



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Recurso Sociocognitivo

Cultura Digital

Documento de trabajo y de consulta para propiciar el diálogo y el intercambio de ideas y puntos de vista con las comunidades educativas de la Educación Media Superior en México.

NO CITAR

Contenido

I. Presentación y diagnóstico actual.....	1
1.1 ¿Por qué el cambio?.....	1
1.2 ¿Cómo se enseñaba hasta ahora y sus deficiencias o críticas a eso?.....	4
1.3 ¿Qué falta para la formación integral de las y los estudiantes?	5
II. Fundamentos.....	8
III. Justificación	13
IV. Propuesta de cambio.....	15
V. Conceptos básicos en el área	17
A. Ciudadanía Digital.....	18
A1. Identidad digital.....	18
A2. Marco normativo	19
A3. Lectura y escritura en espacios digitales.....	19
A4. Seguridad.....	20
B. Comunicación y colaboración	21
B1. Comunicación digital	21
B2. Comunidades virtuales de aprendizaje	22
B3. Herramientas digitales para el aprendizaje	22
B4. Herramientas de productividad	23
C. Pensamiento Algorítmico	24
C1. Resolución de problemas	24
C2. Pensamiento computacional y lenguaje algorítmico	24
D. Creatividad Digital	25
D1. Creación digital de contenidos	25
D2. Literacidad digital.....	26
D3. Desarrollo digital	27
VI. Progresión del aprendizaje.....	29
VII. Metas de aprendizaje.....	34
VIII. Referencias documentales	35

I. Presentación y diagnóstico actual

1.1 ¿Por qué el cambio?

Es importante que las y los estudiantes de Educación Media Superior, aprenda a usar y aplicar las tecnologías digitales, ya que éstas están insertadas de todas las formas posibles en nuestras actividades cotidianas y al estar en todas partes, existen también muchos riesgos al usarlas. La cultura digital, vista desde la formación educativa, implica desafíos académicos y compromiso histórico. Esto también supone un impacto importante en aquellas sociedades que aún están rezagadas, cuyos esfuerzos son mayores, "... pero que, en definitiva, está construyendo un entramado de ideas y sentidos alrededor del uso de las nuevas tecnologías en la escuela".(Rueda y Quintana, 2013, p. 96)

De acuerdo al Marco Curricular Común vigente se encuentra el campo disciplinar de Comunicación y existen asignaturas enfocadas a las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el bachillerato general denominadas Informática I e Informática II en primer y segundo semestre respectivamente con 3hrs. en cada semestre, en Informática I el propósito es "Que el alumno utilice las TIC como herramientas para obtener información y generar aprendizajes en red, sobre temas pertinentes con su realidad cotidiana" (SEP 2017), y en Informática II su propósito consiste en "Que el alumno consolide el uso de las TIC como herramientas para obtener información y generar aprendizajes de manera creativa en red, sobre temas pertinentes con su realidad cotidiana" (SEP 2017). en otros subsistemas son 4 semestres de 2hrs. de informática y en bachillerato tecnológico la asignatura en primer semestre con 3hrs. de Tecnologías de la Información y la Comunicación, cuyo propósito es "Que el alumno utilice las TIC como herramientas para obtener información y generar aprendizajes en red, sobre temas pertinentes con su realidad cotidiana" (SEP 2017).

Semestre	Bachillerato Tecnológico		Bachillerato General			
			Colegio de Bachilleres		Dirección General de Bachilleratos	
	Asignaturas					
		Hrs.		Hrs.		Hrs.
1	Tecnologías de la Información y la Comunicación	3	Informática I	2	Informática I	3
2			Informática II	2	Informática II	3
3			Informática III	2		
4			Informática IV	2		

Cuadro 1: Mapeo de asignaturas sobre TICen los planes de estudio de la EMS de la SEP

Prepa en Línea-SEP es un modelo educativo centrado en el estudiante y se apoya en el enfoque basado en competencias. Retoma también el enfoque del aprendizaje social y tiene una estructura de carácter modular e interdisciplinaria. Comienza con un módulo propedéutico, que te brinda las herramientas necesarias para trabajar en línea denominado Tecnologías de la Información y la Comunicación que comprende 40hrs. con un asesor virtual y 80hrs. de estudio independiente (Prepa en Línea-SEP 2022). El propósito del módulo es “Usar las TIC como herramientas para obtener información, generar aprendizajes de manera creativa en red sobre temas pertinentes con su realidad cotidiana que favorezcan la resolución de problemas, promuevan un aprendizaje significativo y la participación en la sociedad del conocimiento”. En ese sentido, los diferentes subsistemas del Bachillerato General y Tecnológico adecuan sus programas y planes de estudio; se busca establecer desempeños finales compartidos entre los subsistemas del país, ya que esto los unifica, sin perder la diversidad en la oferta educativa. (SEP 2017)

En la segunda mitad de la década de los 90, el uso de las computadoras de escritorio, sistemas de información y de programas informáticos de objetivos específicos dejó de ser exclusivo de sectores técnicos; y con el desarrollo de un Internet estable, robusto y rápido la computación llegó a los hogares y a los planes de estudios de las instituciones educativas. La cultura y conocimiento digital no sólo ha afectado e influido en la vida privada y profesional de las personas, sino que también están empezando a transformar los patrones y las vías de enseñanza, de transmisión de la información, proporcionando a los profesores y estudiantes, innovadores medios de aprendizaje que permiten estimular el proceso de enseñanza-aprendizaje. Basta mirar las grandes experiencias de docentes y estudiantes al incorporar el uso de diferentes medios digitales durante este periodo de confinamiento que va desde el uso de plataformas educativas, herramientas para video llamadas, almacenamiento de documentos compartidos, hasta uso de redes sociales con fin educativo.

Para ello, en primer lugar, hay que entender que los jóvenes poseen distintos perfiles y habilidades (no son un grupo homogéneo) que requieren potenciar para desarrollar el pensamiento analítico, crítico, reflexivo, sintético y creativo, en oposición al esquema que apunte sólo a la memorización; esto implica superar, asimismo, los esquemas de evaluación que dejan rezagados a muchos estudiantes y que no miden el desarrollo gradual de los aprendizajes y competencias para responder con éxito al dinamismo actual, que las y los jóvenes requieren enfrentar para superar los retos del presente y del futuro.

En segundo lugar, se requiere un currículo pertinente y dinámico, en lugar del vigente que es segmentado y limitado por campo disciplinar, que se centre en

la juventud y su aprendizaje, y que ponga énfasis en que ellos son los propios arquitectos de sus aprendizajes.

Es innegable que, en los últimos años, los planes y programas de estudio se han ido transformando y que la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS) cumplió su propósito inicial; sin embargo, los resultados de las evaluaciones nacionales e internacionales dan cuenta de que el esfuerzo no ha sido el suficiente y que no se ha progresado en el desarrollo de competencias que son fundamentales para el desarrollo de las personas y de la sociedad. Por ello, la Secretaría de Educación Pública (SEP), por conducto de la Subsecretaría de Educación Media Superior (SEMS), se propuso adecuar los programas de las asignaturas del componente de formación básica del Bachillerato General y del Bachillerato Tecnológico en todos los campos disciplinares que conforman el currículo de la EMS.

En el diseño de la Reforma se establece como obligación la elaboración de los planes y programas de estudio para la educación obligatoria, para que encuentre una dimensión de concreción pedagógica y curricular en las aulas, así como en el Nuevo Modelo Educativo, dada la relevancia que la sociedad ve en la educación como potenciadora del desarrollo personal y social, un elemento clave es el desarrollo de los nuevos currículos para la educación obligatoria en general y para la Educación Media Superior (EMS) en lo particular, así como los programas por asignatura las competencias que se incorporan en el currículo donde se observa la articulación, pertinencia y vertebración con las metas nacionales educativas que se fijan los sistemas educativos como el mexicano.

El propósito formativo por competencias de TIC, para Perrenoud, P. (2004) es: “Promover en las y los estudiantes, la alfabetización digital mediante el desarrollo de competencias genéricas y disciplinares, para que hagan uso responsable de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, analicen y resuelvan problemas en su actividad académica y vida cotidiana”. Respecto a las competencias disciplinares básicas del campo Comunicación, la competencia número doce dice “Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información”. (Acuerdo 444, 2008), es la que de manera puntual corresponde a los contenidos de la asignatura TIC, se puedan abordar de diversas maneras mediante Secuencias Didácticas que incluyan estrategias de aprendizaje basadas en proyectos, en las cuales se establecen actividades que desarrollen conocimientos, habilidades y actitudes.

1.2 ¿Cómo se enseñaba hasta ahora y sus deficiencias o críticas a eso?

Conforme a Planes de Estudio de referencia del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior de la SEP 2017, identifica en las asignaturas de Informática y Tecnologías de la Información y la Comunicación algunos aspectos a considerar como lo siguiente:

- El uso de las TIC aparece como fin en lugar de presentarse como medio para potencializar el aprendizaje.
- En el caso que se refiere el uso de software educativo, se pierde el propósito de aprender a aprender, por lo tanto, el énfasis no debería estar en el uso del producto, sino en la recuperación metacognitiva de las prácticas con el mismo.
- En el bloque I de Informática II, no expone con claridad su vocación por el pensamiento sistemático; refiere algoritmos, pero la práctica se centra en la operación de diagramas de flujo y no proporciona elementos para entender los fenómenos de recurrencia/divergencia/ congruencia en el campo.
- Existe inconsistencia entre algunos propósitos y actividades de aprendizaje.

En los contenidos específicos de Informática y Tecnologías de la Información y la comunicación se encuentra el uso de la tecnología para el aprendizaje, ¿Cómo interactúo con la información?, La identificación del papel de la tecnología en las actividades cotidianas y la comunicación humana, configuración de entornos digitales, uso de la computación en la nube, seguridad en el manejo de información, elementos básicos de programación, diseño de aplicaciones para aprender, Identidad, huella, privacidad digital y prevención de ciberbullying y del sexting. Contenidos de los cuales las y los estudiantes del bachillerato general como del bachillerato tecnológico en las habilidades digitales obtenidas en transversalidad con todas las asignaturas son las siguientes:

- Utiliza adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación,
- para investigar,
- Resolver problemas,
- Producir materiales,
- Expresar ideas y
- Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.

Actualmente las asignaturas de Informática y/o Tecnologías de la información y la comunicación se imparten de la siguiente manera:

- La adquisición creativa e innovadora de aprendizajes para el desarrollo y fortalecimiento de las competencias genéricas y disciplinares básicas.
- Realización de ejercicios en el aula o prácticas de laboratorio sobre casos que en su mayoría no tienen aplicación real.
- Se les enseña el procedimiento o pasos para el uso de las herramientas tecnológicas mediante prácticas de laboratorio, siendo el fin el uso de la herramienta.
- En algunos subsistemas existe libro de texto de Tecnologías de la información y la comunicación diseñado por los docentes con ejercicios y/o casos prácticos que no interaccionan con otras áreas del conocimiento.
- No hay aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación con otras asignaturas y/o submódulos.
- Se carece de normativa en los contenidos sobre el uso responsable, ético y adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Los aprendizajes solo son enfocados a las Tecnologías de la información y la comunicación, careciendo de trabajo colaborativo y comunitario.
- La planeación académica enfocada de manera disciplinar a la asignatura, por lo que no existe trabajo colegiado con otras asignaturas y/o submódulos.

Si bien las fortalezas que tienen las TIC son múltiples, estas dependen de su uso en los escenarios educativos. En ese sentido, las oportunidades que brinda la cultura digital hacen avanzar la enseñanza tradicional basada en el docente únicamente en el uso de las TIC en los contextos educativos se relaciona muy estrechamente con el imaginario social que las y los docentes construyen de lo que debe ser su aplicación. Es por ello que la transformación de las prácticas debe considerar las creencias sobre este tipo de tecnología, sus usos y formas en que son empleadas en los escenarios educativos.

1.3 ¿Qué falta para la formación integral de las y los estudiantes?

Las y los estudiantes de la EMS requieren en sus planes y programas de estudios elementos que coadyuven a la aplicación del recurso sociocognitivo y Cultura Digital en transversalidad con los otros recursos sociocognitivos de Pensamiento Matemático, Comunicación, Conciencia Histórica y con las áreas del conocimiento: Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Naturales, experimentales y tecnología; sin perder de vista la aplicación de los recursos socioemocionales: Responsabilidad social, Cuidado físico-corporal, Bienestar emocional afectivo además de considerar lo siguiente:

- Por parte docente, la planeación didáctica debe ser colegiada multidisciplinar, integrando actividades donde apliquen en forma práctica y tangible los otros recursos sociocognitivos, en situaciones conforme al contexto.

- Aplicar las herramientas tecnológicas a casos o situaciones de las áreas del conocimiento siendo un medio para adquirir nuevas experiencias y conocimientos.
- En las categorías y subcategorías de Cultura Digital, por la rapidez de cambio tecnológico en cortos periodos de tiempo, la diversidad y actualización de nuevas herramientas tecnológicas queda abierto el uso y aplicación de las herramientas ya que están sujetas a disponibilidad, al contexto y a la facilidad de uso en su implementación.
- La cultura digital está presente en todos los semestres del bachillerato como en lo cotidiano y en lo sucesivo como parte de nuestras vidas y el entorno que nos rodea, por lo que la Ciudadanía Digital establece las subcategorías como Identidad digital, Marco Normativo, Lectura y Escritura en entornos digitales y Seguridad que ofrecen en las y los estudiantes aquellos valores éticos, de compromiso con las y los estudiantes y su entorno social dentro y fuera de lo digital.
- Promover en las y los estudiantes la comunicación y el trabajo colaborativo en forma responsable y ética, considerando para las distintas áreas del conocimiento y recursos sociocognitivos y socioemocionales aplicar herramientas digitales para el aprendizaje, participar activamente en comunidades virtuales de aprendizaje, dominio en las herramientas de productividad.
- Fomentar en las y los estudiantes un pensamiento que les permita estructurar y organizar ideas para solucionar problemas o situaciones que se le presenten en las diferentes áreas del conocimiento o en los mismos recursos sociocognitivos, aplicando algoritmos o las diferentes técnicas y/o métodos para representar o resolver una situación o problema.
- Aplicar por parte docente, no solo el consumo de contenidos digitales, sino sean autores de contenidos digitales de vivencias, conocimientos, prácticas y/o experiencias que apoye a su labor docente innovando e implementando tecnologías en beneficio de las y los estudiantes, en transversalidad con las áreas del conocimiento, recursos sociocognitivos y socioemocionales.
- En todo momento la presencia de las habilidades socioemocionales Responsabilidad social, Cuidado físico-corporal, Bienestar emocional afectivo, aplicado a proyectos, prácticas, ejercicios a través de la tecnología como un medio aplicable transversalmente en las distintas áreas del conocimiento y recursos sociocognitivos para adquirir nuevas experiencias en diversas situaciones.
- Favorecer la comunicación con los padres de familia o tutores a través del uso de las herramientas tecnológicas, ser incluyentes para favorecer la motivación de los estudiantes en las diferentes aplicaciones de comunicación favoreciendo una educación de calidad, acorde al contexto el cual el alumno enfrente los retos económicos, sociales, culturales y

políticos del país en un mundo globalizado con las respectivas carencias del país. Se pretende una formación integral se evite el rezago social.

- La educación de calidad e integral aprueban a la sociedad, para que los estudiantes sean más competitivos y estén en condiciones de cumplir las exigencias de los retos de una sociedad que cada día es más demandante.
- La educación continua es un área que impacta notablemente la formación integral, ya que mediante los cursos ofertados a los estudiantes, empresas y público en general, es posible la especialización y diversificación del currículum.
- Lograr la formación integral de sus estudiantes, incrementar su capacidad tecnológica, obtener reconocimiento y confianza
- El ámbito familiar la formación integral de los estudiantes, es un proceso continuo, permanente y participativo de cada una de las dimensiones del ser humano a fin de lograr su formación plena en la sociedad. La formación integral de y la estudiante desde su niñez hasta la adolescencia, se debe tomar en cuenta que, al cultivar la ética, la efectividad, la comunicación, lo corporal, la estética, lo cognitivo, no solo abordarlos sino hacer que se efective cada una de las acciones curriculares, trabajarlos para su desarrollo y formación integral de los estudiantes.
- Las y los estudiantes deben formar parte del modelo educativo de cada una de las instituciones educativas, sino más bien estas instituciones deben contribuir al desarrollo integro hasta su formación profesional. El proceso de aprendizaje es todo lo relacionado con la recepción y asimilación de saberes transmitidos por cada uno de los docentes durante la vida estudiantil hasta llegar a la vida profesional.

II. Fundamentos

La Agenda Digital para América Latina y el Caribe (elac2018) se ha convertido en un referente sobre los procesos de sistematización y monitoreo de las principales políticas digitales, en particular el objetivo 14:

“Incorporar o fortalecer el uso de las TIC en la educación y promover el desarrollo de programas que contemplen la capacitación de docentes, nuevos modelos pedagógicos, la generación, adaptación e intercambio de recursos educativos abiertos, la gestión de las instituciones de educación y evaluaciones educativas”.

Según la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible aprobada por la ONU, “la expansión de las tecnologías de la información y las comunicaciones y la interconexión mundial brinda grandes posibilidades para acelerar el progreso humano, superar la brecha digital y desarrollar las sociedades del conocimiento” (UIT, 2015).

En Latinoamérica se seleccionaron a los países que al menos contara con programas en dos de las cuatro dimensiones: Infraestructura, Apropiación (incluye formación), Recursos (referido a recursos digitales) y Cultura Digital. de acuerdo con la clasificación presentada por el Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina en su portal TIC SITEAL en la siguiente tabla:

Pais	Programa	Apropiación	Infraestructura	Recursos	Cultura digital
Argentina	Programa Conectar Igualdad Escuelas del Futuro Primaria Digital				
Bolivia (Est.Plur. de)	Programa Una Computadora por Docente				
Brasil	Programa Nacional de Tecnología Educativa (Proinfo)				
Colombia	Portal Educativo Colombia Aprende Plan Vive Digital 2014-2018				
Chile	Enlaces Tic y Diversidad				
Costa Rica	Programa Nacional de Informática Educativa (PRONIE MEP-FOD)				
Ecuador	Agenda Educativa Digital Educa Ecuador. Comunidad Educativa en Línea				
El Salvador	Programa Cerrando la Brecha del Conocimiento				
México	Programa de Inclusión Digital (PID)				
Perú	Programa Jornada Escolar Completa				
República Dominicana	Programa Compumestro 2.0				
Uruguay	Plan Ceibal				

Fuente: Centro Regional de Estudios para el Desarrollo de la Sociedad de la Información (Cetic.br)/Núcleo de Información y Coordinación del Punto BR (NIC.br), sobre la base de información del Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina (SITEAL/TIC), Instituto Internacional de Planteamiento de la Educación, sede regional Buenos Aires (IIPE) y Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2018), <http://www.tic.siteal.iipe.unesco.org/politicas>

En nuestro país existen diversas experiencias nacionales sobre la incorporación del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y de aprendizaje en el Sistema Educativo Nacional desde 1985 a 2019 representando en la siguiente tabla:



Fuente: Agenda Digital Educativa; Antecedentes Experiencias Nacionales; Secretaría de Educación Media Superior.

Tan importantes son estas tecnologías en la vida cotidiana, tanalta su eficiencia para fortalecer múltiples tareas, en especial las educativas, que hoy la educación digital está incluida en la Ley General de Educación, siendo ésta ley la que mandataa creación de la Agenda Digital Educativa, instrumento de particular importancia para integrar y planificar las políticas públicas relacionadas con las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digitales (TICCAD) en el Sistema Educativo Nacional. (Agenda digital educativa 2019).

El término Cultura Digital se refiere al conjunto de sistemas culturales surgidos en conjunción con las tecnologías digitales. También entendido como cibercultura, cultura de la sociedad digital, o e-society (Levy, 2007), esta noción se usa para designar una cultura propia de los grupos de individuos que se han apropiado de las tecnologías digitales para configurar sus usos y manejos de información, comunicación y generación de conocimiento.

La cultura digital se desarrolla a la par del crecimiento del uso de Internet (Levy, 2007) y de plataformas para de redes sociales digitales, servidores de medios, wikis, aplicaciones móviles y de la web. El mundo global e hiperconectado en que vivimos se caracteriza por una carga tecnológica de cambio continuo y acelerado en el que el surgimiento de nuevas propuestas, tecnologías, plataformas y actores modifican a lo que llamamos Cultura Digital.

Desde el punto de vista del sociólogo francés Pierre Bourdieu (1987) este tipo de cultura se podría medir a partir de una nueva especie de capital cultural, entendido como capital tecnológico. El Capital Tecnológico funciona cuando las y los estudiantes lo ponen en juego para avanzar en su trayectoria escolar. Su medición puede incluso ayudarnos a explicar las diferencias en el desempeño y el éxito escolar (Casillas, Ramírez Martinell y Ortiz, 2014).

El ecosistema de Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), ofrece un modelo de interconexiones entre equipos, instituciones y personas que permite la socialización y en su caso la globalización de la información y de la comunicación, para que personas de todo el mundo a través de plataformas digitales, redes sociales y aplicaciones accedan a recursos de información en tiempo real. Autores como Tapscott (1997), Berrios y Buxarrais (2003), Cancino (2013), Merino (2010) y Riverón (2016) coinciden en que las TIC han cambiado la vida cotidiana, que hay una nueva generación de individuos que han crecido en entornos digitales y que la integración de las TIC a los sistemas económicos, políticos, comerciales, culturales o educativos existentes debe hacerse de manera estratégica y respetuosa sin implicar una sustitución o una afrenta a las culturas imperantes.

Investigaciones recientes (Casillas, Ramírez Martinell y Morales, 2020) muestran que los jóvenes nacidos en el año 2000 que egresaron el bachillerato en 2018 cuentan con disposiciones culturales, saberes digitales y afinidades tecnológicas muy desarrolladas. Se trata de una generación que ha nacido rodeada de influencias tecnológicas, dispositivos móviles y objetos digitales que aun alejados de ellos por cuestiones socioeconómicas son parte de una Cultura Digital que permea su vida. Se observó que estos jóvenes tienen en palabras de Bourdieu (1980) un *habitus digital* que les sirve de referente para actuar y reaccionar ante una situación académica dada. El empleo del pensamiento algorítmico y computacional (Zapata-Ros, 2015) para entrar a una clase en una plataforma virtual durante la pandemia es un ejemplo.

El *habitus digital* es una estructura del comportamiento y forma de pensar de los individuos. El *habitusdigital* les permite a docentes y estudiantes de la EMS anticiparse a las situaciones y retos para operar con oportunidad y eficiencia, sin disrupciones y en formas y caminos directos. En el campo escolar, el capital tecnológico, los saberes digitales y el *habitus digital* son recursos que sirven para definir las estrategias de tránsito, supervivencia y éxito escolar (Casillas y Ramírez Martinell, 2018).

Si bien las TIC han creado una nueva distinción social, entre los que tienen acceso resuelto a dispositivos digitales y a sistemas de información, que se suma a las diferencias sociales, culturales y económicas, no podemos dejar de ver que Internet puede jugar un papel importante para los gobiernos, instituciones educativas y docentes en su tarea de abatir las brechas digitales de acceso y cognitivas.

García Canclini (2003) por su parte, reconoce una especie de convergencia entre las formas de acceso a los objetos culturales, a la que alude como “tecnosocialidad”, en el mismo sentido Gil y colegas (2013), reconocen esta convergencia en los lenguajes empleados para acceder al mundo digital. Estas nuevas lecturas del mundo, que son variadas, duales en algunos casos (físico-digital) o multifactoriales (oral, escrito, audiovisual) representan nuevos retos para la sociedad.

La cultura maker, tinker y hacker; el uso de wikipedia, redes sociales, mensajeros instantáneos, YouTube, Twitch, TikTok o Minecraft se han incorporado a la vida cotidiana de los individuos con acceso a sistemas digitales. Al vocabulario en español – y en otros idiomas– se han adicionado anglicismos como like, unfollow, unroll; neologismos como hashtag, critpomonedas; acrónimos como fyp, id; abreviaturas como ntp, gpi, emoticones como :D UwU; verbos como googlear, arrobar; o acciones verbales como mándame un whats o pásame el link.

El lenguaje se ha trastocado, incluso al usar palabras sin cambio como historias, a agrégame, en el contexto digital tienen significados propios de la Cultura Digital. La manera de hablar, de escribir –en mensajeros instantáneos, redes sociales– de vestirse se modificaron por la influencia cultural. Lo mismo que las valoraciones estéticas o económicas. Una computadora o celular de especificaciones técnicas y de diseño similares a otras se pueden diferenciar por el prestigio y el posicionamiento de una marca o tecnología. La postura misma se ha modificado por el caminar con los ojos fijados a una pantalla de teléfono.

La Cultura Digital posee entonces una serie de dimensiones cognitivas, morales, estéticas y corporales que de acuerdo con Bourdieu (Casillas y Ramírez Martinell, 2018) se pueden observar en las siguientes dimensiones:

- Eidos o sistema de esquemas lógicos o de estructuras cognitivas que organizan las visiones del mundo digital, sean las habilidades y conocimientos básicos para interactuar en ambientes digitales.
- Ethos o conjunto de disposiciones morales sobre el uso de la tecnología digital o de las TICCAD en el caso de los profesores y estudiantes de la EMS.
- Aisthesis o la disposición estética o gusto ligada a la valoración social del diseño, fama y prestigio de marcas y dispositivos digitales.
- Hexis o registro de posturas, de gestos y disposiciones del cuerpo a raíz del uso de tecnología digital, tal es el caso de los anteojos ámbar de hace unos años o de la postura encorvada derivada de caminar y ver la pantalla de un Smartphone.

Para el caso de la EMS, el *eidos* de un estudiante competente en la educación mediada por videoconferencias, por ejemplo, se puede observar a partir de su habilidad para prender y apagar el micrófono cuando interviene en clase o

cuando debe guardar silencio. El ethos orienta las consideraciones éticas del estudiante para citar las fuentes que ha empleado en una tarea o considerar copiar en un examen en modalidad virtual como una acción incorrecta. La aisthesis en este contexto está ligada a la preferencia de un sistema de videoconferencia como googlemeet, zoom o teams, la marca de computadora, de un celular o de otro servicio web como Spotify o Apple Music. Finalmente, el hexis de las y los estudiantes, es evidente en la forma de tomar el teléfono móvil, la forma de caminar y revisar el dispositivo o de presentarse frente a la cámara de una clase mediada por videoconferencia.

La Cultura Digital impacta a una gran parte de las y los estudiantes 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.

Estamos sin duda ante una nueva generación de estudiantes “que es visual, que usa dispositivos digitales para capturar el mundo y para interactuar en el ciberespacio. Las y los estudiantes de la EMS nacidos después del año 2000 (...) destacan por sus habilidades tecnológicas, pero sobre todo por participar plenamente de la Cultura Digital, por convivir naturalmente en los entornos virtuales, por interactuar permanentemente a través de dispositivos digitales (Casillas, Ramírez Martinell y Morales, 2020).

Ciertamente, en los procesos educativos las TIC han ingresado gradualmente, y no siempre con eficacia y como resultado de la propia evolución conceptual del término TIC a TICCAD se desprende la noción de Cultura Digital en la educación, que representa una aplicación de lo meramente tecnológico a usos aplicados en los campos del aprendizaje, adquisición, construcción y divulgación del conocimiento.

En la actualidad el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolla bajo nuevas formas. Estas nuevas formas de enfocar el aprendizaje se sustentan en investigaciones sobre el aprendizaje cognitivo y la convergencia de diversas teorías acerca de la naturaleza y el contexto del aprendizaje. Es necesario que en el currículo actual se inserten de manera transversal las TICCAD, dejando a un lado la educación tradicional sin perder la esencia de la construcción del conocimiento por parte de las y los estudiantes. Consecuentemente, se deberán adaptar los contenidos, de tal forma que ayuden al estudiante a construir un aprendizaje significativo dinamizando con la inserción de las TICCAD la adquisición del conocimiento adquirido.

La brecha digital conlleva atender la calidad de los equipos y las conexiones, pero, sobre todo, supone incrementar el capital cultural y las habilidades para usar la tecnología de una manera innovadora y creativa. Estos cambios implican

reconfigurar el diseño curricular propuesto dentro del diamante del conocimiento como parte del currículum fundamental para transformar los viejos paradigmas en nuevas propuestas educativas en sintonía con las demandas del siglo XXI.

La Cultura Digital como cultura endémica de las comunidades de usuarios de sistemas digitales o de interacción en línea, no es solamente un tipo de cultura que se relaciona con el procesamiento de palabras, o con la producción de presentaciones electrónicas. La Cultura Digital que se busca desarrollar en la Nueva Escuela Mexicana de la EMS está relacionada con saberes digitales informáticos de orden operativo e instrumental, pero también con los saberes digitales informacionales que permite un desempeño disciplinario de las comunidades académicas, del desarrollo de habilidades para la comunicación y colaboración, la capacidad creativa, el pensamiento algorítmico y la conciencia del mundo en que vivimos.

III. Justificación

Una de las tendencias de la actual revolución tecnológica es la creciente exigencia del nivel de saberes digitales. El ritmo acelerado de los cambios tecnológicos que ha provocado deriva en el desarrollo de capacidades y estrategias informáticas e informacionales tengan que ir a la par de estos avances. Por otro lado, la exposición tecnológica que han tenido la sociedad mundial, entre ellos los adolescentes y jóvenes nacidos en este milenio, han desarrollado ciertas habilidades y destrezas tecnológicas, que les permite interactuar tanto en el plano físico como en el digital.

Por lo que, es necesario desarrollar en las y los estudiantes de media superior conocimientos y experiencias que les permitan enfrentar las exigencias presentes y futuras que emanan de esta revolución. Así mismo, dotarlos en la medida de lo posible de las habilidades tecnológicas y utilización de herramientas digitales que faciliten el acceso y transmisión del conocimiento y la experiencia, así como a comunicarse, difundir ideas e información, divulgar, socializar, modelar, crear, simular, manipular, interactuar e investigar.

En este sentido, desarrollar la Cultura digital en las y los estudiantes de media superior, contribuirá a que fortalezcan su pensamiento crítico-reflexivo, la formación de habilidades de búsqueda y selección de información en diversos formatos y lenguas, la lectura crítica, el desarrollo de soluciones o servicios que atiendan o solucionen situaciones, fenómenos o problemáticas que se presentan en la vida cotidiana. Inclusive, desarrollar la comunicación digital, que ha transformado el espacio, tiempo y medios para el intercambio de ideas, información y experiencias, así también, la forma de interactuar y relacionarse, opinar, escuchar y argumentar dentro de sus comunidades más cercanas, con sus pares, en la sociedad mexicana y ante el mundo, de aquí la relevancia para

la formación académica, integral y para la vida de las y los adolescente y jóvenes.

De tal manera que incorporar a la Cultura digital como recurso sociocognitivo en el MCCEMS. Tiene un carácter transversal al currículum fundamental y ampliado; apunta a un nuevo modo de generación de conocimiento en el que, lo digital lo potencia y fortalece.

IV. Propuesta de cambio

La cultura digital no solamente aplica en conocer el uso de una herramienta, sino ver la tecnología como un medio que nos apoya en alcanzar diversas metas o fines, que hace exponencial la adquisición del conocimiento al ser aplicadas a las diversas áreas del diamante del conocimiento y permita en las y los estudiantes durante su bachillerato incrementar su experiencia de adquirir y reforzar conocimientos ante diversos casos o situaciones.

En un primer momento Cultura Digital se consolida como recurso sociocognitivo y no se encuentra dentro de un área de conocimiento como antes lo era en Comunicación.

La cultura digital es aplicable en todo momento para las y los estudiantes, ya que en todas las áreas del conocimiento y en los recursos sociocognitivos tan importante es la comunicación, como el pensamiento matemático y la conciencia histórica, como los recursos sociocognitivos como la cultura digital no solo impartida por un informático o profesional de la computación, sino la habilidad tecnológica que hoy día de todos nuestros docentes deben apoyarse y aplicarse para a través de su uso explorar nuevas formas de transmitir el conocimiento y de crear contenidos digitales permitiendo una práctica docente ágil, actualizada, innovadora y al contexto de nuestros alumnos.

Se considera dentro de la estrategia para aplicar cultura digital a la Ciudadanía Digital como elemento base que las y los estudiantes en un primer plano deben conocer ya que la Identidad Digital, Lectura y Escritura en entornos digitales, Normatividad y Seguridad aplican en su cotidianidad, existe una situación simple o propiciada por alguna área del conocimiento o recurso sociocognitivo conforme al contexto se puede aplicar según la situación: Pensamiento algorítmico, comunicación y colaboración o creatividad digital; dependiendo lo requerido ya sea herramienta digital, técnica o método para resolver algún problema, medio de comunicación, literacidad digital considerando en todo momento en forma transversal a los recursos socioemocionales representado en el siguiente cuadro 2:



Cuadro 2. Estrategia para aplicar cultura digital.

Para efectos de estrategias de enseñanza basadas en las consideraciones anteriores en cultura digital es mantener un equilibrio entre los servicios, infraestructura y nuestros estudiantes, dentro de un diagnóstico que iguale la condición del grupo cuidando lo siguiente:

- La aplicación de herramientas de software no provoque en los alumnos costos de licencias, mediando con herramientas de software libre gratuitas con objetivos similares al software comercial; o dar seguimiento a programas institucionales oficiales que integren tecnologías.
- Cuidar el uso del software en cuando al consumo de recursos donde aquellas herramientas que cumplan con los objetivos requeridos para ofrecer aprendizaje no exija mucho hardware o características específicas que este fuera del alcance de los recursos promedio con el que cuentan las y los estudiantes.
- Aplicación de Ciudadanía Digital en nuestros estudiantes en cualquiera de sus subcategorías prolongaran el periodo de vida por el buen uso de instalaciones, equipo e infraestructura que ofrecen las instituciones educativas estableciendo una corresponsabilidad de derechos y obligaciones.
- Aplicación de Ciudadanía Digital entre estudiantes y docentes coadyuva al uso responsable de los contenidos ofrecidos a través de la conectividad institucional que se cuente en los planteles, con oportunidad de que tenga un buen rendimiento para todos, así como evitar memes, ciberbullying, pornografía, juegos o acceso a sitios indebidos que causen daños al software por virus o spyware o dañen la imagen de la institución, docentes, personal del plantel, padres de familia, la sociedad o entre los mismos compañeros.
- La solicitud de productos y planeación de actividades cuente con un equilibrio que dé oportunidad a todas las asignaturas y/o submódulos de no saturar a las y los estudiantes mediante el trabajo colegiado de todos los docentes.
- La implementación de algún contenido tecnológico o tema a desarrollar dentro de cultura digital debe estar dentro de nuestro contexto y con la posibilidad de ver la esencia de la información con herramientas de software alternas o simuladores que puedan ser aplicables a cualquier área del conocimiento que así lo requiera.

V. Conceptos básicos en el área

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 fomentarlo en el entorno que lo rodea. Asimismo, desarrolla en las y los estudiantes Ciudadanía Digital, comunicación y colaboración, pensamiento algorítmico, y creatividad digital.

Metas			Categorías	Subcategorías
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 conllevan su uso.	A. Ciudadanía Digital	A1. Identidad digital A2. Marco normativo A3. Lectura y escritura en espacios digitales A4. Seguridad
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, la innovación y eficientar los procesos en el desarrollo de proyectos y actividades de su contexto.		B. Comunicación y colaboración	B1. Comunicación digital B2. Comunidades virtuales de aprendizaje B3. Herramientas digitales para el aprendizaje

			B4. Herramientas de productividad
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.	C. Pensamiento algorítmico	C1. Resolución de problemas C2. Pensamiento computacional y lenguaje algorítmico
Realiza Investigación, entornos digitales para extraer, recopilar, ordenar y graficar información aplicable a las áreas del conocimiento.	Utiliza herramientas, servicios y medios digitales para crear contenidos, difundir información, potenciar su creatividad e innovación.	D. Creatividad digital	D1. Creación digital de contenidos D2. Literacidad digital D3. Desarrollo digital

A. Ciudadanía Digital

Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada el estudiante que puede adaptarse al contexto rico en tecnología digital y puede aprovechar la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos. La Ciudadanía Digital implica 4 subcategorías que se describen a continuación.

A1. Identidad digital

La identidad digital de los estudiantes está constituida por el conjunto de características propias de una persona que le permiten reconocerse como un individuo diferente ante los demás.

La Identidad digital es el conjunto de información publicada en Internet sobre nosotros y que componen la imagen que los demás tienen de nosotros: datos personales, imágenes, noticias, comentarios, gustos, amistades, aficiones, etc. Todos estos datos nos describen en Internet ante los demás y determinan nuestra reputación digital, es decir, la opinión que los demás tienen de nosotros en la red.

Para las y los estudiantes de EMS es de suma importancia construir una identidad digital que le permita reconocerse como individuo diferente de los demás, pero que a su vez pueda adaptarse y desenvolverse en el entorno virtual; sabiendo que lo que hace bajo esa identidad digital tiene sus consecuencias en el mundo real.

A2. Marco normativo

En este contexto se entiende por marco normativo al conjunto de leyes, normas, o guías que por mandato u obligación rigen el operar de un país, estado o institución.

En las mesas de Cultura Digital para dialogar sobre los planteamientos del MCCEMS, se concluyó que la tecnología está inmersa de todas las formas posibles en nuestras actividades cotidianas y al ser tan permeables, existen riesgos al usarlas. Esto depende de cada persona, por lo que usar los medios digitales apropiadamente con base en las normas y leyes que la rigen reduce los riesgos de cometer faltas o acciones que puedan perjudicar a otras personas.

Promover el conocimiento del marco normativo contribuye entonces en la prevención de los riesgos dentro y fuera de Internet, formando así una sociedad respetuosa del ámbito digital, que posea una conciencia para evitar cometer actos u omisiones utilizando cualquier medio electrónico y que resulte en acciones sancionables por las leyes penales. Las y los estudiantes de EMS según su contexto y disponibilidad tienen acceso a Internet y ahí realizan un buen número de actividades propias de una Cultura Digital que incluyen el carácter académico, pero también el de socialización, juego, búsqueda de información, compras en línea o descargas de aplicaciones. Todas estas acciones las deben de realizar sabedores de las consecuencias legales y sociales de infringir leyes, normas o reglamentos internacionales, federales, estatales e institucionales. Es importante que las y los estudiantes conozcan y apliquen dichas normas para evitar sanciones o sufrir perjuicios que pueden suscitarse tanto en el mundo virtual como en el mundo físico.

A3. Lectura y escritura en espacios digitales

La lectura y escritura digital “implica la conjunción, en un mismo soporte, de documentos que contienen textos, imagen, audio, video, así como enlaces y herramientas de navegación, de interacción, creación y comunicación” (Pinto, García y Manso, 2014, p. 79). Para ser lectores competentes e interactivos en la red, Daniel Cassany (2011) sugiere que se siga una serie de estrategias para la navegación intencional y consciente y que se potencie la capacidad de los lectores para gestionar la información al acceder a textos en línea.

La lectura y escritura en entornos virtuales requiere de formas, estrategias, posturas y conocimientos diferentes a los que usualmente se empleaban para

hacerlo en papel. Desde el punto de vista de los Nuevos Estudios de Literacidad (NEL) que se enfocan en el estudio de la lectura y la escritura como actividades sociales ligadas a contextos, propósitos y momentos específicos, la adopción de una postura crítica para el consumo y producción de textos en ambientes digitales es un tema que en la práctica es cada vez más común en la EMS (Hernández, Cassany y López, 2018). Los estudiantes leen en mensajeros instantáneos, en redes sociales, en plataformas de enseñanza y por supuesto en documentos académicos en formatos PDF o DOC. De igual forma, crean texto, escriben en soportes volátiles de manera académica y formal pero también empleando escritura ideofonemática (Cassany, 2011).

En las mesas de Cultura Digital para dialogar sobre los planteamientos del MCCEMS, se asumió a la oralidad como la manera inmediata de la comunicación humana, pero se destacó la importancia del texto escrito como una forma de comunicación humana que fija las ideas, las compromete. En la era de Internet, las características de los textos digitales incluyen también elementos multimedia, es decir, están compuestos por tipos diferentes de información, imagen, sonido y texto. La búsqueda de información en Internet con impacto académico es una práctica esencial en la formación de estudiantes, quienes deben reflexionar sobre las fuentes que consultan, el contexto espacial y temporal en que fueron creadas, así como su contenido y las referencias en que se sustentan.

Para las y los estudiantes de EMS el ser competente en la lectura del contexto digital supone un aprendizaje permanente, autónomo, autorregulado, amplificado y estratégico que favorece la noción de aprender a aprender. Además de reconocer al texto plano como elemento de lectura, en el contexto digital, para leer lo digital los estudiantes deben reconocer distintos elementos como íconos, avatares, documentos de audio, video, datos de una hoja de cálculo, archivos comprimidos o incluso entender el sentido y el valor de las unidades de medida como byte, kilobyte, megabyte, gigabyte, terabyte.

A4. Seguridad

En el contexto informático hablar de seguridad es hablar de prevención de riesgo, peligros o problemas. Esto se refiere entonces al proceso de prevención de las pérdidas de información y a la salvaguarda de la identidad digital y los datos personales.

En las mesas de Cultura Digital para dialogar sobre los planteamientos del MCCEMS, se reflexionó sobre el avance de la tecnología y el incremento de riesgos para las personas que almacenan su información en Internet. Esto se ha convertido en un nicho atractivo para los ciberdelincuentes quienes en todo momento están buscando oportunidades para amenazar y tomar control de dispositivos ajenos, recurrir a la ingeniería social para obtener datos de los usuarios; o agredir a los usuarios. Dado lo anterior las y los estudiantes de EMS

están expuestos a todas estas amenazas y problemas del ciberespacio tales como cyberbulling, doxing (o doxxing), phishing, o grooming on line entre otras atentando contra su seguridad en Internet. Es importante que los ciudadanos digitales conozcan las formas en que puede protegerse de los riesgos y amenazas a las que están expuestos y llevar a cabo una serie de buenas prácticas de seguridad, salvaguarda de información y respaldo considerando además al cuidado del medio ambiente, entendiendo las consecuencias que originan los desechos tecnológicos y el incremento de la actividad humana en el ámbito productivo y el quehacer cotidiano, mismos que han generado un aumento significativo en la emisión de gases de efecto invernadero.

El cuidado personal en la ergonomía correcta al uso de tecnología, moderación en los tiempos de uso para minimizar riesgos en la salud, la salud y la higiene digitales son temas que también competen a la subcategoría de la Seguridad.

B. Comunicación y colaboración

Usa herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos. Las cuatro subcategorías de comunicación y colaboración son:

B1. Comunicación digital

La comunicación digital, se entiende como aquella los conocimientos y habilidades para transmitir información de voz, mensaje de texto, fotos o videollamadas a uno o más destinatarios; o recibirla de uno o más remitentes de manera sincrónica (llamada, videoconferencia o chat) o asincrónica (correo electrónico, mensajes de texto o mensajes de voz) (Ramírez Martinell y Casillas, 2015).

A través de dispositivos móviles que hacen uso de herramientas digitales y aplicaciones los y las estudiantes tienen la posibilidad de interactuar y relacionarse con sus compañeros de clase, con sus profesores o familiares. Sin importar la distancia e incluso la sincronía de la comunicación en tiempo real, los mensajes fluyen por distintos servicios de Internet. Por esta razón la comunicación digital, es fundamental, no solo porque hoy en día se utiliza por encima de la comunicación analógica sino porque el potencial que tiene para cuestiones sociales, económicas, culturales y escolares hacen que la comunicación digital sea parte fundamental de la cultura que viven los jóvenes de la EMS al emplear medios digitales.

Sea por mensajes, imágenes, vídeos o texto, la comunicación digital a través de mensajeros instantáneos, correos electrónicos, chat, aplicaciones de llamada o video llamada, representa un cambio importante en las sociedades que cada interactúan en red, se interconectan, se hiperconectan.

Gracias a la comunicación digital, las y los estudiantes de EMS pueden realizar actividades conforme al contexto y la disponibilidad del uso adecuado del celular, tener información oportuna mediante Internet, enviar y recibir información importante por diversas aplicaciones de mensajería instantánea, de microblogging o de videoconferencias en tiempo real. La comunicación digital permitió la continuidad académica durante la pandemia y a su término deberá representar un nuevo canal de interacción entre docentes, estudiantes, expertos y autoridades institucionales.

B2. Comunidades virtuales de aprendizaje

Las comunidades virtuales de aprendizaje convergen en un espacio digital usualmente contenido por una plataforma. Siguiendo un modelo de aprendizaje participativo en el que la opinión de unos sirve para aclarar las dudas de otros, en las comunidades virtuales las personas interactúan, socializan, aprenden.

A través del empleo de plataformas como espacios intermediarios para mantener y ampliar la comunicación, las comunidades virtuales de aprendizaje buscan resolver consignas académicas diseñadas con fines de promoción del aprendizaje en un entorno virtual, en donde se intercambia información tanto formal como informal en formatos y con objetivos formativos diversos.

Las Comunidades Virtuales de Aprendizaje, permiten a las y los estudiantes de EMS conforme su contexto y disposición de la infraestructura tecnológica mínima operativa, interactuar con otros para compartir conocimiento, construirlo en un modo 2.0 e impulsar la productividad y efectividad en los equipos de trabajo. Estas comunidades estimulan el aprendizaje colaborativo, el uso de TICCAD y la innovación. También fomentan el trabajo en red entre pares y fortalecen las relaciones interpersonales al intercambiar miradas diferentes sobre problemáticas comunes para finalmente cumplir con los objetivos académicos planteados.

B3. Herramientas digitales para el aprendizaje

La evolución de las tecnologías ha generado un impacto en el ámbito social y con ello se han incluido en la educación diferentes herramientas tecnológicas que han permitido que el sistema educativo tenga continuamente transformaciones favorables que motiven a las y los estudiantes mediante la interacción y manipulación de las diferentes herramientas digitales educativas, con el fin de facilitar el aprendizaje de los estudiantes para que sean autónomos en la construcción de sus conocimientos y obtengan un aprendizaje significativo (Vital, 2021).

Con el uso de las herramientas digitales para el aprendizaje las y los estudiantes de EMS, dejan de ser pasivos y se vuelven críticos y reflexivos para lograr sus objetivos académicos, existen diversas herramientas digitales para el

aprendizaje aplicados a las matemáticas, a la física, química, biología, inglés, geografía, electrónica, mecánica, manufactura, simuladores de vuelo, simuladores de redes, del ámbito financiero, contable, de producción, de salud, así como una diversidad de tutoriales de cualquier temática en las áreas del conocimiento de humanidades, ciencias sociales, ciencias naturales y el área del Currículum ampliado: Bienestar emocional-afectivo, Cuidado físico-corporal y Responsabilidad social, que son un medio para que las y los estudiantes se apoyen en sus asignaturas, permitiendo comprender, reafirmar y ampliar los conocimientos teóricos vistos en clase y muchas de éstas herramientas con aplicaciones en su cotidianidad; su familiarización con herramientas digitales para el aprendizaje los impulsa a contar con las bases necesarias para aplicar aquellas herramientas digitales que se encontrarán en la industria, en el sector de gobierno y aquellas o aquellos estudiantes que continúen en sus estudios a nivel superior.

B4. Herramientas de productividad

Las herramientas de productividad, antes ligadas estrechamente a la noción de informática de oficina u ofimática, se refieren al software y suites que se emplean para crear documentos de texto, hojas de cálculo, presentaciones electrónicas, ilustraciones, mapas y esquemas e incluso pequeñas bases de datos. Las herramientas de productividad no son exclusivas de contextos laborales o comerciales. En el contexto escolar, se emplean para realizar, trabajos, proyectos o tareas.

Con la evolución del cómputo en la nube, la colaboración en línea, el trabajo conectado y descentralizado, es posible. Internet y los medios digitales de comunicación agilizaron la interacción entre las comunidades virtuales que emplean las herramientas de productividad para el desarrollo de un proyecto. Las posibilidades del trabajo colaborativo a través del empleo de herramientas de productividad, según el especialista Español Julio Cabero (2015), incluyen la ruptura de los límites del tiempo y el espacio, el fomento de la autonomía de los estudiantes y la ampliación de las opciones de interacción entre pares a través de medios digitales.

Para las y los estudiantes de EMS las herramientas de productividad crean oportunidades para la participación entre usuarios, para construir comunidades de trabajo colaborativo, ofreciendo la posibilidad de que la información circule de manera rápida y efectiva compartiendo su información, hacer recopilaciones y crear documentos de forma colaborativa, además de ser un medio de comunicación, superan las barreras de espacio y de tiempo, Siendo en el ámbito educativo ser un material de apoyo para enriquecer el contenido que se aborda en las distintas áreas del conocimiento de humanidades, ciencias naturales y ciencias sociales; de los recursos sociocognitivos pensamiento matemático, comunicación, y conciencia histórica, así como las del currículum

ampliado: Bienestar emocional-afectivo, Cuidado físico-corporal y Responsabilidad social.

C. Pensamiento Algorítmico

A través de un pensamiento computacional procedural, los estudiantes de la EMS son capaces de resolver problemas propios de su entorno empleando lógica y lenguaje algorítmico.

C1. Resolución de problemas

En las mesas de Cultura Digital para dialogar sobre los planteamientos del MCCEMS, se identificaron diversos métodos y técnicas para la resolución de problemas en las distintas áreas del conocimiento. Se mencionó el método de las 5 e (Enganche, Explorar, Explicar, Elaborar, Evaluar), el método del caso, el método del árbol de causas, el método científico, el diseño descendente, el refinamiento por pasos, la estrategia de divide y vencerás y diversos diagramas de flujo entre otros que pueden estar enfocados al análisis de un problema, y ver sus posibles alternativas de solución, diseñar, plantear, representar o modelar una posible solución. Esto permitirá a las y los estudiantes a Aprender a Transformar, ser creativos, pensamiento crítico y ser empáticos.

“La habilidad de resolución de problemas se puede definir como la capacidad para identificar un problema, tomar medidas lógicas para encontrar una solución deseada, y supervisar y evaluar la implementación de tal solución. Es una habilidad cognitiva, flexible y adaptativa que indica apertura, curiosidad y pensamiento divergente, a partir de la observación y reconocimiento preciso del entorno. Estas actitudes conducen a la autoeficacia y al empoderamiento, lo que permite que las personas resuelvan problemas mediante el pensamiento crítico y la toma de decisiones” UNICEF (2019).

La resolución de problemas permitirá a las y los estudiantes de la EMS desenvolverse ante cualquier situación o problema que se le presente en las diferentes áreas del conocimiento como humanidades, ciencias sociales y ciencias naturales y de los recursos sociocognitivos de: comunicación, pensamiento matemático, conciencia histórica, así como del currículum ampliado que refiere a las habilidades socioemocionales, con ello se requiere fomentar de un pensamiento algorítmico como parte de la Cultura Digital.

C2. Pensamiento computacional y lenguaje algorítmico

En las mesas de Cultura Digital para dialogar sobre los planteamientos del MCCEMS se conceptualizó al lenguaje algorítmico como una secuencia de instrucciones, que detallan el proceso que se debe seguir, para dar solución a un problema o situación en específico, que puede ser una serie de pasos en orden lógico representados por nuestro lenguaje natural o por representación gráfica o en un lenguaje de programación.

El lenguaje algorítmico está presente en la vida cotidiana, en ocasiones sin darnos cuenta lo aplicamos, se encuentran en todas las acciones que llevamos a cabo, en lo que pensamos y actuamos, se utilizan frecuentemente en nuestra mente para tomar las decisiones y acciones, lograr un pensamiento algorítmico facilita el abordaje de las situaciones problemáticas y en consecuencia plantear o generar soluciones más eficientes. Desarrolla habilidades para la solución de problemas lógicos, hasta cierto punto se puede lograr enfrentar y resolver problemas o situaciones con naturalidad.

El lenguaje algorítmico permite a los y las estudiantes de EMS resolver un problema o situación, llevar a cabo una acción, existen diversas opciones o caminos para lograrlo, por lo que nuestros estudiantes al analizar, diseñar, desarrollar, aplicar y refinar un algoritmo, ayuda a despertar la creatividad e innovación, aumenta el grado de motivación e involucramiento de los estudiantes en su aprendizaje, por otra parte favorece el desarrollo de habilidades como: ser observador, analítico, capacidad de comunicar ideas de una manera estructurada y lógica, incorpora nuevas formas de pensar y de resolución de problemas, fomentar este tipo de habilidades es indispensable para la formación académica y también para la vida cotidiana.

D. Creatividad Digital

Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana. Las 3 subcategorías de Creatividad Digital son:

D1. Creación digital de contenidos

En las mesas de Cultura Digital para dialogar sobre los planteamientos del MCCEMS se describió a la creación de contenidos digitales como la integración de diversos elementos como: texto plano, texto enriquecido, audio, animación, datos, gráficos, imágenes y video en un producto que busque comunicar desde el entramado de las diferentes áreas de conocimiento, herramientas, dispositivos tecnológicos y técnicas necesarias para la elaboración de contenidos audiovisuales multimedia en un solo archivo, con la finalidad de impactar el mayor número de sentidos posibles de una audiencia, mediante técnicas de creación de contenidos como “storyboards” y “escenarios”.

La creación de contenidos digitales sirve para expresar de forma creativa, innovadora e informada de ideas y propuestas ante una sociedad cada vez más acostumbrada a la lectura de medios digitales ricos en imágenes, audio, video, texto, datos y gráficas.

Las y los estudiantes de la EMS deben fomentar su creatividad y su capacidad de leer y escribir en medios digitales a través de la aplicación de datos, gráficas, imágenes, texto, video, audio para poder expresar aprendizajes de los

contenidos de las áreas del conocimiento como ciencias sociales, ciencias naturales y humanidades, con la capacidad de proyectar prácticas, teorías, conocimientos, modelos a través de los contenidos digitales acercándose con un mayor impacto al mayor número de sentidos posibles de una audiencia, apoyados en los recursos sociocognitivos de comunicación, conciencia histórica, pensamiento matemático además de aplicar el currículum ampliado con el Bienestar emocional-afectivo, Cuidado físico-corporal y Responsabilidad social, incrementando así sus habilidades en Cultura Digital.

D2. Literacidad digital

Es posible que la información que buscamos esté en Internet. Pero su hallazgo no siempre es trivial. Las búsquedas avanzadas en Internet no se realizan de manera automática, por lo que los estudiantes deben desarrollar su literacidad informacional para ubicar lo que requieren, la búsqueda de información.

La literacidad digital de los estudiantes engloba el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes dirigidas a la búsqueda efectiva de contenido digital y a su manejo, mediante la consideración de palabras clave y metadatos; la adopción de una postura crítica en la que se promueva la consulta en bases de datos especializadas, la realización de búsquedas avanzadas en motores de búsqueda académicos o en bibliotecas virtuales y las consideraciones para un manejo adecuado de la información. Según Casillas, Ramírez Martinell y Morales (2020), “al concluir la EMS los jóvenes saben comportarse con soltura en Internet. Más de 80% hacen búsquedas directas sin problemas; emplean palabras clave y diferencian por su calidad a los sitios en los que buscan información. 7 de cada 10 dicen saber identificar información fidedigna, confiable, actual y pertinente, así como citar las fuentes. Tienen pocos referentes legales; se preocupan poco por el tipo de licencias del software de que disponen, usan poco los operadores booleanos y los programas de búsqueda académica” (p. 336).

Además de las búsquedas de información en Internet y las consideraciones anteriores, los estudiantes pueden utilizar técnicas diversas de investigación en el ciberespacio, tales como la ciber etnografía, el análisis del contenido en línea, los grupos focales mediados por videoconferencia o en plataformas y la entrevista en línea y los enfoques pueden ser tanto cualitativos como cuantitativos, ambos asistidos por computadoras.

El uso de computadoras para realizar investigación requiere al igual que en la investigación convencional del establecimiento de una pregunta de investigación que guiará a los estudiantes en su intervención. No es infrecuente encontrar en la actualidad en las herramientas de formulario en línea un aliado para la elaboración de encuestas y cuestionarios, por lo que los estudiantes deberán conocer sobre los métodos cuantitativos o mixtos para el empleo correcto de estas estrategias.

Para las y los estudiantes de EMS la investigación digital les permitirá recolectar, analizar y visualizar datos recuperados del mundo real. Su procesamiento automatizado los ayudará a proponer una problematización y un tratamiento informado del fenómeno de investigación. Este proceso requerirá invariablemente de la búsqueda de información teórica, la operacionalización de variables, el empleo de plataformas, programas para el análisis de datos cualitativos o QDA, cuantitativos o para la realización de modelos, potencializando tanto las áreas de conocimiento (como ciencias naturales, humanidades, ciencias sociales) como los recursos sociocognitivos (como pensamiento matemático, comunicación y conciencia histórica, así como las áreas del currículum ampliado Bienestar emocional-afectivo, Cuidado físico-corporal y Responsabilidad social).

D3. Desarrollo digital

En las mesas de Cultura Digital para dialogar sobre los planteamientos del MCCEMS se acordó que para este contexto el Desarrollo Digital consiste en la aplicación de técnicas, métodos, y recursos tecnológicos existentes en forma creativa e innovadora con pensamiento crítico para atender problemáticas dadas, o para la mejora de condiciones a lo largo de la vida de un proceso, fenómeno o actividad que se presente en los ámbitos laboral, académico o social.

El Desarrollo Digital en EMS permite crear mejores condiciones a una solución no solamente establecida en una representación gráfica mediante diagramas de flujo, sino representar una solución ante una problemática planteada haciendo uso de Bases de Datos, herramientas como Frameworks, Entornos de Desarrollo Integrado (IDE), Compiladores, Lenguajes de Programación implementada para una plataforma web, dispositivo móvil, para una computadora o en situaciones laborales mediante la automatización de un proceso con posibilidades según el contexto de abordar temáticas de industria 4.0 o el Internet de las cosas, Ciencia de Datos, Inteligencia Artificial, Cyberseguridad.

Las y los estudiantes de EMS apoyados en la categoría de Pensamiento Algorítmico aplicando metodologías y herramientas para el desarrollo de software así como industrial 4.0 e Internet de las cosas con un pensamiento crítico, innovación, creatividad dada una situación o problemática en las áreas del conocimiento de humanidades, ciencias sociales, ciencias naturales y las áreas transversales de comunicación, pensamiento matemático, conciencia histórica a través de Cultura Digital podrá resolver mediante modelación, representaciones gráficas, simulación, creación de aplicaciones dando respuesta a fenómenos, planteamientos académicos, necesidades laborales y de su cotidianidad a lo largo de la vida.

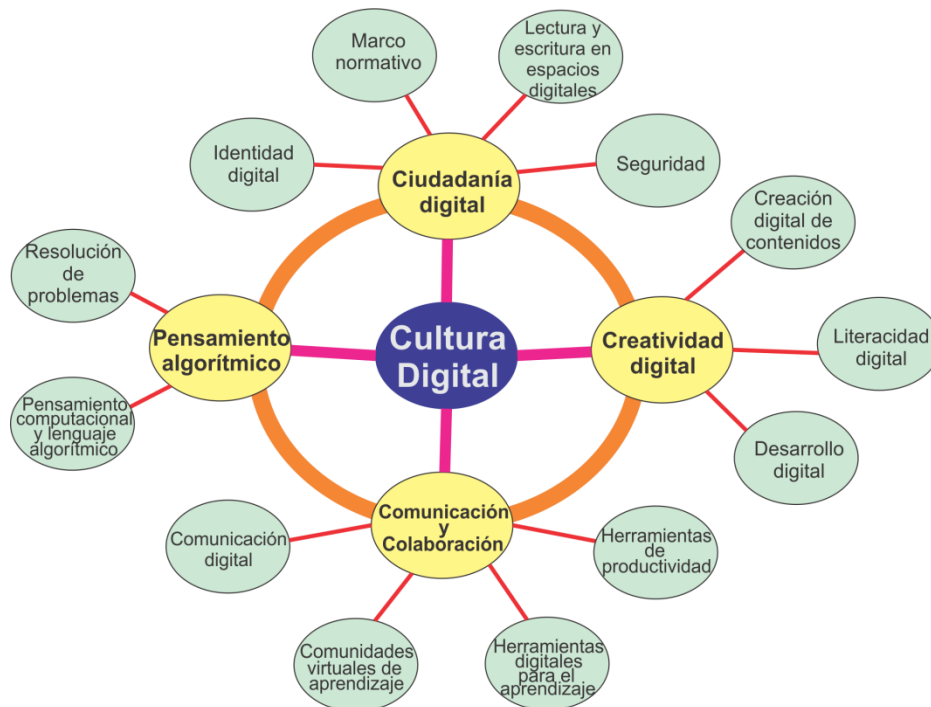


Figura 1. Categorías y subcategorías de Cultura digital

VI. Progresión del aprendizaje

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.

El conocimiento y experiencias adquiridos a partir de este recurso se articularán con los otros recursos sociocognitivos, áreas de acceso al conocimiento, recursos y ámbitos de la formación socioemocional con el propósito de que el estudiantado comprenda, analice, entienda, explique y resuelva situaciones, fenómenos o problemas que se le presenten en múltiples contextos.

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.

En la primera unidad de aprendizaje curricular **Cultura Digital I**, será importante que las y los estudiantes de EMS aprendan a usar las herramientas digitales, ya que éstas están presentes, en sus actividades cotidianas; e implican diversos riesgos al usarlas. Se promueve la Ciudadanía Digital, que implica no solo estar conectados, sino que también se requieren habilidades para saber navegar. La ciudadanía digital infraestructura tecnológica, y de conectividad, y alfabetización tecnológica o digital. Estos tres puntos aseguran que las y los estudiantes podrán convertirse en una sociedad en la red, además de que promueve el desarrollo individual y social debido a su inclusión digital.

¿Cómo se constituye y ejerce la ciudadanía digital?

1. Identifica y aplica la normatividad que regula el uso del ciberespacio y servicios digitales; cuida 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, recursos disponibles y su contexto.
3. Reconoce los requerimientos de 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 según el contexto.
4. Identifica la comunicación digital por su alcance y organizadas en redes personales, locales, metropolitana, área ancha, global (PAN, LAN, MAN, WAN, GAN), por su topología (bus, anillo, estrella); o por sus medios de transmisión (pares trenzados, cable coaxial, fibra óptica, radio enlaces de VHF y UHF y Microondas) para conectar dispositivos tecnológicos conforme sus recursos y contexto.
 5. Utiliza el ciberespacio y servicios digitales conforme a normatividad y al contexto personal, académico, social y ambiental, para integrarse con seguridad en ambientes virtuales.
 6. 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.
 7. Colabora en equipos de trabajo con el uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información, Conocimiento y Aprendizajes Digitales para interactuar, comunicarse, investigar, buscar y gestionar información.
 8. Utiliza herramientas digitales para el aprendizaje que le permiten acceder al conocimiento y la experiencia, innovar, hace más eficientes los procesos en el desarrollo de proyectos aplicado a las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades, recursos sociocognitivos y socioemocionales según sus necesidades y contextos

Uno de los puntos importantes que la educación es que las y los estudiantes fomenten la capacidad de resolver problemas, análisis a diversas situaciones que puedan ofrecer una solución, capacidad para automatizar o resolver en forma manual según el contexto de la situación que se le presente en su vida cotidiana. El ser creativo y saber aplicar los recursos tecnológicos con los que cuente le permitan tener la capacidad de aplicarla en forma correcta en tu entorno de preparación en educación media superior o superior, laboral y para la vida.

Futschek (2006) define al pensamiento algorítmico como un conjunto de habilidades que están conectadas con la construcción y el entendimiento de los algoritmos, las cuales son:

- La habilidad de analizar problemas
- La habilidad de especificar problemas de manera precisa
- La habilidad de identificar las acciones adecuadas para un determinado problema
- La habilidad de construir un algoritmo correcto para un problema dado
- La habilidad para pensar en todos los casos especiales y normales de un problema.

- La habilidad de mejorar la eficiencia de un algoritmo.

Sin embargo, este pensamiento no solamente se lo restringe a problemas informáticos, sino que se lo puede tomar de una manera más amplia, para razonar y trabajar sobre otros tipos de situaciones y áreas de conocimiento como ciencias naturales, humanidades y ciencias sociales. El pensamiento algorítmico debe ser desarrollado por todas las personas no solo para aquellas profesionales dedicadas a las ciencias computacionales.

En esta segunda unidad de aprendizaje curricular **Cultura Digital II**, el estudiantado desarrollará procesos estructurados del pensamiento y posturas críticas; preverá, planeará, detallará procedimientos, generará preguntas, detectará necesidades, limitaciones y alcances, para la solución de problemas. El estudiantado desarrollará su capacidad de resolver problemas, análisis de diversas situaciones para ofrecer una solución, capacidad para automatizar o resolver en forma manual según el contexto de la situación que se le presente en su vida cotidiana.

El ser creativo y saber aplicar los recursos tecnológicos le permitirá tener la capacidad de utilizarlos en forma correcta en su entorno.

¿Cómo se pueden resolver problemas mediante el pensamiento algorítmico?

1. Reconoce características de una situación, fenómeno o problemática de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, ciencias sociales, humanidades o de su vida cotidiana para estableciendo alternativas de solución conforme a su contexto y recursos.
2. Aplica diferentes métodos, técnicas o diagramas de flujo (5e -Enganche, Explorar, Explicar, Elaborar, Evaluar-, divide y vencerás, método del caso, método del árbol de causas, método científico, diseño descendente, refinamiento por pasos) de acuerdo a la situación, fenómeno o problemática para representar la solución.
3. 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.
4. Utiliza elementos: dato, información, variables, constantes, expresiones, operadores lógicos, operaciones relacionales, operadores aritméticos, estructuras condicionales, selectivas y repetitivas para modelar soluciones de manera algorítmica.
5. Utiliza lenguaje algorítmico y de programación a través de medios digitales para solucionar la situación, fenómeno o problemática.
6. Representa la solución de la situación, fenómeno o problemática a través de páginas web (hosting u hospedaje, dominio, ftp, usuarios, contraseñas), con el lenguaje de Marcas –HyperTextMarkupLanguage o HTML.

La creación de contenidos digitales fomenta la creatividad, la innovación de los estudiantes ante un dominio de video, audio, imágenes, texto que le permiten estructurar información para ser publicada.

La investigación digital dentro de la aplicación de encuestas en línea, recuperación de la información, estructuración y análisis cualitativo y cuantitativo, representado mediante gráficas, así como los servicios digitales como bibliotecas, museos, repositorios académicos.

Las y los estudiantes de EMS utilizando el pensamiento algorítmico aplicado a metodologías y herramientas para el desarrollo de software, la industria 4.0, ciencia de datos, inteligencia artificial e Internet de las cosas y con un pensamiento crítico, innovador y creativo podrá resolver mediante modelación, representaciones gráficas, simulación y creación de aplicaciones a situaciones, fenómenos o problemáticas personales, académicas, sociales, ambientales y laborales y de su cotidianidad a lo largo de la vida.

En la tercera unidad de aprendizaje curricular **Cultura Digital III**, el estudiantado desarrollará su creatividad en contenidos digitales útiles en representaciones, tanto visual, auditiva o gráfica, lo que le permite realizar investigaciones con medios y en entornos digitales (marketing, comunicación mediante dispositivos, contenidos multimedia, streaming, videos, audios, impresión 3D, Identificación de redes, lenguaje de programación, desarrollo de software así como desarrollo a través de industria 4.0, ciencia de datos, inteligencia artificial o el Internet de las cosas), para verificar, validar, interpretar, así como exponer información. Y que le permite resolver diversas problemáticas

¿Cómo se desarrolla y aplica la creatividad digital?

1. Utiliza herramientas en línea que permiten investigar y manejar información de situaciones, fenómenos o problemáticas del contexto personal, académico, social y ambiental para difundirla, recopilarla, extraerla, exportarla y analizarla en forma estructurada y organizada.
2. Procesa datos de la situación, fenómeno o problemática investigada mediante herramientas de software que calculen medidas de tendencia central (media, mediana y moda) y de dispersión (desviación estándar y varianza) y su representación gráfica (barras, pastel, líneas, embudo, mapas, diagramas de dispersión, diagramas de Gantt), para contribuir a su análisis.
3. Utiliza dispositivos tecnológicos, servicios de difusión y herramientas de software para crear y editar contenido digital (didáctico, documental, demostrativo, entretenimiento, informativo entre otros), conforme a sus recursos y contextos.
4. Utiliza herramientas de comunicación digital en forma directa, o emisión y descarga continua, transmisión por secuencias, lectura y difusión continuo

para difundir información, conocimientos, experiencias y aprendizajes de acuerdo a su su contexto personal, académico, social y ambiental.

5. Aplica técnicas y métodos de investigación digital como cyber etnografía, análisis del contenido en línea, focus group (grupo de foco) online, entrevista online en la metodología digital, métodos de investigación cualitativa online (MICO), entrevista asistida por computadora, análisis de redes sociales (ARS) para buscar, recopilar, extraer, organizar y analizar información de la situación, fenómeno o problemática de su interés conforme a su contexto y recursos.
7. Identifica las áreas y campos de aplicación de la inteligencia artificial (IA), internet de las cosas (IoT), Industria 4.0, Ciberseguridad, Ciencia de Datos, Ciberseguridad, Robótica para considerar las vocaciones de las y los estudiantes.

VII. Metas de aprendizaje

Metas		Aprendizaje de trayectoria
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 conllevan su uso.	Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.
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, la innovación y eficientar los procesos en el desarrollo de proyectos y actividades de su contexto.	Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo a sus necesidades y contextos.
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.	Soluciona problemas de su entorno utilizando el pensamiento y lenguaje algorítmico.
Realiza Investigación, entornos digitales para extraer, recopilar, ordenar y graficar información aplicable a las áreas del conocimiento.	Utiliza herramientas, servicios y medios digitales para crear contenidos, difundir información, potenciar su creatividad e innovación.	Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.

VIII. Referencias documentales

- Agenda Digital Educativa (s/f).
https://infosen.senado.gob.mx/sgsp/gaceta/64/2/2020-02-05-1/assets/documentos/Agenda_Digital_Educacion.pdf
- Altamirano Edgar 2009; Microblogging en la Educación; Academia 2009.
- Arroyo, J. (2019). Líneas de política pública para la educación media superior. Subsecretaría de Educación Media Superior.
- Bourdieu, P. (1987). Los tres estados del capital cultural. *Revista sociológica* 5 (2). Disponible en:
<http://www.sociologiamexico.azc.uam.mx/index.php/Sociologica/articloe/view/1043/1015>
- Bourdieu, Pierre (coord.) (1980). *Le senspratique*. París: Les Éditions de Minuit.
- Bourdieu, Pierre (coord.) (1982). *Leçon sur la leçon*. París: Les Éditions de Minuit.
- Cabero, J. (2015). Los nuevos escenarios y las nuevas modalidades de formación: las aportaciones desde las nuevas y antiguas tecnologías. Granada.
- Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (30 de septiembre 2019). Ley General de Educación. México: Diario Oficial de la Federación. Recuperado de:
http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGE_300919.pdf
- Camargo, M. C., y otros (2004). Las necesidades de formación permanente del docente. *Educación y educadores*, (7), 79-112. [fecha de Consulta 24 de noviembre de 2021]. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400708>
- Cassany, D. (2011). *En línea. Leer y escribir en la red*. Barcelona: Anagrama.
- Casillas, M. A. y Ramírez Martinell A. (2021). Saberes digitales en la educación. Una investigación sobre el capital tecnológico incorporado de los agentes de la educación. Argentina: Brujas
- Casillas, M. A., Ramírez Martinell, A., Morales., C. (2020). Los saberes digitales de los bachilleres del Siglo XXI. *Revista Mexicana de Investigación Educativa (RMIE)*. 25 (85). Pp 317-350.
- Casillas, M., y Ramírez, A. (2018). El habitus digital: una propuesta para su observación. En R. Castro y H.J. Suárez (coord.). *Pierre Bourdieu en la sociología latinoamericana: el uso de campo y habitus en la investigación*. Primera edición. Cuernavaca, Morelos: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias. Pp. 317-342
- Castells, M. (1997). *La era de la información*, vol. 1. Madrid: alianza.
- Castells, M. (2001): *La Galaxia de Internet Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*, Barcelona, Plaza &Janés.
- CEPAL Comisión Económica para América Latina y el Caribe (elac2018); Agenda Digital para América Latina y el Caribe - eLAC2018; Url: <https://www.cepal.org/es/infografias/agenda-digital-america-latina-caribe-elac2018>; 30 de septiembre del 2021.
- Dedijer, S. (1980). *Social Engineering of intelligence for Development*. Paris: OED.
- De Santisteban, Patricia (2017), Gámez-Guadix Manuel; Estrategias de persuasión en grooming online de menores: un análisis cualitativo con

- agresores en prisión; PsychosocialIntervention vol.26 no.3 Madrid dic. 2017. Url: https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1132-05592017000300139&script=sci_arttext&tlng=pt
- Diario oficial de la federación; DOF: 21/10/2008; Acuerdo No. 444 por el que se establecen las competencias que constituyen el marco curricular común del Sistema Nacional de Bachillerato. http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5064951&fecha=21/10/2008
- Diario oficial de la federación; DOF: 06/07/2020; Programa sectorial derivado del plan nacional de desarrollo 2019-2024; https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5596202&fecha=06/07/2020
- Diario oficial de la federación; DOF: 07/11/2012; Acuerdo No, 656 por el que se reforma y adiciona el acuerdo número 444 por el que se establecen las competencias que constituyen el marco curricular común del sistema nacional de bachillerato, y se adiciona el diverso numero 486 por el que se establecen las competencias disciplinares extendidas del bachillerato general; http://dof.gob.mx/nota_detalle_popup.php?codigo=5278078
- Diario oficial de la federación; DOF: 14/07/20; por el que se reforma el diverso número 12/06/20 por el que se establecen diversas disposiciones para evaluar el ciclo escolar 2019-2020 y cumplir con los Planes y Programas de Estudio de Educación Básica (preescolar, primaria y secundaria), Normal y demás para la formación de maestros de Educación Básica aplicables a toda la República, al igual que aquellos Planes y Programas de Estudio del tipo Medio Superior que la Secretaría de Educación Pública haya emitido, en beneficio de los educandos. http://dof.gob.mx/nota_detalle_popup.php?codigo=5597705
- Diario Oficial de la federación; DOF: 15/05/2019; DECRETO por el que se reforman, adicionan y derogan diversas disposiciones de los artículos 3o., 31 y 73 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en materia educativa. https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5560457&fecha=15/05/2019
- Díaz, F. y Hernández, G. (1999). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: McGraw-Hill.
- Díaz-Barriga, F., Hernández, G., y Rigo, M. A. (Eds.) (2011). Experiencias educativas con recursos digitales: prácticas de uso y diseño tecnopedagógico. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Docentemás (s.f). Ilustración del Portafolio. Trabajo colaborativo. Recuperado del Sitio Web Docentemás: <https://www.docentemas.cl/portafolio/category/trabajo-colaborativo/>
- Federación de Enseñanza de C.C.O.O de Andalucía (2009), La importancia del contexto en el proceso de enseñanza- aprendizaje; Revista digital para

- profesionales de la enseñanza. Recuperado de:
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6448.pdf>
- Feldfeber, M. (2007). La regulación de la formación y el trabajo docente: un análisis crítico de la "agenda educativa" en América Latina. *Educação & Sociedade*, Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87313705008>
- Formación Docente SEMS (13 de enero 2021a). Gestión escolar. [Archivo de video]. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=lowze5Px02w>
- Formación Docente SEMS (01 de diciembre 2021b). Conversatorio 5: La práctica directiva en la Nueva Escuela Mexicana. [Archivo de video]. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=BPInmCVGDCA&t=165s>
- Futschek, G. (2006). Algorithmic Thinking: The Key for Understanding Computer Science. *Lecture Notes in Computer Science* 4226, 159-168
- Gibbons, M. (2000). Mode 2 society and the emergence of context-sensitive science. *Science and public policy*, 27(3), 159-163.
- Hernández, D., Cassany, D., y López, R. (2018). Háblame de TIC volumen 5: Prácticas de lectura y escritura en la era digital. Argentina: Brujas
- Honan, M. (2014). What is doxing? *Wired*.
<http://www.wired.com/2014/03/doxing/>.
- Johnson, D. W. y Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38 (5), 365-379.
- Levy, P. (2007). *Cibercultura: informe al consejo de Europa*. Editorial ANTHROPOS. Barcelona, España.
- Macías, M. (2017). El estudiante como protagonista de su propio aprendizaje. Recuperado de <https://ineverycrea.mx/comunidad/ineverycreamexico/recurso/el-alumno-como-protagonista-de-supropio/765cad1d-0696-43bb-9add-649a7e1c5650>
- Medrano Carlos 2009; *El Storyboard, guines para medios audiovisuales*; Academia; 2009
- Miguel I. Bennasar García /Ceferina Cabrera Félix (2021), "La Cultura Digital Educativa Hoy, Un Análisis desde la Teoría Crítica". I (1-13) Recibido: Octubre 2020, Revisado: Octubre 2020, Aceptado: Noviembre 2020.
- Ministerio de Educación Chile. (s/f). Equipo escuela abierta, coordinación escuela. División de educación general. Chile.
- Ministerio de educación de Chile. (2019). Trabajo colaborativo y desarrollo profesional docente en la escuela. Chile. Recuperado de: https://www.cpeip.cl/wp-content/uploads/2019/03/trabajo-colaborativo_marzo2019.pdf
- OCDE (2001). *Information Technology Outlook ICTs AND THE INFORMATION ECONOMY*. Disponible en <https://www.oecd.org/sti/ieconomy/37620159.pdf>
- Oracle (2022); *Inteligencia Artificial*; <https://www.oracle.com/mx/artificial-intelligence/what-is-ai/>; 27 de febrero del 2022

- Oracle (2022); ¿Qué es la ciencia de datos?; <https://www.oracle.com/mx/data-science/what-is-data-science/>; 27 de febrero del 2022
- Perrenoud, P. 2004; Diez nuevas competencias para enseñar. Barcelona: Graó, Biblioteca de aula No.196. 2004.
- Pinto, M., García, F. J., & Manso, R. A. (2014). La lectura digital en las bibliotecas públicas. Promoción y gestión de cambio. Buenos Aires: Alfagrama.
- Prensky, M. (2013); Enseñar a nativos Digitales; REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa; 1era. Edición; <https://www.redalyc.org/pdf/155/15537098002.pdf> Vol. 17, núm. 2, 2015; Universidad Autónoma de Baja California Ensenada, México.
- Prepa en Línea-SEP (2022); Modelo educativo; Url: <https://prepaenlinea.sep.gob.mx/conocenos/modelo-educativo/>; enero 2022, México,.
- Ramírez Martinell, A. (2021). Pautas para la hibridación de la investigación y el posgrado. Educación Futura. Disponible en <https://www.educacionfutura.org/pautas-hibridacion/>
- Ramírez Martinell, A. y Casillas, M. A. (2018). Literacidad Digital. [Archivo de video]. YouTube: <https://youtu.be/Fvi5BNPJD6Q>
- Ramírez Martinell, A. y Casillas, M.A (2015). Los saberes digitales de los universitarios, en J. Micheli (coord.), Educación virtual y universidad, un modelo de evolución, Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, pp. 77-106.
- Recurso sociocognitivo: Cultura Digital (2022). Documento de trabajo en construcción para su discusión en las mesas nacionales. Dialoguemos sobre los planteamientos del MCCEMS. Mesas de marco curricular, Guías, Proyectos, Investigaciones de Informática. Disponible en <https://www.docsity.com/es/cultura-digital-mesas-de-marco-curricular/8284922/>
- Remolina De Cleves, Nahyr, y Velásquez, Bertha Marlén, & Calle M., María Graciela (2004). El maestro como formador y cultor de la vida. Tabula Rasa, (2),263-281. [fecha de Consulta 24 de noviembre de 2021]. Disponible en:<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=39600215http://online.aliat.edu.mx/adistancia/liderazgo/lecturasfalt/docentesfunciones.pdf>
- Riverón, G. (2016). La Cultura Digital en la sociedad moderna. Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI, 4(8), 1-6.
- Rockoff, J. (2004). The impact of individual Teachers on Student Achievement: evidence from Panel Data. The American Economic Review, Vol. 2 (94).
- Rodríguez, G. (2011). Funciones y rasgos del liderazgo pedagógico en los centros de enseñanza. Educación y Educadores, 14 (2), 253-267. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=834/83421404003>
- Rueda, R. y Quintana, A. (2013). Ellos Vienen con el Chip Incorporado: Aproximación a la Cultura Informática Escolar. Colombia.
- Sama, V. M. (2021). Docentes en balance para el “bienestar”, “bien ser” y “bien Oyu768tr45]+{´_[hacer”: evolución hacia el desarrollo de talento.

Senado de la República, LXV Legislatura; Agenda Digital Educativa;

- +¿'043w23+} {pñjikhnbgv}{ñlpioiouyuhgfgghuipo´0+¿´{pUrl:
https://infosen.senado.gob.mx/sgsp/gaceta/64/2/2020-02-05-1/assets/documentos/Agenda_Digital_Educacion.pdf; septiembre 2021
 SEDESOL; Centros Comunitarios de Aprendizaje; <http://www.microrregiones.gob.mx/ccs.php>; Consultado 29/09/2021
- SEP- PNUD (marzo, 2021). Curso de capacitación “Formación socioemocional para el desarrollo integral de las comunidades escolares de educación media superior”. México: SEP.
- SEP (2017). Planes de Estudio de referencia del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior; url: <http://sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12491/4/images/libro.pdf>
- SEMS. (2021). Se suma el CUIA al proceso de revisión del Marco Curricular Común de educación media superior. Boletín informativo. Recuperado de http://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/es_mx/sems/Se_suma_el_CUIA_al_proceso_de_revision_del_Marco_Curricular_Comun_de_educacion_media_superior
- SEMS- COSFAC- UAM Xochimilco (2022). Curso de habilidades para cargos directivos en Educación Media Superior. [Curso en línea].
- SEP-SEMS (2015). Elementos básicos para el trabajo colegiado. Recuperado de http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12183/1/images/elementos_basicos_tc.pdf
- SEP-SEMS (2019a). Líneas de Política Pública para la Educación Media Superior. México: autor.
- SEP-SEMS (2019b). La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas: México: autor.
- Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina; Url:<https://siteal.iiiep.unesco.org>; Marzo 2021.
- Stoll, L., Bolam, R., McMahon, A., Wallace, M. & Thomas, S. (2006). Professional Learning Communities: A Review of the Literature. *Journal of Educational Change*, 7(4), 221-258
- Tencio, C. B. (2013). La Transversalidad: Una Oportunidad para Fortalecer el Currículo en la Educación Superior Desde la Gestión Institucional. *Revista Calidad en la Educación Superior*, 68-80.
- UNESCO (2008): Estándares de competencias en TIC para docentes, Londres: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- UNICEF (2019); Misión #4 - Resolución de Problemas; <https://www.unicef.org/lac/misi%C3%B3n-4-resoluci%C3%B3n-de-problemas>; Consultado: 26/09/2021
- Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT 2015); I.4: Mejorar/promover el reconocimiento de (la importancia de) las telecomunicaciones/TIC

- como factor esencial para lograr el desarrollo social, económico y sostenible; Url: <https://www.itu.int/es/annual-report-2015/intersectoral/Pages/i4.aspx>; 29 de septiembre del 2021
- USICAMM (2021). Marco para la excelencia en la enseñanza y la gestión escolar en la Educación Media Superior. Perfiles profesionales, criterios e indicadores para docentes, técnicos docentes y personal con funciones de dirección y de supervisión Ciclo Escolar 2022-2023. Recuperado de http://public-file-system.usicamm.gob.mx/2022-2023/compilacion/EMS/Marco_EMS.pdf
- Valliant, D. (2016). Trabajo colaborativo y nuevos escenarios para el desarrollo profesional docente. *Revista Hacia un Movimiento Pedagógico Nacional*, 60, 07-13.
- Velazco, M., y Mosquera, F. (2007). Estrategias didácticas para el Aprendizaje Colaborativo. http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_a_aprendizaje_colaborativo.pdf
- Vital, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 4*, 9(18), 9-12. Recuperado a partir de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>
- Zapata-Ros, Miguel (2015). "El diseño instruccional de los mooc y el de los nuevos cursos abiertos personalizados", *Revista de Educación a Distancia*, 45. Disponible en: <https://revistas.um.es/red/article/view/238661>