



### 5.3 Resumen de Actividades.

Con base en los ejes de la Agenda Digital Educativa, se integró el Programa Anual de Trabajo 2021 que consta de 19 acciones que recaban actividades que se realizan para el cumplimiento de las metas de los programas presupuestarios E013 “Producción y transmisión de materiales educativos” y M001 “Actividades de apoyo administrativo”.

Al respecto, al cuarto trimestre de 2021 se reportaron los siguientes avances:

Eje de la Agenda Digital Educativa	Acción para lograr resultados	Unidad de medida	Meta anual programada	Meta alcanzada al cuarto trimestre	Porcentaje de avance	Actividades realizadas en el Cuarto trimestre de 2021
Eje 1: Formación docente, actualización y certificación profesional en habilidades, saberes y competencias digitales	Implementar cursos organizados en alianza con instituciones educativas relacionados al desarrollo de habilidades digitales para docentes	Cursos	26	<b>28</b>	107.7%	Al finalizar el cuarto trimestre, se informa un logro del 107.7% de la meta programada, lo anterior es producto de la realización de un total de 28 cursos respecto de los 26 programados. El avance se debe principalmente a la implementación de cursos en asociación con instituciones aliadas, tal es el caso de Cuantrix, programa realizado con Fundación Televisa el cual busca generar equidad de oportunidades a través de las Ciencias de la Computación para que cada año en México un millón de niñas, niños y jóvenes aprendan a programar, Hora de Código, curso en el que se aprende conceptos básicos de la ciencia de computación junto a invitados especiales, está diseñado para estudiantes de todas las edades y habilidades, incluso aquellos sin computadoras y Capacitación Invierno divertido 2021 primera y segundo emisiones, en este curso los participantes conocerán e implementarán elementos de ludificación, colaboración, comunicación, pensamiento matemático y computacional a través de las herramientas de Office 365, CODE, Flipgrid y MakeCode.
	Realizar encuentros en línea con especialistas para la comunidad @prende 2.0	Encuentros	24	<b>27</b>	112.5%	Al cierre del año se contabilizan 27 encuentros en línea con especialistas para la comunidad @prende 2.0, lo cual representa un logro de 112.5% al superar los 24 encuentros programados. Los Webinar tuvieron en promedio a lo largo del año, un total de 4,659 reproducciones, los más representativos son:  -Inteligencia Narrativa. -La Realidad Aumentada como herramienta innovadora en el aula. -Curso Jugamos Todos: "Actívate y diviértete en casa", segunda emisión. -La importancia en la educación STEAM. -Semana iberoamericana de la educación 2021. -Mujeres STEAHM inspirando a las Mexicanas del Futuro.

Marzo 2022





Eje de la Agenda Digital Educativa	Acción para lograr resultados	Unidad de medida	Meta anual programada	Meta alcanzada al cuarto trimestre	Porcentaje de avance	Actividades realizadas en el Cuarto trimestre de 2021
Eje 2: Construcción de una cultura digital en el SEN: alfabetización, inclusión y ciudadanía digitales	Participación en eventos para el fomento de la inclusión de género en el uso y aprovechamiento de las TIC	Eventos	2	<b>2</b>	100%	Para el cuarto trimestre se informa que en el mes de noviembre se realizó en la semana del 22 al 26 de noviembre de 2021 el evento "Hablemos de género en la formación de niñas, niños y adolescentes" en el que se realizaron conferencias magistrales, un panel y talleres dirigido a docentes, niñas, niños y adolescente.
	Coordinar la implementación tecnológica de seminarios, conferencias y master class relacionadas con temas de la cultura digital	Eventos de capacitación	23	<b>38</b>	165.2%	En el cuarto trimestre se registran un total de 18 eventos (webinars), se cuenta con las pautas de transmisión y los videos respectivos que se transmitieron a través de redes sociales de la institución (MéxicoX, Docentes 2.0. y Facebook), por el área de la Subdirección de Servicios Técnicos para la Capacitación, a través del Centro Creativo del CCTA:  1) Storytelling en el ambiente digital. 2) Herramientas digitales para la empleabilidad. 3) Transforma tu aula en un espacio de aprendizaje. 4) Manejo de recursos sonoros con consola análoga. 5) Registro de la imagen a través de la cámara DSLR. 6) La iluminación en apoyo al registro de la imagen. 7) Comunicación a través de la imagen. 8) Edición digital de audio y video. 9) Manejo de recursos sonoros con consola digital. 10) Inteligencia narrativa. 11) ¿Eres un adicto tecnológico?, cómo superarlo sin morir en el intento. 12) La realidad aumentada como herramienta tecnológica en el aula. 13) Formatos, contenidos y convergencia de medios en la comunicación audiovisual científica. 14) Manejo de la voz para plataformas. 15) Modelado de personajes a través de la luz. 16) Expresión ante las cámara y micrófonos. 17) Evento: Hablemos de género en la formación de niñas, niños y adolescentes. 18) Mujeres STEAHM inspirando a las Mexicanas del Futuro.

Marzo 2022





Eje de la Agenda Digital Educativa	Acción para lograr resultados	Unidad de medida	Meta anual programada	Meta alcanzada al cuarto trimestre	Porcentaje de avance	Actividades realizadas en el Cuarto trimestre de 2021
Eje 3. Producción, difusión, acceso y uso social de recursos educativos digitales de enseñanza y de aprendizaje	Incremento de Recursos Educativos Digitales disponibles en la plataforma digital Nueva Escuela Mexicana (NEM)	Recursos Educativos Digitales	4,000	<b>8,990</b>	224.8%	Para el ciclo escolar 2020-2021 se están retransmitiendo los programas audiovisuales de Aprende en Casa, estos se complementan con fichas de clase que en la programación anual original no se consideró integrar a la plataforma Nueva Escuela Mexicana. Las fichas complementan los programas de todas las asignaturas, grados y niveles escolares: preescolar, primaria y secundaria. Durante el trimestre se ingresaron a la plataforma NEM un total de 1,775 Fichas de Clase de Aprende en casa, lo que provocó el rebase de la meta original.
	Elaboración de fichas de clase de Aprende en casa III	Fichas	208	<b>204</b>	98.1%	Se concluyó la colaboración con la Dirección General de Gestión Escolar y Enfoque Territorial (DGGEyET) en el mes de abril.
	Recuperación de fichas de clase de Aprende en casa III, para su incorporación a la plataforma digital Nueva Escuela Mexicana	Fichas	4,205	<b>4,331</b>	103%	Como apoyo a la Educación Básica durante el periodo de pandemia en el ciclo escolar 2020 – 2021, se descargaron las fichas de clase del sitio de Aprende en casa <a href="https://aprendeencasa.sep.gob.mx/">https://aprendeencasa.sep.gob.mx/</a> , para incorporarse a la plataforma digital Nueva Escuela Mexicana, la recuperación de fichas se programó para 40 semanas del ciclo escolar, sin embargo, se incluyó una semana adicional, la semana 41, lo que hizo que la meta se rebasara por 126 fichas. Con esa última semana se concluyó el ciclo escolar y la alimentación a la plataforma digital.
	Producción de Recursos Educativos Digitales para el Programa de Formación.	Guiónes	50	<b>50</b>	100%	Para el cierre del cuarto trimestre se realizaron 10 guiones técnicos: 1) Transforma tu aula en un espacio creativo. 2) Herramientas digitales para la empleabilidad. 3) Educación Socioemocional. Tráiler 4) Educación Socioemocional. Cierre 5) Educación Socioemocional. Bienvenida 6) Inteligencia Narrativa. 7) La Realidad Aumentada como herramienta innovadora en el aula. 8) Formatos, contenidos y convergencia de medios en la comunicación audiovisual científica. 9) Fases de los episodios emocionales. 10) Cuadernillo de actividades.

Marzo 2022





Eje de la Agenda Digital Educativa	Acción para lograr resultados	Unidad de medida	Meta anual programada	Meta alcanzada al cuarto trimestre	Porcentaje de avance	Actividades realizadas en el Cuarto trimestre de 2021
Eje 3. Producción, difusión, acceso y uso social de recursos educativos digitales de enseñanza y de aprendizaje	Elaboración de cápsulas ilustrativas como apoyo a recursos educativos para docente como: videos educativos animados, interactivos y gamificados.	Cápsulas	12	<b>18</b>	150%	Al concluir el año se elaboraron 6 cápsulas como apoyo a recursos educativos para docentes, tales como videos educativos animados, interactivos y gamificados, 1) Bienvenida 2) Proyecto Integral transmedia 3) Personajes ficticiales y no ficticiales Y como apoyo para el curso de Educación socioemocional: 4) Bienvenida 5) Tráiler 6) Cierre.
	Producción de recursos educativos digitales alineados curricularmente a los planes y programas de estudio de educación básica y media superior.	Recursos educativos digitales	9,971	<b>11,194</b>	112.3%	Para el cuarto trimestre, la producción audiovisual fue la siguientes:  -Se realizó la producción de 693 audiovisuales para Aprende en Casa Secundaria - 800 audiovisuales de Aprende en Casa Bachillerato - 45 audiovisuales de Videos para el Maestro Telesecundaria tercer grado. - 17 productos audiovisuales no curriculares - 82 programas dirigidos al "Regresamos a la escuela" - 3 noticieros especiales - 72 coberturas de eventos especiales de la Coordinación General @prende.mx - 400 RED´s - 216 Gráficos para redes sociales

Marzo 2022



**2022 Flores**  
Año de Magón  
PRECURSOR DE LA REVOLUCIÓN MEXICANA



Eje de la Agenda Digital Educativa	Acción para lograr resultados	Unidad de medida	Meta anual programada	Meta alcanzada al cuarto trimestre	Porcentaje de avance	Actividades realizadas en el Cuarto trimestre de 2021
	Transmisión de programas de televisión con contenido educativo	Horas de transmisión	116,225	<b>134,904</b>	116.07%	<p>Para el cuarto trimestre del 2021, el canal Ingenio Tv transmitió contenidos del proyecto Aprende en casa, de los niveles Bachillerato, Telebachillerato Comunitario y Secundaria 3er. grado, con un total de 2,208 horas y 6,794 programas.</p> <p>Por otra parte, el canal Aprende Tv transmitió contenidos de Secundaria de 1ero, 2do y 3er grado del proyecto Aprende en casa, con un total de 2,208 horas y 6,626 programas.</p> <p>En este mismo periodo, por los canales Telesecundaria y Telesecundaria + se transmitieron un total de 14,868 programas de esta modalidad educativa, equivalentes a 1,938 horas.</p> <p>Finalmente, por los canales Telebachillerato y Capacita Tv, se transmitieron contenidos de la modalidad Telebachillerato Comunitario con un total de 2,412 horas y 4,980 programas, para ambos canales.</p>
	Servicios de mantenimiento preventivo y correctivo al equipo especializado para la producción de programas educativos, equipo de transmisión, equipos electrógenos y atención a sitios de la Red Edusat.	Servicios de mantenimiento	1,795	<b>2,056</b>	114.5%	<p>Se superó la meta para el cuarto trimestre al alcanzar 114.54%. Lo anterior se debió al incremento de los servicios de mantenimiento eléctricos, como resultado de la reactivación de las actividades en las instalaciones de la Coordinación General @prende.mx.</p>

Marzo 2022



**2022 Flores**  
Año de Magón  
PRECURSOR DE LA REVOLUCIÓN MEXICANA



Eje de la Agenda Digital Educativa	Acción para lograr resultados	Unidad de medida	Meta anual programada	Meta alcanzada al cuarto trimestre	Porcentaje de avance	Actividades realizadas en el Cuarto trimestre de 2021
	Servicios de mantenimiento preventivo y correctivo a la Solución de audio y video.	Servicios de mantenimiento	12	12	100%	Se realizaron los mantenimientos programados para el cuarto trimestre. Objetivos: - Reinicio de los servidores con la consecuente liberación de memoria RAM. - Liberación de las conexiones a la base de datos. - Liberación de conexiones "zombies" en los servidores. - Mantenimiento de FORK Media Player, Device Server y PlayOut Server de los Canales 11, 27, 17, Capacita TV, Aprende TV e Ingenio TV, así mismo realizar el respaldo de las Aplicaciones. - Cambio de los Nombre de los servidores de Playout. - Reconfiguración de Clientes Máster y continuidad de los canales que salen con la solución FORK. - Reconfiguración de la salida de vídeo de 3 canales Main y Backup de los canales que salen con la solución FORK. - Respaldo de aplicaciones.
	Servicios de actualización y mantenimiento preventivo y correctivo a los sistemas internos de la DGTVE.	Servicios de mantenimiento	12	12	100%	Para el cuarto trimestre se realizaron las actualizaciones de los servicios que se ofertan en la página Web de la Coordinación General @prende.mx. - Programación Aprende en casa por Ingenio Tv. - Los servicios de streaming de Secundaria, Telesecundaria y Bachillerato. - Actualización de los cursos que oferta la Plataforma México X.
Eje 4: Conectividad, modernización y ampliación de la infraestructura TICCAD	Gestionar con aliados estratégicos la solución de necesidades técnico o tecnológicas para las distintas áreas de la CG @prende.mx.	Gestiones	2	1	50%	Al cuarto trimestre se informa que con el apoyo que brinda la Asociación de Ex becarios de México en Japón A.C. (ASEMEJA), se programará una reunión a principios del 2022 con el presidente de la Asociación, para la entrega del gabinete de cómputo a la Coordinación General @prende.mx.  Con relación al tema de colaboración tecnológica con JICA México, en el cual participa la propuesta realizada por la Coordinación General @prende.mx. a través del CCTA, dentro del Programa de Financiamiento No-Reembolsable en Asuntos Culturales de la Cancillería del Japón, cabe mencionar que se notificó por parte Lic. Kyoko Ota, asesora en Apoyo a la Estrategia de Cooperación para los Países de Renta Media Alta de JICA, que el proyecto con la CG @prende.mx, avanzó a una siguiente etapa donde se evaluarán 15 proyectos a nivel mundial, de los cuales se seleccionarán sólo 4 o 5 proyectos. Por lo tanto, JICA nos confirmará vía correo del seguimiento en el avance de la propuesta.

Marzo 2022





Eje de la Agenda Digital Educativa	Acción para lograr resultados	Unidad de medida	Meta anual programada	Meta alcanzada al cuarto trimestre	Porcentaje de avance	Actividades realizadas en el Cuarto trimestre de 2021
Eje 5. Investigación, desarrollo, innovación y creatividad digital educativa	Realizar propuestas para la creación de nuevos Recursos Educativos Digitales, que impliquen el uso de la TICCAD	Guiiones	18	<b>19</b>	105.6%	Al finalizar el año se informa la elaboración de los guiones técnicos de producción, para los Recursos Educativos Digitales, con la integración de las TICCAD en noviembre de 2021.
	Anteproyecto de investigación sobre la "Madurez digital"	Documento	1	<b>1</b>	100%	Se terminó el anteproyecto da investigación sobre la "Madurez digital" en noviembre de 2021.
	Propuesta de trabajo sobre "Aprendizaje Móvil"	Documento	1	<b>1</b>	100%	Se informa que en el mes de noviembre se concluyó con la propuesta de trabajo sobre "Aprendizaje Móvil".
	Investigación de tendencias técnico/tecnológicas para el desarrollo de las TICCAD	Documento	3	<b>3</b>	100%	Para el cuarto trimestre se informa que en el mes de noviembre se concluyó con la propuesta de trabajo sobre "Aprendizaje Móvil" y se avanza con la propuesta del artículo de "Experiencias de transmisión en línea", desde el Centro Creativo para la implementación de las transmisiones de los webinars a través de las distintas plataformas educativas, utilizando infraestructura tecnológica propia de la Coordinación General @prende.mx, así como la integración de un switcher virtual (Vi-mix) y la plataforma de comunicación virtual Zoom, obteniendo una excelente calidad de transmisión y una realización con elementos televisivos (cortinillas de entrada/salida, plecas, fondos).

Marzo 2022

