

Unidad Aprendizaje Curricular: Cultura Digital I

Aspectos generales

Presentación del curso

Bienvenido a tu curso virtual de Cultura Digital I, donde encontrarás diversas actividades que te ayudarán a que puedas hacer uso de los recursos tecnológicos para seleccionar, procesar, analizar y sistematizar la información dentro de un marco normativo y de seguridad, así como el uso de dichos recursos de forma responsable en el entorno que te rodea.

La Cultura Digital es un recurso sociocognitivo que promueve en el estudiantado el pensar y reflexionar sobre las aplicaciones y los efectos de la tecnología, la capacidad de adaptarse a la diversidad y disponibilidad de los contextos y circunstancias de las y los estudiantes.

En este sentido, el curso está diseñado de manera que, durante el desarrollo de las actividades en la plataforma de aprendizaje virtual, logres fortalecer y adquirir habilidades tecnológicas y utilización de herramientas digitales que faciliten el acceso y transmisión del conocimiento y la experiencia, comunicarse, interactuar y relacionarse, a la búsqueda de información e investigación, formar un pensamiento crítico-reflexivo, así como al desarrollo de soluciones que atiendan situaciones, fenómenos o problemas que se presentan de manera cotidiana.

Cabe destacar que las actividades que desarrolles a lo largo de tu estadía en esta modalidad virtual formarán parte de actividades integradoras, con la intención de poner en práctica lo aprendido así que, deberás poner todo tu empeño para hacer uso de ellas en actividades futuras. Recuerda que a lo largo del curso podrás visualizar el calendario y los instrumentos de evaluación de cada actividad para poder guiarte de ellas y hacer entrega de tus actividades en tiempo y forma.

Nuevamente te damos la bienvenida y te deseamos mucho éxito.

Categorías y subcategorías del recurso sociocognitivo:

En esta primera unidad de aprendizaje curricular el estudiantado adoptará una identidad digital bajo un marco normativo que le permitirá hacer un buen uso del ciberespacio, conducirse en redes sociales o medios digitales sin verse afectado y respetando su entorno. Asimismo, hará uso de herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos. Finalmente, tendrá la capacidad de resolver problemas, analizar diversas situaciones para ofrecer una solución, automatizar o resolver en forma manual según el contexto de la situación que se le presente en su vida cotidiana.

Para el logro de las metas de aprendizaje, se abordarán los contenidos de las categorías y subcategorías en las unidades de aprendizaje curricular asociadas al recurso sociocognitivo de cultura digital. Las categorías y subcategorías que componen este recurso sociocognitivo son:

Categorías/Concepto Central		
Ciudadanía Digital.	Comunicación y colaboración.	Pensamiento algorítmico.
Subcategorías/Conceptos transversales		
Identidad digital.	Comunicación digital.	Resolución de problemas
Marco normativo.	Comunidades virtuales de aprendizaje.	Pensamiento computacional y lenguaje algorítmico.
Lectura y escritura en espacios digitales.	Herramientas digitales para el aprendizaje.	
Seguridad.	Herramientas de productividad.	

Propósito del recurso sociocognitivo:

La Cultura Digital impacta a una gran parte del estudiantado del siglo XXI produciendo una nueva necesidad en la EMS. Estos estudiantes, que crecieron en muchos casos con las tecnologías, se encuentran más acostumbrados a acceder a la información a partir de fuentes digitales; a sentirse atraídos por las imágenes en movimiento y a dar prioridad a la música sobre el texto; a realizar simultáneamente múltiples tareas; y a obtener conocimientos buscando información siguiendo hipervínculos.

BACHILLERATO VIRTUAL

La Cultura Digital es un recurso sociocognitivo que promueve en el estudiantado el pensar y reflexionar sobre las aplicaciones y los efectos de la tecnología, la capacidad de adaptarse a la diversidad y disponibilidad de los contextos y circunstancias de las y los estudiantes.

El propósito es que puedan hacer uso de los recursos tecnológicos (TICCAD, entre otras) para seleccionar, procesar, analizar y sistematizar la información dentro de un marco normativo y de seguridad, y fomenten el uso de dichos recursos de forma responsable en el entorno que lo rodea.

Aprendizajes de trayectoria y metas de aprendizaje del recurso sociocognitivo:

A continuación, se presentan los aprendizajes de trayectoria y las metas de aprendizaje de esta unidad académica curricular:

Aprendizajes de trayectoria				
Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.		Usa herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo a sus necesidades y contextos.		
Metas de aprendizaje				
Reconoce el ciberespacio y servicios digitales en diferentes contextos para acceder al conocimiento y la experiencia.	Utiliza el ciberespacio y los distintos servicios digitales en los diferentes contextos a partir del marco normativo para ejercer su Ciudadanía Digital.	Resguardar su identidad y sus interacciones en el ciberespacio y en los servicios digitales identificando las amenazas, riesgos y consecuencias que conlleven su uso.	Interactúa de acuerdo a su contexto a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, conocimiento y aprendizajes digitales, para ampliar su conocimiento y vincularse con su entorno.	Colabora en Comunidades Virtuales para impulsar el aprendizaje en forma autónoma y colaborativa, innova y eficiente los procesos en el desarrollo de proyectos y actividades de su contexto.

BACHILLERATO VIRTUAL

Aprendizajes de trayectoria	
Soluciona problemas de su entorno utilizando el pensamiento y lenguaje algorítmico.	
Metas de aprendizaje	
Representa la solución de problemas mediante pensamiento algorítmico seleccionando métodos, diagramas o técnicas.	Aplica lenguaje algorítmico utilizando medios digitales para resolver situaciones o problemas del contexto.

Proyecto transversal: Rompiendo barreras digitales

Propósito: Elaborar de manera individual una historieta digital que plantee formas de integrarse con seguridad en ambientes virtuales para prevenir la violencia digital en el ciberespacio.

Evaluación

Período	Momento	Clave	Actividad	Valor (%)	Semana Aplicación	Fecha-Entrega	
No. 1	Apertura		Evaluación diagnóstica	0	Semana 1	ND	
	Desarrollo		Organizador gráfico sobre la normatividad en el ciberespacio y los servicios digitales	15	Semana 2	ND	
			Ejercicio práctico	20			
	Cierre			Vídeo debate: Violencia digital	35	Semana 4	
				Evaluación sumativa	30	Semana 5	ND

BACHILLERATO VIRTUAL

Período	Momento	Clave	Actividad	Valor (%)	Aplicación	Entrega
No. 2	Apertura		N/A	N/A	N/A	N/A
	Desarrollo		Lección interactiva: La nube: Ejercicio práctico	10	Semana 7	ND
			Lección interactiva Procesador de texto: Ejercicio práctico	20	Semana 8	ND
			Lección interactiva Presentaciones electrónicas: Ejercicio práctico	20	Semana 9	ND
			Lección interactiva Hoja de cálculo: Ejercicio práctico	20	Semana 10	ND
	Cierre					
			Evaluación del periodo	30	Semana 11	ND

Período	Momento	Clave	Actividad	Valor (%)	Aplicación	Entrega
No. 3	Apertura		N/A	N/A	N/A	N/A
	Desarrollo		Ejercicios prácticos: solución de problemas, algoritmos y diagramas de flujo.	30	Semana 13	ND
			Situación didáctica: Violencia digital	40	Semana 14	ND
	Cierre					
				Evaluación del periodo	30	Semana 15

Progresiones de aprendizajes del recurso sociocognitivo

A continuación, se muestran las progresiones de aprendizaje que se abordarán a lo largo del curso virtual:

Progresiones
1. Identifica y aplica la normatividad que regula el uso del ciberespacio y servicios digitales; cuida su salud digital y el medio ambiente, reconoce los criterios para la selección de información, la privacidad de la información del usuario, el respeto de los derechos de autor, los tipos de licenciamiento de software y normas del uso de la información a través de diferentes dispositivos tecnológicos según el contexto.
2. Reconoce su identidad como ciudadano en medios digitales con credenciales para acceder al ciberespacio y plataformas para interactuar y colaborar de manera cotidiana conforme a la normatividad, seguridad, recursos disponibles y su contexto.
3. Conoce y utiliza los requerimientos, tipos de licenciamiento del software (navegadores, sistema operativo, niveles de acceso) y hardware (conectividad), así como las unidades de medida, sean de velocidad, procesamiento o almacenamiento de información, para acceder a servicios tecnológicos, al ciberespacio y a los servicios digitales conforme a los lineamientos de uso y gestión de la información digital según el contexto.
4. Utiliza el ciberespacio y servicios digitales conforme a normatividad y al contexto personal, académico, social y ambiental, para integrarse con seguridad en ambientes virtuales.
5. Conoce y utiliza herramientas de productividad: procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas para acceder al conocimiento y la experiencia de ciencias sociales, ciencias naturales, experimentales y tecnología, humanidades, recursos sociocognitivos y socioemocionales según el contexto.
6. Reconoce características de una situación, fenómeno o problemática de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana para establecer alternativas de solución conforme a su contexto y recursos.
7. Desarrolla una estrategia que consta de una secuencia de pasos finitos, organizados en forma lógica para dar respuesta a una situación, fenómeno o problemática de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana.
8. Conoce los diferentes métodos, técnicas o diagramas de flujo - 5 E (Enganche, Explorar, Explicar, Elaborar, Evaluar), divide y vencerás, método del caso, método del árbol de causas, método científico, diseño descendente, refinamiento por pasos- y aplica el más pertinente de acuerdo con la situación, fenómeno o problemática para representar la solución.
9. Utiliza elementos: dato, información, variables, constantes, expresiones, operadores lógicos, operaciones relacionales, operadores aritméticos, estructuras condicionales, selectivas y repetitivas para modelar soluciones de manera algorítmica.
10. Utiliza lenguaje algorítmico y de programación a través de medios digitales para solucionar la situación, fenómeno o problemática.

Bibliografía

Básica

- Ramírez Langarica, Arturo (2018) Informática 1. Primera edición. México. Pearson. ISBN 9786073244527
- Elizondo Callejas, Rosa Alicia (2021) Informática 1. México. Editorial Patria Educación. ISBN: 978-6075502588

BACHILLERATO VIRTUAL

- Chamorro, Salvador (2022) *Informática 1*. México. Grupo Educativo Editorial Rado. ISBN: 9786070032813

Complementaria

- Pérez Martínez, María Josefina (2021) *Tecnología de la información 1*. Primera edición. México. Editorial Patria Educación. ISBN: 9786075507606

Electrónica

- chicos.net. (s.f.). <http://tecnologiasi.org>. Recuperado de <http://tecnologiasi.org/ciudadania-digital/>
- ciberbullying.com. (s.f.). <http://www.ciberbullying.com>. Recuperado de <http://www.ciberbullying.com/cyberbullying/tag/ciudadania-digital/>
- iste. (s.f.). <http://www.iste.org/>. Recuperado de <http://www.iste.org/>
- México, S. (s.f.). <http://www.scielo.org.mx/>. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-84212015000300010
- Microsoft.com (s.f.) *Ayuda y formación de Word*. Recuperado de: <https://support.microsoft.com/es-es/word>
- Microsoft.com (s.f.) *Ayuda y formación de Excel*. Recuperado de: <https://support.microsoft.com/es-es/excel>
- Microsoft.com (s.f.) *Ayuda y formación de Powerpoint*. Recuperado de: <https://support.microsoft.com/es-es/powerpoint>
- Microsoft.com (s.f.) *Ayuda y formación de OneDrive* Recuperado de: <https://support.microsoft.com/es-es/onedrive>
- Microsoft.com (s.f.) *Ayuda y formación de Microsoft 365*. Recuperado de: <https://support.microsoft.com/es-es/microsoft-365>
- ComputerHoy.com (s.f.) Artículos sobre correo electrónico. Recuperado de: <https://computerhoy.com/tags/correo-electronico>
- Ayuda de búsquedas web de Google. (s.f.) Cómo realizar una búsqueda avanzada en Google-Android. Recuperado de: <https://support.google.com/web-search/answer/35890?hl=es-VE&co=GENIE.Platform%3DAndroid>
- Video: ¿Cómo hacer uso de los servicios digitales? (s.f.): <https://youtu.be/ObF0VcnKesg>
- Video: Regulación del ciberespacio (s.f.): <https://youtu.be/kH9lsZvp0nQ>
- Video: Servicios digitales básicos (s.f.): <https://youtu.be/fXuUJouLT7c>