicas o diagramas de flujo para representar y solucionar situaciones, fenómenos o problemas

Utilizar el lenguaje de programación a través de medios digitales para solucionar una situación, fenómeno o problema al lenguaje de las computadoras
www.motoliniaslp.edu.mx

PERIODOS DE EVALUACIÓN

ASPECTOS A EVALUAR PONDERACIÓN:

- 40% EVALUACIÓN CONTINUA
- 40% EXAMEN
- 10% PROYECTO DE PERIODO
- 10% PRACTICA DE INVESTIGACIÓN

ASPECTOS A EVALUAR PONDERACIÓN:

- 40% EVALUACIÓN CONTINUA
- 40% EXAMEN
- 10% PROYECTO DE PERIODO
- 10% PRACTICA DE INVESTIGACIÓN

SEMANA DE EVALUACIÓN DEL PERIODO

Fechas:

ASPECTOS A EVALUAR PONDERACIÓN:

- o Avances de proyecto.
- o Presentación final



Av. Cordillera Arakan #709, Col. Lomas 4ta Secc.
San Luis Potosí, S.L.P. Tel. 444 825 36 43



**PACTO GLOBAL
EDUCATIVO**