

Material educativo. Comunidad estudiantil

Cultura Digital. Semestre I.



Ciudadanía Digital

Volumen: PF6



Gobierno de
México

Educación
Secretaría de Educación Pública

**Bachillerato
Nacional**



Gobierno de
México

Educación

Secretaría de Educación Pública



Educación

Secretaría de Educación Pública

DIRECTORIO

Claudia Sheinbaum Pardo
PRESIDENTA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS

Mario Martín Delgado Carrillo
SECRETARIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Tania Hogla Rodríguez Mora
SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Virginia Lorenzo Holm
COORDINADORA SECTORIAL ACADÉMICA

Delia Carmina Tovar Vázquez
DIRECTORA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y DESARROLLO CURRICULAR

José Alberto Fuentes Rosales
**DIRECTOR DE FORMACIÓN, ACTUALIZACIÓN Y CAPACITACIÓN DE
MAESTRAS Y MAESTROS**

D.R. 2026, Secretaría de Educación Pública. Subsecretaría de Educación Media Superior.
Coordinación Sectorial Académica.

Av. Universidad 1200, Colonia Xoco, Benito Juárez, C.P. 03330,
Ciudad de México.

Se permite la descarga, reproducción parcial o total de esta obra por cualquier forma, medio o procedimiento, así como su libre distribución siempre que se reconozca la atribución y no se alteren los contenidos de ninguna manera, ni se utilicen con fines de lucro.

Hecho en México

**Colaboración académica y pedagógica**

Airam Sayuri García García
Alan Prats Gama
Alberto Ismael Castillo López
Ángel Adrián Araujo Álvarez
Brenda Rebeca Tapia Aguilera
Claudia Guízar Vargas
Cristina Pardo Ramírez
Enrique Lira Fernández
Gabriela Lizeth Ramírez Cruz
Jesús Adrián Quintero López
José Humberto González Reyes
Mónica Valdez González
María del Rocío Juárez Nogueira
María Fernanda Martínez Villegas
Óscar Antonio Hernández Oropa
Ricardo Giovanni Zárate Rodríguez
Tania Viramontes López
Yolanda Araceli González Gómez
Ximena Galeana Medina

Diseño gráfico

María del Rosario Sámano Estrada

Revisión de contenidos

Esther Concepción Valencia Ramírez
Guadalupe García Albarrán
Janet Pamela Domínguez López
Juan Carlos Espinosa Ramírez
Norma Sherezada Sosa Sánchez
Patricia Flores Espinoza
Viviana Maldonado Oclica

Revisión bibliográfica

Amado Vilchis López
Giovanni Martín Molina Romero
Hingry Monserrat Romero Fuentes
Paola Eugenia Sánchez Hernández
Víctor Hugo Villanueva Gutiérrez

Secretaría de Educación Pública
Subsecretaría de Educación Media Superior
Coordinación Sectorial Académica

Colección: Material Educativo. Comunidad Estudiantil.

Serie: Cultura Digital. Semestre I.

Subserie: Ciudadanía Digital.

Utiliza los recursos digitales a su alcance con fines personales, académicos y sociales para interactuar con seguridad y con consideración al medio ambiente.

Volumen: PF 6



Contenido

- 1. Introducción ● 7
- 2. Para mi aprendizaje ● 8
 - 2.1. Mis actividades ● 10
 - 2.2. Transversalidad ● 14
- 3. Evaluación formativa ● 15
- 4. Para profundizar y fortalecer tus experiencias de aprendizaje ● 16
- 5. Glosario ● 17
- 6. Bibliografía básica ● 18



1. Introducción

La Secretaría de Educación Pública (SEP), a través de la Subsecretaría de Educación Media Superior (SEMS) y la Coordinación Sectorial Académica (COSAC), presenta la colección de materiales educativos para docentes y estudiantes, elaborada como una herramienta de apoyo para la implementación del Modelo Educativo 2025 del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS).

Este cuadernillo tiene como propósito acompañarte en el desarrollo de los aprendizajes de la asignatura de Cultura Digital. En él encontrarás actividades, ejercicios y recursos diseñados para fortalecer las capacidades vinculadas con esta asignatura, así como para favorecer la reflexión, el análisis y la aplicación de lo aprendido en clase a situaciones de tu vida cotidiana.

Esperamos que sea una herramienta de apoyo para tu proceso de aprendizaje. Te invitamos a utilizarlo de manera constante, registrar tus ideas, reflexiones y evidencias de trabajo, y aprovechar cada actividad como una oportunidad para seguir aprendiendo, reconocer tus avances y construir nuevos conocimientos desde una perspectiva crítica, creativa y comprometida con tu comunidad.



2. Para mi aprendizaje

En esta etapa, tu formación se conecta directamente con el Perfil de egreso del Bachillerato Nacional, que te invita a:

“[Ejercer tu] ciudadanía digital a través de un posicionamiento ético sobre la pertinencia del desarrollo, distribución y uso de las tecnologías digitales”.

Esto significa que dejarás de ser una persona usuaria pasiva para convertirte en alguien que cuestiona, decide y actúa con responsabilidad en el mundo digital. No se trata solo de estar conectado, sino de saber quién eres cuando te conectas.

Nuestra meta educativa es que:

“[Utilices] de manera crítica y responsable el ciberespacio y los distintos recursos digitales, [apegándote] a su marco normativo para ejercer una ciudadanía digital, acceder al conocimiento y resolver situaciones, fenómenos o problemas de [tu] contexto.”

El enfoque ahora se dirige a la construcción y gestión de la identidad digital, permitiéndote transitar de una presencia pasiva en redes a una gestión consciente de tu huella y tus interacciones.

Para lograrlo, trabajaremos con la metodología de Aprendizaje Mediante Proyectos (AMP) con elementos de gamificación. Este enfoque se enmarca de manera natural como un Programa Aula, Escuela y Comunidad (PAEC), ya que el proyecto no se limita al aula, sino que busca generar un impacto positivo en la comunidad escolar mediante la creación de un “Avatar colectivo” que represente los valores del grupo. La gamificación, por su parte, transforma el proyecto en una “misión cívico-digital”, aumentando la motivación y el compromiso.



Propósitos formativos que se abordan:

- **Cultura Digital I, Propósito formativo 6:** Utiliza los recursos digitales a su alcance con fines personales, académicos y sociales para interactuar con seguridad y con consideración al medio ambiente.
- **(Transversal primario) Ciencias Sociales I, Propósito formativo 3:** Comprende y contrasta las normas sociales para explicar su rol en la vida cotidiana.

Contenidos formativos específicos que se abordan:

- **De Cultura Digital I:** Ciudadanía e identidad digital.
- **De Ciencias Sociales I:** Normas sociales, normatividad consuetudinaria como fuente de derechos.



2.1 Mis actividades

Itinerario de la misión. Un viaje en tres misiones

Aquí comienza tu misión en el proyecto “Avatar colectivo”. Las siguientes actividades son un mapa sugerido para guiar tu proceso de creación. Recuerda que la persona docente es una facilitadora del viaje; la curiosidad, la reflexión y tu ingenio son el motor que te moverá a ti y a tu equipo.

El desafío central (la misión del proyecto)

Cada día, en nuestras redes sociales y plataformas, construimos una identidad digital, pero pocas veces nos detenemos a pensar cómo lo hacemos y qué normas (escritas y no escritas) seguimos.

Su misión, como gremios, es doble: primero, realizar una arqueología de su propio yo digital, investigando cómo se presenta su identidad en diferentes plataformas. Segundo, con esos hallazgos, deberán diseñar y crear un “Avatar colectivo”: un personaje, manifiesto o perfil digital que represente los valores, aspiraciones y la identidad ideal de su comunidad estudiantil en el ciberespacio.

Este avatar colectivo será presentado a la escuela como una propuesta para guiar la convivencia digital.

INICIO (login: accediendo a mis saberes)

Antes de comenzar a diseñar, necesitamos hacer un escaneo de nuestra realidad actual. Tu identidad digital ya existe y crece cada día, a veces sin que te des cuenta.

Tómate un momento para responder con total honestidad (aquí no hay respuestas incorrectas; se trata de explorar tu experiencia):

1. Construcción de identidad y huella digital:

- ¿En cuántas redes sociales o plataformas tienes un perfil activo?, ¿usas tu nombre real o un seudónimo?
- Cuando publicas una foto o un comentario, ¿piensas en quién podría verlo dentro de 5 o 10 años?



- ¿Sientes que tu “yo” en redes sociales es igual a tu “yo” en la escuela, o tu manera de interactuar es diferente?

2. Seguridad y aspectos técnicos (saberes prácticos):

- ¿Sabes dónde buscar la configuración de privacidad en tus aplicaciones favoritas (TikTok, Instagram, WhatsApp, entre otras.)?
- ¿Alguna vez has revisado los permisos que le das a una app (cámara, ubicación, micrófono) antes de instalarla?
- ¿Sabes qué es la “autenticación de dos pasos” y para qué sirve?

3. Normatividad y convivencia (tu brújula social)

- ¿Existen “reglas no escritas” con tu grupo social y familiar en los grupos de chat o en las redes que usas? (Ejemplo: ¿es grosero dejar “en visto”?, ¿se vale compartir capturas de pantalla de conversaciones privadas?).
- ¿Qué comportamientos en línea consideras que deberían estar prohibidos por la comunidad escolar?
- ¿Qué normas o reglamentos consideras que deberían ponerse en marcha para regular el uso de las redes sociales y plataformas en internet?

Pregunta para iniciar el análisis:

Imagina que una persona desconocida encuentra tu perfil en redes sociales sin conocerte en persona. Basado solo en lo que publicas y compartes, ¿qué percepción tendría de ti?, ¿esa imagen coincide con quien realmente eres?, ¿quiero que la gente me perciba de esa manera?

Misión 1: La expedición personal. ¿Quién soy en línea?

El objetivo de esta primera fase es que tu equipo se sumerja en una investigación. Antes de proponer una identidad colectiva, es crucial comprender cómo construimos nuestra identidad individual en el ciberespacio.



Sugerencias para el proceso

- **Auditoría de identidad (individual y privada):** De manera personal, explora tus propios perfiles en las plataformas digitales que más utilizas. Reflexiona: ¿qué imagen proyecto?, ¿qué tipo de contenido comparto?, ¿mi identidad digital es igual a mi “yo” fuera de línea?
- **Mapeo de plataformas:** En equipo, investiguen y creen un mapa conceptual de las diferentes plataformas digitales que usan (TikTok, Instagram, Discord, etcétera). Para cada una, analicen: ¿qué tipo de interacciones fomenta?, ¿cuáles son sus “normas no escritas”?
- **Contraste con normas sociales (Ciencias Sociales I):** En equipos y con la guía de su docente, debatan: ¿cómo se comparan las “normas” de estas plataformas con las normas sociales de su familia o comunidad?, ¿qué se valora en cada espacio y por qué?

Avances de su aprendizaje

Al final de esta misión, su equipo habrá realizado el análisis inicial. Pueden materializarlo en un mapa de plataformas o un reporte de análisis inicial. Propongan a la persona docente el formato que consideren más claro para presentar su investigación.

DESARROLLO (el laboratorio de creación)

Misión 2: El taller de creación. Diseñando el avatar colectivo

Es hora de transformar la reflexión en una propuesta creativa. Aquí sintetizarán sus hallazgos y comenzarán a darle forma a una identidad que represente a los equipos como comunidad.

Sugerencias para el proceso

- **Definición de valores (PAEC):** A través de un diálogo, definan: ¿qué valores queremos que representen a nuestra comunidad estudiantil en línea (respeto, creatividad, apoyo mutuo, inclusión, entre otros)?
- **Lluvia de ideas y bocetaje:** Propongan ideas para el avatar colectivo. Re-



cuerden que no tiene que ser solo un dibujo. Puede ser un manifiesto digital, el diseño de un perfil para una red social, o un personaje con una historia.

- **Selección y desarrollo:** Elijan una idea y comiencen a desarrollarla, creando los textos, las imágenes y el concepto final.

Avances de su aprendizaje

En esta fase, habrán logrado un concepto claro y un primer borrador de su proyecto. Presenten su concepto y borrador del avatar colectivo a su docente para recibir retroalimentación sobre su progreso.

CIERRE (lanzamiento oficial 1.0)

Misión 3: La presentación a la comunidad. El avatar cobra vida

La misión culmina al compartir su creación. Su último desafío es transformar su proyecto en una propuesta valiosa que genere un diálogo en su comunidad escolar.

Sugerencias para el proceso:

- **Producción del producto final:** Creen la versión final de su avatar colectivo en el formato que eligieron (digital, impreso, video, entre otros.).
- **Preparación de la presentación:** Organicen una presentación donde no solo muestren el resultado estético, sino que expliquen el proceso de reflexión y los valores que los llevaron a él.
- **Foro comunitario (PAEC):** Presenten los proyectos a otros grupos, docentes o personas directivas para abrir un diálogo sobre la identidad digital en la escuela. El objetivo es que su avatar inspire a otras personas.

Avances de su aprendizaje

Al culminar la misión, habrán materializado su trabajo en el proyecto Avatar colectivo (versión final) y una presentación oral. Elaboren una propuesta con las características de entrega y difusión de su proyecto para validarla junto con su docente.



2.2. Transversalidad

Tus aliados para la construcción de identidad

Para crear un *avatar* colectivo que realmente represente a tu comunidad, no basta con saber diseñar gráficos. Necesitas activar tus conocimientos de otras áreas como si fueran “herramientas especiales” para darle profundidad y sentido a tu proyecto. Aquí te mostramos cómo usarlos:

- **Con Ciencias Sociales I (tu brújula social):**

- No solo hablaremos de reglas. Tu misión es analizar cómo las normas de tu comunidad se reflejan (o no) en el mundo digital.

El reto: Comparar las “reglas no escritas” de tu escuela con las de tus redes sociales. ¿Son las mismas?, ¿por qué nos comportamos diferente en un chat que en el salón de clases? Usarás este análisis para decidir qué valores debe defender tu avatar.

- **Con Pensamiento Filosófico y Humanidades I (tu espejo crítico):**

- La tecnología no son solo cables, es cultura. Usarás la reflexión filosófica para preguntarte: ¿quién soy yo en la pantalla?

El reto: Argumentar si tu identidad digital es una “máscara” o una extensión real de tu personalidad. ¿Tu *avatar* tendrá dignidad humana?, ¿cómo representar la diversidad de tu grupo en una sola imagen?

- **Con Formación Socioemocional (tu superpoder de conexión):**

- En el ámbito de Práctica y Colaboración Ciudadana, tu tarea no es imponer tu idea de *avatar*, sino construirla en equipo.

El reto: Escuchar con empatía a quienes tienen visiones diferentes a la tuya. El *avatar* colectivo solo funciona si todas las personas se sienten representadas. Aquí practicarás el arte de llegar a acuerdos sin borrar las diferencias.



3. Evaluación formativa

En este proyecto, tu evaluación no es una nota final, es parte de tu aprendizaje. Aquí te damos las herramientas para que revises tu propio proceso y el de tu equipo.

Autoevaluación: mi reflexión personal (el espejo digital)

Tómate un momento para ser honesto contigo mismo. Responde en tu cuaderno o bitácora:

- **Identidad:** ¿Mi aportación al avatar colectivo refleja mis verdaderos valores o solo lo que pensé que sería popular?
- **Conciencia:** ¿Soy más consciente ahora de la imagen que proyecto en mis redes sociales personales?
- **Seguridad:** ¿He aplicado algún cambio en la configuración de privacidad de mis cuentas después de lo aprendido?
- **Participación:** ¿Fui capaz de escuchar y aceptar ideas diferentes a las mías para construir una identidad común?

Coevaluación: la fuerza del gremio (el Consejo)

Reúnete con tu equipo y evalúen cómo trabajaron en conjunto:

- **Inclusión:** ¿Logramos que el avatar represente la diversidad de todo el equipo o solo la de unos pocos?
- **Colaboración:** ¿Todas las voces fueron escuchadas durante el diseño y la redacción del avatar?
- **Respeto:** ¿Cómo manejamos los desacuerdos sobre qué valores debían representarnos?
- **Resultado:** ¿Sentimos orgullo de la identidad digital que creamos trabajando en conjunto?

Retroalimentación: diálogo con tu docente

Tu docente valorará tu trabajo más allá de lo bonito que quede el dibujo. Se fijará en que el avatar colectivo tenga coherencia conceptual (que realmente represente los valores del grupo) y solvencia técnica (que demuestres entender la privacidad y seguridad). Revisará si lograste conectar los temas de Cultura Digital (huella digital) con los de Ciencias Sociales (normas y roles) para crear una identidad inclusiva y responsable.

Para tener en cuenta: No te preocupes si al principio fue difícil ponerte de acuerdo con tu equipo. Lo importante es que experimentaron el reto real de construir una ciudadanía: vivir como parte de un grupo respetando sus diferencias, tanto en el mundo físico como en el digital.



4. Para profundizar y fortalecer tus experiencias de aprendizaje

Aquí encontrarás herramientas clave para potenciar tu misión. Estos recursos te ayudarán a entender mejor cómo funciona tu identidad digital y te darán argumentos sólidos para construir tu *avatar* colectivo.

Recurso	¿Por qué te será útil?
SEP. (2021). Ciudadanía digital [Educación]. Gobierno de México.	Tu mapa de ruta. Este documento define los pilares de la ciudadanía digital. Úsalo para inspirarte y decidir qué valores éticos y sociales debe representar el avatar de tu grupo.
https://nuevaescuelamexicana.sep.gob.mx/contenido/coleccion/12775/	
Gutiérrez, I. (2025). Sobre la violencia digital y su prevención. Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. CUAED/Facultad de Estudios Superiores Acatlán-UNAM.	Tu escudo de seguridad. Es fundamental para tu diagnóstico personal. Te ayudará a identificar riesgos reales (como la sobreexposición) y a proponer normas de convivencia más seguras para tu comunidad escolar.
https://repositorio-uapa.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/3145/mod_resource/content/2/UAPA-Violencia-Digital/index.html	
Hurtado Galves et al. (2019). CIUDADANÍA DIGITAL: Identidades, procesos educativos y formas alternativas del ser digital. Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Querétaro.	Tu lupa de análisis. Este texto explica cómo se construye el “ser digital”. Consúltalo si quieres profundizar en el debate sobre la autenticidad: ¿somos los mismos en internet que en la vida real?
https://www.concyteq.edu.mx/wp-content/uploads/2023/07/2_Libro_Ciudadania-Digital.pdf	
Morduchowicz, R. (2020). Ciudadanía Digital Curriculum para la Formación Docente. UNESCO.	Tu visión global. Te muestra cómo se aborda este tema en otros países. Te servirá para conectar tu proyecto local con desafíos mundiales de convivencia en internet.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378120/PDF/378120spa.pdf.multi	



5. Glosario

Descriptador de conceptos clave

Aprendizaje Mediante Proyectos (AMP): Es la estrategia de juego de este parcial. En lugar de memorizar teoría, aprendes haciendo. Tu misión es resolver un desafío real creando un producto tangible (en este caso, el avatar colectivo).

Avatar colectivo: Es el “artefacto legendario” de tu proyecto. No es solo un dibujo bonito, es un símbolo (personaje, escudo, manifiesto) que resume quiénes son ustedes como comunidad y qué valores defienden en internet.

Ciudadanía Digital: No se trata solo navegar; es habitar internet con derechos y responsabilidades. Esto significa que, al igual que en la calle, en la red eres una persona que merece respeto y debe respetar a las demás personas.

Huella digital: Es el rastro que dejas al caminar por internet (tus likes o “me gusta”, comentarios, búsquedas). A diferencia de tu identidad (que tú construyes conscientemente), la huella se acumula a veces sin que te des cuenta. ¡Por eso hay que auditarla!

Identidad digital: Es la imagen que proyectas en el ciberespacio. Consiste en cómo “te ven” las demás personas y los algoritmos. No es fija; tú tienes el poder de diseñarla y protegerla configurando tu privacidad.

Normas sociales (Ciencias Sociales I): Son las “reglas no escritas” del juego social. Tu familia y tu escuela tienen las suyas (ejemplo: saludar al llegar). En este proyecto, descubrirás que las redes sociales también tienen sus propias normas (ejemplo: no dejar “en visto”) y analizarás si son justas.

Programa Aula, Escuela y Comunidad (PAEC): Es el eje formativo que conecta lo que aprendes en el salón con el mundo real. Tu proyecto es un PAEC porque no se queda en tu cuaderno: busca mejorar la convivencia en toda tu escuela.



6. Bibliografía básica

- Boude Figueredo, O., & Ruiz, M. (2009). TIC y el aprendizaje basado en problemas como agentes significativos en el desarrollo de competencias. *Index de Enfermería*, 18(1), 18-22. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1132-12962009000100004&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Díaz-Barriga Arceo, F., & Hernández Rojas, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructiva* (2a ed.). McGraw-Hill.
- Gutiérrez Morales, I. M. (2025). Sobre la violencia digital y su prevención. Unidades de Apoyo para el Aprendizaje, Coordinación de Universidad Abierta y Educación Digital. Facultad de Estudios Superiores Acatlán. https://repositorio-uapa.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/3145/mod_resource/content/2/UAPA-Violencia-Digital/index.html#fuentes-info
- Hurtado Galves, J. M. . . . [y otros]. (2019). Ciudadanía digital. Identidades, procesos educativos y formas alternativas del ser digital. Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Querétaro. https://www.concyteq.edu.mx/wp-content/uploads/2023/07/2_Libro_Ciudadania-Digital.pdf
- Martínez, Y. V., Roll Hechavarría, M., & Sotomayor Guevara, L. (2017). El ABP con el uso de las Tic en la enseñanza de la Inteligencia Artificial. *Revista de Investigación, Formación y Desarrollo: generando Productividad Institucional*, 5(3), 10 pp. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7405689>
- Morduchowicz, R. (2020). Ciudadanía digital Curriculum para la formación docente. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378120/PDF/378120spa.pdf.multi>
- Secretaría de Educación Pública. (2025a). *Ciencias Sociales. Marco Curricular Común de la Educación Media Superior: Modelo Educativo 2025* [PDF]. Secretaría de Educación Pública, Subsecretaría de Educación Media Superior, Coordinación Sectorial Académica. https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/assets/modeloeducativo2025/2025_MCC_CIENCIAS%20SOCIALES_BN.pdf



Secretaría de Educación Pública. (2025a). Ciudadanía digital [Educación]. Secretaría de Educación Pública. Gobierno de México. <https://nuevas-cuelamexicana.sep.gob.mx/contenido/coleccion/12775/>

Secretaría de Educación Pública. (2025b). Marco Curricular Común de la Educación Media Superior: Modelo Educativo 2025 [PDF]. Secretaría de Educación Pública, Subsecretaría de Educación Media Superior, Coordinación Sectorial Académica.

Secretaría de Educación Pública. (2026). Cultura Digital. Marco Curricular Común de la Educación Media Superior: Modelo Educativo 2025 (2a ed.) [PDF]. Secretaría de Educación Pública, Subsecretaría de Educación Media Superior, Coordinación Sectorial Académica. https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/assets/modeloeducativo2025/2025_%20MCC_CULTURA%20DIGITAL_BN.pdf



Subserie: Ciudadanía Digital.

Serie: Cultura Digital. Semestre I.

Utiliza los recursos digitales a su alcance con fines personales, académicos y sociales para interactuar con seguridad y con consideración al medio ambiente.

Volumen: PF 6

Colección: Material educativo. Comunidad estudiantil



Gobierno de
México

Educación
Secretaría de Educación Pública

**Bachillerato
Nacional**