

PROGRAMAS

CICLO LECTIVO 2018

Asignatura: EDI. Seminario de Participación Ciudadana: Ciudadanía Digital

Profesora: Valeria Barrios Páez

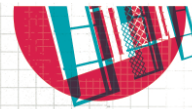
Curso: 1o y 2o año

FUNDAMENTACIÓN

El espacio social se encuentra atravesado por la convergencia tecnológica. Los modos de interacción entre ciudadanos, así como la construcción de sentidos colectivos tienen como protagonista la creciente interacción digital. La multiplicación de lenguajes y medios, así como su convergencia, modifican la forma de acceso a la cultura: las maneras en que circula la información y el conocimiento, las formas de socialización. En este contexto, entendemos a la ciudadanía digital como un proceso dinámico, en constante construcción y negociación de sentidos. El objetivo de esta materia es colaborar con la formación de ciudadanos digitales responsables y participativos.

Así, el seminario de Ciudadanía digital propone para los estudiantes de 1o y 2o año un espacio de reflexión, desde la perspectiva de la Comunicación, de diferentes experiencias (casos) con el objetivo de reconocer, construir y analizar algunos problemas propios de la convivencia en el entorno digital.

Para el análisis de casos contemplaremos tres aspectos/instancias de la interacción con TIC: un aspecto instrumental, donde se incorporarán criterios de cuidado que permitan hacer un uso consciente y responsable de estas tecnologías; un aspecto analítico, con el foco en la dimensión política de las tic, ubicando cada caso en un contexto determinado y reconociendo las perspectivas de los diferentes actores involucrados; y un tercer aspecto que llamaremos comunicacional o de uso estratégico, donde los alumnos producirán mensajes partiendo de una necesidad comunicacional determinada, es decir, con un objetivo. Esta instancia de producción es propuesta como una oportunidad para la experimentación que permitirá a los estudiantes poner en juego una apropiación de



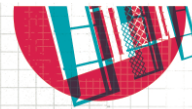
herramientas, lenguajes y modos comunicacionales. Se trata de que puedan elaborar discursos propios (construir sentidos) donde expresen las diferentes perspectivas de una problemática y, en este proceso, puedan empezar a desnaturalizar los procesos de producción de los discursos y mensajes con los que conviven diariamente.

Propósitos de la enseñanza

- Facilitar situaciones de enseñanza que permitan a los alumnos conocer cómo funciona el entorno digital e incorporar prácticas para manejarse en él: criterios de seguridad y de ética.
- Construir junto a los estudiantes un espacio para reflexionar acerca de las posibilidades y los desafíos del entorno digital en el mundo actual y nuestro rol como ciudadanos digitales.
- Potenciar la cultura participativa como escenario de compromiso cívico.
- Incorporar la perspectiva de la Comunicación para el análisis de casos: identificación de los diferentes actores sociales que intervienen y reconocimiento, para cada caso, de las perspectivas/puntos de vista de cada actor.
- Fomentar la realización de preguntas acerca de los propios hábitos digitales y facilitar herramientas para el análisis.
- Incentivar la producción escrita, oral y audiovisual a partir de un objetivo comunicacional.
- Impulsar el trabajo en grupo dentro del aula. Introducir la idea de trabajo colaborativo.

Ejes de la materia

¿Qué es y para qué sirve la Participación Ciudadana? ¿Cómo surge la ciudadanía digital? La ciudadanía digital como una dimensión de la ciudadanía. Los derechos y las responsabilidades del ciudadano digital. Casos. Usos y normas en conflicto. Modelos de regulación de internet. La información en internet. Seguridad en el mundo digital: engaños



virtuales, contraseñas seguras. Identidad digital: huella digital, datos personales, big data. Violencia digital: bullying y ciberacoso. Casos.

Debates en torno a la ciudadanía digital: Brecha digital. Jóvenes y nuevas tecnologías.

Alienación digital. Los medios digitales y sus características. Medios digitales y participación ciudadana. Medios digitales y publicidad: campañas de bien público. Análisis de casos y desarrollo de campaña.

COMPETENCIAS GENERALES

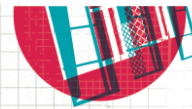
Al finalizar el año, los estudiantes serán capaces de:

- Poner en práctica las cuatro dimensiones de la ciudadanía digital: acceso, utilización, comprensión del medio y participación.
- Buscar información en internet seleccionando fuentes fidedignas.
- Reconocer los diferentes tipos de engaños virtuales y qué hacer en cada caso.
- Identificar situaciones de violencia digital y cómo actuar frente a ellas.
- Comprender el ciberespacio como ámbito de convivencia y de construcción de identidad.
- Explicar el concepto de identidad digital a través de las nociones de huella digital, big data y datos personales.
- Elaborar preguntas en torno a debates y aspectos del mundo digital en el contexto actual.
- Analizar casos concretos identificando el problema, los actores que intervienen y sus diferentes puntos de vista.
- Conocer diferentes medios digitales y sus características.
- Realizar una campaña de bien público en medios digitales.
- Trabajar en equipo para el análisis de campañas publicitarias y desarrollo de una.

UNIDADES TEMÁTICAS

UNIDAD 1: De nativos a ciudadanos digitales

¿Qué es la participación Ciudadana? **¿Qué es la ciudadanía? Derechos civiles, políticos y**



sociales. El rol del ciudadano en la conquista de los derechos. Ciudadanía formal y ciudadanía sustantiva. Qué es la ciudadanía digital. Mundo físico, virtual y real: ¿Qué es la virtualidad?, ¿qué diferencias hay entre el mundo virtual y el mundo físico? Caso: comunidad offline y comunidad online, ejemplos y creación de una. Ciudadano digital: accede, usa, entiende, participa y crea. **Perspectiva de la comunicación: reconocer actores y punto de vista.**

Competencias

- Reconocer las dimensiones formal y sustantiva de la ciudadanía y la relación de la ciudadanía sustantiva con la participación ciudadana.
- Explicar qué es la ciudadanía digital y qué rol cumple en ella la participación.
- Comprender las diferencias y relaciones entre el mundo físico y virtual y cómo funcionan las normas para cada uno en una comunidad.
- Identificar actores y sus puntos de vista en un hecho puntual.

Criterios de evaluación

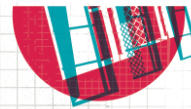
- Participación e intervenciones en clase.
- Trabajo en clase: ejercicios individuales y grupales. Análisis de casos.
- Cumplimiento con los materiales y las tareas.
- Presentación del trabajo práctico integrador de la unidad.

Bibliografía

- Marrone, I.; Claros, L. (2007). Educación Cívica 2. Serie Plata. Buenos Aires. AZ. Capítulo 7.
- Selección de noticias y casos.

UNIDAD 2: Internet, una revolución inconclusa

¿Qué es internet y cómo surgió? ¿Qué usos tiene en la actualidad? Internet, medios y convergencia. **Internet como derecho social: el derecho a la información y la brecha digital.** Usos y normas en conflicto: ¿Qué regulaciones existen? Debates y principales problemas en torno al presente de internet y su futuro.



Competencias

- Comprender cómo nació internet, con qué objetivos y con qué características.
- Elaborar una definición de internet como medio complejo.
- Formular hipótesis que permitan el análisis sobre los diversos desafíos que planea el mundo virtual en la actualidad: derecho a la información, desigualdad, seguridad nacional, democracia.
- Identificar problemas, actores y sus puntos de vista en un hecho complejo.
- Elaborar producciones escritas, orales y audiovisuales que les permitan expresar sus preguntas, ideas y opiniones.

Criterios de evaluación

- Participación e intervenciones en clase.
- Trabajo en clase: ejercicios individuales y grupales. Análisis de casos.
- Cumplimiento con los materiales y las tareas.
- Presentación del trabajo práctico integrador de la unidad.

Bibliografía

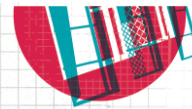
- Manuel Castells, La era de la información, vol. I
- Becerra, Martín. (2015). De la concentración a la convergencia. Paidós. Capítulo 6.
- Material seleccionado por la docente: películas, videos, noticias.

UNIDAD 3: Navegación responsable

Criterios de búsqueda en internet: confiabilidad y veracidad de las fuentes. Contraseñas seguras: incorporar buenas prácticas para proteger las cuentas. **Engaños virtuales:** Phishing, extorsión, grooming. **Qué son. Cómo reconocerlos y qué hacer. Identidad digital:** huella digital, datos personales. **Lo público y lo privado en la red. Violencia digital:** cyberbullying y ciberacoso. Análisis de casos e intervención.

Competencias

- Buscar información en internet seleccionando fuentes fidedignas.



- Reconocer los diferentes tipos de engaños virtuales y qué hacer en cada caso.
- Identificar situaciones de violencia digital y cómo actuar frente a ellas.
- Comprender el ciberespacio como ámbito de convivencia y de construcción de identidad.
- Explicar el concepto de identidad digital a través de las nociones de huella digital, big data y datos personales.
- Intervenir en situaciones de manera activa y solidaria.

Criterios de evaluación

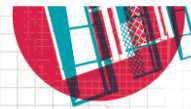
- Participación e intervenciones en clase.
- Trabajo en clase: ejercicios individuales y grupales. Análisis de casos.
- Cumplimiento con los materiales y las tareas.
- Presentación del trabajo práctico integrador de la unidad.

Bibliografía

- Canal Educar, recursos.
- Generación digital. Adolescentes seguros en la red. (2017).
- Plan de estudios de Ciudadanía digital y seguridad (2018), Google.
- Convivencia digital. Guía. (2017) Unicef.
- Material seleccionado por la docente: casos y videos.

UNIDAD 4: Medios digitales y Publicidad. Hacia una campaña de bien público

1. Qué son los medios. Emisor, mensaje y audiencia. Los medios digitales: Concepto de prosumidor en relación con la era digital y los nuevos hábitos de consumo participativo. Las redes sociales en el campo de la publicidad: breve repaso de la conformación del campo publicitario y la inserción de las redes sociales en el mismo. ¿Qué es una red social y qué es una red social para la publicidad? Usos de las redes sociales, sus alcances y limitaciones respecto del mensaje, las audiencias y la participación. Análisis de casos: campañas en redes sociales.



2. Qué es una marca. Marcas de productos, de servicios y de empresas. Marca/anunciante.
Tipos de campañas: campañas de bien público: Objetivos. Quién las realiza, target (audiencia). Brief: elaboración de la pieza para la campaña (definir el problema, la audiencia, el mensaje, el medio y la estrategia). Lanzamiento de la campaña. Evaluación de la campaña.

Competencias

- Aplicar los conceptos de emisor, mensaje y audiencia para el análisis de discursos publicitarios.
- Reconocer los elementos y procesos que intervienen en el desarrollo de una campaña de bien público.
- Trabajar en equipo para el desarrollo de una campaña de bien público.

Criterios de evaluación

- Participación e intervenciones en clase.
- Trabajo en clase: ejercicios individuales y grupales. Análisis de casos.
- Cumplimiento con los materiales y las tareas.
- Presentación del trabajo práctico integrador de la unidad: campaña. Desarrollo, implementación y evaluación.

Bibliografía

- Puga, Fernanda (2015) Seminario de Ciudadanía Digital. Los medios.
- Información para el desarrollo (2006). Unicef. Cuadernillo 4.
- Material audiovisual y gráfico seleccionado por la docente.

REQUISITOS DE APROBACIÓN DE LA MATERIA

La materia se divide en tres trimestres. La nota de aprobación es un 6 (seis). El alumno debe lograr un promedio general igual o mayor a 6 (seis) y contar con el tercer trimestre aprobado.



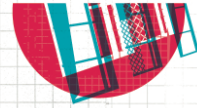
a) Calificaciones: Cada trimestre contará con tres calificaciones: Una nota correspondiente a una producción integral (evaluación escrita, evaluación domiciliaria, trabajo integrador del trimestre); una nota correspondiente a los trabajos prácticos, exposiciones orales y actividades calificadas; y una nota de responsabilidad y participación –RP- (comportamiento en clase, cumplimiento con los materiales, participación coherente y activa en la clase y en el aula virtual). Las mismas serán volcadas en el Xhendra.

b) Entrega de trabajos prácticos: Los trabajos prácticos y/o evaluaciones domiciliarias deberán ser entregadas por duplicado: vía aula virtual e impresa. En caso de ausencia injustificada es deber del estudiante la entrega en fecha vía aula virtual e impresa en la siguiente clase. En caso de ausencia justificada es deber del estudiante la entrega vía aula virtual e impresa en la siguiente clase. Si el/la estudiante no entrega un trabajo en tiempo y forma tendrá una oportunidad más para hacerlo en la clase inmediatamente siguiente pero solo aspirando al 7 como nota máxima. Si en esta segunda oportunidad no lo hace, automáticamente recibe un 1 (uno) como nota sin posibilidad de entregar esa actividad

c) Responsabilidad y Participación: La nota de Responsabilidad y Participación tendrá en cuenta la atención y participación oral y/o escrita en las tareas y consignas, la escucha del Otro y su trabajo, el respeto entre compañeros y al docente y el sostenimiento de un compromiso activo con la materia. Esta nota podrá variar a lo largo del trimestre atento al respeto y cumplimiento de lo antes señalado y tendrá un carácter definitivo hacia el final del mismo.

d) Material de estudio: El alumno debe contar con el material de estudio al comienzo de la clase. No está permitido salir durante el horario de clase a buscarlos fuera del aula. Cuando el/la estudiantes acumule tres clases sin concurrir con los materiales le corresponderá un 1 (uno) en RP.

e) Sobre el plagio: El plagio constituye una falta grave. Se considerará plagio a la utilización de un trabajo de otra persona para hacerlo pasar como propio y la copia total o parcial de oraciones, párrafos o gráficos sin citar autor/a ni procedencia. Las citas textuales de libros, revistas, periódicos o páginas de Internet deben figurar entre comillas. La cita en un texto debe tener una función de apoyatura, ilustración, polemización, etc. Pero en ningún caso



reemplaza la elaboración del estudiante. Los trabajos que incurran en plagio por omisión o intencionalmente recibirán un 1 (uno) sin posibilidad de reentrega.

PROYECTOS COLABORATIVOS

Se evaluarán a lo largo de la cursada.