



COLEGIO COOPERATIVO DE APARTADÓ “C.A.R.B”

“De la mano de Dios, marcamos la diferencia”

PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE CLASES 2025

| | | |
|-----------------------|---|---------------------|
| ASIGNATURA: TEC. INF. | PROFESOR (A): ALEXIS MOSQUERA RODRIGUEZ | GRADO: 11° |
| PERIODO: TERCERO | FECHA: JULIO - 07 HASTA – SEPTIEMBRE-12 | NÚMERO DE HORAS: 20 |

| CLASE 21' | EVIDENCIAS Y REFERENTE CONCEPTUAL | ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE | RECURSOS | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|---|---|---|---|---|
| 1 hora JULIO - 07 HASTA JULIO 11 | <p>REFERENTE CONCEPTUAL Exploración conceptual y contextual de la realidad aumentada (RA) y sus usos en la vida cotidiana, con énfasis en educación y cultura.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE Investigar el concepto de RA y lo explica con sus propias palabras.</p> <p>Identificar y describir ejemplos reales de RA en el ámbito educativo y cultural.</p> <p>Elaborar una infografía o video corto que ilustre y comunique con claridad el concepto y sus aplicaciones.</p> | <p>El desarrollo de la clase se realizará de la siguiente manera:</p> <p>Saludo, instrucciones y organización del espacio.</p> <p>Referente conceptual aclaratoria:</p> <p>La realidad aumentada (RA) es una tecnología que permite superponer información digital (imágenes, sonidos, texto) sobre el entorno físico en tiempo real, enriqueciendo la percepción del mundo. Se usa en videojuegos, museos, educación, medicina, arquitectura y más. Su diferencia con la realidad virtual (RV) es que no sustituye el mundo real, sino que lo complementa.</p> <p>Fase: Inicio (20 min)</p> <p>Actividad: Conversatorio guiado: ¿Han usado filtros de Instagram o QR en museos? ¿Eso es realidad aumentada?</p> <p>Estrategia: Activación de conocimientos previos y conexión con experiencias cotidianas.</p> <p>Fase: Desarrollo (50 min)</p> <p>Actividad:</p> | <p>Conexión a internet.</p> <p>Computadores, celulares o tabletas.</p> <p>Herramientas digitales: Canva, PowerPoint, InShot, CapCut u otra app accesible.</p> <p>Pizarra digital o proyector para mostrar ejemplos.</p> <p>Rubrica de evaluación.</p> | <p>Criterio: Comprensión del concepto de RA.</p> <p>Excelente (4): Define con claridad, usando lenguaje propio y preciso.</p> <p>Bueno (3): Define con claridad, aunque con apoyo de definiciones externas.</p> <p>Aceptable (2): Define de forma incompleta o poco clara.</p> <p>Insuficiente (1): No logra definir correctamente la RA.</p> <p>Criterio: Aplicaciones en educación y cultura.</p> |

| | | | |
|--|---|--|---|
| <p>Usar herramientas digitales con creatividad y sentido comunicativo.</p> | <p>Investigación guiada: ¿Qué es RA?, ¿cómo funciona?, ¿dónde se aplica?</p> <p>Selección de ejemplos concretos: mínimo uno en educación y uno en cultura.</p> <p>Estrategia: Trabajo en equipos con búsqueda responsable de información confiable.</p> <p>Fase: Producción (40 min)</p> <p>Actividad:</p> <p>Creación de una infografía (Canva, Genially, PowerPoint) o video explicativo (grabado con celular o app básica).</p> <p>El recurso debe incluir:</p> <p>Definición de RA</p> <p>Al menos 2 ejemplos reales</p> <p>Una imagen representativa o ilustrativa</p> <p>Estrategia: Aplicación creativa – comunicación efectiva – selección crítica de información.</p> <p>PROXIMA CLASE CON 11ºA SOCIALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD</p> | | <p>Excelente (4): Presenta 2 ejemplos reales, claros y contextualizados.</p> <p>Bueno (3): Presenta ejemplos comprensibles, aunque algo generales.</p> <p>Aceptable (2): Presenta un solo ejemplo o poco explicado.</p> <p>Insuficiente (1): No presenta ejemplos relevantes.</p> <p>Criterio: Creatividad y diseño del recurso.</p> <p>Excelente (4): Diseño visualmente atractivo, organizado y creativo.</p> <p>Bueno (3): Diseño funcional y claro, con algunos elementos creativos.</p> <p>Aceptable (2): Diseño básico o con poca organización.</p> <p>Insuficiente (1): Diseño desordenado o poco comprensible.</p> <p>Criterio: Claridad del mensaje.</p> |
|--|---|--|---|

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | <p>Excelente (4): El mensaje se comprende con facilidad y fluidez.</p> <p>Bueno (3): Se comprende en su mayoría.</p> <p>Aceptable (2): Tiene ambigüedades o falta de coherencia.</p> <p>Insuficiente (1): Es confuso o contradictorio.</p> <p>Criterio: Uso adecuado de herramientas digitales.</p> <p>Excelente (4): Utiliza correctamente las herramientas elegidas y las aprovecha al máximo.</p> <p>Bueno (3): Utiliza correctamente las herramientas básicas.</p> <p>Aceptable (2): Uso limitado o con fallas.</p> <p>Insuficiente (1): No usa herramientas o hay errores técnicos evidentes.</p> |
|--|--|--|--|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| <p>2 hora JULIO - 14 HASTA JULIO 18 Clase #22</p> | <p>REFERENTE CONCEPTUAL Exploración práctica de una aplicación de RA para entender su funcionamiento, aplicación y comunicar su experiencia de uso a otros.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE Interactuar con una aplicación de RA de forma autónoma. Describir su funcionalidad y objetivos principales. Registrar evidencias de uso (capturas, grabaciones, etc.). Realizar una presentación oral breve explicando su experiencia y valoración. Utilizar vocabulario técnico básico de RA.</p> | <p>El desarrollo de la clase se realizará de la siguiente manera:</p> <p>Saludo, instrucciones y organización del espacio.</p> <p>Concepto: Las aplicaciones de realidad aumentada (RA) permiten experimentar entornos enriquecidos digitalmente a través del celular o la tablet. Existen múltiples herramientas como Quiver (para colorear en RA), Merge Cube (visualización 3D educativa), Adobe Aero (creación de experiencias RA) o Canva RA (para elementos interactivos en diseño gráfico), que ofrecen formas prácticas y didácticas de incorporar RA en distintas áreas. Esta clase promueve la exploración autónoma, el pensamiento crítico digital y la comunicación tecnológica.</p> <p>Fase: Inicio (15 min) Actividad: Proyección de un video corto de ejemplos de apps de RA + diálogo guiado: ¿para qué podrían servir? Estrategia: Exploración audiovisual y activación del interés.</p> <p>Fase: Desarrollo (30 min) Actividad: Cada estudiante o pareja elige una app sugerida o disponible en su dispositivo (Quiver, Merge Cube, Canva, Adobe Aero, ARMAkr, entre otras). Descarga, prueba y explora las funciones principales. Estrategia: Aprendizaje basado en la exploración y experiencia directa.</p> <p>Fase: Registro (30 min) Actividad: Toma de capturas de pantalla o grabación de video corto de la experiencia. Preparación de una presentación breve (oral) con los siguientes puntos:</p> | <p>Celulares o tabletas con cámara. Conexión Wi-Fi. Aplicaciones RA (Quiver, Merge Cube, ARMAkr, Adobe Aero, Canva RA). Proyector o pantalla para compartir resultados. Formato de rúbrica. Aplicaciones de grabación de pantalla o capturas.</p> |
|---|---|---|---|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>Nombre de la app</p> <p>¿Qué hace la app?</p> <p>¿Qué me gustó o no me gustó?</p> <p>¿Cómo la usaría en educación, arte, ciencia, etc.?</p> <p>Estrategia: Integración práctica y comunicación oral – reflexión personal.</p> <p>Fase: Presentación (30 min)</p> <p>Actividad: Exposición libre en parejas o individual. Se proyectan o muestran sus capturas/videos y explican su experiencia con la app.</p> <p>Estrategia: Socialización y aprendizaje entre pares.</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | | |
|---|--|---|---|--|
| <p>2 hora JULIO - 21 HASTA JULIO 25 Clase #23</p> | <p>REFERENTE CONCEPTUAL Producción de un micro video educativo con edición básica para explicar un concepto de otra asignatura de forma clara, creativa y breve.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE Planear un concepto relevante de otra asignatura (matemáticas, ciencias, historia, etc.). Utilizar herramientas básicas de edición de video. Crear un video entre 30 y 60 segundos con estructura clara: introducción, desarrollo y cierre. Aplicar recursos visuales y/o sonoros para mejorar la comprensión. Compartir su video y reflexiona sobre su utilidad como herramienta educativa.</p> | <p>El desarrollo de la clase se realizará de la siguiente manera: Saludo, instrucciones y organización del espacio.</p> <p>Aspecto conceptual: Los micro videos educativos son recursos digitales breves (menos de 1 minuto) que combinan elementos visuales y sonoros para explicar un concepto específico de manera directa. Son ampliamente usados en redes sociales educativas y plataformas de aprendizaje. Herramientas como CapCut, Clipchamp, Canva Video o incluso apps móviles permiten crear videos accesibles y efectivos para enseñar y comunicar.</p> <p>Fase: Inicio (20 min) Actividad: Visualización de ejemplos breves en TikTok Educativo, YouTube Shorts o Reels: ¿qué hace efectivo un micro video educativo? Estrategia: Análisis de referentes – detección de elementos clave (claridad, visuales, duración).</p> <p>Fase: Desarrollo (40 min) Actividad:</p> <p>Planeación del video: elegir el concepto de otra asignatura. Guion gráfico básico: introducción, desarrollo, cierre.</p> <p>Grabación de clips con celular o búsqueda de material visual (libre de derechos). Estrategia: Aprendizaje por proyectos – interdisciplinariedad – guion como guía de producción.</p> <p>Fase: Producción y edición (45 min) Actividad:</p> <p>Edición en CapCut, Clipchamp, Canva Video o InShot. Añadir texto, subtítulos, efectos, música libre de derechos. Estrategia: Aprendizaje basado en el uso de herramientas digitales y narrativa visual.</p> | <p>Celulares o tabletas con cámara. Acceso a herramientas de edición: CapCut, Canva Video, Clipchamp, InShot. Audífonos, imágenes. Internet, proyector o pantalla para mostrar videos. Rúbrica de evaluación.</p> | <p>Criterio: Claridad del contenido. Excelente (4): Explica el concepto con claridad, precisión y lenguaje apropiado. Bueno (3): Explica con claridad general, aunque con detalles menores por mejorar. Aceptable (2): Concepto confuso o con partes poco explicadas. Insuficiente (1): No se comprende el contenido o es incorrecto.</p> <p>Criterio: Estructura del video. Excelente (4): Tiene introducción, desarrollo y cierre definidos. Bueno (3): Tiene estructura, pero una parte está poco desarrollada. Aceptable (2): Estructura poco clara o incompleta. Insuficiente (1): Sin estructura definida.</p> |
|---|--|---|---|--|

| | | | |
|--|---|--|---|
| | <p>Fase: Cierre (15 min)</p> <p>Actividad: Socialización por turnos: visualización de algunos micro videos terminados + retroalimentación entre pares.</p> <p>Estrategia: Evaluación participativa y pensamiento crítico.</p> | | <p>Criterio: Uso de recursos visuales/sonoros.</p> <p>Excelente (4): Usa imágenes, texto o sonido de manera pertinente y creativa.</p> <p>Bueno (3): Usa recursos visuales básicos correctamente.</p> <p>Aceptable (2): Usa pocos recursos o de forma limitada.</p> <p>Insuficiente (1): No usa recursos adicionales.</p> <p>Criterio: Creatividad y edición.</p> <p>Excelente (4): Presentación dinámica, edición fluida y original.</p> <p>Bueno (3): Edición correcta, aunque simple.</p> <p>Aceptable (2): Edición básica o con errores.</p> <p>Insuficiente (1): Video sin edición o con fallas técnicas.</p> <p>Criterio: Duración y entrega</p> <p>Excelente (4): Cumple con duración de 30-60 segundos y fue entregado a tiempo.</p> |
|--|---|--|---|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | <p>Bueno (3): Pequeña variación en tiempo o entrega ligeramente tardía.</p> <p>Aceptable (2): Excede o no alcanza el tiempo sugerido.</p> <p>Insuficiente (1): No entregado o sin duración adecuada.</p> |
|--|--|--|--|--|

| |
|--|
| <p>2 hora JULIO - 28 HASTA AGOSTO- 01</p> <p>Clase #24</p> <p>REFERENTE CONCEPTUAL Producción de una cápsula informativa de 2 minutos que combine audio, texto, imagen y edición con transiciones y subtítulos, orientada a divulgar un tema académico o social.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE Elaborar un guion informativo con introducción, desarrollo y cierre. Dibujar o esquematiza un storyboard (manual o digital). Grabar y editar un video con imágenes, texto, voz o música. Aplicar subtítulos, transiciones y estructura narrativa. Publicar o socializar el video como material de divulgación.</p> <p>El desarrollo de la clase se realizará de la siguiente manera: Saludo, instrucciones y organización del espacio.</p> <p>Conceptualización: Una cápsula informativa es un video breve que sintetiza y comunica información de forma clara y dinámica, ideal para divulgar temas educativos, sociales o culturales. Integra lenguaje audiovisual (imagen, texto, sonido) y recursos narrativos como guion, storyboard y edición. Herramientas como Canva Video, CapCut, Clipchamp o InShot permiten realizar este tipo de producciones de forma intuitiva y profesional.</p> <p>Fase: Inicio (15 min) Actividad: Análisis colectivo de dos cápsulas informativas (una educativa y una social). Estrategia: Visualización comparada + conversación guiada: ¿Qué hace efectiva una cápsula?</p> <p>Fase: Planeación (30 min) Actividad: Elegir tema (libre o asignado por el docente). Redactar un guion de 3 partes: introducción, desarrollo y conclusión.</p> <p>Dibujar un storyboard con 6–8 viñetas (o usar plantilla digital). Estrategia: Escritura guiada + pensamiento visual.</p> <p>Fase: Producción (50 min) Actividad: Grabar clips y editar en apps como Canva Video, CapCut o Clipchamp. Añadir subtítulos, música de fondo y transiciones entre escenas. Revisar la duración total (máximo 2 minutos). Estrategia: Trabajo colaborativo y desarrollo de competencias digitales.</p> <p>Dispositivos móviles o portátiles. Acceso a plataformas de edición de video (CapCut, Clipchamp, Canva Video). Plantillas para guion y storyboard. Internet, proyector o pantalla para socialización. Audífonos, imágenes libres de derechos. Rúbrica de evaluación.</p> <p>Criterio: Guion y storyboard. Excelente (4): Presenta guion claro y storyboard completo y coherente. Bueno (3): Guion claro y storyboard con algunos detalles. Aceptable (2): Guion básico o storyboard incompleto. Insuficiente (1): No presenta guion o storyboard.</p> <p>Criterio: Contenido informativo. Excelente (4): Tema bien explicado, datos relevantes, lenguaje adecuado. Bueno (3): Información clara, aunque parcial. Aceptable (2): Tema poco claro o datos escasos. Insuficiente (1): Información irrelevante o errónea.</p> <p>Criterio: Edición y recursos visuales.</p> |
|--|

| | | | |
|--|---|--|---|
| | <p>Fase: Socialización (25 min)</p> <p>Actividad:</p> <p>Presentación libre en grupos, por estaciones o en línea.</p> <p>Ronda de retroalimentación breve entre pares.</p> <p>Estrategia: Aprendizaje entre iguales y autoevaluación.</p> | | <p>Excelente (4): Edición fluida, uso de texto, imágenes y subtítulos adecuado.</p> <p>Bueno (3): Edición correcta, con elementos visuales básicos.</p> <p>Aceptable (2): Poca edición o uso limitado de recursos.</p> <p>Insuficiente (1): Video sin edición o con fallas técnicas.</p> <p>Criterio: Audio y música.</p> <p>Excelente (4): Voz clara o música pertinente y bien equilibrada.</p> <p>Bueno (3): Voz o música presente con buena comprensión.</p> <p>Aceptable (2): Sonido bajo o poco claro.</p> <p>Insuficiente (1): Sin audio o inaudible.</p> <p>Criterio: Duración y entrega.</p> <p>Excelente (4): Cumple con duración de hasta 2 minutos y entrega puntual.</p> |
|--|---|--|---|

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | <p>Bueno (3): Ligeramente fuera del rango o entrega tardía.</p> <p>Aceptable (2): Duración incorrecta.</p> <p>Insuficiente (1): No entregado o duración excesiva.</p> |
|--|--|--|--|---|

| |
|---|
| <p>2 hora AGOSTO – 04 - HASTA AGOSTO- 08</p> <p>Clase #25</p> <p>REFERENTE CONCEPTUAL Creación de una presentación digital con elementos interactivos, narrativos y visuales usando herramientas modernas como Prezi, Genially o Canva Presentaciones.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE Diseñar una presentación interactiva de 5 diapositivas.</p> <p>Integrar elementos narrativos y visuales.</p> <p>Usar animaciones, efectos y transiciones adecuadamente.</p> <p>Organizar el contenido con estructura lógica y atractiva.</p> <p>Exponer con claridad el objetivo y mensaje de su presentación.</p> <p>El desarrollo de la clase se realizará de la siguiente manera: Saludo, instrucciones y organización del espacio.</p> <p>conceptos: Las presentaciones interactivas transforman la forma de comunicar ideas, integrando texto, imágenes, efectos visuales, interactividad y narrativa. Herramientas como Genially, Canva Presentaciones o Prezi permiten diseñar exposiciones que cautivan al público con transiciones dinámicas, botones interactivos, línea narrativa y contenido multimedia, fundamentales en el mundo académico y profesional.</p> <p>Fase: Exploración (20 min) Actividad: Revisión de presentaciones modelo hechas en Genially y Prezi. Estrategia: Observación activa y análisis colectivo: ¿qué llama la atención?, ¿cómo se estructura?, ¿qué efectos se usan?</p> <p>Fase: Diseño y planificación (30 min) Actividad: Elección de tema libre o académico.</p> <p>Boceto de las 5 diapositivas: título, desarrollo, conclusión.</p> <p>Asignación de recursos visuales y elementos interactivos. Estrategia: Aprendizaje por diseño + lluvia de ideas guiada.</p> <p>Fase: Creación digital (50 min) Actividad: Construcción de la presentación en Canva, Genially o Prezi.</p> <p>Añadir imágenes, textos, botones, animaciones y efectos de transición.</p> <p>Aplicar narrativa visual fluida. Estrategia: Uso de TIC + producción creativa colaborativa o individual.</p> <p>Fase: Cierre (20 min)</p> <p>Computadores con acceso a Internet.</p> <p>Cuentas en Canva, Genially o Prezi.</p> <p>Plantilla para bocetar presentación.</p> <p>Proyector o pantallas para socialización.</p> <p>Rúbrica de evaluación impresa o digital.</p> <p>Criterio: Contenido y organización. Excelente (4): Información bien estructurada, clara y coherente en todas las diapositivas.</p> <p>Bueno (3): Contenido comprensible, con leve desorganización.</p> <p>Aceptable (2): Contenido incompleto o desordenado.</p> <p>Insuficiente (1): Información confusa, escasa o mal presentada.</p> <p>Criterio: Diseño visual. Excelente (4): Uso armónico de colores, tipografías, imágenes y espacios.</p> <p>Bueno (3): Diseño apropiado con pequeños detalles por mejorar.</p> <p>Aceptable (2): Diseño poco atractivo o recargado.</p> <p>Insuficiente (1): Presentación visualmente deficiente o sin diseño.</p> |
|---|

| | | |
|--|---|--|
| | <p>Actividad:</p> <p>Presentación en grupos por estaciones o proyección digital.</p> <p>Autoevaluación + retroalimentación entre compañeros.</p> <p>Estrategia: Socialización + evaluación entre pares.</p> | <p>Criterio: Interactividad y animaciones.</p> <p>Excelente (4): Usa animaciones fluidas e interacción funcional (botones, enlaces).</p> <p>Bueno (3): Tiene algunas animaciones básicas correctamente aplicadas.</p> <p>Aceptable (2): Animaciones mínimas o mal integradas.</p> <p>Insuficiente (1): Sin animaciones ni elementos interactivos.</p> <p>Criterio: Narrativa y exposición.</p> <p>Excelente (4): Presenta con seguridad, orden y coherencia narrativa.</p> <p>Bueno (3): Explica con claridad, aunque algo inseguro.</p> <p>Aceptable (2): Presentación incompleta o confusa.</p> <p>Insuficiente (1): No logra exponer de forma comprensible.</p> |
|--|---|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | <p>Criterio: Uso de herramienta digital.</p> <p>Excelente (4): Manejo óptimo de Genially, Canva o Prezi.</p> <p>Bueno (3): Uso básico correcto de la herramienta.</p> <p>Aceptable (2): Dificultades evidentes en el manejo.</p> <p>Insuficiente (1): No logra trabajar con la plataforma.</p> |
|--|--|--|--|---|

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| 2 hora AGOSTO – 11 - HASTA AGOSTO- 15 Clase #26 | REFERENTE CONCEPTUAL Análisis de la estructura de una WebQuest como recurso educativo digital. Se identifican sus elementos fundamentales, se comparan distintos modelos y se reflexiona sobre su aplicabilidad. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE Analizar las partes estructurales de una WebQuest. Identificar diferencias y similitudes entre dos modelos reales. Argumentar la utilidad de la WebQuest como estrategia pedagógica. Elaborar un cuadro comparativo o infografía del análisis. | El desarrollo de la clase se realizará de la siguiente manera: Saludo, instrucciones y organización del espacio. Enfoque: Una WebQuest es una estrategia didáctica basada en la investigación guiada mediante internet. Su estructura incluye: Introducción (contextualiza el tema), Tarea (define el producto esperado), Proceso (pasos a seguir), Recursos (enlaces y herramientas digitales) Evaluación (criterios claros para valorar el trabajo). Las WebQuests promueven el aprendizaje activo, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo. Fase: Exploración (25 min) Actividad: Navegación guiada por dos WebQuest educativas (una sobre ciencias y otra sobre arte). Estrategia: Investigación activa en pareja + discusión sobre su estructura. Fase: Análisis comparativo (50 min) Actividad: Completar una tabla comparativa (plantilla impresa o digital) analizando: introducción, tarea, proceso, recursos y evaluación. Discusión grupal: ¿cuál es más clara?, ¿cuál promueve mejor el aprendizaje?, ¿qué elementos podrían mejorar? Estrategia: Pensamiento crítico + análisis colaborativo. Fase: Sistematización (25 min) | Acceso a internet. WebQuest seleccionadas previamente por el docente. Plantilla de análisis comparativo. Herramientas de diseño: Canva, PowerPoint, Genially. Proyector o pantalla para socialización. Rúbrica de evaluación. | Criterio: Identificación de estructura. Excelente (4): Reconoce y describe con precisión los cinco elementos de ambas WebQuest. Bueno (3): Reconoce la mayoría de los elementos correctamente. Aceptable (2): Identificación parcial o incompleta de los elementos. Insuficiente (1): No identifica adecuadamente los componentes clave. Criterio: Profundidad del análisis. Excelente (4): Compara críticamente con argumentos sólidos y ejemplos. Bueno (3): Realiza una comparación clara, aunque con pocos ejemplos. Aceptable (2): Análisis superficial o limitado. Insuficiente (1): No desarrolla un análisis reflexivo. |
|--|---|---|--|--|

| | | |
|--|--|--|
| | <p>Actividad:</p> <p>Creación de una infografía o cuadro comparativo digital con los resultados del análisis.</p> <p>Presentación breve de sus hallazgos al grupo.</p> <p>Estrategia: Síntesis visual + comunicación efectiva.</p> | <p>Criterio: Producto final (infografía o cuadro).</p> <p>Excelente (4): Diseño claro, atractivo, bien organizado y sin errores.</p> <p>Bueno (3): Diseño adecuado con leves fallos visuales o de organización.</p> <p>Aceptable (2): Producto funcional pero poco atractivo.</p> <p>Insuficiente (1): Producto incompleto o desorganizado.</p> <p>Criterio: Trabajo en equipo.</p> <p>Excelente (4): Participación equitativa y colaborativa evidente.</p> <p>Bueno (3): Participación general con poca distribución de roles.</p> <p>Aceptable (2): Participación desigual.</p> <p>Insuficiente (1): No hubo trabajo en equipo real.</p> |
|--|--|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| 2 hora AGOSTO – 19 - HASTA AGOSTO- 22 Clase #27 | REFERENTE CONCEPTUAL Planeación estructurada de una WebQuest temática, con propósito educativo, diseñada en Word, Genially o Canva, siguiendo los cinco elementos fundamentales de este recurso digital. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE Definir una temática de interés educativo. Planificar la estructura completa de una WebQuest. Redactar cada sección con coherencia y propósito. Usar un formato claro, visualmente organizado y digital. Entregar un borrador funcional en Word, Canva o Genially. | El desarrollo de la clase se realizará de la siguiente manera: Saludo, instrucciones y organización del espacio. Teoría: La WebQuest es una herramienta de enseñanza-aprendizaje que guía a los estudiantes a través de una tarea investigativa utilizando recursos en línea. Su estructura típica incluye: Introducción (enganche y contexto) Tarea (producto final esperado) Proceso (pasos para lograr la tarea) Recursos (materiales digitales sugeridos) Evaluación (criterios claros para valorar el desempeño) Diseñar una WebQuest permite aplicar la planeación didáctica, el pensamiento lógico y la competencia digital. Fase: Introducción e inspiración (20 min) Actividad: Socialización de ejemplos de WebQuest reales de distintas áreas. Estrategia: Exploración guiada + conversación dirigida sobre temas y enfoques posibles. Fase: Planeación individual o en parejas (60 min) Actividad: Definición del tema educativo (libre elección). Desarrollo de las 5 partes esenciales de la WebQuest en una plantilla modelo. Recolección de recursos web para la sección “Recursos”. | Computadores con internet. Herramientas: Word, Canva, Genially. Plantilla editable para WebQuest (formato Word o Genially). Acceso a banco de imágenes y enlaces educativos. Proyector o pantallas para mostrar avances. Rúbrica impresa o digital. | Criterio: Claridad del tema y propósito. Excelente (4): Tema bien definido, con propósito educativo claro y relevante. Bueno (3): Tema comprensible, propósito algo general. Aceptable (2): Tema vago o poco conectado a lo educativo. Insuficiente (1): Tema confuso o sin sentido didáctico. Criterio: Estructura de la WebQuest (5 partes). Excelente (4): Todas las secciones están completas, redactadas con claridad y coherencia. Bueno (3): Faltan pequeños detalles o una sección está débil. Aceptable (2): Varias secciones incompletas o poco claras. Insuficiente (1): La mayoría de las partes están ausentes o mal desarrolladas. |
|--|--|--|--|---|

| | | |
|--|--|--|
| | <p>Estrategia: Diseño instruccional + escritura creativa + búsqueda digital.</p> <p>Fase: Socialización inicial (20 min)</p> <p>Actividad:</p> <p>Intercambio de WebQuest entre grupos para revisión cruzada (feedback básico).</p> <p>Ajustes iniciales en redacción y formato.</p> <p>Estrategia: Evaluación entre pares + reflexión compartida.</p> | <p>Criterio: Redacción y formato digital.</p> <p>Excelente (4): Lenguaje claro, sin errores y formato visualmente organizado.</p> <p>Bueno (3): Buena redacción general con algunos errores leves.</p> <p>Aceptable (2): Redacción básica o formato desordenado.</p> <p>Insuficiente (1): Texto confuso o visualmente inapropiado.</p> <p>Criterio: Selección de recursos digitales.</p> <p>Excelente (4): Recursos pertinentes, variados y bien enlazados.</p> <p>Bueno (3): Recursos apropiados, pero poco diversos.</p> <p>Aceptable (2): Recursos escasos o poco funcionales.</p> <p>Insuficiente (1): No incluye recursos adecuados.</p> <p>Criterio: Creatividad y diseño pedagógico.</p> |
|--|--|--|

| | | | | |
|--|--|---|--------------------|---|
| | | | | <p>Excelente (4): Muestra originalidad y enfoque didáctico claro.</p> <p>Bueno (3): Idea atractiva, aunque algo común.</p> <p>Aceptable (2): Creatividad limitada, enfoque poco innovador.</p> <p>Insuficiente (1): Presentación sin elementos creativos o pedagógicos.</p> |
| 2 hora AGOSTO – 25 - | <u>REFERENTE CONCEPTUAL</u> Análisis de páginas web para comprender los principios del diseño digital funcional, | El desarrollo de la clase se realizará de la siguiente manera: Saludo, instrucciones y organización del espacio. | Acceso a internet. | Criterio: Identificación de elementos de diseño. |

| | | | | |
|---|--|---|---|---|
| HASTA AGOSTO-29 Clase #28 | <p>estético y responsive (adaptable a dispositivos).</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</p> <p>Identificar elementos clave de un buen diseño web.</p> <p>Comparar dos páginas web reales.</p> <p>Señalar fortalezas, debilidades y propone mejoras.</p> <p>Elaborar un análisis visual y escrito con criterio técnico básico.</p> | <p>Enfoque: El diseño web integra principios de estética, usabilidad y estructura para presentar contenido en Internet. Una página web bien hecha se caracteriza por:</p> <p>Navegación clara</p> <p>Diseño responsive (adaptable a móvil, tablet, PC)</p> <p>Jerarquía visual coherente</p> <p>Contenido legible y atractivo</p> <p>Estilo gráfico profesional</p> <p>Conocer estas características permite reconocer fortalezas y errores comunes en el entorno digital.</p> <p>Fase: Observación crítica (30 min)</p> <p>Actividad:</p> <p>Navegar en clase por dos páginas web seleccionadas (una bien diseñada y otra con fallos evidentes).</p> <p>Guía de observación con ítems como: navegación, colores, responsividad, organización del contenido, etc.</p> <p>Estrategia: Exploración activa + comparación guiada.</p> <p>Fase: Análisis estructurado (60 min)</p> <p>Actividad:</p> <p>Llenado individual o en parejas de una tabla comparativa (proporcionada por el docente) con fortalezas y debilidades de cada página.</p> <p>Discusión grupal: ¿por qué una página funciona mejor que otra? ¿cómo afecta al usuario?</p> <p>Estrategia: Pensamiento analítico + expresión argumentativa.</p> <p>Fase: Sistematización del aprendizaje (30 min)</p> | <p>Computadores o tabletas.</p> <p>Páginas web seleccionadas por el docente.</p> <p>Tabla comparativa impresa o digital.</p> <p>Canva, PowerPoint o Genially.</p> <p>Proyector para mostrar ejemplos.</p> <p>Rúbrica de análisis.</p> | <p>Excelente (4): Reconoce claramente navegación, responsividad, estética y estructura.</p> <p>Bueno (3): Identifica la mayoría con claridad.</p> <p>Aceptable (2): Reconocimiento parcial o confuso.</p> <p>Insuficiente (1): No identifica los elementos correctamente.</p> <p>Criterio: Argumentación del análisis.</p> <p>Excelente (4): Justifica fortalezas y debilidades con ejemplos claros.</p> <p>Bueno (3): Argumenta con cierta solidez.</p> <p>Aceptable (2): Justificación débil o ambigua.</p> <p>Insuficiente (1): No argumenta sus observaciones.</p> <p>Criterio: Producto visual (infografía/presentación).</p> <p>Excelente (4): Diseño organizado, visualmente atractivo y coherente.</p> |
|---|--|---|---|---|

| | | | | |
|--|--|---|--|---|
| | | <p>Actividad:</p> <p>Elaboración de una infografía o presentación sencilla (puede ser en Canva, PowerPoint o Genially) donde se sintetice lo observado.</p> <p>Estrategia: Síntesis visual + construcción de criterio estético.</p> | | <p>Bueno (3): Buen diseño con leve desorganización.</p> <p>Aceptable (2): Producto poco claro o simple.</p> <p>Insuficiente (1): Producto incompleto o desordenado.</p> <p>Criterio: Participación en discusión y análisis grupal.</p> <p>Excelente (4): Participa activamente y escucha a sus compañeros.</p> <p>Bueno (3): Participa con algunas intervenciones.</p> <p>Aceptable (2): Participa mínimamente.</p> <p>Insuficiente (1): No interviene en la actividad grupal.</p> |
| <p>2 hora</p> <p>SEPTIEM BRE – 01 - HASTA - SEPTIEM BRE- 05</p> <p>Clase #29</p> | <p>REFERENTE CONCEPTUAL</p> <p>Creación de una página web personal o temática utilizando plataformas accesibles y visuales como Google Sites, Wix, Canva Web o Notion Pages.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</p> <p>Crear una página con al menos tres secciones (inicio,</p> | <p>El desarrollo de la clase se realizará de la siguiente manera:</p> <p>Saludo, instrucciones y organización del espacio.</p> <p>Enfoque:</p> <p>El diseño web básico permite a cualquier persona construir una presencia digital. Herramientas como Google Sites, Wix, Canva Web o Notion Pages no requieren programación y permiten estructurar una web con múltiples secciones, enlaces, imágenes y recursos multimedia.</p> <p>Una página efectiva debe ser:</p> | <p>Computadores con internet.</p> <p>Plataformas gratuitas: Google Sites, Wix, Canva Web o Notion Pages.</p> <p>Ejemplos de páginas.</p> | <p>Criterio: Estructura general de la página.</p> <p>Excelente (4): Tiene mínimo 3 secciones bien definidas, claras y funcionales.</p> <p>Bueno (3): Tiene 3 secciones, con estructura comprensible.</p> |

| | | | |
|--|---|--|---|
| <p>presentar, recursos o contacto).</p> <p>Integrar texto, imágenes, enlaces y diseño visual.</p> <p>Usar una plataforma gratuita correctamente.</p> <p>Demostrar intención comunicativa clara en su diseño.</p> | <p>Visualmente clara</p> <p>Funcional</p> <p>Fácil de navegar</p> <p>Con contenido bien organizado.</p> <p>Fase: Activación (20 min)</p> <p>Actividad:</p> <p>Exploración guiada de ejemplos de páginas web creadas con las herramientas mencionadas.</p> <p>Estrategia: Modelado visual + análisis colectivo.</p> <p>Fase: Desarrollo del producto (70 min)</p> <p>Actividad:</p> <p>Elección de la herramienta web.</p> <p>Creación de una página personal, escolar o temática con mínimo tres secciones.</p> <p>Inserción de texto, imágenes y enlaces.</p> <p>Estrategia: Aprendizaje basado en proyectos + exploración autónoma.</p> <p>Fase: Socialización y retroalimentación (30 min)</p> <p>Actividad:</p> <p>Visita de las páginas creadas por los compañeros (modo galería digital).</p> <p>Rúbrica cruzada rápida entre pares con aspectos básicos.</p> <p>Estrategia: Evaluación entre pares + retroalimentación activa.</p> | <p>Rúbrica de evaluación.</p> <p>Proyector para presentación de avances.</p> | <p>Aceptable (2): Estructura poco clara o incompleta.</p> <p>Insuficiente (1): Página sin estructura definida o secciones mal desarrolladas.</p> <p>Criterio: Diseño visual y organización.</p> <p>Excelente (4): Estética coherente, uso adecuado de colores, tipografía e imágenes.</p> <p>Bueno (3): Diseño ordenado con algunos detalles mejorables.</p> <p>Aceptable (2): Diseño poco cuidado o algo desorganizado.</p> <p>Insuficiente (1): Visualmente caótica o sin coherencia estética.</p> <p>Criterio: Contenido y redacción.</p> <p>Excelente (4): Texto claro, con ortografía adecuada y contenido relevante.</p> <p>Bueno (3): Contenido comprensible, con pocos errores.</p> |
|--|---|--|---|

| | | | | | |
|--|---|---|--|---|---|
| | | | | | <p>Aceptable (2): Contenido genérico o con errores frecuentes.</p> <p>Insuficiente (1): Texto confuso, pobre o mal redactado.</p> <p>Criterio: Funcionalidad y navegación.</p> <p>Excelente (4): Todos los botones, enlaces y secciones funcionan correctamente.</p> <p>Bueno (3): Funciona bien con algún detalle menor.</p> <p>Aceptable (2): Algunos elementos no funcionan.</p> <p>Insuficiente (1): Enlaces o navegación fallan gravemente.</p> |
| <p>2 hora SEPTIEMBRE – 08 - HASTA - SEPTIEMBRE- 12 Clase #30</p> | <p>REFERENTE CONCEPTUAL Exposición final de proyectos multimediales realizados durante el periodo: realidad aumentada, micro videos, presentaciones interactivas, WebQuest y diseño web.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE Presentar sus productos digitales organizados en un portafolio virtual.</p> | <p>El desarrollo de la clase se realizará de la siguiente manera:</p> <p>Saludo, instrucciones y organización del espacio.</p> <p>Enfoque:</p> <p>Una exposición digital permite integrar y socializar múltiples productos tecnológicos desarrollados a lo largo de un proceso. Este tipo de muestras no solo exhiben el resultado final, sino que evidencian la creatividad, la técnica y la evolución del pensamiento digital del estudiante. Utiliza recursos como códigos QR, enlaces, reproductores incrustados y diseño visual.</p> <p>Fase: Preparación y montaje (45 min)</p> <p>Actividad:</p> | <p>Computadores, celulares o tablets.</p> <p>Conexión a internet.</p> <p>Pantallas o proyector (opcional).</p> <p>Rúbrica de evaluación.</p> <p>Formato digital de portafolio (ej.</p> | <p>Criterio: Integración del portafolio.</p> <p>Excelente (4): Incluye todos los productos (RA, video, presentación, WebQuest y web) correctamente enlazados.</p> <p>Bueno (3): Tiene la mayoría de los productos enlazados y funcionales.</p> | |

| | | | |
|---|--|---|---|
| <p>Explicar con claridad el proceso creativo, técnico y expresivo detrás de cada proyecto.</p> <p>Usar recursos digitales (videos, RA, páginas web, WebQuest) con funcionalidad y coherencia.</p> <p>Participar activamente en la socialización del trabajo propio y ajeno.</p> | <p>Organizar el espacio virtual o físico donde se compartirá el portafolio (ej.: galería digital, presentación en sala, stands con computadores o tablets).</p> <p>Ensayar la presentación oral y cargar correctamente los enlaces, videos, etc.</p> <p>Estrategia: Aprendizaje basado en proyectos + trabajo colaborativo.</p> <p>Fase: Exposición y rotación (60 min)</p> <p>Actividad:</p> <p>Muestra libre de los portafolios. Cada estudiante o grupo presenta sus productos a sus compañeros, docentes u otros invitados.</p> <p>Los asistentes visitan “estaciones” o acceden a los productos a través de enlaces.</p> <p>Estrategia: Socialización activa + pensamiento crítico.</p> <p>Fase: Cierre reflexivo (15 min)</p> <p>Actividad:</p> <p>Rueda de retroalimentación y conversación abierta sobre logros, dificultades y aprendizajes.</p> <p>Estrategia: Metacognición + evaluación dialógica.</p> | <p>Google Sites, Canva, PDF interactivo, Padlet).</p> | <p>Aceptable (2): Faltan elementos o enlaces no funcionan.</p> <p>Insuficiente (1): Portafolio incompleto o desorganizado.</p> <p>Criterio: Calidad técnica de los productos.</p> <p>Excelente (4): Los productos son funcionales, estéticamente cuidados y bien estructurados.</p> <p>Bueno (3): La mayoría de los productos cumplen con buen nivel técnico.</p> <p>Aceptable (2): Productos básicos o con errores leves.</p> <p>Insuficiente (1): Productos con fallas graves o inacabados.</p> <p>Criterio: Comunicación oral y argumentación.</p> <p>Excelente (4): Explica con claridad el proceso y el sentido de cada proyecto.</p> <p>Bueno (3): Presenta sus ideas con seguridad parcial.</p> <p>Aceptable (2): Explica de forma superficial o con apoyo constante.</p> |
|---|--|---|---|

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | <p>Insuficiente (1): No logra comunicar sus ideas claramente.</p> <p>Criterio: Participación y actitud.</p> <p>Excelente (4): Participa con entusiasmo, escucha y retroalimenta a otros.</p> <p>Bueno (3): Participa en su turno y muestra respeto.</p> <p>Aceptable (2): Participación limitada o pasiva.</p> <p>Insuficiente (1): No participa o interrumpe.</p> |
|--|--|--|--|---|