

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:	marzo 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 necesarios para aprovechar de manera efectiva las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El curso implica la adquisición de habilidades digitales básicas, que son fundamentales para que los estudiantes puedan acceder y utilizar de manera autónoma las herramientas digitales disponibles; implica el desarrollo de habilidades tales como la capacidad de buscar, seleccionar y evaluar información en línea; utilizar herramientas digitales para crear y compartir contenido de manera colaborativa; fomentar la creatividad, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo a través de plataformas digitales.

El curso incluye el fomento de actitudes y valores relacionados con el uso responsable y ético de las tecnologías digitales, promoviendo la privacidad y la seguridad en línea, así como el respeto a los derechos de autor y la propiedad intelectual; fomentando la empatía y el respeto en las interacciones en línea, así como la conciencia sobre los posibles riesgos y desafíos asociados al uso de las tecnologías digitales.

#### 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.*

<b>DESEMPEÑOS DE LAS COMPETENCIAS</b> (Dominios)	<b>OBJETOS DE ESTUDIO</b> (Contenidos, temas y subtemas)	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	<b>METODOLOGÍA</b> (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	<b>EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO</b> (Del nivel de desarrollo alcanzado en el dominio de la competencia principal y resultados de aprendizaje logrados)
<p>1. Conocimiento de las principales innovaciones científicas y tecnológicas, así como de las humanidades, relacionadas con la profesión.</p> <p>2. Diálogo continuo entre humanidades, artes, ciencias, tecnologías, la investigación y la innovación como factores de la libertad, del bienestar y de la transformación social.</p> <p>3. Habilidades digitales y uso responsable de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje (TICCA), en el proceso de construcción de saberes.</p> <p>4. Colaboración en el desarrollo de propuestas de innovación y transformación que impulsen el bienestar de las comunidades.</p> <p>5. Participación en diversos contextos culturales y comunidades aplicando conocimientos y estrategias para su desarrollo.</p>	<p><b>Objeto de Estudio 1: Cultura digital.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Impacto de la cultura digital en la actualidad</li> <li>● Beneficios y desafíos de la cultura digital.</li> <li>● Análisis del discurso</li> <li>● Impacto de las redes sociales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Analiza el impacto de la cultura digital en la actualidad; sus beneficios y desafíos.</li> <li>● Analiza el impacto de las redes sociales en la sociedad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Debate reflexivo</li> <li>● Foro de discusión</li> <li>● Relatoría</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El estudiante demuestra en un debate la importancia de la cultura digital, sus beneficios y desafíos.</li> <li>● El estudiante identifica el impacto de las redes sociales en la sociedad y elabora un resumen reflexivo sobre sus conclusiones.</li> </ul>
	<p><b>Objeto de Estudio 2: Herramientas digitales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Buscadores y navegadores</li> <li>● Plataformas educativas</li> <li>● Blogs y wikis</li> <li>● Otras herramientas digitales innovadoras</li> <li>● El Ciberespacio en la sociedad</li> <li>● Marco normativo para el uso de herramientas digitales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utiliza de manera efectiva diferentes buscadores y navegadores.</li> <li>● Utiliza de manera adecuada las diferentes plataformas educativas que utiliza la Universidad.</li> <li>● Utiliza diferentes herramientas digitales para favorecer la comunicación en diferentes entornos.</li> <li>● Analiza el impacto del uso del Ciberespacio en la sociedad.</li> <li>● Comprende el marco normativo existente para el uso de herramientas digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aprendizaje colaborativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El estudiante utiliza de manera efectiva diferentes buscadores y navegadores, así como las diferentes plataformas educativas disponibles para sus actividades académicas.</li> <li>● El estudiante utiliza adecuadamente herramientas digitales para favorecer la comunicación en diferentes entornos, por ejemplo: en videoconferencias, en chats, en foros, en blogs y en wikis.</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>● El estudiante es capaz de discutir su particular análisis sobre el impacto del uso del Ciberespacio en la sociedad.</li> <li>● El estudiante elabora un resumen sobre el marco normativo para el uso de herramientas digitales.</li> </ul>
	<p><b>Objeto de Estudio 3: Seguridad y responsabilidad en el uso de internet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Riesgos y precauciones en línea</li> <li>● Uso seguro y responsable de la tecnología</li> <li>● Estrategias sobre seguridad en línea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identifica áreas de riesgo digital.</li> <li>● Utiliza diversos medios de protección ante intromisiones externas.</li> <li>● Se tiene conciencia de la importancia del uso seguro de las comunicaciones en línea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aprendizaje inverso (flipped classroom)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El estudiante Identifica las áreas de riesgo digital en su entorno.</li> <li>● El estudiante utiliza diversos medios de protección ante intromisiones externas.</li> <li>● El estudiante usa de manera segura las comunicaciones en línea.</li> </ul>
	<p><b>Objeto de Estudio 4: Creación de materiales digitales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Presentaciones multimedia</li> <li>● Videos</li> <li>● Infografías y otros recursos visuales</li> <li>● Materiales digitales novedosos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elabora presentaciones interactivas atractivas pertinentes.</li> <li>● Elaborar videos e infografías atractivas.</li> <li>● Utilizar diversos materiales digitales para apoyo en su aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aprendizaje basado en proyectos (ABP):</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El estudiante elabora presentaciones interactivas atractivas pertinentes.</li> <li>● El estudiante elabora videos e infografías atractivas.</li> <li>● El estudiante utiliza diversos materiales digitales para apoyo en su aprendizaje.</li> </ul>
	<p><b>Objeto de estudio 5: Habilidades digitales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Respeto a la privacidad en línea</li> </ul>			

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate al ciberacoso</li> <li>● Promoción de la diversidad y la inclusión en el entorno digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoce la importancia del respeto y protección a los datos personales.</li> <li>● Combate cualquier intento de ciberacoso en lo personal y en su grupo.</li> <li>● Promueve la diversidad e inclusión en todos los entornos digitales en donde se desempeñe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aprendizaje inverso (flipped classroom)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El estudiante explica en un ensayo la importancia del respeto y protección a los datos personales.</li> <li>● El estudiante elabora una propuesta escrita sobre el combate a cualquier intento de ciberacoso en lo personal y en su grupo.</li> <li>● El estudiante elabora una propuesta escrita para promover la diversidad e inclusión en todos los entornos digitales en donde se desempeñe.</li> </ul>
	<p><b>Objeto de estudio 6: Colaboración y aprendizaje activo utilizando herramientas digitales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Foros de discusión</li> <li>● Plataformas de trabajo en grupo</li> <li>● Otras herramientas digitales para fomentar la colaboración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Participar adecuadamente y con respeto en foros de discusión.</li> <li>● Utilizar diversas plataformas de trabajo colaborativo para el desarrollo de sus actividades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aprendizaje colaborativo.</li> <li>● Foros de discusión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El estudiante participa adecuadamente y con respeto en foros de discusión.</li> <li>● El estudiante elabora un documento en donde se elaboren propuestas sobre la participación adecuada en comunidades virtuales</li> <li>● El estudiante utiliza diversas plataformas de trabajo colaborativo para el desarrollo de sus actividades.</li> </ul>
	<p><b>Objeto de estudio 7:</b></p>			

	<p><b>Pensamiento crítico y habilidades de búsqueda en línea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Desarrollo del pensamiento crítico para evaluar la calidad y veracidad de la información en línea</li> <li>● Estrategias para buscar información de manera crítica en línea.</li> <li>● Reflexión crítica sobre el uso de TICs y de plataformas digitales en el contexto actual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Demuestra la capacidad de evaluar la veracidad de la información localizada tanto en medios digitales como físicos, interpretando adecuadamente lo sustantivo.</li> <li>● Demuestra la capacidad de localizar información pertinente, oportuna y completa en apoyo a sus actividades académicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reporte reflexivo</li> <li>● Foro de discusión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El estudiante demuestra la capacidad de evaluar la veracidad de la información localizada tanto en medios digitales como físicos, interpretando adecuadamente lo sustantivo.</li> <li>● El estudiante demuestra la capacidad de localizar información pertinente, oportuna y completa en apoyo a sus actividades académicas.</li> </ul>
	<p><b>Objeto de estudio 8: Herramientas de inteligencia artificial en la educación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Introducción a la inteligencia artificial</li> <li>● Diversas herramientas de Inteligencia Artificial para la educación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocer los principios de la Inteligencia Artificial.</li> <li>● Utilizar diversas herramientas de Inteligencia Artificial en los procesos de enseñanza-aprendizaje (ChatGPT, Writesonic, Mindjourney, Leonardo.AI, Descript, 2short.AI, Perplexity, Elicit, Rationale, taskade, Gamma, Slides.AI, etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aprendizaje basado en proyectos (ABP):</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El estudiante identifica los principios de la Inteligencia Artificial y elabora un resumen pertinente.</li> <li>● El estudiante demuestra la utilización adecuada de diversas herramientas de Inteligencia Artificial en los procesos de enseñanza-aprendizaje (ChatGPT, Writesonic, Mindjourney, Leonardo.AI, Descript, 2short.AI, etc.)</li> </ul>

				Perplexity, Elicit, Rationale, taskade, Gamma, Slides.AI, etc.)
--	--	--	--	---

<b>FUENTES DE INFORMACIÓN</b> <b>(Bibliografía, direcciones electrónicas)</b>	<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b> <b>(Criterios, ponderación e instrumentos)</b>
<p><b>Libros</b>            "Cultura Digital" de Charlie Gere.            "La sociedad de la información" de Manuel Castells.            "The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains" de Nicholas Carr.</p> <p><b>Artículos académicos</b>            Revistas académicas como "New Media &amp; Society", "Information, Communication &amp; Society" y "Digital Culture &amp; Education".            Artículos sobre temas específicos, como la ética en la inteligencia artificial, la privacidad en línea, etc.</p> <p><b>Documentales y películas</b>            "The Social Dilemma" (El dilema de las redes sociales).            "Citizenfour" sobre Edward Snowden y la vigilancia masiva.            "Terms and Conditions May Apply" sobre las políticas de privacidad en línea.</p> <p><b>Sitios web y blogs</b>            Sitios de noticias tecnológicas como TechCrunch, Wired o The Verge.            Blogs especializados en ética digital y privacidad como Electronic Frontier Foundation (EFF).</p> <p><b>Cursos en línea</b>            Plataformas educativas como Coursera, edX o Udacity ofrecen cursos sobre cultura digital, ética en línea y temas relacionados.</p> <p><b>Podcasts</b>            "Reply All" - Explora historias relacionadas con Internet y la cultura digital.            "Note to Self" - Examina la relación entre la tecnología y la vida cotidiana.</p> <p><b>Informes y estudios</b>            Informes de organizaciones como Pew Research Center, Electronic Frontier Foundation (EFF) y Data &amp; Society Research Institute.</p> <p><b>Redes sociales y comunidades en línea</b></p>	<p><b>Trabajos escritos.</b> Ensayos o informes que permitan a los estudiantes profundizar en temas específicos, analizar casos de estudio o discutir la ética digital.</p> <p><b>Proyectos de investigación.</b> Investigaciones independientes sobre problemas actuales en la cultura digital, presentadas en formato de informes o presentaciones.</p> <p><b>Participación en debates y discusiones.</b> 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><b>Creación de contenido digital.</b> Proyectos prácticos que impliquen la creación de blogs, videos, podcasts u otros medios digitales para comunicar ideas relacionadas con la cultura digital.</p> <p><b>Análisis de casos.</b> Estudio y análisis de casos prácticos que ilustren desafíos éticos, problemas de privacidad o cuestiones sociales en el entorno digital.</p> <p><b>Evaluación de habilidades técnicas.</b> 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><b>Simulaciones.</b> Ejercicios prácticos simulados que permitan a los estudiantes enfrentarse a situaciones del mundo real, como la toma de decisiones éticas en el diseño de tecnología.</p> <p><b>Portafolios digitales</b>            Creación y mantenimiento de un portafolio digital que destaque los logros, proyectos y reflexiones del estudiante a lo largo del curso.</p> <p><b>Colaboración en línea.</b> Evaluación de proyectos grupales en plataformas colaborativas en línea, fomentando la colaboración y el aprendizaje entre pares.</p> <p><b>Autoevaluación y reflexión.</b> 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><i><b>Elementos a considerar para integrar la calificación y su ponderación:</b></i></p> <p><i><b>Portafolio de evidencias: 60%</b></i></p>

<p>Participación en debates y discusiones en plataformas como Twitter, Reddit o foros especializados.</p> <p><b>Recursos gubernamentales</b>  Información sobre políticas y regulaciones relacionadas con la cultura digital proporcionada por agencias gubernamentales pertinentes.</p> <p><b>Entrevistas y testimonios</b>  Conversaciones con expertos en tecnología, ética digital, activistas digitales, etc.</p>	<p><b>Proyectos: 30%</b>  <b>Participación en clase: 10%</b></p>
--	--

**CRONOGRAMA DEL AVANCE PROGRAMÁTICO**

Objetos de Estudio	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto de Estudio 1: Cultura digital.																
Objeto de Estudio 2: Herramientas digitales																
Objeto de Estudio 3: Seguridad y responsabilidad en el uso de internet																
Objeto de Estudio 4: Creación de materiales digitales																
Objeto de estudio 5: Habilidades digitales																
Objeto de estudio 6: Colaboración y aprendizaje activo utilizando herramientas digitales																
Objeto de estudio 7: Pensamiento crítico y habilidades de búsqueda en línea																
Objeto de estudio 8: Herramientas de inteligencia artificial en la educación																

Elaborado por:	Dr. José René Arroyo Ávila
----------------	----------------------------