

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
CHIHUAHUA



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
CHIHUAHUA

UNIDAD ACADÉMICA:

PROGRAMA DEL CURSO:

CULTURA DIGITAL

DES:	Todas
Programa(s) académico(s)	Cultura Digital
Tipo de Materia: <i>Obligatoria / Optativa</i>	Obligatoria
Clave de la Materia:	
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:	octubre de 2024
Prerrequisito (s):	
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)</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>3. Aplica de forma ética diferentes herramientas digitales que favorezcan el trabajo colaborativo e interprofesional, considerando las principales innovaciones científicas y tecnológicas, relacionadas con la profesión.</p> <p>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.</p> <p>5. Favorece la inclusión digital para la reducción de la brecha tecnológica.</p> <p>6. Establece un diálogo continuo entre humanidades, artes,</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"> ○ <i>Beneficios y desafíos de la transformación digital.</i> ○ <i>Innovación, cambio tecnológico e impacto de la cultura digital en la actualidad.</i> ● <i>La brecha digital generacional.</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ <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"> ○ <i>Impacto de las redes sociales.</i> ○ <i>Impacto de las redes sociales en lo laboral, familiar, cultural y educativo.</i> <p>TD- Dominios 3, 4 y 8</p>	<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 cual 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>Objeto de Estudio 2: 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). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Elabora presentaciones interactivas, atractivas y pertinentes. ● Elabora videos e infografías atractivas. ● Utiliza diversos materiales y herramientas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Foros de discusión ● Aprendizaje basado en Problemas (ABPr) ● Aprendizaje basado en 	<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>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.</p> <p>7. Colabora de forma interdisciplinar en el desarrollo de propuestas de innovación y transformación que impulsen el bienestar de las comunidades y la sociedad.</p> <p>8. Participa en diversos contextos culturales y comunidades aplicando conocimientos y estrategias para su desarrollo.</p> <p>9. Se mantiene actualizado en tendencias y herramientas digitales.</p> <p>Excelencia y Desarrollo Humano (EDH)</p> <p>1. Desarrolla el pensamiento crítico a partir de la libertad, el análisis, la reflexión y la argumentación.</p> <p>Interculturalidades, Pluralismo y Género (IPG)</p> <p>2. Analiza las situaciones y contextos de las personas en situación de vulnerabilidad social, para analizar prácticas de discriminación y de violencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Otros materiales digitales. <p>TD Dominios 3, 5, 6, 7 y 9</p>	<p>digitales, incluyendo con IA.</p>	<p>proyectos (ABP)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje colaborativo 	
	<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. <ul style="list-style-type: none"> ○ Las fuentes de información. ○ Motores de búsqueda. ○ Bases de Datos académicas • Estrategias para buscar información de manera crítica en línea. <ul style="list-style-type: none"> ○ 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 en formato de APA. <p>TD Dominios-1, 2</p> <p>EDH Dominio 1</p>	<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 • Debate 	<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>Objeto de Estudio 4: Herramientas digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plataformas educativas. • Blogs y Wikis. • Internet de las cosas (IoT). • Introducción a la inteligencia artificial (IA). • Diversas herramientas de 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce de manera general diferentes plataformas educativas. • Utiliza diferentes herramientas digitales para favorecer la comunicación en diferentes entornos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en Problemas (ABPr) • Aprendizaje basado en proyectos (ABP) • Infografía • Aprendizaje colaborativo 	<p>El estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce de manera general las diferentes plataformas educativas disponibles. • Aplica adecuadamente herramientas digitales para

	<p>Inteligencia Artificial (IA).</p> <p>TD Dominios 3, 4, 7 y 9</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Explora herramientas y elementos relacionados con Internet de las Cosas ● Utiliza diversas herramientas de Inteligencia Artificial. 		<p>favorecer la comunicación en diferentes entornos.</p>
	<p>Objeto de Estudio 5: 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. ● 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"> ● Conoce y aplica las reglas normativas sobre el uso adecuado de herramientas digitales. ● 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"> ● Aprendizaje inverso (flipped classroom) ● Aprendizaje basado en Problemas (ABPr) ● Foro de discusión ● Juego de roles ● Ensayo ● Aprendizaje basado en proyectos (ABP) ● Debate ● Infografía 	<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 ciberacoso y para la promoción de la diversidad y la inclusión en un entorno digital. ● Es capaz de defender la postura que se le asigne en un juego de roles.

<p>FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)</p>	<p>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)</p>
<p>Alfabetización informacional. 2018. "¿Qué es la alfabetización informacional? [Video]." Youtube. https://youtu.be/iKOzWTjv-hU?si=_aD8CSpgzWlPcKtb</p> <p>Aprende computación desde cero. 2024. "¿Cómo se hace un formulario de Google Forms? [Video]." Youtube, https://youtu.be/i9C_Vwiwt3c?si=cvSft5qw2n_XIPoP https://youtu.be/i9C_Vwiwt3c?si=cvSft5qw2n_XIPoP</p> <p>Arango Gómez, OD. (2023). <i>El ABC de la seguridad informática. Guía práctica para entender la seguridad digital.</i>. Repositorio Institucional ITM. https://repositorio.itm.edu.co/bitstream/handle/20.500.12622/5901/El%20ABC%20de%20la%20seguridad%20inform%C3%A1tica%20gu%C3%ada%20pr%C3%A1ctica%20para%20entender%20la%20seguridad%20digital.pdf?sequence=4&isAllowed=y</p> <p>AsiesGutemala. 2021. "Privacidad de datos y ciberseguridad [Video]." Youtube. https://youtu.be/Hvo275fmyOQ</p> <p>Captain Gizmo. 2023. "Most Popular Social Media Platforms 1997 – 2023 [video]." Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=6J9Wv_Fhdz0&t=1s</p>	<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</p>

Carr, N. (2020). *The Shallows: What the Internet is doing to our brains*. W. W. Norton/Company.

Castells, M. (2004). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*, 1ª edición. Siglo XXI.

Chávez, J. (s.f.). *Transformación digital: Qué es, beneficios y barreras*. CEUPE. European Business School.
<https://www.ceupe.com/blog/transformacion-digital.html?dt=1723758176142>

Chen, K. & Lin, P. (2011). Information literacy in university library user education. *Aslib Proceedings*, 63 (4), 399-418.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1108/00012531111148967>

Comisión Nacional para Prevenir y Erradicar la Violencia Contra las Mujeres. (2016). *¿Has sufrido acoso cibernético? ¡Identifica sus modalidades y protégete!* Gobierno de México.
<https://www.gob.mx/conavim/articulos/has-sufrido-acoso-cibernetico-te-decimos->

Crece en Redes. 2023. "Como hacer una infografía en Canva 2024 [Video]." Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=rk_m6NY3s1o

Digital Culture & Education. (2024).
<https://www.digitalcultureandeducation.com/>

Digitaldemy. 2019. "Cómo hacer un ebook en Canva." Youtube.
<https://youtu.be/8nOOP-k1Yho?si=njCgaqaDzWGLd1kt>

Digital-editorial. 2017. "Cómo hacer tu eBook gratis usando Word y Calibre [Video]." Youtube.
<https://youtu.be/IDCMmc3757A?si=EktVW6UeTPGYoRiP>

Ecosistema de Recursos Educativos Digitales SENA. 2021. "Herramientas digitales [video]." Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=cmJDv36nogY>

eLearning Industry. (2024, (2024).). *Learning Management Systems – Buyer's Guide*. eLearning Industry.
<https://elearningindustry.com/directory/software-categories/learning-management-systems#buyers-guide>

Faster Capital. (2024). *Crear una campaña de concientización en las redes sociales*. Faster Capital.
<https://fastercapital.com/es/contenido/Crear-una-campana-de-concientizacion-en-las-redes-sociales.html>

GabiTUTOS. 2023. "¿Qué es y cómo funciona Google Slides en 2024? [Video]." Youtube.
https://youtu.be/3bPrdSpjTKA?si=jnS_Of1YWo8aZeHm

Gallegos García, Y. & García Ramírez, MT. (2022). Inclusión digital educativa: una cartografía conceptual. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 14 (1), 132-147.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32870/ap.v14n1.2118>

Gere, C. (2010). Algunas reflexiones sobre la cultura digital. *Digitum. Las humanidades en la era digital*, 12 <https://doi.org/ISSN:1575-2275>

Gobierno de Canarias. (s.f.). *Netiqueta de las redes sociales*. Gobiernodecanarias.org.
https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/contenidosdigitales/FormacionTIC/cdtic2014/04cd/33_netiqueta_de_las_redes_sociales.html

Google. (2023). *Centro de Aprendizaje de Google Workspace. Soporte Google*. Google.
<https://support.google.com/a/users/?hl=es#topic=>

Google. (2024). *Centro de ayuda. Cómo hacer búsquedas en Google*. Google.
<https://support.google.com/websearch/answer/134479?hl=es-419>

Google. (2024). *Usar Google Sites. Ayuda de Sites*. Google.
<https://support.google.com/sites/answer/6372878?hl=es>

Google Workspace. (s.f.1). *Tutoriales de Google. Blogger*.
<https://sites.google.com/view/tutorialesgsuiterauldiego/blogger>

gestión de datos, etc.

Colaboración en línea. Evaluación de proyectos grupales en plataformas colaborativas en línea, fomentando la colaboración y el aprendizaje entre pares.

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.

Elementos a considerar para integrar la calificación y su ponderación:

Tareas semanales: 60%

Proyecto integrador: 30%

Participación en clase: 10%

- Google Workspaces. (s.f.2). *Tutoriales de Google*. Sites. Google.
<https://sites.google.com/view/tutorialesgsuiterauldiego/sites>
- Gubbi, J., Buyya, R., & Palaniswami, M. (2013). Internet of Things (IoT): A vision, architectural elements, and future directions. *Future Generation Computer Systems*, 29 (7), 1645-1660.
<https://doi.org/https://doi:10.1016/j.future.2013.01.010>
- INAI. (2021). *Privacidad en el entorno digital*. Instituto Nacional de Transparencia, Acceso a la Información y Protección de Datos Personales (INAI).
https://micrositios.inai.org.mx/marcocompetencias/?page_id=657
- INCIBE. (2022). *Guía de ciberseguridad*. Instituto Nacional de Ciberseguridad. España.
https://www.incibe.es/sites/default/files/docs/senior/guia_ciberseguridad_para_todos.pdf
- Instituto Nacional de las Mujeres. (2018). *Ciberacoso*. Ciberacoso.
<https://www.gob.mx/inmujeres/articulos/ciberacoso?idiom=es>
- Kizilhan, JI., Noll-Hussong, M., & Kizilhan, J. (2016). The Impact of the Digital Revolution on Society: A Critical Perspective. *Journal of Digital and Social Change*, 7 (3), 145-162.
- Orlowski, J. 2020. "The Social Dilemma" (El dilema de las redes sociales) [Video].” Netflix.
- Ortiz, J. 2020. "Shotcut - Tutorial para principiantes [Video].” Youtube.
<https://youtu.be/w1nEU4WHhAo>
- Perdida en la web. 2024. "¿Cómo usar Google Docs como un pro? [Video].” Youtube.
<https://youtu.be/syXBD-rOIHk?si=kcjLayP3DRKTofmR>
- Poitrás, L. 2014. "Citizenfour [documental].” Radius-TWC.
- Pursell, S. (2023). *Cómo crear un plan de marketing digital excepcional (paso a paso)*. HubSpot.
<https://blog.hubspot.es/marketing/como-crear-plan-marketing-digital>
- Riverón-Rodríguez, GR. (2016). La cultura digital en la sociedad moderna. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 4 (8), 1-6. <https://doi.org/e-ISSN: 2387-0893>
- Sage Journals. (2024). *Sage Journals*.
<https://journals.sagepub.com/home/nms>
- Taylor & Francis. (2024). *Information, Communication & Society*.
<https://www.tandfonline.com/toc/rics20/current>
- TEDx Talks. 2019. "El poder de la tecnología. Riesgos y beneficios [Video].” Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=9tjggczw96Q>
- Universidad de Guadalajara. (s.f.1). *Competencias informativas. Bibliotecas Virtual del Sistema de Universidad Virtual*. Universidad de Guadalajara.
<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/portal/competencias-informativas-0>
- Universidad de Guadalajara. (s.f.2). *Tipos de herramientas de búsqueda de información. Bibliotecas Virtual del Sistema de Universidad Virtual*. Universidad de Guadalajara.
<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/portal/tipos-de-herramientas-de-busqueda-de-informacion>
- Universidad Pontificia Católica de Chile. (s.f.). *Tutorial búsquedas efectivas. Selección de las fuentes. Bibliotecas UC*. Universidad Pontificia Católica de Chile.
https://guiastematicas.bibliotecas.uc.cl/busquedasefectivas/busquedasefectivas_seleccionar_selecciondelasfuentes
- Velarde, O. (2023, dic). *Como hacer un ebook profesional en 8 pasos*. visme.co. <https://visme.co/blog/es/hacer-un-ebook/>
- Zanella, A., Bui, N., & Castellani, A. (2014). Internet of Things for Smart Cities. *IEEE Internet of Things Journal*, 1 (1), 22-32.
<https://doi.org/doi:10.1109/JIOT.2014.2306328>

CRONOGRAMA DEL AVANCE PROGRAMÁTICO

Objetos de Estudio	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
<i>Objeto de Estudio 1:</i> Cultura digital.																
<i>Objeto de Estudio 2:</i> Seguridad y responsabilidad en entornos digitales																
<i>Objeto de Estudio 3:</i> Pensamiento crítico y habilidades de búsqueda de información en línea																
<i>Objeto de Estudio 4:</i> Herramientas digitales																
<i>Objeto de estudio 5:</i> Creación de materiales digitales y de colaboración																

Elaborado por:	Dr. José René Arroyo Ávila, Dra. María del Rosario de Fátima Alvérez 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 Enríquez 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, ME. Juan Armando Delgado Montes MA. Gustavo Rogelio López Ochoa, Dra. Celina Almendra Aceves Almeida MSL. Jesús José Olivas Fuentes, ME. Carlos Martín Castañeda Márquez Dr. Alejandro Villegas Muro.
----------------	---