



<p>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p>  <p>FACULTAD DE CIENCIAS AGRÍCOLAS Y FORESTALES</p>  <p>PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:</p> <p>CULTURA DIGITAL</p>	DES:	AGROPECUARIA
	Programa(s) académico(s)	Cultura Digital
	Tipo de Materia: <i>Obligatoria / Optativa</i>	Obligatoria
	Clave de la Materia:	CD-24
	Semestre:	Primero
	Área en plan de estudios (B,P,E):	Básica
	Total de horas por semana:	5
	Teoría: Presencial o Virtual:	2
	Laboratorio o Taller:	0
	Prácticas:	2
	Trabajo extra clase:	1
	Créditos totales:	5
	Total de horas por semestre: <i>Total de horas semana por 16 semanas</i>	80
	Fecha de actualización:	Junio 2024
Prerrequisito (s):		

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE/ CURSO:

La Cultura Digital en un contexto educativo es el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores colectivos necesarios para aprovechar de manera efectiva las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El curso implica el desarrollo de habilidades digitales, que son fundamentales para que los estudiantes puedan para aprovechar al máximo el potencial de las tecnologías y herramientas digitales; propiciar su uso responsable y ético que estimule la creatividad, la vanguardia, la innovación, la comunicación efectiva y el trabajo colaborativo e interdisciplinar en la solución de problemas de la sociedad digital; promoviendo la privacidad y la seguridad, así como el respeto a los derechos de autor y la propiedad intelectual.

COMPETENCIA PRINCIPAL QUE SE DESARROLLA:

Transformación Digital. Competencia Básica.

OTRAS COMPETENCIAS A LAS QUE SE CONTRIBUYE CON EL DESARROLLO DE LA MATERIA: *Responsabilidad Social; Innovación y Emprendimiento Social; Equidad, Pluralismo y Género.*

DESEMPEÑOS DE LAS COMPETENCIAS (Dominios)	OBJETOS DE ESTUDIO (Contenidos, temas y subtemas)	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos) <i>(selección del docente)</i>	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO (Del nivel de desarrollo alcanzado en el dominio de la competencia principal y resultados de aprendizaje logrados)
<p>Transformación Digital (TD) 1. Desarrolla habilidades digitales de forma crítica que impacten positivamente en la vida cotidiana y en las organizaciones e instituciones para la comunicación efectiva en entornos digitales. 2. Utiliza de forma responsable las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje (TICCA), en el proceso de construcción de saberes y el desarrollo de proyectos sociales innovadores en el ámbito digital. 3. Aplica de forma ética diferentes herramientas digitales que</p>	<p>Objeto de Estudio 1: Cultura digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Introducción a la revolución digital.</i> <ul style="list-style-type: none"> o <i>Beneficios y desafíos de la transformación digital.</i> o <i>Innovación, cambio tecnológico e impacto de la cultura digital en la actualidad.</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>La brecha digital generacional.</i> o <i>Consecuencias y factores que influyen en la brecha digital en diferentes sectores.</i> • <i>Transformación en la comunicación y las redes sociales.</i> <ul style="list-style-type: none"> o <i>Impacto de las redes sociales.</i> o <i>Impacto de las</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el impacto de la cultura digital en la actualidad y los beneficios y desafíos de la transformación digital. • Identifica en qué consiste y cuál es el impacto de la innovación y el cambio tecnológico. • Identifica el impacto de las redes sociales en la sociedad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis Documental • Foro de discusión • Debate 	<p>El estudiante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra a través de diversas estrategias didácticas, su conocimiento sobre innovación y cambio tecnológico. • Demuestra a través de diversas estrategias didácticas, la importancia de la cultura digital y su transformación. • Explica los beneficios y desafíos y el impacto de las redes sociales.

<p><i>favorezcan el trabajo colaborativo e interprofesional, considerando las principales innovaciones científicas y tecnológicas, relacionadas con la profesión.</i></p> <p><i>4. Analiza los desafíos éticos en la era digital y promueve el uso seguro y responsable de la tecnología; toma en cuenta la protección de datos personales en el entorno digital.</i></p> <p><i>5. Favorece la inclusión digital para la reducción de la brecha tecnológica.</i></p> <p><i>6. Establece un diálogo continuo entre</i></p>	<p>redes sociales en lo laboral, familiar, cultural y educativo.</p> <p>TD- Dominios 3, 4 y 8</p>			
	<p>Objeto de Estudio 2: Seguridad y responsabilidad en entornos digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reglas para el uso de herramientas digitales. • Riesgos y precauciones en línea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce y aplica las reglas normativas sobre el uso adecuado de herramientas digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje inverso (flipped classroom) • Aprendizaje basado en Problemas (ABPr) 	<p>El estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las áreas de riesgo digital en su entorno y aplica diversos medios de protección ante intromisiones externas. • Elabora un código de conducta ante el

<p><i>humanidades, artes, ciencias, tecnologías, la investigación y la innovación para la creación de materiales digitales tomando en cuenta factores de la libertad, bienestar y la transformación social. 7. Colabora de forma interdisciplinar en el desarrollo de propuestas de innovación y transformación que impulsen el bienestar de las comunidades y la sociedad. 8. Participa en diversos contextos culturales y comunidades aplicando conocimientos y estrategias para su desarrollo. 9. Se mantiene actualizado en tendencias y herramientas digitales.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso seguro y responsable de la tecnología digital. • Promoción de la diversidad y la inclusión en el entorno digital. <p>TD Dominio 2 IPG Dominio 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las áreas de riesgo en entornos digitales. • Utiliza diversos medios de protección ante intromisiones externas y demuestra el respeto a la privacidad en línea. • Demuestra con sus acciones que promueve la diversidad y la inclusión en entornos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Foro de discusión • Juego de roles • Ensayo • Aprendizaje basado en proyectos (ABP) 	<p>ciberacoso y para la promoción de la diversidad y la inclusión en un entorno digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de defender la postura que se le asigne en un juego de roles.
<p>Excelencia y Desarrollo Humano (EDH)</p> <p><i>1. Desarrolla el pensamiento crítico a partir de la libertad, el análisis, la reflexión y la argumentación.</i></p> <p>Interculturalidad es,</p>	<p>Objeto de estudio 3: Pensamiento crítico y habilidades de búsqueda de información en línea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la alfabetización informativa. • Necesidades y fuentes de información • Estrategias para buscar información de manera crítica en línea • Pensamiento crítico para evaluar la calidad y veracidad de la información en línea • Reflexión crítica sobre el uso de TICs y de plataformas digitales en el contexto actual • Uso ético y legal de la información con manejo de citas y referencias bibliográficas 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra la capacidad de localizar información pertinente, oportuna y completa. • Desarrolla la capacidad de evaluar la veracidad de la información localizada tanto en medios digitales como físicos, interpretándola adecuadamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Foro de discusión • Presentación • Aprendizaje basado en proyectos (ABP) • Reporte reflexivo 	<p>El estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la veracidad de la información proveniente de diferentes medios, la interpreta y elabora un reporte sobre su análisis. • Localiza información pertinente y completa en apoyo a sus actividades.

<p>Pluralismo y Género (IPG) 2. Analiza las situaciones y contextos de las personas en situación de vulnerabilidad social, para analizar prácticas de discriminación y de violencias.</p>	<p>TD Dominios-1, 2 EDH Dominio 1</p>			
	<p>Objeto de Estudio 4: Herramientas digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Motores de búsqueda. ● Plataformas educativas. ● Blogs y wikis. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliza de manera efectiva diferentes motores de búsqueda y plataformas educativas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje basado en Problemas (ABPr) 	<p>El estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utiliza de manera efectiva diferentes motores de búsqueda, así como las diferentes

	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de manejo comunitaria digital. • Internet de las cosas (IoT). • Introducción a la inteligencia artificial (IA). • Diversas herramientas de Inteligencia Artificial (IA). <p>TD Dominios 3, 4, 7 y 9</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza diferentes herramientas digitales para favorecer la comunicación en diferentes entornos. • Explora herramientas y elementos relacionados con Internet de las Cosas • Utiliza diversas herramientas de Inteligencia Artificial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en proyectos (ABP) • Aprendizaje colaborativo 	<p>plataformas educativas disponibles.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica adecuadamente herramientas digitales para favorecer la comunicación en diferentes entornos.
	<p>Objeto de Estudio 5: Creación de materiales digitales y de colaboración</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas digitales colaborativas. • Presentaciones, videos, infografías y otros recursos visuales con el uso de Inteligencia Artificial (IA). • Otros materiales digitales. <p>TD Dominios 3, 5, 6, 7 y 9</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora presentaciones interactivas, atractivas y pertinentes. • Elabora videos e infografías atractivas. • Utiliza diversos materiales y herramientas digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Foros de discusión • Aprendizaje basado en Problemas (ABPr) • Aprendizaje basado en proyectos (ABP) • Aprendizaje colaborativo 	<p>El estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elabora presentaciones, videos y diversos materiales digitales. • Elabora materiales diversos a través del uso de herramientas colaborativas.
<p>Proyecto integrador. La academia definirá un proyecto integrador que deberá elaborarse de manera individual y/o en equipo, a partir del objeto de estudio 2, en donde se irán demostrando las habilidades logradas durante el curso.</p>				

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
<p>Libros</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "Cultura Digital" de Charlie Gere. 2. "La sociedad de la información" de Manuel Castells. 3. "The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains" de Nicholas Carr. <p>Artículos académicos</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Riverón-Rodríguez, G. (2016). La Cultura Digital en la Sociedad Moderna. Revista De Investigación en Tecnologías de la Información, 4(8), 1–6. https://doi.org/10.36825/RITI.04.08.001 5. Revistas académicas como "New Media & Society", "Information, Communication & Society" y "Digital Culture & Education". 6. Artículos sobre temas específicos, como la ética en la inteligencia artificial, la privacidad en línea, etc. 7. Documentales y películas 8. "The Social Dilemma" (El dilema de las redes sociales). 9. "Citizenfour" sobre Edward Snowden y la vigilancia masiva. 10. "Terms and Conditions May Apply" sobre las políticas de 	<p>Trabajos escritos. Ensayos o informes que permitan a los estudiantes profundizar en temas específicos, analizar casos de estudio o discutir la ética digital.</p> <p>Participación en debates y discusiones. Evaluar la participación activa de los estudiantes en debates en línea o en clase sobre cuestiones éticas, políticas o sociales relacionadas con la cultura digital.</p> <p>Creación de contenido digital. Proyectos prácticos que impliquen la creación de blogs, videos, podcasts u otros medios digitales para comunicar ideas relacionadas con la cultura digital.</p> <p>Análisis de casos. Estudio y análisis de casos prácticos que ilustren desafíos éticos, problemas de privacidad o cuestiones sociales en el entorno digital.</p> <p>Evaluación de habilidades técnicas. Pruebas prácticas que evalúen las habilidades técnicas relevantes, como el manejo de herramientas digitales, la seguridad en línea, la gestión de datos, etc.</p>

<p>privacidad en línea.</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Sitios web y blogs 12. Sitios de noticias tecnológicas como TechCrunch, Wired o The Verge. 13. Blogs especializados en ética digital y privacidad como Electronic Frontier Foundation (EFF). 14. Cursos en línea 15. Plataformas educativas como Coursera, edX o Udacity ofrecen cursos sobre cultura digital, ética en línea y temas relacionados. 16. Podcasts 17. "Reply All" - Explora historias relacionadas con Internet y la cultura digital. 18. "Note to Self" - Examina la relación entre la tecnología y la vida cotidiana. 19. Informes y estudios 20. Informes de organizaciones como Pew Research Center, Electronic Frontier Foundation (EFF) y Data & Society Research Institute. 21. Linked in (2024) Los desafíos de la transformación digital y cómo superarlos 22. CEUPE(2024) LA transformación digital. https://www.ceupe.com/blog/transformacion-digital.html 23. Captain Gizmo(2024)Most Popular Social Media Platforms 1997 – 2023. https://youtu.be/6J9Wy_Fhdz0 24. The Social Dilemma" llega a cuestionar la "adicción" a las redes y la sobredosis de "likes" 	<p>Colaboración en línea. Evaluación de proyectos grupales en plataformas colaborativas en línea, fomentando la colaboración y el aprendizaje entre pares.</p> <p>Autoevaluación y reflexión. Incorporación de actividades que permitan a los estudiantes reflexionar sobre su propio aprendizaje, comprender cómo la cultura digital influye en su vida y evaluar su progreso.</p> <p>Elementos a considerar para integrar la calificación y su ponderación:</p> <p>Tareas semanales: 60%</p> <p>Proyecto integrador: 30%</p> <p>Participación en clase: 10%</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CRONOGRAMA DEL AVANCE PROGRAMÁTICO

Objetos de Estudio	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9				10			
<i>Objeto de Estudio 1: Cultura digital.</i>																
<i>Objeto de Estudio 2: Seguridad y responsabilidad en entornos digitales</i>																
<i>Objeto de Estudio 3: Pensamiento crítico y habilidades de búsqueda de información en línea</i>																
<i>Objeto de Estudio 4: Herramientas digitales</i>																
<i>Objeto de estudio 5: Creación de materiales digitales y de colaboración</i>																

Elaborado por:	Dr. José René Arroyo Ávila, Dra. María del Rosario de Fátima Alvidrez Díaz, MC. Tomás Uziel Salas Hernández, MA. Sergio Jerónimo Chávez Salgado, MA. Hugo Fernando de León Flores, Dra. Rocío Anchondo Granados, Dra. Vania Carolina Álvarez Olivas, Dra. Silvia Isela Ramírez Enriquez MSI. Carlos Guillermo Gallardo Heredia, Dra. Ma. Concepción Soto Valenzuela, ME. Gerardo Marco Antonio Solís Tovar, MA. Karinna Idalia Holguín Magallanes MC. Rigoberto Ozaeta Sifuentes, MA. Héctor Alonso Ramírez López, MA. Gustavo Rogelio López Ochoa, Dra. Celina Almendra Aceves Almeida MSL. Jesús José Olivas Fuentes, ME. Carlos Martín Castañeda Márquez Dr. Alejandro Villegas Muro.
----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------