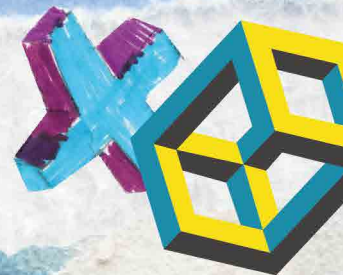
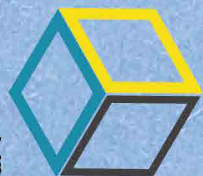


Taller de cultura digital

Cosme Lorenzo Rodríguez



Serie Iso

de la
que pasar
oro
var
nificar la oer
o el
se re
"Proyecta tu futuro"



DGB





Taller de cultura digital

Primera Edición 2025

Copyright © Editorial Planea

ISBN: 978-607-5902-28-9

Impreso en México

Contacto: 771-655-6186

Correo electrónico:

informes@editorialplanea.com.mx

Se reservan todos los derechos. Está prohibida la reproducción, almacenamiento en sistemas de recuperación o transmisión de estas publicaciones, ya sea de forma electrónica, mecánica, mediante fotocopia, grabación u otros medios, sin el consentimiento previo del editor. Esto incluye su distribución en redes, almacenamiento electrónico o transmisión para fines de aprendizaje a distancia.

Editor en jefe: Cosme Lorenzo Rodríguez

Autores: Cosme Lorenzo Rodríguez

Correctora: Angélica María Alvarado Carreón

Diseño: Nasbbi Irazú Portes Loeza

Imágenes: Adobe Stock

Aviso de exención de responsabilidad:

Los enlaces incluidos en este libro no son propiedad de Editorial Planea. Por lo tanto, no tenemos control sobre la información proporcionada por los sitios web en un momento determinado, y no podemos garantizar la exactitud de la información proporcionada por terceros (enlaces externos). Aunque se recopila cuidadosamente y se actualiza constantemente, no asumimos responsabilidad alguna por su exactitud, integridad o actualidad.

Los artículos atribuidos a los autores reflejan sus opiniones y a menos que se indique específicamente, no representan las opiniones del editor. Además, la reproducción de este libro o cualquier material de los sitios web incluidos en él no está autorizada, ya que dicho material puede estar sujeto a derechos de propiedad intelectual.

Los derechos pertenecen a sus respectivos propietarios, y Editorial Planea no se hace responsable de la información mostrada en los enlaces proporcionados.

Presentación

En la Editorial Planea estamos comprometidos por ofrecer materiales didácticos de alta calidad, apegados al Nuevo Modelo Educativo de la Educación Media Superior, basado en la premisa de desarrollar en ti joven estudiante un aprendizaje situado en tu entorno, que te ayude en tu día a día, adaptándote a los cambios y brindarte un constante aprendizaje inclusivo, pluricultural, colaborativo y equitativo, basado en los principios de la Nueva Escuela Mexicana.

Este libro se encuentra apegado al 100 % al programa de estudio basado en progresiones de aprendizaje del NME de la EMS, abordando las categorías y subcategorías para lograr los aprendizajes meta que propone el programa de Taller de Cultura Digital de la Dirección General de Bachillerato (DGB).

Estas progresiones, se encuentran organizadas en dos unidades de aprendizaje, la primera apegada a la categoría de *Comunicación y Colaboración*, y *Creatividad digital*, denominada "*Contenido y comunicación digital*", donde se desarrolla el contenido de las dos primeras progresiones de aprendizaje referentes al uso de dispositivos tecnológicos, servicios de difusión y herramientas de software para crear y editar contenido digital, asimismo, la comunicación digital por alcance, por topología y medios de transmisión; la segunda unidad hace referencia a la categoría de *Creatividad Digital*, con el nombre de "*Difusión, investigación e inteligencia artificial*", abordando las progresiones de aprendizaje tres y cuatro del programa de estudios, referentes al uso de las herramientas de herramientas, servicios y medios digital para crear contenidos e investigación digital, así como, la aplicación de la inteligencia artificial (IA), el internet de las cosas (IoT), industria 4.0, ciberseguridad, ciencia de datos y robótica.

Este libro, está diseñado para ti, promoviendo tu pensar y reflexión sobre las aplicaciones y efectos de la tecnología, la capacidad de adaptarte a la diversidad y disponibilidad de los contextos y circunstancias que vives en tu día a día.



La Nueva Escuela Mexicana NEM

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) parte de un diagnóstico donde la educación se entendía como tres ciclos sin conexión, la educación básica (preescolar, primaria y secundaria), la educación media superior y la educación superior, con base en este diagnóstico se construye una propuesta donde la educación debe ser entendida para toda la vida, bajo el concepto de aprender a aprender, la actualización continua, adaptación a los cambios y el aprendizaje permanente.

La NEM propone un plan de 23 años en los diferentes niveles educativos, los cuales estén interconectados entre sí, donde se potencialice la formación integral de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes con el objetivo de promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, pluricultural, colaborativo y equitativo a lo largo de su formación.

Para alcanzar el bienestar y la prosperidad incluyente, la NEM se fundamenta en los siguientes principios:



Fomento de la identidad con México. El amor a la patria, el aprecio por su cultura, el conocimiento de su historia y el compromiso de los valores plasmados en la Constitución Política, son las acciones que forman este principio.

Responsabilidad ciudadana. El principio implica la aceptación de derechos y deberes personales y comunes, el respeto por los valores cívicos por parte de los estudiantes formados en la NEM es esencial para transmitir los valores de honestidad, respeto, justicia, solidaridad, reciprocidad, lealtad, libertad, equidad y gratitud.



Honestidad. Se destaca este valor dentro de la responsabilidad social de los estudiantes, el cual permite formar una sociedad con base en la confianza y el sustento de la verdad de todas las acciones para permitir una sana relación entre los ciudadanos.

Respeto de la dignidad humana. Promover el respeto irrestricto a la dignidad y los derechos humanos de las personas, con base en la convicción de la igualdad de todos los individuos en derechos, trato y oportunidades.





Respeto por la naturaleza y cuidado del medio ambiente. La conciencia ambiental favorece la protección y conservación del medio ambiente, la prevención de la contaminación y cambio climático comienza con la educación del desarrollo sostenible.

Promoción de la interculturalidad.

El aprecio y la comprensión por la diversidad cultural y lingüística, así como, el diálogo y el intercambio cultural es una fuerza motriz para tener una vida intelectual, afectiva, moral y espiritual.



Participación en la transformación de la sociedad.

La superación de cada persona por iniciativa propia es la base de este principio, el sentido social de la educación permite construir relaciones cercanas, solidarias y fraternas que superan las indiferencias y la apatía por transformar la sociedad.



Promoción de la cultura de la paz. El objetivo de la agenda 2030 que promueve “Paz, justicia e instituciones sólidas”, tiene como fundamento promover sociedades pacíficas, inclusivas, que faciliten el desarrollo sostenible, el acceso a la justicia para todos y la construcción a todos los niveles de instituciones eficaces e inclusivas que rindan cuentas.





Conoce tu libro

Dentro del libro se encuentra desarrollado el Nuevo Modelo Educativo de la Educación Media Superior, el cual se basa en un programa de estudio por progresiones de aprendizaje, las cuales se desarrollan en tres momentos que son:



Apertura. En este primer momento se busca despertar el interés y la motivación del estudiante por el tema que se va a abordar.



Cierre. En este último momento se busca consolidar los aprendizajes y hacer una evaluación del proceso.



Desarrollo. Se presenta el contenido y se realiza una explicación clara y detallada de los conceptos clave.



También se encuentran las secciones:

Evaluación diagnóstica. Se encuentra al inicio de cada unidad de aprendizaje, ayuda a identificar las fortalezas y debilidades con los temas que se van a abordar.

Aprendizaje situado en contextos:



Escuela



Aula



Comunidad



Actividades transversales.

Donde se enlazan los aprendizajes de los recursos socio-cognitivos con las disciplinas de las áreas de conocimiento.

Actividades socioemocionales.

El currículum ampliado se vincula con los recursos sociocognitivos, áreas de conocimiento por medio de los diferentes ámbitos de los recursos socioemocionales que están presentes en este tipo de actividades.





Prácticas de aprendizaje. La mejor manera de aplicar los conocimientos y habilidades aprendidas es a través de este tipo de prácticas, las cuales están numeradas, ubicadas en un contexto de aprendizaje y potencializando un principio de la NEM, como se muestra en el siguiente ejemplo:



Práctica de aprendizaje



Lectura NEM. Es una actividad de comprensión lectora que aborda uno de los principios de la Nueva Escuela Mexicana.



Evaluación de la unidad de aprendizaje. Son reactivos que abordan los temas de cada unidad de aprendizaje.

Categorías, subcategorías y metas de aprendizaje. Cada progresión tiene al inicio las categorías, subcategorías y metas de aprendizaje que aborda su contenido como se muestra a continuación:

Subcategoría de aprendizaje

Metas de aprendizaje

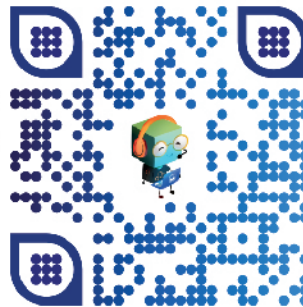
S1 M2
S2 M1
CC

Categorías de aprendizaje



Proyecto Aula - Escuela - Comunidad (PAEC). En estos códigos QR podrás realizar las actividades de las progresiones que son parte del PAEC.

Maestro Iso. Cada vez que veas al maestro Iso te explica la progresión de manera dinámica escaneando el código QR.



Progresiones de aprendizaje

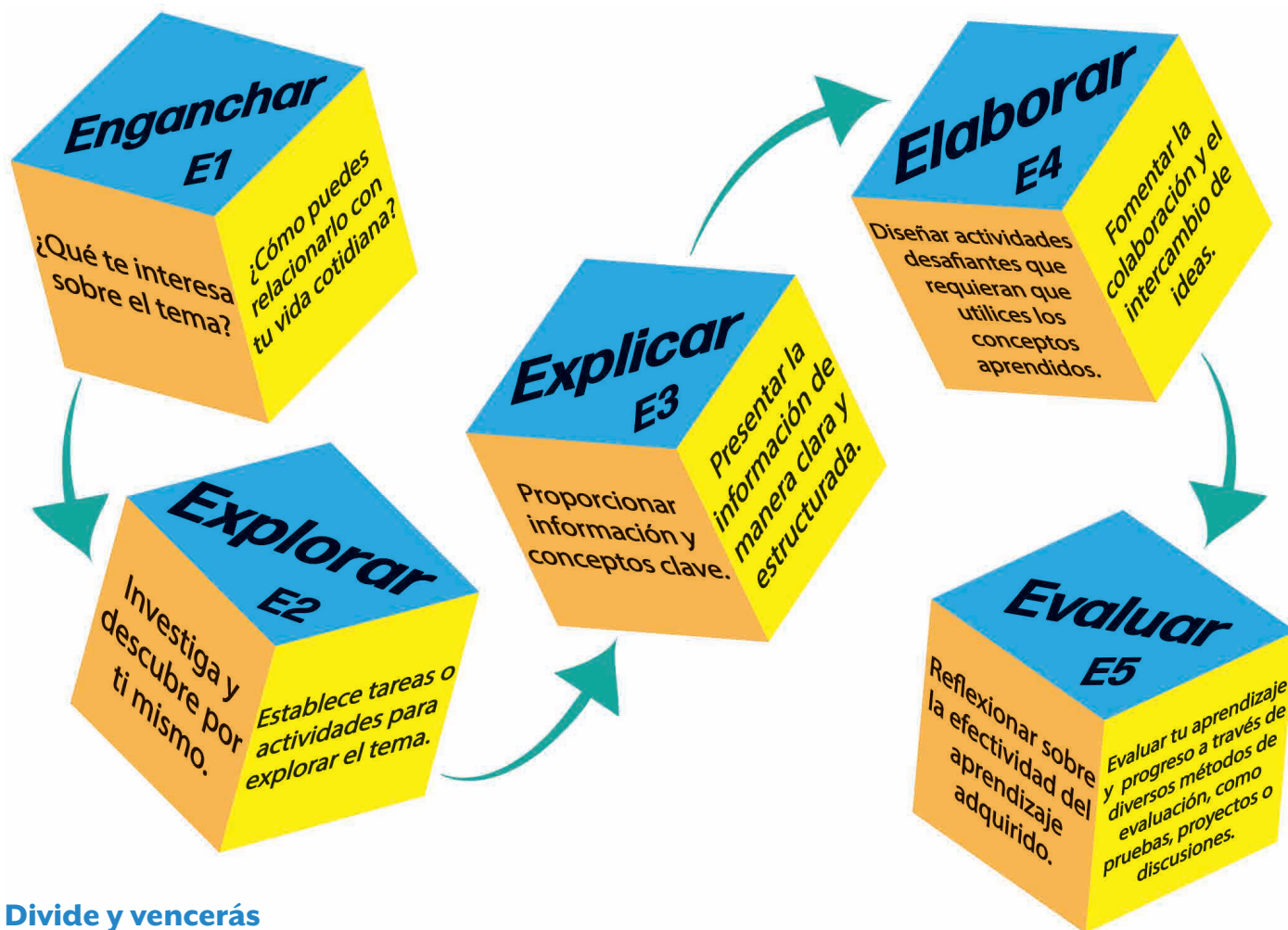
- 1.** Utiliza dispositivos tecnológicos, servicios y medios de difusión, herramientas de software para crear y editar contenido digital (didáctico, documental, demostrativo, entretenimiento, informativo entre otros tipos de formatos), conforme a sus recursos y contextos.
- 2.** Identifica la comunicación 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.
- 3.** 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 contexto personal, académico, social y ambiental.
- 4.** 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 del estudiantado.



Estrategias para trabajo colaborativo

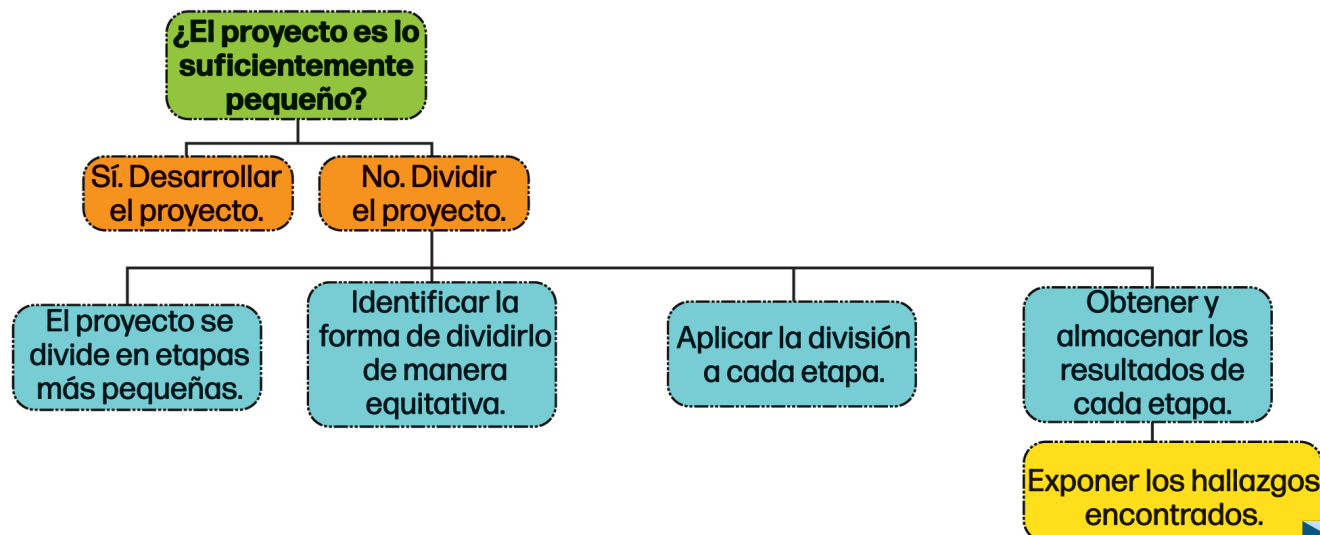
Estrategia 5E

Es una estrategia utilizada en educación para el trabajo colaborativo y diseño de proyectos, consiste en:



Divide y vencerás

Consiste en no ver un proyecto como una unidad, sino como una serie de etapas que pueden desarrollarse de manera individual para después integrar y exponer los hallazgos encontrados, a continuación se muestran los pasos a seguir.



Contenido

Unidad de aprendizaje 1. Contenido y comunicación digital.

Crear y editar contenido digital. (P1)

Redes de comunicación digital. (P2)

Unidad de aprendizaje 2. Difusión, investigación e inteligencia artificial.

Comunicación e investigación digital. (P3)

Aplicación de la IA. (P4)





Unidad de aprendizaje 1

Creación y edición de contenido digital

Categorías de aprendizaje:

■ C2. Comunicación y colaboración.

Subcategorías:

- S2.1. Comunicación digital.
- S2.2. Herramientas digitales para el aprendizaje.
- S2.3. Comunidades virtuales de aprendizaje.
- S2.4. Herramientas de productividad.

■ S4. Creatividad digital.

Subcategorías:

- S4.1. Creación de contenidos digitales.
- S4.2. Desarrollo digital.
- S4.3. Literacidad digital.

Meta de aprendizaje:

- M2.1. Interactúa de acuerdo con 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.
- M2.2. Colabora en Comunidades Virtuales para impulsar el aprendizaje en forma autónoma y colaborativa, innova y hace eficaces los procesos en el desarrollo de proyectos y actividades de su contexto.
- M4.1. Utiliza herramientas, servicios y medios digitales para crear contenidos, difundir información, potenciar su creatividad e innovación.
- M4.2. Realiza investigación, entornos digitales para extraer, recopilar, ordenar y graficar información aplicable a las áreas del conocimiento.

Aprendizaje de trayectoria:

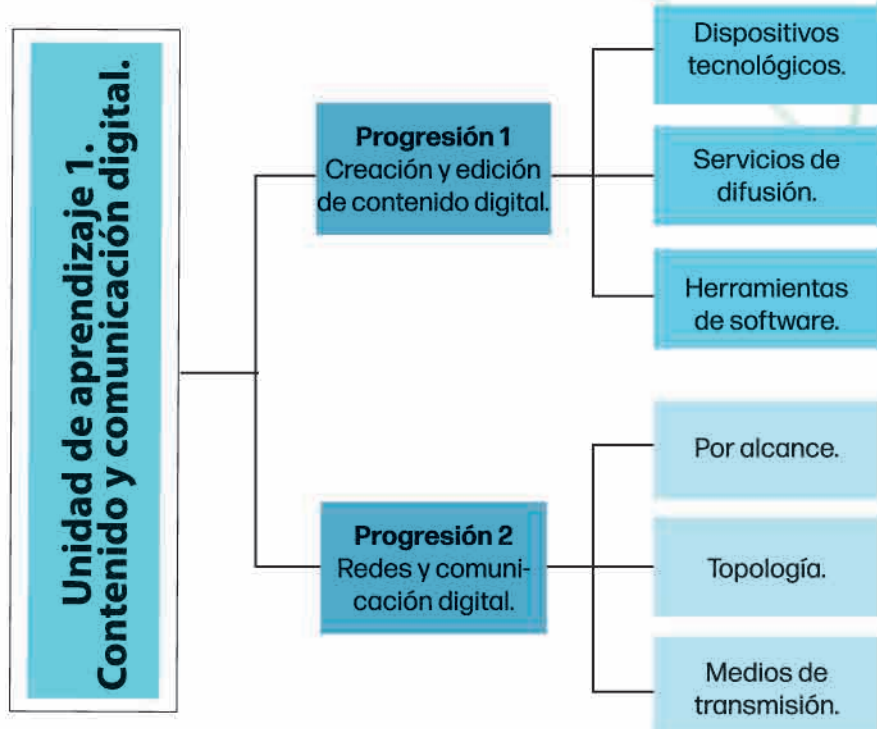
- Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.
- Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.

Progresiones:

1. Utiliza dispositivos tecnológicos, servicios y medios de difusión, herramientas de software para crear y editar contenido digital (didáctico, documental, demostrativo, entretenimiento, informativo entre otros tipos de formatos), conforme a sus recursos y contextos.
2. 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.

Presentación

Durante la presente unidad de aprendizaje denominada “*Contenido y comunicación digital*”, se desarrolla la progresión 1 referente a la utilización de dispositivos tecnológicos, servicios de difusión y herramientas de software para crear y editar contenido digital con diversos recursos y contextos; la progresión 2 donde se conocen los diferentes medios de comunicación digital ya sea por alcance, topología o medios de transmisión. Los temas específicos de la unidad de aprendizaje los puedes observar en el siguiente diagrama.





Evaluación diagnóstica

Subraya la respuesta correcta a cada pregunta.

- ¿Qué se entiende por contenido digital?
 - Información almacenada únicamente en papel.
 - Información en formato electrónico que se puede ver, escuchar o interactuar.
 - Documentos físicos diseñados para digitalizarse.
 - Herramientas para reparar dispositivos tecnológicos.
- ¿Cuál de los siguientes no es un dispositivo tecnológico?
 - Teléfono inteligente.
 - Cámara digital.
 - Proyector de diapositivas.
 - Impresora 3D.
- ¿Qué es un servicio de difusión digital?
 - La venta de dispositivos electrónicos.
 - La conexión de dispositivos a redes locales.
 - La edición de videos y fotos en línea.
 - La transmisión de información a una amplia audiencia a través de plataformas digitales.
- ¿Cuál de las siguientes herramientas se utiliza para editar contenido digital?
 - Microsoft Word.
 - Adobe Photoshop.
 - VLC Media Player.
 - Zoom.
- ¿Qué es una red de cómputo?
 - Un conjunto de dispositivos conectados entre sí para compartir recursos e información.
 - Un dispositivo único que almacena toda la información.
 - Un servicio de almacenamiento físico de documentos.
 - Una herramienta de edición de videos en línea.
- ¿Qué tipo de red conecta dispositivos en un área geográfica extensa, como ciudades o países?
 - LAN (Local Area Network).
 - MAN (Metropolitan Area Network).
 - PAN (Personal Area Network).
 - WAN (Wide Area Network).
- En términos de topología, ¿qué forma de red conecta todos los dispositivos a un nodo central?
 - Red en estrella.
 - Red en malla.
 - Red en bus.
 - Red en anillo.
- ¿Qué medio de transmisión utiliza señales de luz para enviar datos?
 - Cable coaxial.
 - Cable de fibra óptica.
 - Par trenzado.
 - Transmisión inalámbrica.
- ¿Qué herramienta de software es ideal para crear presentaciones digitales?
 - Microsoft Excel.
 - VLC Media Player.
 - Canva.
 - Adobe Acrobat.
- ¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe una red inalámbrica?
 - Utiliza cables de fibra óptica para transmitir datos.
 - Conecta dispositivos mediante señales de radiofrecuencia o infrarrojos.
 - Requiere dispositivos con conexión exclusivamente alámbrica.
 - Solo puede operar dentro de un edificio cerrado.

Creación y edición de contenido digital

E1



Apertura

El **contenido digital** se refiere a toda información que se crea, almacena y distribuye en formato electrónico. Este tipo de contenido incluye textos, imágenes, videos, audios, gráficos interactivos y cualquier material diseñado para ser consumido en dispositivos tecnológicos como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes. Se encuentra disponible en plataformas como redes sociales, sitios web, aplicaciones y sistemas de almacenamiento en línea.



E2

Otra manera de distinguir el contenido digital es por medio de las características que posee, observa el siguiente esquema.

Formato electrónico

El contenido digital se encuentra en un formato que puede ser procesado por dispositivos tecnológicos.

Interactividad

Puede incluir elementos que permiten al usuario interactuar, como formularios, enlaces o menús dinámicos.

Actualización rápida

Es más sencillo de editar y actualizar en comparación con los contenidos impresos o físicos.

Accesibilidad

Es fácil de compartir y consumir desde cualquier lugar con acceso a internet.

Diversidad de formatos

Se presenta en múltiples formas, desde texto y multimedia hasta software y modelos 3D.



Práctica de aprendizaje



En la era de la información, el contenido digital es indispensable para las comunicaciones, la educación, el entretenimiento, los negocios, entre otros. Escribe una de las razones por las que el contenido digital es importante en cada una de las siguientes actividades.

Educación

Comunicación

Entretenimiento

**Marketing
y negocios**

**Documentación
y preservación**



Desarrollo

Una vez que se ha identificado el contenido digital como una herramienta esencial en la vida moderna. No solo conecta a las personas, sino que también impulsa la innovación y facilita el acceso al conocimiento en un mundo cada vez más globalizado y dependiente de la tecnología. A continuación, se abordan los dispositivos tecnológicos, servicios de difusión y herramientas de software para su creación y edición.

Dispositivos tecnológicos

La creación y edición de contenido digital es una actividad multitarea, ya que se presenta en los ámbitos de la educación, comunicación, entretenimiento y documentación. En la actualidad, existen dispositivos tecnológicos avanzados que facilitan este proceso, permitiendo a los creadores generar materiales de alta calidad. Ahora es momento de describir los principales equipos que se utilizan para la creación y edición de contenido digital.

Computadoras

Las computadoras de escritorio o portátiles siguen siendo la piedra angular para la creación de contenido digital gracias a su potencia, versatilidad y compatibilidad con diversas herramientas de software. Los procesadores de última generación, como los de las líneas Intel Core y AMD Ryzen, junto con GPUs potentes, permiten realizar tareas intensivas como la edición de video en 4K, el diseño gráfico avanzado y el desarrollo de animaciones en 3D.

Dentro de las computadoras ya sea de escritorio o portátiles se encuentran las MacBook Pro y las PC personalizables, dependiendo de las necesidades del usuario.

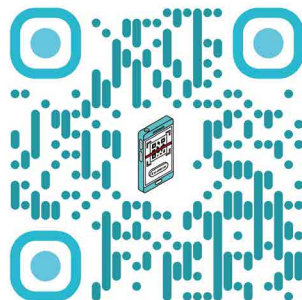
Tabletas gráficas y creativas

Diseñadas para artistas y diseñadores, las tabletas gráficas como las de Wacom, XP-Pen o Huion permiten dibujar, pintar o diseñar directamente en un espacio digital.

Por otro lado, las tabletas creativas como el iPad Pro, con su Apple Pencil, o la Samsung Galaxy Tab ofrecen funciones avanzadas no solo para ilustración, sino también para edición de video y diseño multimedia gracias a su portabilidad y apps como Procreate, Adobe Fresco o LumaFusion.



La tableta gráfica es herramienta indispensable para ilustradores y diseñadores que buscan precisión y creatividad en formato digital



Si quieres conocer sobre las características que debes revisar antes de adquirir una computadora, escanea el siguiente código QR.



Glosario

GPU

Es el acrónimo en inglés de Graphics Processing Unit, Unidad de Procesamiento Gráfico, es un circuito electrónico diseñado para acelerar el procesamiento por computadora de gráficos e imágenes en una variedad de dispositivos, incluidas las tarjetas de video, placas base, teléfonos móviles y computadoras personales.



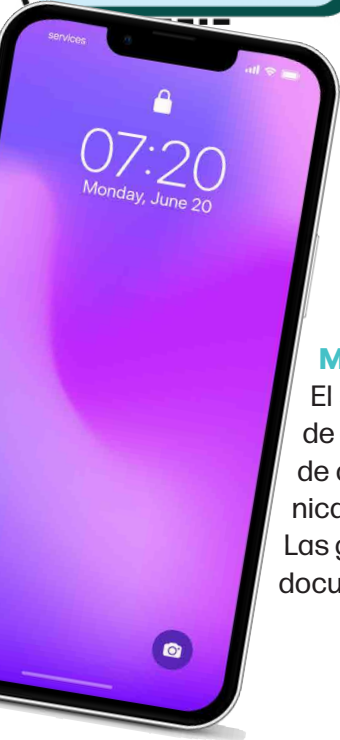
Dentro de los principales GPU se encuentran las tarjetas gráficas Nvidia, las cuales cuentan con la potencia y rendimiento necesario para aplicaciones de inteligencia artificial, diseño gráfico y videojuegos

Glosario



Cámara DSLR

Las cámaras DSLR (Digital Single-Lens Reflex) son un tipo de cámara digital que utiliza un espejo mecánico y un pentaprisma para dirigir la luz desde el objetivo hasta el visor óptico. Esto permite a los fotógrafos ver exactamente lo que capturará la cámara, proporcionando una vista precisa y en tiempo real de la escena.



Teléfonos inteligentes

Los smartphones han evolucionado hasta convertirse en herramientas poderosas para la creación de contenido. Modelos como el iPhone, Samsung Galaxy o Google Pixel 8 cuentan con cámaras de alta resolución capaces de grabar videos en calidad 8K y funciones avanzadas como estabilización óptica, HDR y edición directa desde el dispositivo. Además, su conectividad facilita compartir contenido en redes sociales de manera instantánea.

Cámaras profesionales y drones

Para proyectos que requieren una calidad visual excepcional, las cámaras DSLR y mirrorless (como las de Canon, Sony y Nikon) son indispensables. Estas cámaras permiten grabar videos y capturar imágenes con un control total sobre parámetros como apertura, ISO y velocidad de obturación.

Por otro lado, los drones como los de DJI ofrecen perspectivas aéreas únicas, ideales para documentales y contenido promocional.



El dron DJI mini 4 Pro es un dispositivo aéreo no tripulados fabricados por DJI, una empresa líder en tecnología de drones, los cuales son conocidos por su alta calidad, innovación y versatilidad en diversas aplicaciones, desde la fotografía y videografía aérea hasta la agricultura y la inspección industrial.

Micrófonos y grabadoras de audio

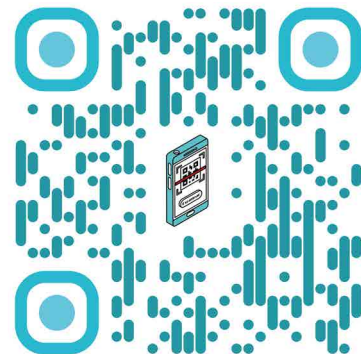
El sonido es un componente esencial del contenido digital y los micrófonos de alta calidad aseguran una experiencia auditiva profesional. Los micrófonos de condensador como los Blue Yeti o los de marcas como Rode y Audio-Technica son ampliamente utilizados en podcasts, grabación de voz y entrevistas. Las grabadoras de campo, como las Zoom H4n Pro, son ideales para proyectos documentales.



Un micrófono de condensador es un tipo de micrófono que utiliza un condensador para convertir las vibraciones acústicas en señales eléctricas.

Los smartphones ofrecen una ventaja significativa para la creación de contenido digital gracias a su portabilidad, cámaras de alta calidad y aplicaciones integradas. Permiten a los creadores capturar, editar y compartir contenido de manera instantánea y desde cualquier lugar, facilitando la producción de videos, fotos y publicaciones en redes sociales con una calidad profesional.

Si deseas conocer las ventajas y desventajas de una cámara mirrorless, observa el video del código QR.





Dispositivos de realidad virtual y aumentada

La creación de contenido inmersivo se ha vuelto cada vez más popular. Dispositivos como las Oculus Quest 3, HTC Vive y HoloLens permiten desarrollar experiencias interactivas en realidad virtual (VR) y aumentada (AR), útiles para el entretenimiento, la educación y el diseño de simulaciones.

Los dispositivos de contenido inmersivo, como las gafas de realidad virtual, permiten a los usuarios sumergirse en experiencias digitales interactivas.

Consolas y dispositivos de captura de video

En el ámbito del contenido relacionado con videojuegos, las consolas (como PlayStation 5, Xbox Series X y Nintendo Switch) junto con dispositivos de captura de video como las tarjetas de captura Elgato permiten grabar y transmitir contenido en tiempo real con una calidad excelente.

Glosario

Workstation

Una workstation o estación de trabajo, es una computadora de alta gama diseñada para tareas técnicas o científicas.



Series X y Nintendo Switch) junto con dispositivos de captura de video como las tarjetas de captura Elgato permiten grabar y transmitir contenido en tiempo real con una calidad excelente.

Las tarjetas de captura Elgato, como la 4K60 Pro, permiten grabar y transmitir contenido en resolución 4K a 60 fotogramas por segundo con una latencia ultra baja.



Estaciones de trabajo portátiles

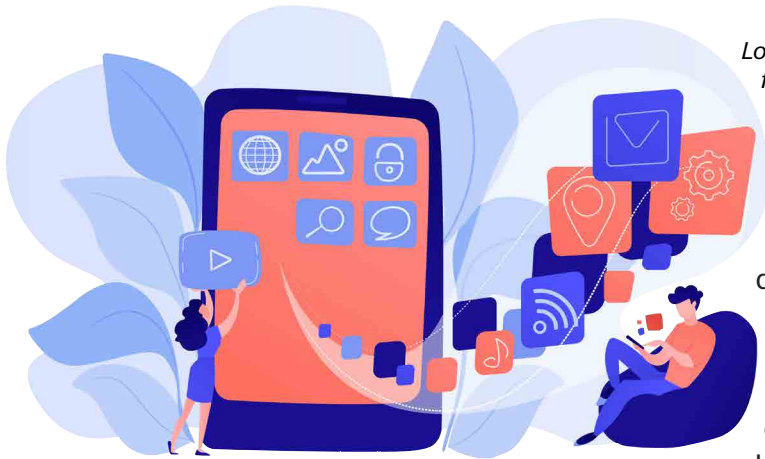
Equipos como las Microsoft Surface o laptops especializadas como la Dell XPS y la línea ASUS ProArt están diseñados para ofrecer rendimiento de nivel profesional en un formato portátil. Son ideales para proyectos que requieren movilidad sin sacrificar potencia.

Las estaciones de trabajo portátiles combinan la potencia de una workstation con la movilidad de una laptop, permitiendo a los profesionales trabajar con aplicaciones exigentes desde cualquier lugar.

Accesorios para edición profesional

Monitores calibrados para color, como los de la línea Eizo ColorEdge, y dispositivos como teclados mecánicos programables, superficies de control (por ejemplo, Loupedeck) y discos duros externos rápidos (SSD) optimizan los flujos de trabajo en proyectos complejos.

Los accesorios para crear y editar contenido digital de forma profesional tienen aplicaciones específicas de visualización, manipulación y almacenamiento.



La amplia variedad de dispositivos tecnológicos actuales permite a los creadores abordar proyectos de cualquier índole, desde contenido didáctico hasta producciones de entretenimiento de alta calidad. La elección del equipo adecuado depende de las necesidades específicas del proyecto, el presupuesto y las habilidades técnicas del usuario. La convergencia entre potencia, portabilidad y accesibilidad sigue marcando el futuro de la creación y edición de contenido digital.



Práctica de aprendizaje



Para desarrollar la actividad de aprendizaje es necesario que se reúnan en equipos de tres a cinco personas y desarrollen de forma colaborativa una presentación electrónica sobre Google Slides referente a los dispositivos tecnológicos para la creación y edición de contenido digital. Recuerden solicitar el correo de su maestra(o) para adicionarlo al equipo de trabajo colaborativo.



Para evaluar la presentación electrónica revisen la siguiente lista de cotejo.

Indicador	De 0 a 3 puntos	Observaciones
La presentación es interesante y creativa.		
El contenido de la presentación muestra una secuencia coherente.		
Contiene la cantidad necesaria de diapositivas para cada tema.		
Incluye imágenes, tablas, diagramas, etc. que refuerzan o complementan la presentación.		
La exposición no presenta faltas ortográficas y contiene bibliografía y citas bibliográficas.		
Muestra empeño al realizar la actividad.		
Presenta la línea del tiempo, la identificación de los hechos relevantes del tema.		
Total		

Servicios de difusión

En la era digital, la difusión de contenido es clave para alcanzar audiencias globales, compartir información y generar impacto. Desde plataformas masivas hasta soluciones especializadas, los servicios de difusión permiten distribuir contenido digital de forma efectiva en diversos formatos, como texto, video, audio, imágenes y transmisiones en vivo. A continuación, se describen los principales servicios de difusión, sus características e importancia en el ecosistema digital.

Plataformas de redes sociales

Las redes sociales son las principales herramientas para la difusión de contenido debido a su alcance masivo y su capacidad para segmentar audiencias específicas. Cada plataforma tiene características únicas que benefician distintos tipos de contenido, observa el esquema donde se muestran los contenidos que favorecen algunas de las redes sociales:



Instagram

Se centra en imágenes y videos cortos con un enfoque visual. Las Stories y Reels permiten conectar con públicos jóvenes.



LinkedIn

Orientada a contenido profesional, ideal para blogs, casos de estudio y actualizaciones empresariales.



X (twitter)

Útil para noticias en tiempo real, contenido textual y discusiones interactivas.



Facebook

Ideal para contenido variado (noticias, videos, transmisiones en vivo) con opciones avanzadas de segmentación publicitaria.



Tik tok

Favorece videos cortos y creativos con un alto potencial de viralización.

Plataformas de video y transmisión en vivo

El video se ha convertido en el formato más consumido en internet, lo que ha impulsado el crecimiento de servicios especializados, dentro de estas plataformas se encuentran:



Twitch

Enfocado principalmente en transmisiones en vivo, especialmente videojuegos, pero también se utiliza para eventos, música y charlas.

Youtube

El líder en difusión de contenido en video, apto para tutoriales, documentales, entretenimiento y transmisiones en vivo. Su monetización a través de anuncios es un atractivo para los creadores.



Vimeo

Plataforma premium para contenido profesional, utilizada por cineastas y empresas para presentar videos con alta calidad.

Facebook/Instagram live

Herramientas integradas que permiten interactuar con la audiencia en tiempo real.



Glosario

Posicionamiento SEO

El posicionamiento SEO (Search Engine Optimization) es el proceso de optimizar un sitio web para mejorar su visibilidad en los motores de búsqueda como Google.

Servicios de streaming

La transmisión de contenido bajo demanda (streaming) ha revolucionado la forma en la que se consume entretenimiento y educación, en los siguientes párrafos se clasifican las diferentes plataformas bajo demanda y de acuerdo al contenido que ofrecen:



Plataformas que distribuyen contenido de entretenimiento en series, películas y documentales.



Plataformas educativas que ofrecen difusión de contenido formativo en video y texto.

Plataformas de audio y podcasts que facilitan la difusión de música, contenido educativo y narrativo.



Blogs y páginas web

Los blogs y sitios web siguen siendo herramientas necesarias para la difusión de contenido textual y multimedia. Ofrecen un control total sobre el diseño, la experiencia del usuario y el posicionamiento SEO. Dentro de los proveedores de blogs y páginas web se encuentra:

Medium
Permite a los creadores publicar artículos en un entorno de alta visibilidad.



Wordpress
Una de las plataformas más populares para crear blogs y sitios web personalizables.



Wix/Squarespace
Opciones accesibles para diseñar sitios web atractivos para empresas y creadores independientes.



Si deseas conocer más sobre plataformas como twitch, vimeo o medium, escanéa los códigos QR.



¡Escanéame!



¡Escanéame!



¡Escanéame!

Taller de cultura digital

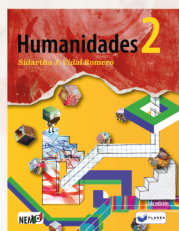
La Editorial Planea tiene como misión crear materiales didácticos de calidad, con los contenidos adecuados para impactar positivamente en la formación de los estudiantes, desarrollando sus conocimientos, habilidades y actitudes, que los transformen en jóvenes capaces de comprender su entorno e influir en él, aprender de manera autónoma a largo de su vida, ser consciente de sus destrezas para resolver problemas y aceptar retos que lo ayuden a alcanzar sus metas, ser sensibles al arte y sus expresiones, asimismo activar la participación ciudadana que reafirme su conciencia cívica y ética, fomentando una actitud respetuosa a la interculturalidad, diversidad de creencias, valores e ideas, asumiendo un pensamiento crítico que ayude al desarrollo sustentable de su comunidad.

El libro de **Taller de cultura digital 1**, está desarrollado bajo los Principios de la Nueva Escuela Mexicana, teniendo como eje rector el Nuevo Modelo Educativo de la Educación Media Superior y el programa de estudio por progresiones para la **Dirección General de Bachillerato (DGB)**, el cual propone los siguientes aprendizajes trayectoria del Recurso Sociocognitivo de Cultura Digital:

- Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.
- Utiliza herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.
- Soluciona problemas de su entorno utilizando el pensamiento y lenguaje algorítmico.
- Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos, y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.

En la Editorial Planea tenemos un compromiso por desarrollar materiales que cumplan con las expectativas de las comunidades educativas.

Titulos relacionados



ISBN 978-607-5902-28-9



9786075902289



771-159-1900

www.editorialplanea.com.mx