

I. Generales

A. Nombre del curso: Ciudadanía Digital para la docencia universitaria.

B. Duración (Curso: mínimo 25 horas/Diplomado:mínimo80horasensesiones de trabajo no mayores a 5 horas diarias).

C. Sector o población al que se dirige el curso: Docentes

D. Número de participantes (mínimo15):15

E. Perfil de los participantes: Docentes universitarios de diversas unidades académicas de la UAQ, interesados en integrar la ciudadanía digital en sus prácticas docentes y en la formación estudiantil con enfoque crítico, creativo e innovador.

F. Proceso de inscripción:

En la página de la Dirección de Desarrollo Académico:

<https://dda.uaq.mx/index.php/coordinacion-de-formacion-y-evaluacion-docente/examenes-departamentales/programacion-de-cursos-de-formacion-docente>

G. Fechas de inicio y término: Del 25deagostoal 5deseptiembre

H. Plataformas tecnológicas que se utilizarán (Moodle, Classroom, etc.) o, en su caso, el nombre de la App en donde se localiza el curso o diplomado.

Sesiones de Zoom de 01:00 a 2:30 pm y trabajo autogestivo en classroom.

I. Horario de sesiones síncronas y servicio de video conferencia que se utilizará (Meet, Zoom, Teams, etc.).

Distribución de horas por tipo de actividad				
En línea (síncronas)		Virtual (asincrónico)		Presenciales
25 de agosto	1h30 min	25 de agosto	1 h	
26 de agosto	1h30 min	26 de agosto	1 h	
27 de agosto	1h30 min	27 de agosto	1 h	
28 de agosto	1h30 min	28 de agosto	1 h	
29 de agosto	1h30 min	29 de agosto	1 h	
1 de septiembre	1h30 min	1 de septiembre	1 h	
2 de septiembre	1h30 min	2 de septiembre	1 h	
3 de septiembre	1h30 min	3 de septiembre	1 h	
4 de septiembre	1h30 min	4 de septiembre	1 h	
5 de septiembre	1h30 min	5 de septiembre	1 h	
TOTAL	15h	TOTAL	10h	

**Colocar las que sean necesarias de acuerdo al tipo de modalidad

J. Tipo: dirigido con acompañamiento por parte de las/os instructoras/es

II. Área o rubro de formación

Seleccionar el área a la que corresponde el curso o diplomado: Tecnologías de Información y Comunicación aplicadas al Aprendizaje.

III. Estrategias didácticas:

Se debe especificar:

-Tiempo de trabajo independiente que realiza cada participante: 10h

-Tiempo de actividades síncronas: 15 h

-Actividades de demostración del conocimiento (evidencias en las que cada participante muestre aprendizajes obtenidos como reportes o informes de actividades realizadas, trabajos escritos, entre otras).

A lo largo del curso, las y los docentes participantes deberán generar evidencias que reflejen los aprendizajes obtenidos en cada módulo. Estas actividades incluyen:

- **Participación reflexiva en foros temáticos**, acompañada de un **organizador gráfico** Que sintetice su comprensión de la ciudadanía digital en el contexto universitario.
- **Evaluación crítica de fuentes digitales** mediante una rúbrica específica, complementada con una **reflexión escrita** sobre el impacto de la desinformación en su práctica docente.
- Elaboración de una **bitácora digital** sobre riesgos y buenas prácticas en el entorno digital, con énfasis en su experiencia personal y profesional.
- **Participación colaborativa en Padlet**, compartiendo iniciativas o propuestas de participación ciudadana digital.

- **Reflexión escrita breve** en la que respondan a la pregunta: *¿Cómo integrarías una dinámica de participación digital en tu clase?*
- Creación de un **producto digital** (infografía, presentación interactiva o video breve) Sobre un tema de ciudadanía digital.
- Desarrollo de un **micro contenido educativo** (video, carrusel, audio) orientado a promover prácticas responsables en entornos digitales.
- **Diseño de una experiencia de aula con herramientas de inteligencia artificial**, Acompañada de una rúbrica que considere criterios pedagógicos, éticos e innovadores.
- Finalmente, la **propuesta didáctica integradora** como proyecto final, que articulará los saberes, habilidades y herramientas trabajadas en el curso para implementarse en su práctica educativa.

Estas evidencias serán evaluadas con base en criterios de claridad, pertinencia, creatividad, aplicabilidad e integración conceptual, promoviendo el desarrollo de una ciudadanía digital crítica y transformadora en el ámbito universitario.

-Mecanismos y tiempos de evaluación. Se deben considerar las fechas en las que cada participante recibirá retroalimentación de las actividades que desarrolla. Los tiempos sugeridos son los siguientes:

Retroalimentación en foros o en responder mensajes: máximo en 24horas

Retroalimentación y evaluación de actividades o entregables: máximo en 5 días después de la entrega.

IV. Justificación

La transformación digital de la sociedad contemporánea ha redefinido las formas de participación ciudadana, comunicación e interacción social, generando nuevos desafíos y oportunidades para la educación superior. En este contexto, la ciudadanía digital se entiende como un conjunto de competencias fundamentales que trascienden el mero uso instrumental de las tecnologías, abarcando dimensiones éticas, críticas y participativas que son esenciales para el ejercicio pleno de derechos y deberes en entornos digitales (Ribble, Bailey y Ross, 2004).

La Universidad Autónoma de Querétaro, a través de su Modelo Educativo Universitario (MEU) 2023, asume el compromiso de formar ciudadanas y ciudadanos con una visión crítica, ética y socialmente responsable:

“Los niveles educativos impartidos tienen como objetivo el desarrollo de la formación de la ciudadanía comprometida y profesionistas en diferentes áreas del conocimiento con un enfoque de bienestar y de mejora a su entorno” (UAQ, 2023, p. 19).

Por lo que la creación de un curso de Ciudadanía Digital para Docentes Universitarios, busca fortalecer las competencias docentes en el uso reflexivo y ético de las tecnologías, promover la alfabetización mediática crítica y la participación digital responsable, en consonancia con las tendencias globales de educación para la ciudadanía y el compromiso social.

De acuerdo con el Marco Europeo de Competencia Digital Docente (DigCompEdu), los educadores deben desarrollar capacidades en áreas como creación de contenidos digitales, empoderamiento del alumnado y enseñanza innovadora. Como se indica en este marco: *“Los educadores necesitan competencias digitales específicas para su profesión, con el fin de aprovechar el potencial de las tecnologías para mejorar e innovar en educación”* (Redecker, 2017).

La UNESCO (2022), en su Marco de Competencias TIC para Docentes, enfatiza que la educación digital debe formar a estudiantes en habilidades para el pensamiento crítico, la innovación y la colaboración, con un enfoque ético en el uso de tecnologías. En este sentido, la formación ciudadana universitaria debe ser integral, transversal y orientada a la resolución de problemas sociales complejos. Por lo que este curso responde al eje transversal de formación ciudadana del MEU 2023, que enfatiza la construcción de ciudadanía activa como parte del perfil de egreso:

“La ciudadanía se construye a través de la participación activa de los ciudadanos, lo cual es fundamental para la inclusión de toda la comunidad y su consideración como participantes en la vida social y política de la sociedad” (UAQ, 2023, p. 89).

Asimismo, el MEU reconoce el valor de las pedagogías activas, como el aprendizaje-servicio, el cual integra experiencias prácticas con impacto en el entorno:

“El aprendizaje-servicio (ApS) combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad, en los cuales las y los participantes se implican en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo” (Puig, 2014, citado en UAQ, 2023, pp. 70-71).

El contexto actual exige una respuesta formativa frente a fenómenos como la desinformación, la vulnerabilidad en entornos digitales y la necesidad de una participación ética y crítica en el ciberespacio. Investigaciones recientes en universidades latinoamericanas muestran una brecha entre el dominio de competencias digitales y su aplicación en la enseñanza (Cabero-Almenara et al., 2020). Además, el curso se alinea con las recomendaciones de la UNESCO (2022), que plantea que la ciudadanía digital implica *“utilizar las tecnologías digitales de manera crítica, ética y creativa para promover la participación activa y el respeto a los derechos humanos”*.

De manera que la implementación del curso de Ciudadanía Digital para Docentes Universitarios de la UAQ es una acción estratégica para consolidar la formación integral del profesorado, responder a las exigencias de la sociedad digital y dar cumplimiento a los lineamientos del MEU 2023.

Como enfatiza el Modelo Educativo:

“La Universidad Autónoma de Querétaro comprende la importancia de preparar profesionales con habilidades sociales, éticas y emocionales que les permitan enfrentar los desafíos de la sociedad contemporánea” (UAQ, 2023, p. 88).

De esta forma, el curso no solo fortalece las competencias tecnológicas de las y los docentes, sino que contribuye a formar una ciudadanía universitaria crítica, ética y participativa, capaz de generar impacto positivo en el entorno digital y social.

V. Objetivos general y particulares

Las y los docentes participantes, durante el desarrollo del curso, **comprenderán, analizarán y aplicarán** los principios, herramientas y prácticas de la ciudadanía digital desde un enfoque crítico, participativo y ético, **mediante el uso reflexivo de tecnologías digitales** en su contexto educativo, **para promover entre el estudiantado universitario el ejercicio activo, responsable e inclusivo de sus derechos y deberes en entornos digitales.**

Objetivos particulares

Las y los docentes participantes **comprenderán el concepto de ciudadanía digital y sus dimensiones**, a través del análisis de referentes teóricos con el fin de vincularlo a su práctica docente.

Las y los docentes participantes **desarrollarán habilidades para la evaluación crítica de contenidos digitales**, mediante el uso de herramientas de verificación, para promover en su alumnado el pensamiento crítico ante la desinformación.

Las y los docentes participantes **identificarán los riesgos y responsabilidades asociadas al uso de entornos digitales**, a través del reconocimiento de prácticas de ciber seguridad y protección de datos, con el fin de promover una cultura digital segura y responsable.

Las y los docentes participantes **explorarán distintas formas de participación cívica digital**, por medio de plataformas y herramientas tecnológicas emergentes, para fomentar el compromiso ético y social de las y los estudiantes.

Las y los docentes participantes **diseñarán recursos educativos digitales con herramientas tecnológicas** como Canva, Genially, ChatGPT y Notebook LM, para innovar en su práctica docente desde una perspectiva de ciudadanía digital activa.

Las y los docentes participantes integrarán los aprendizajes del curso en una propuesta pedagógica aplicada, mediante el desarrollo de un proyecto final contextualizado, con el propósito de implementar la ciudadanía digital en sus asignaturas.

VI. Criterios de acreditación

Para acreditar el curso Ciudadanía Digital para la Docencia Universitaria, las y los participantes deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- **Asistencia mínima del 90%** a las actividades sincrónicas (sesiones en Zoom).
- **Cumplimiento de al menos el 90% de las actividades** de aprendizaje programadas en los módulos, incluyendo foros, ejercicios prácticos, entregas de productos parciales y el proyecto final.
- **Entrega del proyecto final**, cumpliendo con los criterios establecidos en la rúbrica de evaluación (claridad, pertinencia, aplicabilidad, creatividad, integración de herramientas digitales y enfoque ético).

- **Declaración de uso de Inteligencia Artificial Generativa:**

En caso de emplear herramientas como ChatGPT, Notebook LM u otras plataformas de IA generativa, las y los participantes deberán explicitar el uso realizado dentro de su producto o actividad.

La declaración deberá indicar qué herramienta se utilizó y cómo se integró en el proceso de diseño o elaboración.

El uso de la IA será valorado como un recurso complementario, siempre que se refleje pensamiento crítico y autoría del participante.

- **La calificación mínima aprobatoria es 8** (ocho) en una escala de 0 a 10 y se obtendrá a partir del siguiente esquema de ponderación:
 - Actividades de aprendizaje (foros, bitácoras, análisis de casos, micro contenidos, etc.): **60%**
 - Participación en las sesiones sincrónicas: **15%**
 - Producto final (propuesta didáctica aplicada con herramientas de ciudadanía digital): **25%**

Nota: Las actividades serán evaluadas mediante rúbricas y listas de cotejo específicas para cada módulo, con criterios de claridad, pertinencia, creatividad, aplicación práctica y uso ético de herramientas digitales.

VII. Criterios de evaluación

La evaluación del curso Ciudadanía Digital para la Docencia Universitaria se realizará con base en la calidad, pertinencia y aplicabilidad de los productos entregados por las y los participantes, así como en su participación activa en las actividades formativas.

Se considerarán los siguientes tipos de evaluación:

1. Evaluación Diagnóstica

Objetivo: Identificar el nivel de conocimientos previos sobre ciudadanía digital, alfabetización crítica y uso de herramientas tecnológicas.

Instrumento: Cuestionario diagnóstico en línea (pre-test) aplicado al inicio del curso.

Uso: La misma prueba se aplicará al finalizar el curso (pos-test) para reconocer los avances en el aprendizaje.

2. Evaluación Formativa

Objetivo: Valorar la participación activa y el compromiso de cada docente en las actividades de aprendizaje, tanto individuales como colaborativas.

Criterios:

- Participación constante en foros, Padlet y actividades sincrónicas.
- Entrega oportuna de reflexiones breves y actividades parciales (bitácora digital, análisis de casos, ejercicios prácticos).
- Capacidad de integrar comentarios y retroalimentación para mejorar sus productos.
- Instrumentos: Listas de cotejo y observación directa en foros y sesiones virtuales.

3. Evaluación Sumativa

Objetivo: Evaluar el logro de los objetivos del curso a través de los productos de aprendizaje generados en cada módulo.

- Criterios de calidad de los productos:
- Claridad y coherencia en la redacción.
- Aplicación de conceptos clave de ciudadanía digital (según Ribble, UNESCO, MEU 2023).

- Integración de herramientas tecnológicas revisadas (Canva, Padlet, Genially, ChatGPT, Notebook LM, entre otras).
- Creatividad e innovación en el diseño de recursos educativos.
- Evidencia de reflexión crítica y ética en los materiales elaborados.

Instrumentos:

- Rúbricas de evaluación específicas para productos como infografías, microcontenidos, bitácoras, actividades con IA y propuesta didáctica final.
- Autoevaluación y coevaluación para actividades colaborativas.

4. Evaluación Final

Objetivo: Medir el aprendizaje global y la transferencia de conocimientos al diseño de la propuesta didáctica final.

Instrumento:

- Aplicación del cuestionario diagnóstico como pos-test.
- Rúbrica para evaluar el proyecto final considerando los criterios de pertinencia, aplicabilidad en el aula universitaria, creatividad, integración de herramientas digitales y enfoque ético de la ciudadanía digital.
- Se aplicará una vez más la evaluación diagnóstica como pos-test para identificar los aprendizajes desarrollados en el curso.

VIII. Instructores y/o instructoras

Presentar CV que muestre la expertis en el tema y comprobación de grado mínimo de maestría.

1. Nombre y breve descripción del currículum de los/as instructores (mediante cuartilla, e incluir correo electrónico y teléfono). Dado que el objetivo es la formación integral del profesorado, los cursos y diplomados deben ser impartidos por expertos/as reconocidos/as en su campo, por lo que se recomienda invitar a profesores y profesoras de las áreas correspondientes.
2. En caso de que participen varios/as instructoras/es, especificar el número de horas que cada uno/a imparte, de tal forma que el total de horas deberá corresponder con el número de horas que presenta la propuesta.

Dr. Sergio Rivera Magos

Doctor en Comunicación por la Universidad Rey Juan Carlos; Maestro en Comunicación por la Universidad Complutense de Madrid; Licenciado en Ciencias de la Comunicación por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, doctorando en Innovación por la Universidad Virtual del Estado de Guanajuato. Es Profesor-Investigador de la Facultad de Ciencias Políticas de la Universidad Autónoma de Querétaro y director de Comunicación Estratégica de la UAQ. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel 1; Perfil Deseable PRODEP, es miembro de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación; del Cuerpo Académico Política y Sociedad. Miembro fundador del Laboratorio de Ciudadanía Digital de la UAQ. Profesor de la Licenciatura en Comunicación y Periodismo, la Maestría en Comunicación y Cultura Digital, la Maestría en Gestión e Innovación Pública, la Maestría en Comunicación y Diseño Hipermedial, la Especialidad en Comunicación Política y del Doctorado en Ciencias Sociales de la UAQ. Ha publicado en diversas revistas de comunicación y ciencias sociales. Ha coordinado diferentes libros de comunicación política y cultura digital. Ha publicado en revistas académicas de México, España, Chile, Brasil, Estados Unidos, Colombia y Portugal. Sus principales líneas de investigación incluyen: Comunicación Política, Ciudadanía Digital y Cultura Digital. Ha sido columnista de medios como AM, Querétaro, Semanario Tribuna y TV UAQ. Correo: sergio.rivera@uaq.mx Tel: 4421246739

Dr. Gabriel Pérez Salazar:

Doctor en Ciencias Políticas y Sociales, con orientación en Ciencias de la Comunicación, por la Universidad Nacional Autónoma de México, y cuenta con el nivel 2 del Sistema Nacional de Investigadores e Investigadoras de la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación. Es autor de más de 70

documentos científicos publicados a nivel nacional e internacional; así como los libros *Internet como medio de comunicación* (2012), *El meme en Internet. Identidad y usos sociales* (2017) e *Identidad y Virtualidad. Aproximaciones desde la Comunicación* (2021). Ha sido profesor en la UNAM, en la Universidad Autónoma de la Ciudad de México y desde 2010 es catedrático-investigador de tiempo completo en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Coahuila (Unidad Saltillo). Es líder del Cuerpo Académico en Consolidación *Cultura e Identidad*. Dentro de su línea de investigación centrada en la comunicación, las innovaciones tecnológicas y la identidad, destacan los abordajes que ha hecho en torno a la brecha digital, los usos sociales de la tecnología, los procesos identitarios en los espacios virtuales, la cibercultura, la ciudadanía digital, las masculinidades positivas en línea y la inteligencia artificial. Correo: Gabriel.perez.salazar@uadec.edu.mx Horas impartidas: 1:30

Dr. Jorge Hidalgo Toledo

Doctor en Comunicación Aplicada. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores nivel 1, coordina posgrados y dirige el Human and Nonhuman Communication Lab en la Universidad Anáhuac México. Ha sido presidente de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación y del CONEICC, y ha participado activamente en consejos editoriales y evaluación académica. Ha sido docente e investigador en la línea de comunicación aplicada en comunicación política, cultura digital y medios, así como autor de más de 8 libros y 50 capítulos. Destacan sus reconocimientos nacionales e internacionales y su papel como conferencista y director de cátedras en innovación de contenidos y comunicación estratégica. Correo: jhidalgo@anahuac.mx Tel: 5541771941. Horas impartidas: 1:30

Dr. Karla Negrete Huelga

La Dra. Karla Belem Negrete Huelga es profesora-investigadora de tiempo completo en la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ), donde también coordina técnicamente el Laboratorio de Ciudadanía Digital de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Es doctora en Investigación de la Comunicación por la Universidad Anáhuac México, maestra en Comunicación y Cultura Digital, y licenciada en Comunicación y Periodismo por la UAQ. Cuenta con el nivel 1 en el Sistema Nacional de Investigadores (SNI) del CONACYT. Ha recibido reconocimientos como la Medalla al Mérito Académico 2017 otorgada por la UAQ y fue finalista en los Premios de Investigación en Comunicación Digital 2019 de la Universitat Autònoma de Barcelona. Además, obtuvo el primer lugar en el XVIII Premio Nacional de Trabajos Recepcionales de Comunicación en 2010, otorgado por el CONEICC. Sus líneas de investigación se centran en comunicación digital, ciudadanía digital, tecnologías políticas y cultura digital. También forma parte de redes académicas internacionales como ILab México, la Red Académica de Gobierno Abierto Internacional y la Asociación Latinoamericana de Investigadores en Campañas Electorales. Su labor combina docencia, investigación aplicada y vinculación académica en temas estratégicos de comunicación contemporánea en el contexto político y digital. Correo: karla.negrete@uaq.mx Tel: 4428092944. Horas impartidas: 1:30

GabrielaGonzález Pureco.

Doctorante en Gestión Tecnológica e Innovación en la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ), Maestra en Comunicación y Cultura Digital, Especialista en Pedagogía para la Formación de Jóvenes y Adultos y Licenciada en Comunicación y Periodismo. Actualmente se desempeña como Coordinadora de Web y Estrategia Digital en la UAQ, donde diseña e implementa estrategias de comunicación digital alineadas con los valores institucionales. Su experiencia académica y profesional se centra en el estudio de la cultura digital, comunicación política, desinformación, polarización y posverdad, con un enfoque en el análisis de medios sociales y narrativas digitales. Es autora de diversas publicaciones en revistas nacionales e internacionales, así como capítulos de libro. Sus líneas de investigación son: Comunicación digital, narrativas políticas, desinformación, memes como artefactos culturales y prospectiva tecnológica aplicada a la comunicación. Contacto: gabriela.gonzalez.pureco@uaq.mx. Teléfono: 4341167378

Distribución de horas por instructor				
PONENTE	En línea (síncronas)		Virtual (asincrónico)	
Sergio Rivera Magos	25 de agosto	1h30 min	25 de agosto	1 h
Sergio Rivera Magos	26 de agosto	1h30 min	26 de agosto	1 h
Gabriela González Pureco	27 de agosto	1h30 min	27 de agosto	1 h
Gabriela González Pureco	28 de agosto	1h30 min	28 de agosto	1 h
Karla Negrete Huelga	29 de agosto	1h30 min	29 de agosto	1 h
Sergio Rivera Magos	1 de septiembre	1h30 min	1 de septiembre	1 h
Gabriela González Pureco	2 de septiembre	1h30 min	2 de septiembre	1 h
Gabriel Pérez Salazar	3 de septiembre	1h30 min	3 de septiembre	1 h
Jorge Hidalgo Toledo	4 de septiembre	1h30 min	4 de septiembre	1 h
Sergio Rivera Magos	5 de septiembre	1h30 min	5 de septiembre	1 h
	TOTAL	15h	TOTAL	10h

Medios de comunicación

Indicar el medio o los medios de comunicación entre participantes e instructoras/es, ya sea por correo electrónico, por medio de la plataforma, por mensajería instantánea, etc.

La comunicación entre las y los participantes y el equipo docente se realizará de forma continua y organizada mediante los siguientes medios:

- **Correo electrónico institucional:** Para el envío de avisos formales, resolución de dudas específicas y retroalimentación de actividades.

- **Plataforma Google Classroom:** Como espacio central de gestión del curso, publicación de materiales, actividades, foros de discusión y retroalimentación escrita.
- **Sesiones por Zoom:** Para las actividades sincrónicas, debates guiados, análisis de casos y talleres prácticos.
- **Mensajería instantánea (Google Chat)** Para avisos urgentes y coordinación ágil de actividades o dudas rápidas, respetando horarios laborales.

IX. Detallar los requerimientos mínimos de infraestructura tecnológica: indicar
los requerimientos de hardware y software necesarios para poder acceder al curso o diplomado.

Para participar en el curso *Ciudadanía Digital para la Docencia Universitaria*, cada persona deberá contar con:

Hardware:

- Computador de escritorio o portátil con cámara web, micrófono y bocinas integradas o externas.
- Conexión a internet estable con al menos 10 Mbps de velocidad.
- Dispositivo móvil (opcional) para la exploración de aplicaciones educativas y comunicación instantánea.

Software y accesos:

- **Cuenta de correo electrónico** (preferentemente institucional).
- **Acceso a Google Classroom** (para actividades asincrónicas, foros y entrega de productos).
- **Acceso a Zoom** (para sesiones sincrónicas).
- Navegador actualizado (Google Chrome o Mozilla Firefox recomendados).
- Herramientas digitales de uso libre revisadas en el curso: **Canva, Genially, Padlet, ChatGPT, Notebook LM**, entre otras.

Otros requerimientos:

- Conocimientos básicos de ofimática (procesador de texto, presentaciones).

Programa

Entregarelp~~rograma~~del~~curso~~o~~diplomado~~y~~presentarla~~o~~rganización~~comosemuestraacontinuación.

Módulo,unidadotema		1.INTRODUCCIÓNALACIUDADANÍADIGITAL				
Objetivo		Las y los participantes identificarán los fundamentos conceptuales y pedagógicos de la ciudadanía digital en el contexto de la educación superior, mediante el análisis del modelo educativo de la UAQ ymateriales introductorios, para reflexionar sobre su aplicación en su prácticadocente.				
Tópico, subunida do subtema	Actividad	Objetivos específicos	Periodo	Instrumento de evaluación	Porcentaje de evaluació n	Recursos
Ciudadanía digital: definiciones, dimensionesy alcances (S)	Con base en la lectura de Ribble (2011), capítulos 1 y2,yeldocumento de UNESCO (2021), elaborarunaparticipaciónen el foro introductorio “¿Qué entiendo por ciudadanía digital?”, en la que identifiquen al menos tres ideas clave sobre el concepto. Posteriormente, crear una lluvia de ideas en Padlet describiendo ejemplos de prácticas digitales en su labor docente, conectandodichas prácticas con alguna de las	Comprenderel concepto de ciudadanía digital y sus dimensiones.	25deagosto	Participación reflexivaenel foro + organizador gráfico sobre ciudadanía digital en la UAQ.	10%	Ribble, M. (2011). <i>Digital Citizenship in Schools: NineElementsAllSt udentsShouldKnow</i> .Capítulos1 y2. UNESCO (2021). <i>Marco de competenciasde los docentes en materia de TIC</i> .

	dimensionesde					
	ciudadaníadigital propuestas por Ribble.					

Derechos y deberes digitales (S)	Con base en la lectura de Ciudadanía Digital (2023) “¿Cuáles son mis derechos y deberes digitales? - Las aventuras de Wi y Fi (T1 - E10)” y Rascon (2023), redactar un comentario crítico de una cuartilla para la discusión guiada en sesión virtual, señalando los derechos y responsabilidades digitales más relevantes para su práctica docente. Durante la sesión, compartir un ejemplo de situación educativa donde sea clave ejercer o promover estos derechos.	Reconocer los derechos y responsabilidades del ejercicio ciudadano en entornos digitales.				Ciudadanía Digital. (2023). ¿Cuáles son mis derechos y deberes digitales? - Las aventuras de Wi y Fi (T1 - E10) Rascon, A. (2023) ¿Cuáles son mis derechos digitales? – Red por la Ciberseguridad.
Ciudadanía digital en el modelo educativo de la UAQ (S)	Con base en la lectura del Modelo Educativo de la UAQ (2023, pp. 19, 26 y 88), elaborar	Relacionar el modelo educativo de la UAQ con el enfoque de				Modelo Educativo de la UAQ (2023), pp. 19, 26, 88

	un análisis escrito de media cuartilla donde se identifiquen los puntos de conexión entre el eje de formación ciudadana y los principios de ciudadanía digital. Posteriormente, en sesión, participaren una dinámica grupal de reflexión para vincular estos conceptos con su práctica docente, diseñando una propuesta breve (mapa mental o esquema) que ilustre cómo integrar la ciudadanía digital en su asignatura.	ciudadanía digital crítica.				
--	---	-----------------------------	--	--	--	--

Módulo,unidadotema		2.ALFABETIZACIÓN DIGITAL CRÍTICA Y REFLEXIVA				
Objetivo		Los participantes desarrollarán habilidades para evaluar de forma crítica la información digital, mediante el análisis de contenidos y el uso de herramientas de verificación, con el fin de promover un pensamiento crítico en el aula.				
Tópico, subunidad o subtema	Actividad	Objetivos específicos	Periodo	Instrumento de evaluación	Porcentaje de evaluación	Recursos
Habilidades informacionales y mediáticas	Con base en la lectura de Jenkins et al. (2009), secciones sobre alfabetización mediática y juicio crítico, y Hobbs (2017), analizar un caso real de desinformación (proporcionado en la sesión). Elaborar un breve informe donde identifiquen las estrategias de manipulación presentes y propongan acciones pedagógicas para contrarrestar la desinformación en el aula.	Reconocer las habilidades necesarias para una alfabetización digital crítica.	26 y 27 de agosto	Rúbrica de evaluación de fuentes digitales confiables + reflexión escrita sobre el impacto de la desinformación en la docencia.	10%	Jenkins, H. et al. (2009). <i>Confronting the Challenges of Participatory Culture</i>, MIT Press. Secciones: Alfabetización mediática y juicio crítico. Hobbs, R. (2017). <i>Create to Learn: Introduction to Digital Literacy</i>. Wiley.
Herramientas de verificación y fact-checking	Con base en las lecturas de Hobbs (2017), realizar una práctica guiada utilizando herramientas como NewsGuard, FactCheck.org y Google	Aplicar herramientas de verificación para evaluar información en entornos digitales.				NewsGuard Google FactCheck Explorer

	FactCheckExplorer para evaluar la confiabilidad de al menos dos noticias recientes. Diseñar un breve instructivo (infografía o guía visual) para enseñar a estudiantes universitarios cómo utilizar una de estas herramientas.					
Evaluación crítica de contenidos digitales	Con base en la plantilla editable para la rúbrica de evaluación digital, y retomando las ideas de Jenkins et al. (2009), participar en una discusión guiada sobre los riesgos de la desinformación en el aula universitaria. Posteriormente, diseñar equipos una propuesta de criterios para evaluar contenidos digitales (mediante la plantilla).	Identificar los riesgos y efectos de la desinformación en la formación universitaria.				Plantilla editable para rúbrica de evaluación digital.

Módulo, unidad o tema	3. CUIDADO Y RESPONSABILIDADES DIGITALES
Objetivo	Los participantes identificarán prácticas éticas y seguras en el uso de entornos digitales, mediante la reflexión sobre la huella digital, la protección de datos y la ciberseguridad.

Tópico, subunidad o subtema	Actividad	Objetivos específicos	Periodo	Instrumento de evaluación	Porcentaje de evaluación	Recursos
Huelladigitaly reputación en línea	Con base en el video “La huella digital no se borra” (PantallasAmigas)y el recurso de Mozilla Foundation, realizar el taller práctico “Rastreatu huella digital” utilizando Google, HavelBeenPwnedy motores de búsqueda especializados. Posteriormente, elaborar una bitácora digital (1 cuartilla) donde identifiquen riesgos y buenas prácticas para proteger su reputación profesional.	Analizarelimpacto de la huella digital en la reputación académica y profesional.	28y29deagosto	Bitácoradigitalde riesgos y buenas prácticas" (1 cuartilla).	10%	Mozilla Foundation. <i>PrivacyNot Included</i>. Vídeo: “La huella digitalno se borra” (YouTube,canalde PantallasAmigas).
Privacidad y protección de datospersonales	Con base en el recurso Google Interland - Sé Genial en Internet, participar en el simulador interactivo “Sé Genial en Internet” y reflexionar sobre las decisiones tomadasduranteel juego. Elaborarunlistado de 5 recomendaciones para mejorar la proteccióndedatos	Reconocer la importancia de la privacidad y la protección de datosenentornos educativos.				Google. <i>Interland-Sé Genial en Internet</i> .

	personales en entornos educativos.					
Ciberacoso, ciberseguridad y ciudadanía empática	Con base en la lectura de la Guía de acompañamiento en casos de ciberacoso (Fundación Vuela Libre), analizar escenarios reales de ciberacoso (proporcionados en clase) y diseñar, en equipos, una respuesta empática y un plan de prevención. Compartir conclusiones en una discusión plenaria.	Identificar riesgos comunes de seguridad digital y mecanismos de protección. Promover prácticas de ciudadanía empática frente a situaciones de ciberacoso.				Fundación Vuela Libre. Guía de acompañamiento en casos de ciberacoso.
Inteligencia emocional digital	Con base en la plática de una experta en el tema (programada para la sesión), elaborar una reflexión escrita (media cuartilla) sobre el papel de la inteligencia emocional en la interacción digital dentro de la comunidad universitaria, identificando estrategias aplicables a su docencia.	Fomentar la inteligencia emocional en la interacción digital en la comunidad universitaria.				

Módulo, unidad o tema	4. PARTICIPACIÓN CIUDADANA DIGITAL
Objetivo	Las y los participantes valorarán las plataformas digitales como espacios de ejercicio democrático y expresión ciudadana, mediante el análisis de experiencias y herramientas de

		activismocívico.				
Tópico, subunidad o subtema	Actividad	Objetivos específicos	Periodo	Instrumento de evaluación	Porcentaje de evaluación	Recursos
Cultura participativa y colaboración en red	Con base en el uso de Padlet, realizar un mapeo colectivo de experiencias digitales de participación ciudadana (por ejemplo, campañas en redes sociales o proyectos colaborativos). Posteriormente, comentar en al menos dos aportaciones de otros participantes, identificando elementos de colaboración y cultura participativa.	Reconocer las posibilidades de las plataformas digitales como espacios de colaboración ciudadana.	1 y 2 de septiembre	Participación en el Padlet colaborativo.	3%	Padlet
TIC y relación gobierno-sociedad	Con base en las lecturas de MIT Civic Media y CivicTech Field Guide, analizar en equipos un caso de civictech en México o América Latina (por ejemplo, Change.org, Data Cívica o Mi Congreso). Finalmente, entregar una reflexión escrita individual respondiendo:	Explorar herramientas tecnológicas orientadas a la participación y el vínculo gobierno-sociedad.		Reflexión escrita breve (respuesta a la pregunta: ¿Cómo integrarías una dinámica de		MIT Civic Media: Tools for Civic Engagement. CivicTech Field Guide. Video: <i>Activismo juvenil y redes sociales</i> (UNESCO).

	“¿Cómo integrarías una dinámica de participación digital en tu clase?”.			participación digital en tu clase?).	7%	
Ciudadanía digital e inteligencia artificial	Con base en los materiales analizados en clase, participen en un debate guiado sobre la pregunta: “¿Puede la IA ampliar o restringir la participación ciudadana?”. Cada participante deberá preparar previamente un argumento breve (5-7 líneas) que incluya ejemplos de IA en contextos de activismo digital o participación democrática.	Explorar herramientas tecnológicas orientadas a la participación y el vínculo gobierno-sociedad.				
Nuevas plataformas de acción universitaria: Minecraft, Roblox, TikTok	Con base en las lecturas de Hussain (2024) y Sidorenko y Herranz (2024), realizar una exploración lúdica de experiencias de activismo o protesta digital en Roblox y Minecraft (en grupos). Elaborar una reflexión conjunta (media cuartilla) sobre cómo estas plataformas pueden servir para fomentar la acción social entre estudiantes universitarios.	Reflexionar sobre cómo las y los estudiantes universitarios usan nuevas plataformas para la acción social.				Hussain, M. (2024). <i>Minecraft and Roblox como espacios digitales de acción social</i>. Sidorenko y Herranz (2024). <i>Plataformas de juego como escenarios de protesta en la Gen Alfa</i>.

Módulo,unidadotema		5.Creatividaddigitaleninnovación				
Objetivo		Lasylosparticipantesdiseñaránrecursoseducativosdigitalesinnovadoresmedianteeluso deherramientascomoCanva,Genially,ChatGPTyPadlet,para fomentarelaprendizaje significativo en entornos digitales.				
Tópico, subunida do subtema	Actividad	Objetivos específicos	Periodo	Instrumento de evaluación	Porcentaje de evaluació n	Recursos
Diseño visualde recursos didácticos	Con base en la lectura de Resnick (2017),participaren el taller práctico de Canva/Geniallypara crear un recurso visual educativo(infografía o presentación interactiva) que incluya principiosde diseño visual y comunicación efectiva. Compartir el producto en un Padlet grupal para retroalimentación.	Aplicar principios básicosdediseño visual en la elaboración de recursos educativos.	3 y 4 de septiembre	Productodigital: infografía o presentación interactiva.	5%	Resnick, M. (2017). <i>Lifelong Kindergarten: CultivatingCreativityThroughProjects, Passion, Peers and Play.</i>
Producciónde contenidos digitales (microvideos, carruseles)	Con base en las lecturas de OECD (2020) y Ferrés&García-Matilla (2022),participaren el laboratorio de microcontenidos para diseñar un carrusel o microvideo educativo enfocado en ciudadanía digital. Entregar el producto final (video/carrusel) acompañado de	Crearcontenidos digitalesbrevesy atractivos que fortalezcan el aprendizaje significativo.		Entrega de un microcontenido (video, carrusel, etc.) vinculado a un tema de ciudadanía digital.	5%	OECD (2020). <i>Innovating Educationand Educating for Innovation.</i> Ferrés & García-Matilla (2022). <i>Educomunicación: más allá del enfoque instrumental.</i> Video:“¿Qué esla creatividad

	una breve					
	justificación escrita (5-7 líneas) sobre su diseño y objetivo pedagógico.					digital?” Galería de ejemplos de buenas prácticas docentes.

Módulo, unidad o tema		6. Inteligencia Artificial en la Educación				
Objetivo		Los docentes participantes identificarán el impacto, los riesgos y las oportunidades del uso de herramientas basadas en inteligencia artificial (IA) en contextos educativos, para integrar su uso ético, creativo y crítico en la práctica docente universitaria.				
Tópico, subunidad o subtema	Actividad	Objetivos específicos	Periodo	Instrumento de evaluación	Porcentaje de evaluación	Recursos

Fundamentos básicos de la Inteligencia Artificial (IA)	Con base en la lectura de Toribio (2025), “¿IA, aliada o amenaza para la docencia?”, elaborar una participación escrita (10 líneas) para la lectura comentada en clase, identificando al menos dos oportunidades y dos riesgos de la IA en la educación. Posteriormente, participar en una puesta en común para definir qué principios básicos de la IA son más relevantes para su labor docente.	Reconocer los principios básicos que rigen el funcionamiento de la IA.	5 de septiembre	Diseño de una experiencia de aula basada en una herramienta de IA, con rúbrica de criterios pedagógicos, éticos y de innovación.	10%	Toribio, L. (2025). ¿IA, aliada o amenaza para la docencia?. UNA M
Oportunidades de la IA en el ámbito educativo	Con base en la lectura de OCDE (2023), realizar una exploración práctica de herramientas como ChatGPT, Notebook LM y	Valorar los usos actuales de la IA en la docencia y la investigación.				OCDE (2023). AI and the Future of Education.
	EduA. Diseñar, en parejas, una propuesta de uso creativo de una de estas herramientas para una clase universitaria (borrador de actividad). Presentar la propuesta en un mural colaborativo en Padlet.					

Retos éticos y pedagógicos del uso de IA	Con base en la lectura de UNESCO (2023), analizar en equipos un caso real de uso de IA en el aula (proporcionado por el facilitador), identificando riesgos como sesgos algorítmicos, privacidad y dependencia tecnológica. Cada equipo elaborará un listado de recomendaciones éticas (mínimo 5) para el uso responsable de la IA en educación.	Identificar riesgos como sesgos algorítmicos, privacidad y dependencia tecnológica.				UNESCO (2023). Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial.
Prácticas docentes con IA	Con base en los tutoriales de ChatGPT, Edulay Notebook LM, diseñar de manera individual una actividad de clase que integre una herramienta de IA, considerando aspectos pedagógicos, éticos y de innovación.	Diseño de una experiencia de aula basada en una herramienta de IA, con rúbrica de criterios pedagógicos, éticos y de innovación.				Tutoriales de ChatGPT, Edulay Notebook LM.
	Entregar un documento con: objetivo, descripción de la actividad, herramienta utilizada y criterios de evaluación.					

Módulo, unidad o tema	7. Proyecto final
-----------------------	-------------------

Objetivo		Las y los participantes integrarán recursos y estrategias de ciudadanía digital en su práctica docente, mediante el diseño de actividades, materiales y propuestas adaptadas a sus cursos.				
Tópico, subunidad o subtema	Actividad	Objetivos específicos	Periodo	Instrumento de evaluación	Porcentaje de evaluación	Recursos
Propuesta didáctica para promover la ciudadanía digital en su práctica docente.	Con base en la <i>Guía para el diseño de propuestas didácticas con enfoque en ciudadanía digital</i> y los materiales revisados durante el curso, diseñar una propuesta didáctica aplicada (3–5 páginas) que incluya: • Justificación pedagógica vinculada a la ciudadanía digital. • Objetivos de aprendizaje. • Actividades con herramientas digitales exploradas en el curso (Canva,	Las y los docentes participantes aplican de manera práctica e integrada los conocimientos y herramientas revisados, permitiéndoles consolidar su aprendizaje y proyectarlo en acciones educativas concretas que fortalezcan la formación de estudiantes como ciudadanos digitales activos, éticos y creativos.	5 de septiembre	Rúbrica de evaluación del proyecto final (criterios: claridad, pertinencia, aplicabilidad, creatividad, integración de contenidos).	25%	Guía para el diseño de propuestas didácticas con enfoque en ciudadanía digital. Ejemplos de buenas prácticas. Plantilla editable en Google Docs o Word. Herramientas recomendadas: Canva, Padlet, Genially, ChatGPT, Notebook LM. Bibliografía general del curso.

	Padlet, Genially, ChatGPT, Notebook LM, entre otras). • Criterios de evaluación y recursos digitales asociados. La propuesta deberá entregarse en formato Word o Google Docs, utilizando la plantilla editable proporcionada.					
--	---	--	--	--	--	--

Consideraciones técnicas adicionales

* Es necesario proporcionar a los usuarios los datos de acceso a las plataformas correspondientes al menos con una semana de anticipación.

**Todas las sesiones síncronas deberán ser grabadas y almacenadas para su posterior consulta.

***Los cursos y diplomados virtuales serán monitoreados desde la Dirección de Educación a Distancia e Innovación Educativa con la finalidad de dar seguimiento y detectar posibles fallas técnico-pedagógicas.

Expedición de constancias

Al finalizar el curso o diplomado, luego de cumplir con los criterios de evaluación aprobatorios, se habilitará un espacio dentro de la plataforma virtual en la que las y los participantes podrán acceder para descargar su constancia de participación correspondiente. El espacio quedará habilitado durante 30 días hábiles posteriores a la conclusión del curso.

ANEXO I

BIBLIOGRAFÍA COMPLETA

Ciudadanía Digital. (2023). *¿Cuáles son mis derechos y deberes digitales? - Las aventuras de Wi y Fi (T1 - E10) - Ciudadanía Digital*. Ciudadanía Digital.

<https://ciudadaniadigital.mineduc.cl/recurso/cuales-son-mis-derechos-y-deberes-digitales-las-aventuras-de-wi-y-fi-t1-e10/>

Fundación VRT. (2025). Qué es la Ciudadanía Digital.

<https://www.youtube.com/watch?v=YUVdyWrvajk>

Fundación Vuela Libre. *Guía de acompañamiento en casos de ciberacoso*.

Google. *Interland - Sé Genial en Internet*.

<https://beinternetawesome.withgoogle.com>

Guía para Docentes: Creatividad Digital e Innovación. (n.d.).

<https://ciudadaniadigital.mineduc.cl/wp-content/uploads/2024/04/Guia-Docentes-4-Creatividad-digital-e-innovacion.pdf>

Hobbs, R. (2017). *Creating to Learn: Introduction to Digital Literacy*. Wiley INAI

(2022). *Guía para la protección de datos personales en línea*.

Jenkins, H. et al. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture*, MIT Press.

Secciones: Alfabetización mediática y juicio crítico.

OCDE (2023). *A Land and the Future of Education*.

OECD (2020). *Innovating Education and Educating for Innovation*.

Ferrés & García-Matilla (2022). *Educomunicación: más allá del enfoque instrumental*.

Pantallas Amigas. (2025). *¿Tienes vida privada de verdad?* Youtube.com.

<https://www.youtube.com/watch?v=MXf-YGQr6jI>

Rascon,A.(2023,October). *¿Cuáles son mis derechos digitales?–Red por la Ciberseguridad*. Red por la ciberseguridad.org.

<https://redporlaciberseguridad.org/cuales-son-mis-derechos-digitales/>

Redecker, C. (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. *RePEc: Research Papers in Economics*. <https://doi.org/10.2760/178382>

Resnick, M. (2017). *Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity Through Projects, Passion, Peers and Play*.

Ribble, M. (2011). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know*. Capítulos 1 y 2.

Ribble, M. S., Bailey, G. D., & Ross, T. W. (2004). *Digital citizenship: Addressing appropriate technology behavior*. *Learning & Leading with Technology*, 32(1), 6.

UAQ (2023) *Modelo Educativo Universitario*. Universidad Autónoma de Querétaro, pp. 19, 26, 88.

UNESCO (2023). *Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial*.

UNESCO. (2022). *Marco de competencias para docentes en materia de TIC de la Unesco.org*. <https://www.unesco.org/es/digital-competencies-skills/ict-cft>

UNESCO (2021). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*.

Televisión Pública (2025). Youtube.com.

<https://www.youtube.com/watch?v=vulqVA9XF6g>

ANEXOII

Evaluacióndiagnóstica/posttest

Curso:CiudadaníaDigitalparaladocenciauniversitaria

Nombre del participante: _____

Fecha: _____

Instrucciones: Respondelassiguientespreguntasdemanerareflexiva.Nohay respuestas correctas o incorrectas; lo importante es tu percepción y experiencia actual.

Sección1:Conocimientosycomprensiónconceptual

1. ¿Quéentiendesporciudadaníadigital?
2. Mencionaalmenostresderechosytresresponsabilidadesqueconsideras relevantes en el entorno digital.
3. ¿Quériesgosidentificasenelusocotidianodelastecnologíasdigitales?
4. ¿Conocesoutilizasherramientasparaverificarlaveracidaddeinformación en línea? ¿Cuáles?
5. ¿Quéentiendesporhuelladigital?¿Cómopuedeafectaratuvida profesional?

Sección2:Prácticasycompetencias digitales

6. ¿Quéherramientasdigitalesutilizasentuprácticadocente?(marcatodas las que apliquen)
 - ☐ Moodle / Classroom
 - ☐ Redessociales(Facebook,Instagram,X,TikTok)
 - ☐ Canva/Genially/Padlet
 - ☐ ChatGPT/NotebookLMuotraIA
 - ☐ Ninguna
 - ☐ Otra: _____
7. ¿Hastrabajadocontusestudiantestemascomodesinformación,privacidad en línea o activismo digital? Describe brevemente.
8. ¿Hasdiseñadorecursosdigitaleseducativos(videos,infografías, microcontenidos)? ¿Cómo fue tu experiencia?
9. ¿Hasusadointeligenciaartificialconfineseducativos?Encasoaafirmativo, ¿conquépropósito?

Sección3:Actitudesydisposiciones

10. ¿Qué tantoteidentificasconlassiguientesafirmaciones?(1=Nadade acuerdo / 5 = Totalmente de acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
a) Considero importante enseñar ciudadanía digital a mis estudiantes.	☐	☐	☐	☐	☐
b) Me siento capaz de integrar herramientas digitales en mis clases.	☐	☐	☐	☐	☐
c) Me interesa promover la participación digital crítica en mi comunidad estudiantil.	☐	☐	☐	☐	☐
d) Tengo confianza en el uso responsable de la inteligencia artificial en la educación.	☐	☐	☐	☐	☐
e) Reconozco la importancia de proteger los datos personales del alumnado.	☐	☐	☐	☐	☐

Gracias por tu participación. Esta información nos ayudará a adaptarme mejor los contenidos del curso a las necesidades del grupo.

INTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1. Participación reflexiva en el foro + organizador gráfico sobre ciudadanía digital en la UAQ

Instrumento: Lista de cotejo

Ponderación: 10% Criterios:

- [] Argumenta con base en el modelo educativo de la UAQ.
- [] Relaciona el concepto de ciudadanía digital con su rol docente.
- [] Interactúa con al menos dos compañeras/os en el foro.
- [] Organizador gráfico claro, estructurado y coherente.
- [] Usa de fuentes pertinentes y estilo visual adecuado.

2. Rúbrica de evaluación de fuentes digitales confiables + reflexiones escritas sobre el impacto de la desinformación en la docencia

Instrumento: Rúbrica

Ponderación: 10%

Criterio	Excelente(3)	Satisfactorio(2)	Insuficiente(1)
Identificar criterios de confiabilidad			
Aplicar herramientas de verificación			
Redacción clara y argumentativa			
Relación con la práctica docente			

3. Bitácora digital de riesgos y buenas prácticas

Instrumento: Lista de cotejo

Ponderación: 10%

Criterios:

- [] Identifica al menos 3 riesgos comunes en entornos digitales.
- [] Describe prácticas seguras implementadas o recomendadas.
- [] Muestra reflexiones sobre su experiencia como docente.

- ☐ Textocoherente,redactadoconclaridad.

4. ParticipaciónenelPadletcolaborativo

Instrumento:Listadecotejo

Ponderación: 3%

Criterios:

- ☐ Comparteunaexperienciaorecursodeparticipacióndigital.
- ☐ Comentaorespondeaunaaportacióndeotra persona.
- ☐ Presentaciónclaraypertinente.

5. Reflexiónescritabreve

Instrumento: Rúbrica

Ponderación: 7%

Criterio	Excelente(3)	Satisfactorio(2)	Insuficiente(1)
Pertinenciadela propuesta			
Aplicabilidad a su contexto			
Originalidad e innovación			
Claridad y estructura de la redacción			

6. Productodigital:infografíaopresentacióninteractive

Instrumento:Rúbrica

Ponderación: 5%

Criterio	Excelente(3)	Satisfactorio(2)	Insuficiente(1)
Claridad del mensaje			
Coherenciavisual			
Usoadecuadode herramientas			
Relación con eltema de ciudadanía digital			

7. Entregademicrocontenidovinculadoaciudadaníadigital

Instrumento:Rúbrica

Ponderación:5%

Criterio	Excelente(3)	Satisfactorio(2)	Insuficiente(1)
Relevancia del tematratado			
Calidadtécnica y narrativa			
Creatividad			
Relación con contextoeducativo			

8. Diseñodeexperienciadeaulacon IA

Instrumento:Rúbrica

Ponderación: 10%

Criterio	Excelente(3)	Satisfactorio(2)	Insuficiente(1)
Aplicabilidadenaula			
Integraciónéticadela IA			
Pertinenciapedagógica			
Creatividaden la propuesta			

9. Rúbricadeevaluacióndelproyecto final

Instrumento:Rúbrica

Ponderación: 25%

Criterio	Excelente(3)	Satisfactorio(2)	Insuficiente(1)
Claridad y estructura del proyecto			
Pertinencia al contextodocente			
Aplicabilidad			
Creatividad e innovación			
Integración de contenidos del curso			

ANEXOIV

PLANTILLAPARATRABAJOFINAL

UNIVERSIDADAUTÓNOMADEQUERÉTARO

CURSO: CIUDADANÍA DIGITAL PARA LA DOCENCIA UNIVERSITARIA
TRABAJO FINAL: PROPUESTA DIDÁCTICA PARA FOMENTAR LA
CIUDADANÍA DIGITAL

1. Datos generales de la propuesta didáctica

Nombre _____ del _____ participante:

Unidad Académica: _____

Correo institucional: _____

Fecha de entrega: _____

2. Fundamentación

Describe brevemente por qué es importante fomentar la ciudadanía digital en tu contexto docente.
¿Qué necesidad, problemática u oportunidad identificas en tu aula o área de conocimiento?

3. Objetivos de aprendizaje

Redacta de uno a tres objetivos claros que integren competencias de ciudadanía digital.

4. Descripción general de la experiencia didáctica

Incluye una narración breve de la experiencia que planeas implementar. Puedes responder: ¿Qué harán las y los estudiantes? ¿Con qué herramientas? ¿Qué papel jugará la tecnología? ¿Qué rol desempeñará el/la docente?

5. Contenidos temáticos vinculados

Enumera los temas que abordarás y cómo se relacionan con la ciudadanía digital.

6. Actividades y recursos digitales

Actividad	Herramientas digitales utilizadas	Propósito	Producto esperado
Ej. Debate sobre derechos digitales	Google Meet + Padlet	Fomentar pensamiento crítico	Opinión escrita colaborativa

7. Evaluación

Explica los criterios e instrumentos de evaluación que usarás para valorar el aprendizaje (puedes adjuntar una rúbrica si así lo deseas).

8. Consideraciones éticas y de inclusión

Describe cómo garantizarás un uso responsable, ético y seguro de las tecnologías en tu propuesta. Señala si consideras enfoques inclusivos o de equidad digital.

9. Reflexión final del docente

¿Qué aprendiste durante este curso y cómo transformó tu visión como formador/a de ciudadanos/as digitales?