



Universidad Veracruzana  
**CENTRO DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR**

## **CULTURA DIGITAL EN EL AULA DE BACHILLERATO: EXPLORACIÓN DE SUS MANIFESTACIONES**

**Dr. Alberto Ramírez Martinell**  
**CHES - UV**  
**(abril 2025 - marzo 2027)**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En la actualidad, la cultura digital juega un papel fundamental en la vida cotidiana de los estudiantes de bachillerato. Impacta, de manera directa, en las formas en que los estudiantes se comunican con sus profesores o incluso entre ellos con fines ociosos o académicos. La cultura digital de los jóvenes bachilleres les permite acceder al conocimiento y construir su identidad en entornos físicos y virtuales (Casillas, Ramírez Martinell, Morales, 2020).

Los tiempos cada vez más prolongados de conexión y uso de dispositivos digitales de los jóvenes, así como su participación en plataformas virtuales, redes socio digitales evidencia la necesidad de replantear la noción de ciudadanía digital o incluso de redefinirla en función de las culturas juveniles (Feixa, 2014) que habitan el ciberespacio al estar conectados a Internet, las calles cuando están offline, o las aulas desafíos de adopción, regulación o alfabetización de sus comunidades (Dussel, 2010).

La cultura digital, como tema de investigación, ha sido ya estudiada desde distintas perspectivas. Sea en el ámbito internacional, el nacional o por nivel educativo.

Nuestro grupo de investigación ya ha realizado diversas intervenciones en el campo de la cultura digital y la educación básica identificando saberes digitales de docentes (Ramírez Martinell y Casillas, 2017) o el movimiento nacional en el que a las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) se les está dotando de mayor cercanía al contexto educativo a través de una ampliación de la noción a Tecnologías de la Información, la Comunicación el Conocimiento y el Aprendizaje Digitales (TICCAD) (Ramírez Martinell y Aguirre Juárez, 2024).

En la educación superior, hemos evidenciado el inminente cambio institucional (Casillas y Ramírez Martinell, 2019) o los saberes digitales como un estado incorporado del capital cultural tecnologizado de los universitarios han demostrado el carácter disciplinario de lo digital (Casillas y Ramírez Martinell, 2021).

En la educación medio superior, nivel educativo usualmente relegado para estudios y análisis investigativos, realizamos reflexiones sobre las percepciones de usos de Wikipedia en el aula por parte de los docentes (Ramírez Martinell y Martínez Rámila, 2022) y sobre el viraje que se dio en el tema digital en el marco del movimiento nacional de transformación educativa operado a partir del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (Ramírez Martinell, 2023b). El cambio de informática, como asignatura, a cultura digital – en el NMS– como recurso sociocognitivo no sólo es importante por la exaltación del carácter humano de la unidad de aprendizaje curricular, sino también por su tránsito de un sector complementario de la malla curricular del bachillerato al currículum fundamental dictado para la fase siete de la nueva escuela mexicana (Ramírez Martinell, 2023a).

La relación entre la identidad digital de los estudiantes, su rendimiento académico y la forma en que se perciben en el contexto digital (Henderson, Selwyn y Aston, 2017) es un tema que sigue requiriendo de observación y análisis, no solo por el vacío empírico y teórico ubicado en la investigación educativa en el NMS sino por la creciente exposición de los jóvenes a contextos digitales, su participación en el ciberespacio y el desarrollo de una ciudadanía en espacios alternativos propios del contexto digital. Esto plantea la necesidad de una aproximación metodológica que permita observar y analizar de manera directa los factores que intervienen en la construcción de la cultura digital de los bachilleres.

Este estudio busca contribuir al conocimiento sobre la intersección entre cultura digital de las y los jóvenes bachilleres, su experiencia escolar y las formas en que la manifiestan, sea como una unidad de aprendizaje curricular, como un recurso sociocognitivo (Ramírez Martinell, 2022) o como una serie de condiciones y factores de orden social, lingüístico, o estratégico para transitar por el NMS, para socializar con sus pares y para poner en juego para lo que les espera después del bachillerato.

## **ESTRATEGIA METODOLÓGICA**

Esta investigación se desarrolla a partir de observaciones in situ en aulas de bachillerato público en el circuito escolar de Xalapa compuesto por escuelas de diferentes subsistemas del NMS en la capital veracruzana y cinco de los seis municipios colindantes y de fácil acceso a Xalapa, a saber: Banderilla, Coatepec, Jilotepec, Emiliano Zapata y Tlalnahuayocan.

Los subsistemas que se observarán son los siguientes:

1. Bachillerato de la Universidad Popular Autónoma de Veracruz (UPAV)
2. Bachillerato en Línea (BeVer)
3. Bachillerato Tecnológico
4. Colegio de Bachilleres del Estado de Veracruz (COBAEV)
5. Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (CONALEP)
6. Dirección General de Bachillerato (DGB) (Escolarizado y Semiescolarizado)
7. Telebachillerato del Estado de Veracruz (TEBAEV)

Las observaciones se conducirán en el marco de la unidad de aprendizaje curricular –o asignatura– Cultura Digital (o equivalente) del segundo semestre de bachillerato durante dos sesiones. En las visitas a los planteles, se registrará en un diario de campo las actividades académicas que se observen y las manifestaciones de cultura digital que resulten evidentes.

Cada par de visitas a los planteles irá acompañado de una entrevista al docente, una caracterización del plantel y un cuestionario opcional y anónimo para los estudiantes.

## **ASPECTOS ÉTICOS**

Las consideraciones éticas que enmarcan esta investigación son las siguientes:

- Las observaciones pueden suspenderse a petición de cualquier miembro de la comunidad.
- Las encuestas serán de carácter anónimo y voluntario
- Todas las visitas a planteles deberán ser aceptadas por las autoridades del plantel o del subsistema, así como por la persona docente a ser observada.
- No se tomarán fotografías en las que se pongan en riesgo las identidades de los estudiantes.
- Para evitar el extractivismo científico, se buscará regresarle a la comunidad algo que resulte de un común acuerdo, pudiendo ser conferencias, pláticas o talleres para los docentes.

## **OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN**

El objetivo general de esta investigación es explorar las formas en que los estudiantes de bachillerato en Veracruz, México, desarrollan una cultura digital dentro del aula y el impacto de las herramientas digitales en su éxito académico, identidad y competencias no cognitivas. La caracterización se hará a partir de la observación de sus manifestaciones:

- Temáticas, por la naturaleza de la clase
- De integración tecnológica a las prácticas docentes
- En recursos para el estudio y la estancia en clase
- Lingüísticas
- Indumentarias
- De prestigio digital, institucional y áulico.

Los objetivos específicos de la investigación son dos:

- Observar y documentar cómo son los usos de la tecnología digital por parte de los estudiantes durante las clases mediante el uso de teléfonos inteligentes, dispositivos portátiles o incluso software especializado.
- Investigar el papel de la ciudadanía digital, el pensamiento algorítmico y la creatividad en los procesos de aprendizaje de los estudiantes durante la clase de Cultura digital del segundo semestre.

## **PRODUCTOS ACADÉMICOS POR REALIZAR**

- Un libro con arbitraje e ISBN
- Envío de un artículo a una revista indexada.
- Una ponencia en un congreso.
- Una conferencia magistral
- Videos sobre cultura digital para el NMS

## **IMPACTO SOCIAL**

Este proyecto posicionará al CIIES como un centro de investigación cercano a la educación media superior, con productos académicos realizados como artículos, libros y proyectos de aplicación de exámenes y seguimiento a estudiantes. Con esta investigación se consolidaría el trabajo que se ha realizado con instituciones veracruzanas de este nivel educativo, como el COBAEV, TEBAEV y la DGB. De igual forma, los resultados de la investigación permitirán entender cómo se construye la cultura digital de los jóvenes y su impacto en la ciudadanía que los bachilleres están construyendo al menos en el contexto digital.

## **PRIORIDADES NACIONALES ESTRATÉGICOS (PRONACES)**

En el eje de educación, el proyecto se liga a la educación cívica para la paz.

Se trata de un proyecto interdisciplinario, integral y horizontal que vinculan a investigadores, escuelas, comunidades escolares y autoridades educativas con investigadores universitarios.

## **RELACIÓN CON LOS EJES TRANSVERSALES DEL PLAN DE TRABAJO UV**

El proyecto se vincula con el eje de Derechos Humanos, pues busca entender el tema de la ciudadanía digital en los entornos digitales en que se mueven los jóvenes.

## **PARTICIPANTES Y CONTACTOS EXTERNOS**

Además del coordinador del proyecto participarán:

- Dra. Verónica Ortiz Méndez, CIIES
- C. Kazuo Ruiz Olivares, Facultad de Pedagogía, UV
- Dra. Elvia Garduño Teliz, UAGRO
- Dr. José Ricardo González Martínez, UATx

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES (24 MESES)

|                                 | 2025          |            | 2026         |              |            | 2027           |
|---------------------------------|---------------|------------|--------------|--------------|------------|----------------|
| Actividades<br>Mes              | Abril<br>Sept | Oct<br>Dic | Ene<br>Abril | Mayo<br>Sept | Oct<br>Dic | Enero<br>Marzo |
| Trabajo de Campo                | X             | X          | X            |              |            |                |
| Revisión de Literatura          | X             | X          | X            | X            |            |                |
| Análisis de datos               |               | X          | X            | X            | X          |                |
| Producción de videos            |               | X          |              |              | X          | X              |
| Presentación de ponencia        |               | X          |              |              |            |                |
| Conferencia Magistral           |               |            | X            |              |            |                |
| Elaboración y envío de articulo |               |            |              | X            | X          |                |
| Elaboración de libro            |               |            |              | X            | X          | X              |

## REFERENCIAS

- Bates, T. (2000). Managing technological change: Strategies for college and university leaders. Jossey-Bass: San Francisco.
- Casillas M. A. y Ramírez Martinell, A. (2019). Cultura digital y cambio institucional de las universidades. Revista De La Educación Superior, 48(191), 97-111
- Casillas, M. A. y Ramírez Martinell, A. (2021). Saberes digitales en la educación. Una investigación sobre el capital tecnológico incorporado de los agentes de la educación. Argentina: Brujas
- Casillas, M. A., Ramírez Martinell, A., Morales., C. (2020). Los saberes digitales de los bachilleres del Siglo XXI. Revista Mexicana de Investigación Educativa (RMIE). 25 (85). Pp 317-350.
- Dussel, I. (2010). Los nuevos alfabetismos en el siglo XXI: Desafíos para la escuela. [https://postitulsecondaria.infed.edu.ar/archivos/repositorio/500/748/Dussel\\_nuevos\\_alfabetismos.pdf](https://postitulsecondaria.infed.edu.ar/archivos/repositorio/500/748/Dussel_nuevos_alfabetismos.pdf)
- Feixa. C. (2014). De la Generación @ a la #Generación: La juventud en la era digital. Biblioteca de Infancia y Juventud. NED Ediciones.
- Henderson, M., Selwyn, N., & Aston, R. (2017). What works and why? Student perceptions of ‘useful’ digital technology in university teaching and learning. Studies in higher education, 42(8), 1567-1579.
- Ragnedda, M. (2018). Conceptualizing digital capital. Telematics and informatics, 35(8).
- Ramírez Martinell, A. (2022). Cultura digital y educación media superior. En Aguirre, A. y Ramírez, A. (Coords.). La Educación Media Superior ante la Nueva Escuela Mexicana. (pp. 66-79). Colección de Apuntes Académicos del Colegio de Bachilleres del Estado de Veracruz. COBAEV, Xalapa. México.

- Ramírez Martinell, A. (2023a). Cultura digital en el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. Colección de Apuntes Académicos del Colegio de Bachilleres del Estado de Veracruz. COBAEV, Xalapa. México
- Ramírez Martinell, A. (2023b). La Nueva Cultura Digital: Visión Del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. Revista Electrónica Desafíos Educativos (REDECI), 7(13). Pp 21-32
- Ramírez Martinell, A., y Aguirre Juárez, A., (2024). Tecnologías digitales y la Nueva Escuela Mexicana para la educación básica. En G. González Lizárraga, A. Ramírez Martinell y M. Andrea Espinoza Romero (Coordinadores). Docentes de Educación Básica ante la Nueva Escuela Mexicana. (301-325). Editorial Fontamara, México
- Ramírez Martinell, A., y Casillas, M. A. (Coords.) (2017). Saberes digitales de los docentes de educación básica. Una propuesta para la discusión desde Veracruz. Veracruz: Secretaría de Educación de Veracruz.
- Ramírez Martinell, A., y Martínez Rámila, K. P. (2022). Percepciones de los profesores mexicanos de educación media superior acerca de Wikipedia. Transdigital, 3(5). <https://doi.org/10.56162/transdigital94>