

Material educativo. Comunidad docente

Cultura Digital. Semestre I.



Ciudadanía Digital

Volumen: PF 6



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 Giovanny 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 Docente.

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 ● 8
- 2. Estrategias didácticas sugeridas ● 9
 - 2.1. Actividades de enseñanza y aprendizaje ● 10
 - 2.2. Transversalidad ● 15
- 3. Evaluación formativa ● 16
- 4. Recursos para profundizar y fortalecer las experiencias de aprendizaje ● 19
- 5. Glosario ● 20
- 6. Bibliografía básica ● 21

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 una Colección de documentos que tiene dos vertientes: “Material Educativo. Comunidad Docente” y “Material Educativo. Comunidad Estudiantil”, elaborada como una herramienta de apoyo para la implementación del Modelo Educativo 2025 del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS).

Esta colección tiene como propósito brindar orientaciones pedagógicas a través de guías docentes y cuadernillos para estudiantes que fortalezcan la planeación, así como el desarrollo y la evaluación de experiencias de aprendizaje en congruencia con el Perfil de egreso del Bachillerato Nacional, el cual favorece el desarrollo integral del estudiantado mediante la formación cognitiva, emocional y social. A través de propuestas metodológicas, actividades de enseñanza y aprendizaje, estrategias de transversalidad, orientaciones para la evaluación y recursos complementarios, se busca acompañar a las comunidades educativas desde una perspectiva flexible y contextualizada.

Esta guía docente tiene la finalidad de servir como referente para el abordaje de la asignatura Cultura Digital. En ella se reconoce que cada comunidad escolar presenta características, necesidades y trayectorias de aprendizaje particulares. Por tanto, las estrategias aquí planteadas constituyen sugerencias que podrán adaptarse a los resultados de la evaluación diagnóstica, a las condiciones del contexto y a las decisiones pedagógicas de cada persona docente, favoreciendo experiencias de aprendizaje situadas, pertinentes y significativas.

Junto al cuadernillo para estudiantes, esta guía contribuye a fortalecer la práctica del personal docente y a consolidar una Educación Media Superior (EMS) que favorezca el desarrollo integral del estudiantado, en concordancia con los principios de la Nueva Escuela Mexicana (NEM).



2. Estrategias didácticas sugeridas

Para orientar esta sexta etapa formativa del semestre, se toma como eje rector el siguiente rasgo del Perfil de Egreso del Bachillerato Nacional:

“Ejerce su ciudadanía digital a través de un posicionamiento ético sobre la pertinencia del desarrollo, distribución y uso de las tecnologías digitales”.

El desarrollo de este rasgo es fundamental, ya que el estudiantado no solo consume tecnología, sino que construye parte su identidad a través de ella. Al reflexionar sobre cómo se presentan en línea y cómo interactúan, están ejerciendo activamente esa ciudadanía digital ética que el perfil demanda.

Asimismo, se atiende a la meta educativa de Cultura Digital I, para que:

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

El enfoque ahora se dirige a la construcción y gestión de la identidad digital, permitiendo al estudiantado transitar de una presencia pasiva en redes a una gestión consciente de su huella y sus interacciones.

Se recomienda una aproximación didáctica que combine la estructura del Aprendizaje Mediante Proyectos (AMP) con elementos de gamificación. Este enfoque se enlaza de manera natural con 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 así 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. Actividades de enseñanza y aprendizaje

Propuesta didáctica: Proyecto “Avatar colectivo: construyendo nuestra identidad digital”

Se propone un proyecto articulador que busca transformar la reflexión sobre la identidad digital en una experiencia creativa de autoexploración y creación comunitaria. Basado en la metodología de Aprendizaje Mediante Proyectos (AMP) y enriquecido con elementos de gamificación, este enfoque permite concebir el proyecto como un Programa Aula, Escuela y Comunidad (PAEC).

El proyecto está diseñado para que el estudiantado, a partir de una investigación sobre su propia huella e identidad digital, no solo aplique los conceptos de Cultura Digital, sino que los utilice como un espejo para comprender el propósito de Ciencias Sociales I. Al contrastar las “normas” que rigen su identidad en línea con las que moldean su rol en la vida cotidiana, el estudiantado vive en la práctica el análisis de cómo las normas sociales construyen quiénes somos.

El objetivo final no es juzgar cómo se presentan en línea, sino fomentar una ciudadanía digital que gestiona su identidad de manera consciente, segura y auténtica, y culmina en la creación de un “avatar colectivo” que represente los valores de su comunidad escolar en el ciberespacio.

Desafío central (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, un manifiesto o un 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.



Itinerario sugerido: una misión en tres fases

El proyecto se estructura como un proceso de creación colaborativa que lleva al estudiantado de la autoexploración individual (revisión de su propia huella digital) a la construcción de identidad comunitaria (diseño del avatar colectivo).

INICIO (evaluación diagnóstica y activación)

Para generar el aprendizaje y situarlo en la realidad del grupo, se sugiere comenzar con una evaluación diagnóstica a través de un diálogo abierto o un cuestionario rápido. Las siguientes sugerencias de preguntas generadoras permitirán identificar del estudiantado: sus hábitos digitales, la percepción de riesgo y la comprensión de las normas sociales en línea.

Construcción de identidad y huella digital:

- ¿En cuántas redes sociales o plataformas tienen un perfil activo?, ¿usan su nombre real o un seudónimo?
- Cuando publican una foto o un comentario, ¿piensan en quién podría verlo dentro de 5 o 10 años? (Conciencia de la huella digital).
- ¿Sienten que su yo en redes sociales es igual a su yo en la escuela, o su manera de interactuar es diferente?

Seguridad y aspectos técnicos (saberes prácticos):

- ¿Saben dónde buscar la configuración de privacidad en sus aplicaciones favoritas (TikTok, Instagram, WhatsApp, entre otras)?
- ¿Alguna vez han revisado los permisos que le dan a una app (cámara, ubicación, micrófono) antes de instalarla?
- ¿Saben qué es la autenticación de dos pasos y para qué sirve?

Normatividad y convivencia (vínculo con Ciencias Sociales):

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



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

Actividades sugeridas

- **Auditoría de identidad (individual y privada):** Cada estudiante, de manera personal, explora sus propios perfiles en las plataformas digitales que más utiliza. Se les invita a reflexionar (sin necesidad de compartir): ¿qué imagen estoy buscando proyectar?, ¿qué tipo de contenido comparto?, ¿mi identidad digital es igual a mi yo fuera de línea?, ¿cómo me gustaría que me perciban?
- **Maapeo de plataformas (en equipo):** Los equipos investigan y crean un mapa conceptual de las diferentes plataformas digitales que usan (ejemplos: Instagram, TikTok, WhatsApp, Discord). Para cada una, analizan: ¿qué tipo de contenido e interacciones fomenta?, ¿cuáles son sus normas no escritas?
- **Contraste con normas sociales (Ciencias Sociales I):** El estudiantado, guiado por la persona docente, debate en equipos: ¿cómo se parecen o diferencian las “normas” de estas plataformas con las normas sociales de su familia o comunidad?, ¿qué se valora en cada espacio?

DESARROLLO (auditoría y diseño colaborativo)

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

Actividades sugeridas

- **Definición de valores (PAEC):** A través de un diálogo, el grupo define: ¿Qué valores queremos que representen a nuestra comunidad estudiantil en línea? (Respeto, creatividad, apoyo mutuo, entre otros). Esta es la base para el diseño del avatar.
- **Lluvia de ideas y bocetaje:** Los equipos proponen ideas para el avatar colectivo. No tiene que ser un dibujo. Puede ser:
 - Un manifiesto digital (un texto con los principios de su ciudadanía digital).
 - El diseño de un perfil, para una red social, que represente a la escuela.
 - Un personaje/mascota con una historia que encarne sus valores.



- **Selección y desarrollo:** El grupo (o cada equipo) elige una idea y comienza a desarrollarla, creando los textos y las imágenes.

CIERRE (socialización y acuerdos de convivencia)

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

Actividades sugeridas

- **Elaboración del producto final:** Los equipos crean la versión final de su avatar colectivo en el formato elegido.
- **Preparación de la presentación:** Organizan una presentación donde no solo muestran el resultado, sino que explican el proceso de reflexión que los llevó a él. Argumentan por qué ese avatar representa a su comunidad.
- **Foro comunitario (PAEC):** Se presentan los proyectos a otros grupos, personas docentes o incluso personas directivas. El objetivo es abrir un diálogo sobre la identidad digital en la escuela y proponer que el avatar colectivo se adopte como un símbolo o una guía para la comunidad.

Sugerencias para la implementación y gamificación

- **Adaptabilidad.** El proyecto es flexible. Sin acceso a tecnologías, la investigación puede basarse en casos impresos y el avatar colectivo puede diseñarse en formatos tangibles como collages, murales o dramatizaciones.
- **Contextualización.** El proyecto debe conectar con la realidad del estudiantado. La reflexión sobre la identidad tiene que partir de las plataformas y contextos que las personas estudiantes habitan. El avatar colectivo cobra un propósito auténtico cuando se diseña pensando en una audiencia real (la comunidad escolar).
- **Rol docente.** El personal docente actúa como personas facilitadoras de la reflexión y curadoras o curadores del diálogo. Su labor no es juzgar las identidades digitales, sino guiar con preguntas; asegurar un ambiente de respeto y confianza, y conectar las experiencias del estudiantado con los conceptos de Ciencias Sociales.
- **Gamificación (opcional).** Para aumentar el compromiso y hacer más tangible el progreso, se pueden introducir elementos de juego que enmarquen el proyecto como una misión cívico-digital:

- Nombres de gremios: Permitir que los equipos se autodenominen como “Gremios de identidad”, con nombres creativos que reflejen una postura o valor.
 - **Insignias de logro:** Otorgar insignias simbólicas (digitales o físicas) por hitos clave del proceso, para celebrar el desarrollo de una habilidad:
 - Insignia “**Arqueología digital**”, al equipo que realice el análisis más profundo de las normas de una plataforma.
 - Insignia “**Arquitectura social**”, al equipo que proponga la definición de valores más sólida y coherente para el avatar colectivo.
 - Insignia “**Voz comunitaria**”, al equipo que realice la presentación final más convincente e inspiradora.

Solvencia técnica y reflexiva: A diferencia de proyectos anteriores centrados en *software* o algoritmos, aquí las “herramientas” principales son la gestión de la privacidad y la auto-percepción. Es crucial garantizar que el estudiantado domine la configuración de seguridad de sus perfiles y comprenda la permanencia de la huella digital, para que la construcción del avatar no sea solo estética, sino un ejercicio de responsabilidad cívica.



2.2. Transversalidad

La transversalidad es una estrategia pedagógica que permite resolver o analizar una problemática del contexto vinculando entre sí los propósitos y contenidos formativos de las asignaturas, así como éstos con los propios de los ámbitos de la Formación Socioemocional. De esta manera, se trabaja un eje temático común, presente en una situación concreta, para cuya solución el conocimiento de cada asignatura o ámbito abona. Esta visión contribuye a la transformación del entorno y a fortalecer la formación integral del estudiantado.

En este contexto, la transversalidad se manifiesta como un diálogo entre las normas del mundo físico y las del ciberespacio, permitiendo así al estudiantado integrar su identidad en ambos planos.

- **Con Ciencias Sociales I (eje central):** La conexión es directa. El proyecto invita al estudiantado a realizar un análisis comparativo de su identidad. Por un lado, aplicará los saberes de Ciencias Sociales I para reflexionar sobre cómo las normas sociales de su familia y comunidad (tradiciones, expectativas) moldean su “rol en la vida cotidiana”. Por otro lado, contrastará esto con las “normas no escritas” que rigen la construcción de su identidad digital (lo que se considera “popular” o “aceptable” en redes), para hacer evidente cómo ambos entornos influyen en quiénes son.
- **Con el Currículum Ampliado (Formación Socioemocional):** Específicamente, con el ámbito de Práctica y Colaboración Ciudadana. Al construir el avatar colectivo, el estudiantado no solo diseña una imagen, sino que ejercita la empatía y la construcción de acuerdos. El reto consiste en integrar las diversas voces y valores del grupo en una sola representación, fomentando así el sentido de pertenencia y la capacidad de colaborar para definir una identidad común que respete la diversidad.



3. Evaluación formativa

Para valorar el aprendizaje en el proyecto “Avatar colectivo”, se sugiere emplear instrumentos que pongan el foco en el proceso de autoexploración, en la construcción de consensos y en la creatividad de la propuesta final. La evaluación debe ser un diálogo constante que valore tanto el “qué” que se construye como el “cómo” se aprende en comunidad.

Instrumentos cualitativos (enfocados en el proceso)

Estos instrumentos son clave en la metodología AMP y el enfoque PAEC, ya que permiten capturar la riqueza del proceso de diálogo y reflexión. Se puede utilizar una bitácora de gremio (portafolio de cada equipo) o una guía de observación para el personal docente.

Aspectos para observar durante el trabajo en los gremios:

- **Análisis socio-digital (transversalidad con Ciencias Sociales I):** ¿Contrastan las normas y valores de las plataformas digitales con las normas sociales de su entorno físico?, ¿logran explicar cómo ambos tipos de normas moldean su identidad y su “rol”?
- **Profundidad de la autorreflexión:** ¿Trascienden la descripción superficial de sus perfiles para analizar las motivaciones, las presiones y las intenciones detrás de la construcción de su identidad digital?
- **Construcción de consensos (PAEC):** ¿Cómo dialogan para definir los valores que representarán a su comunidad?, ¿escuchan y respetan las diversas perspectivas dentro del equipo y del grupo?

Instrumentos cuantitativos (enfocados en los productos finales)

Para el avatar colectivo y su presentación, se puede emplear una rúbrica descriptiva.

Ejemplo de rúbrica descriptiva para el proyecto final:



Aspecto por evaluar	Criterios de observación sugeridos
Coherencia conceptual y social del avatar (transversal)	El avatar colectivo refleja de manera coherente y creativa los valores definidos por el grupo. El proyecto demuestra una comprensión profunda del contraste entre las normas sociales y las normas del ciberespacio.
Creatividad y comunicación del producto final	El producto final (manifiesto, perfil, personaje, entre otros.) es creativo y comunica el mensaje de forma clara y convincente para la comunidad escolar.
Impacto comunitario y presentación (PAEC)	La presentación oral es clara, organizada y se argumenta eficazmente el valor del proyecto. El equipo propone acciones concretas para que el “avatar colectivo” tenga un impacto real en la comunidad.
Colaboración efectiva	Se evidencia una colaboración efectiva, una distribución equitativa de roles y responsabilidades dentro del equipo.

Transversalidad en la evaluación

La evaluación es intrínsecamente transversal. El primer criterio de la rúbrica, por ejemplo, valora la capacidad de aplicar los saberes de Ciencias Sociales I (análisis de normas y roles) para crear un producto que materialice un concepto de Cultura Digital I (la identidad digital).

La retroalimentación como diálogo

Se concibe la retroalimentación como un diálogo continuo. Se sugiere que sea descriptiva, con enfoque en el trabajo; centrada en el proceso, para reconocer el esfuerzo reflexivo, y propositiva, mediante el planteamiento de preguntas que guíen la reflexión. Por ejemplo:

“Veo que han diseñado un avatar visualmente muy atractivo. Es un gran avance (descriptiva). Ahora, para que represente de verdad a su comunidad, pensemos juntas y juntos: ¿cómo este personaje responde a los valores de respeto y apoyo mutuo que definieron en su discusión?, ¿de qué manera su diseño refleja nuestra identidad escolar más allá de lo estético? (propositiva).”

Agentes de la evaluación: autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

Para que la evaluación sea verdaderamente formativa y democrática, es indispensable involucrar al estudiantado como agente activo. Se sugiere implementar las siguientes modalidades, alineadas con la metodología de Aprendizaje Mediante Proyectos (AMP):

- **Autoevaluación (la reflexión de identidad):** Promueva que cada persona estudiante realice un ejercicio de introspección sobre su propia huella digital antes y durante la creación del avatar. El objetivo es que reconozcan si su proyección en línea es consciente y segura. Puede sugerir preguntas guía como: ¿mi aportación al avatar refleja mis verdaderos valores?, ¿soy consciente de la imagen que proyecto en redes?, ¿consideraré mi privacidad al proponer los rasgos de nuestra identidad digital?
- **Coevaluación (la sinergia del gremio):** Aproveche los momentos de trabajo en equipo para que los “gremios” valoren su dinámica interna. Es fundamental que evalúen la capacidad de llegar a consensos para representar a una comunidad diversa. Preguntas sugeridas: ¿escuchamos las voces de todas las personas integrantes para diseñar el avatar?, ¿logramos integrar perspectivas diferentes en una sola identidad colectiva?, ¿respetamos las diferencias individuales durante el proceso creativo?
- **Heteroevaluación (la valoración docente):** Esta es la valoración que realiza la persona docente. Se recomienda que no se limite a calificar la estética del avatar colectivo, sino que valide la coherencia conceptual y social. Su retroalimentación debe centrarse en la capacidad del estudiantado para vincular los conceptos de Cultura Digital (privacidad, seguridad, huella digital) con los de Ciencias Sociales (normas, roles, pertenencia). Se valorará si el producto final realmente representa una identidad comunitaria inclusiva y responsable.



4. Recursos para profundizar y fortalecer las experiencias de aprendizaje

Para apoyar la reflexión sobre la identidad y ciudadanía digital, se sugiere consultar los siguientes materiales. Su selección busca equilibrar la teoría sobre la identidad en línea con herramientas prácticas para prevenir la violencia digital.

Recurso	Descripción y utilidad didáctica
SEP. (2021). Ciudadanía digital [Educación]. Gobierno de México.	Marco conceptual. Recurso fundamental para que el docente introduzca los pilares de la ciudadanía digital. Es útil para definir los valores que el avatar colectivo debe representar.
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.	Prevención y seguridad. Material clave para la fase de diagnóstico personal. Permite a la persona docente guiar la reflexión sobre los riesgos de la sobreexposición y acerca de cómo proteger la identidad en redes.
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.	Profundización teórica. Texto académico que explora cómo se construye el ser digital. Recomendado para el personal docente que desee elevar el nivel del debate sobre la autenticidad y la representación en línea.
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.	Estrategias globales. Ofrece una perspectiva internacional sobre las competencias digitales. Es útil para conectar el proyecto local del aula con los desafíos globales de la convivencia en internet.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378120/PDF/378120spa.pdf.multi	



5. Glosario

Aprendizaje Mediante Proyectos (AMP): Metodología que organiza el aprendizaje en torno a la creación de un producto de impacto que responde a un desafío. Su objetivo es que el estudiantado aprenda haciendo, aplicando saberes de manera integrada.

Arquitectura digital: Disciplina que utiliza computadoras, programas de modelado y simulaciones para diseñar y construir tanto estructuras físicas como espacios virtuales.

Avatar colectivo: Es el producto final y la metáfora central de este proyecto. No se refiere a una imagen literal, sino a la representación simbólica (un personaje, un manifiesto, un perfil) de los valores y la identidad ideal que el grupo define para su comunidad en el ciberespacio.

Ciudadanía digital: Es el ejercicio de derechos y responsabilidades en los entornos digitales. Implica una participación activa, crítica, ética y respetuosa en la construcción de las comunidades en línea.

Gamificación: Es el uso de elementos y mecánicas de juego (misiones, logros, nombres de equipo) en contextos no lúdicos, con el fin de aumentar la motivación intrínseca y el compromiso con el proceso de aprendizaje.

Huella digital: Rastro de datos que dejamos al navegar en internet (comentarios, likes, historial, metadatos). A diferencia de la identidad, que es una construcción consciente, la huella suele ser acumulativa y permanente.

Identidad digital: Es el conjunto de rasgos que proyectamos en el ciberespacio, y que conforman nuestro yo en línea. No es una entidad única, sino una construcción social moldeada por las normas y las arquitecturas de cada plataforma.

Normas sociales (Ciencias Sociales I): Reglas no escritas, basadas en la práctica y la costumbre, que una comunidad acepta como válidas para guiar la convivencia. El proyecto busca que el estudiantado contraste estas normas de su entorno físico con las que rigen la construcción de su identidad digital.

Programa Aula, Escuela y Comunidad (PAEC): Eje de formación del MCCEMS que busca vincular los aprendizajes del aula con la identificación y resolución de problemas del entorno. Este proyecto se concibe como un PAEC al culminar con una propuesta de impacto para la comunidad escolar.

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., Leal García, M. C., Valdés Godínes, J. C., & Ramírez López, M. (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://nuevaescuelamexicana.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





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

Colección: Material Educativo. Comunidad Docente



**Gobierno de
México**

Educación
Secretaría de Educación Pública

**Bachillerato
Nacional**