

CULTURA DIGITAL I

**PROGRAMA DE ESTUDIOS Y
ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS**

**PRIMER SEMESTRE
EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR**



PRESENTACIÓN

El **modelo 2025** del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS) es el resultado de un proceso de diagnóstico y análisis en el que participaron integrantes de la comunidad educativa a nivel nacional. Estos programas tienen como finalidad orientar al personal docente para que tome decisiones de manera autónoma y contextualizada, favoreciendo la diversidad de enfoques, necesidades y realidades de la comunidad estudiantil.

El Centro de Enseñanza Técnica Industrial retoma como punto de partida estas propuestas didácticas emitidas por la COSFAC, para aterrizarlas en las necesidades y características de su modelo educativo, generando de este proceso reflexivo las orientaciones pedagógicas en cada una de las asignaturas.

En la asignatura de **Cultura digital I: Ciudadanía de Cultura digital**, se abordan 8 propósitos formativos con su respectivo contenido formativo que guían el cumplimiento de la meta educativa, abonando al proceso formativo integral del estudiantado.

En primer semestre se ofrece una introducción al mundo digital, dotando al estudiantado de instrumentos para desenvolverse con seguridad, responsabilidad y conciencia crítica, en un espacio con recursos y posibilidades para la comunicación y la investigación; no solo para saber usar estas herramientas, sino para ser conscientes de su influencia en la vida.

I. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

MARCO CURRICULAR COMÚN: CURRÍCULUM FUNDAMENTAL

Modalidad:

Presencial

Asignatura:

Cultura digital I

Clave:

30620-0001-25CF

Semestre:

Primero

Academia:

Cultura digital

Créditos:

5.4

Horas Semestre:

54

Horas Semanales:

3

Fecha de elaboración:

Agosto 2025

**Fecha de última
actualización:**

CULTURA DIGITAL I

Meta educativa

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



PROPÓSITOS FORMATIVOS	CONTENIDOS FORMATIVOS
Identifica el conjunto de elementos físicos que componen un dispositivo electrónico, así como el conjunto de programas, instrucciones y reglas que permiten que funcione, para analizar críticamente su evolución a lo largo del tiempo.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al hardware y software. • Historia crítica del desarrollo de tecnología digital. • Historia del software libre.
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS	
<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas detonadoras sobre los conceptos de hardware, software y el desarrollo tecnológico. • Análisis y estructuración de información en un formato libre de CANVA para trabajar la introducción del hardware y software. • Realizar una línea del tiempo de la historia crítica del desarrollo de tecnología digital y de la historia del software libre. • Debate o plenaria para el desarrollo de pensamiento crítico sobre el impacto de los conceptos en la actualidad. • Aprendizaje basado en retos (ABR) donde los estudiantes puedan apropiar los conceptos primordiales y aplicarlos en retos como indagar qué hay dentro de los aparatos y cómo funcionan. 	
TIEMPO	
3 horas.	

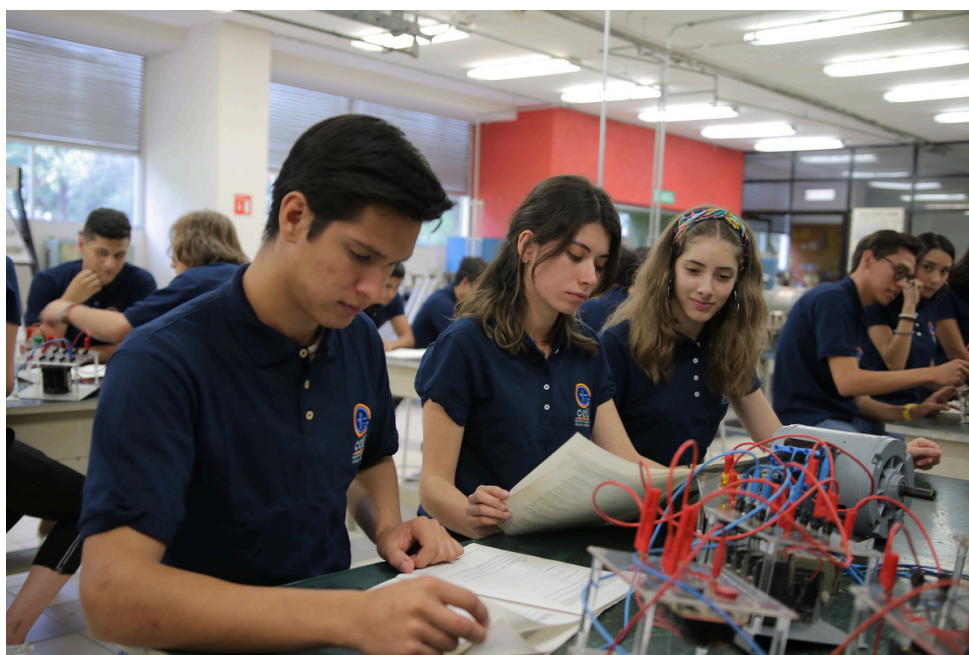
PROPÓSITOS FORMATIVOS	CONTENIDOS FORMATIVOS
<p>Conoce los requerimientos, tipos de licenciamiento del software y hardware para acceder a servicios tecnológicos, al ciberespacio y a los servicios digitales (licencias de uso privativo y licencias libres).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Licencia GPL (General Public License). • Creative Commons y otras licencias libres. • Conectividad. • Navegadores. • Sistemas operativos. • Niveles de acceso. • Unidades de medida (velocidad, procesamiento y almacenamiento).
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS	
<ul style="list-style-type: none"> • Mapas conceptuales para la apropiación de los temas. • Investigación sobre los diferentes conceptos. • Trabajo colaborativo: realizar un proyecto donde se retomen los 7 contenidos formativos para su análisis crítico. • Casos de estudio donde los estudiantes se posicionen como una empresa tecnológica e indaguen sobre los tipos de licencia y los otros temas. 	
TIEMPO	
6 horas.	

PROPÓSITOS FORMATIVOS	CONTENIDOS FORMATIVOS
<p>Analiza de manera crítica el impacto que tienen el uso de las tecnologías digitales y las políticas relacionadas con la disponibilidad y gestión de la información en las personas y en las comunidades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Corporaciones de innovación tecnológica. • Colonialismo de datos. • Mercantilización de la atención de las personas usuarias. • Dependencia tecnológica. • Desigualdad en el acceso a las tecnologías digitales (socioeconómica, regional o de género).
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS	
<ul style="list-style-type: none"> • Investigación de los conceptos abordados. • Debate o plenaria sobre el abordaje crítico de los contenidos formativos. • Estudio de caso donde los estudiantes por equipo analicen diversas situaciones y escenarios de los contenidos formativos. 	
TIEMPO	
9 horas.	



PROPÓSITOS FORMATIVOS	CONTENIDOS FORMATIVOS
Utiliza herramientas de software libre y experimenta con alternativas a los programas de patente y del software como servicio.	<ul style="list-style-type: none"> • Las 4 libertades del software libre. • GNC/ Linux. • Cultura hacker y el “Hazlo tú mismx” en la tecnología. • Software libre vs. open source. • Procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas.
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS	
<ul style="list-style-type: none"> • Investigación de los conceptos primordiales. • Preguntas detonadoras para indagar en plenaria, ejemplo: ¿cuáles son las 4 libertades del software libre?, ¿Qué caracteriza a la cultura hacker y al “hazlo tú mismo” ?, ¿qué diferencias hay entre el software libre con el open source? • Infografía con las conclusiones de la plenaria. • Proyecto colaborativo donde se aborden los contenidos formativos y utilicen las herramientas de paquetería de software libre. • Exposición de resultados y plenaria de retroalimentación. 	
TIEMPO	
9 horas.	

PROPÓSITOS FORMATIVOS	CONTENIDOS FORMATIVOS
Identifica y aplica la normatividad que regula el uso del ciberespacio y servicios digitales para cuidar su seguridad digital y la de otros.	<ul style="list-style-type: none"> • Normatividad en el uso del ciberespacio y servicios digitales. • Privacidad de la información. • Seguridad digital. • Protección de datos. • Uso responsable y ético de la Inteligencia Artificial (IA). • Licenciamientos copyleft.
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS	
<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas detonadoras para identificar conocimiento previo. • Mapas conceptuales para la apropiación de los temas. • Estudio de caso: presentarle un caso hipotético al estudiante donde indaguen sobre la importancia de la normatividad en la seguridad digital personal. • Debate o plenaria donde se analicen de manera crítica los contenidos formativos. 	
TIEMPO	
6 horas.	

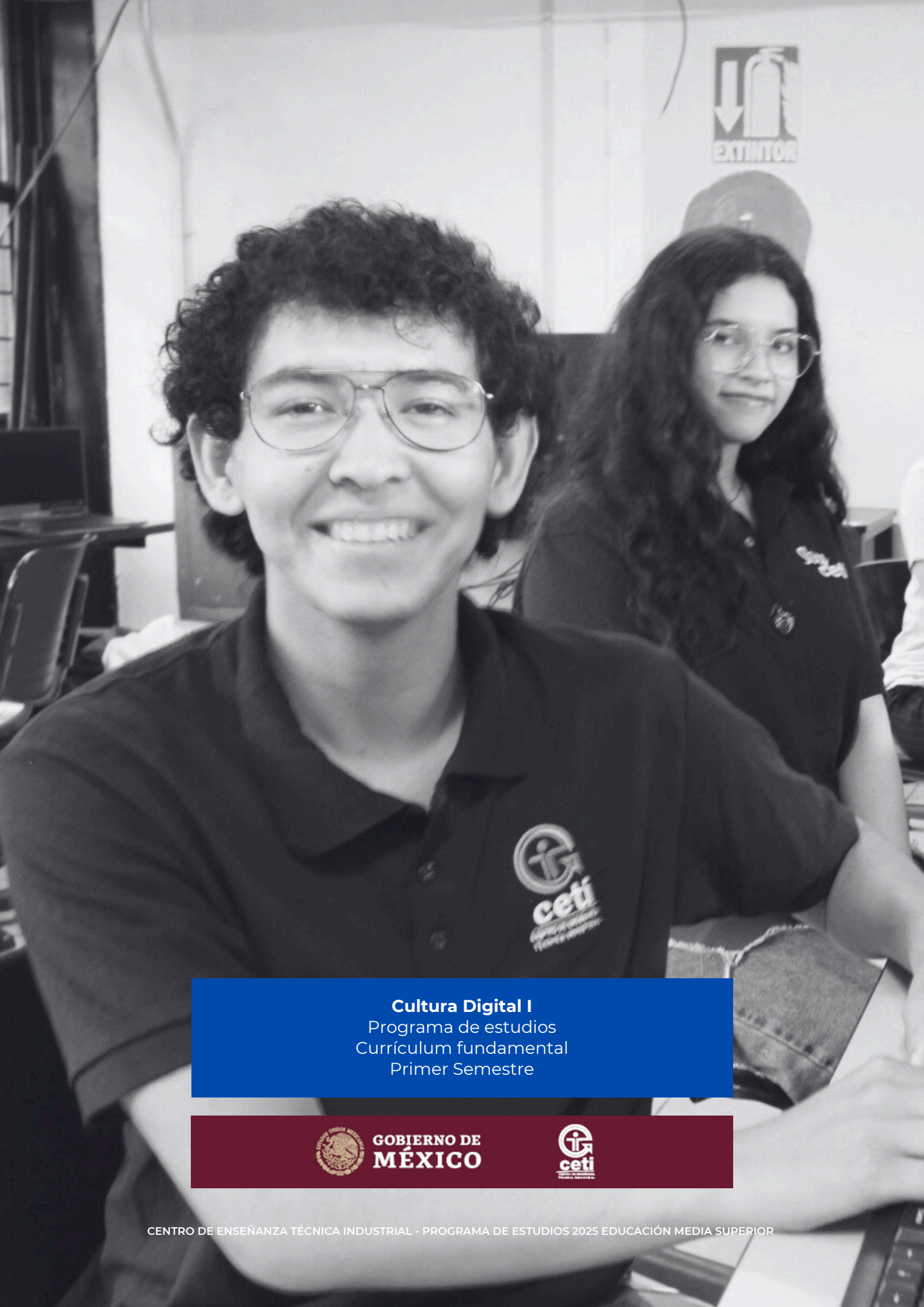


PROPÓSITOS FORMATIVOS	CONTENIDOS FORMATIVOS
Utiliza los recursos digitales a su alcance con fines personales, académicos y sociales para interactuar con seguridad y con consideración al medio ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> • Ciudadanía e identidad digital. • Credenciales de acceso. • Plataformas de uso cotidiano. • Contaminación digital y tecnológica.
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS	
<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de caso donde se analicen diferentes escenarios de los contenidos formativos. • Diseño de infografía donde se estructure la información significativa de los contenidos formativos. • Proyecto colaborativo donde los estudiantes analicen un problema en su entorno relacionado con los contenidos formativos y se generan propuestas de solución. Ejemplo: guía de buenas prácticas de los recursos digitales; Acciones concretas y medibles para reducir la contaminación digital y tecnológica. 	
TIEMPO	
3 horas.	



PROPÓSITOS FORMATIVOS	CONTENIDOS FORMATIVOS
Reconoce las posibles formas de comprensión y resolución de problemas algorítmicos para desarrollar una estrategia frente a una situación, fenómeno o problemática, utilizando medios tecnológicos y digitales.	<ul style="list-style-type: none"> • Pasos para solucionar un problema. <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el problema por resolver. - Comprender el problema. - Analizar alternativas de solución. - Seleccionar la mejor alternativa de solución. - Utilizar métodos, técnicas o diagramas de flujo para resolver problemas.
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS	
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): plantearle al estudiante un problema real de su entorno académico o cotidiano que pueda resolverse con lógica o un algoritmo: <ul style="list-style-type: none"> - Realizar los pasos de un algoritmo para la solución de un problema. - Analizar alternativas para seleccionar la mejor solución. • Identificar la simbología para la realización de diagramas de flujo, para la resolución de un problema, apoyándose de un software libre. 	
TIEMPO	
9 horas.	

PROPÓSITOS FORMATIVOS	CONTENIDOS FORMATIVOS
<p>Conoce los elementos del lenguaje algorítmico a través de medios digitales, para resolver situaciones, fenómenos o problemáticas presentes en las diferentes asignaturas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dato. • Información. • Variables. • Constantes. • Expresiones. • Operadores lógicos. • Operaciones relacionales. • Operadores aritméticos. • Estructuras condicionales, selectivas y repetitivas.
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS	
<ul style="list-style-type: none"> • Investigación de los conceptos primordiales. • Mapa conceptual para la apropiación de temas. • Llevar el contenido investigado de manera práctica en un programa de PSEInt. 	
TIEMPO	
8 horas.	



Cultura Digital I
Programa de estudios
Currículum fundamental
Primer Semestre

**GOBIERNO DE
MÉXICO**

