



Programa de Ciudadanía en entornos digitales

1. CIUDADANÍA EN ENTORNOS DIGITALES

Identifica a la unidad curricular (asignatura, según la anterior nomenclatura) y se corresponde con un código en Bedelía. Parece conveniente que la unidad curricular tenga un solo nombre, independientemente que pueda ser aceptada en más de una carrera.

2. CRÉDITOS

8 créditos

3. OBJETIVOS DE LA UNIDAD CURRICULAR

El concepto de Ciudadanía Digital está en permanente construcción y refiere, principalmente, a nuestros comportamientos y actitudes en los espacios digitales incluyendo el ejercicio de derechos y obligaciones.

El objetivo principal del curso es brindar herramientas para el ejercicio pleno de la Ciudadanía Digital, desarrollando competencias que permitan asumir de forma crítica la información recibida, comprender el impacto social y económico de la tecnología, así como el conocimiento y la defensa de los derechos establecidos y la generación de nuevos derechos en relación al entorno digital.

La unidad curricular es coordinada por el Departamento de Apoyo Técnico Académico de la Comisión Sectorial de Enseñanza (DATA) y la Agencia de Gobierno Electrónico y Sociedad de la Información y del Conocimiento (Agesic), con la colaboración de ciEDA (Construcción interdisciplinaria de la Educación Digital Abierta) y la Cátedra Unesco en Educación Abierta del Espacio Interdisciplinario de la Udelar.

Objetivos Específicos

Como objetivos específicos se busca comprender las dimensiones que deben ser consideradas para el abordaje de la construcción de Ciudadanía Digital referida a la forma en que las personas utilizan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Se espera que quienes participen logren:

- Reflexionar sobre la construcción de ciudadanía y particularmente de Ciudadanía Digital, incorporando estrategias que les permitan desempeñarse y desarrollarse en la Ciudadanía Digital, abordando un uso responsable y seguro, crítico y reflexivo, y creativo y participativo de las tecnologías.
- Aproximarse a las estrategias de ciudadanía digital y los marcos de acción a nivel nacional

4. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

El curso se realizará 100% en línea y los módulos desarrollan y profundizan las ideas y contenidos que permiten construir el concepto de Ciudadanía Digital al tiempo que se proponen actividades de producción individual y en grupo

Los módulos se organizan en torno a la lectura/visionado de una serie de materiales, los cuales a su vez cuentan con otros recursos y cursos para su profundización, para ser abordados de modo asíncrono.

Paralelamente habrá 5 instancias sincrónicas online (4 charlas con especialistas y un taller)

El enfoque desde el cual trabajaremos es propositivo, ya que apuntaremos a la formación y la construcción -en estudiantes y comunidad educativa- de herramientas y recursos para empoderar ciudadanías plenas. De esta manera, buscaremos generar espacios que propendan a la escucha e intervenciones que inviten a conectar conceptos, pensar o repensar un tema o una idea sin direccionar la mirada en un solo sentido.

5. TEMARIO

Módulo 1: Introducción a la Ciudadanía Digital o ¿Cómo nos relacionamos con los entornos digitales?

- La ciudadanía en entornos digitales
- La ciudadanía Digital en Uruguay y el contexto internacional
- Actividad de reflexión sobre ¿Cómo nos relacionamos con los entornos digitales?

Módulo 2: Ciudadanía en entornos digitales

- Desarrollando Ciudadanía en entornos digitales
- Dimensiones para explorar la ciudadanía en entornos digitales
- Perspectivas transversales para abordar la Ciudadanía Digital
- Desigualdad de acceso, desigualdad de uso
- Riesgos y oportunidades asociados a las tecnologías
- Ciudadanía y habilidades
- Nuevas subjetividades: nuevos desafíos
- Jóvenes y herramientas digitales: consumo y creación
- Acerca de este recorrido. Haciendo foco

Módulo 3: Hacer el camino responsable y seguro

- Desarrollando habilidades para el uso responsable y seguro
- Favorecer la autorregulación
- Potenciar el comportamiento ético y empático
- Conocer y promover los derechos en entornos digitales
- Tener consciencia de la huella digital
- Construir la identidad digital
- Proteger la privacidad en línea
- Acompañar en situaciones de riesgo
- Acerca de este recorrido. Haciendo foco.

Módulo 4: Ensayar la reflexión y la mirada crítica

- Desarrollando habilidades para el uso crítico y reflexivo
- Valorar la información en internet
- Promover el consumo crítico de la información digital
- Comprender la no neutralidad
- Entender qué son y cómo funcionan los algoritmos
- Acerca de este recorrido. Haciendo foco.

Módulo 5: Crear y participar para construir ciudadanía

- Desarrollando habilidades para el uso creativo y participativo
- Habilidades para el uso activo de los medios digitales
- Comprender las brechas digitales y la oportunidad de abordarlas desde la tecnología
- Favorecer la capacidad de innovar con tecnología
- Usar las tecnologías para la transformación individual, comunitaria y social
- Acerca de este recorrido. Haciendo foco.

6. BIBLIOGRAFÍA

Tema	Básica	Complementaria
Seguir el mismo orden que el ítem 5. Temario	(1)	(3)
	(2)	(4)

6.1 Básica

Los recursos y enlaces obligatorios se disponen en el EVA y son sujetos a una modificación constante, disponemos algunos de estos recursos:

Serie de videos sobre Jóvenes y ciudadanía digital

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLaatFjpbb1MQnsMHAf5FIByFTOOSU2mL>

Serie de videos: Construyendo Ciudadanía Digital

https://www.youtube.com/playlist?list=PLaatFjpbb1MTYq8NKFc-TBse9Ti0MbO_D

Ciudadanía Digital, una mirada latinoamericana - Roxana Morduchowicz

<https://www.youtube.com/watch?v=PCStQKUXM9Q>

6.2 Complementaria

1. Castells, M. (2002) *La dimensión cultural de Internet*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya . <https://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/castells0502/castells0502.html>
2. Cobo, C; Cortesi, S; Brossi, L; Doccetti, S; Lombana, A; Remolina, N; Winocur, R, y Zucchetti, A. (Eds.). (2018). *Jóvenes, transformación digital y formas de inclusión en América Latina*. Montevideo, Uruguay: Penguin Random House: <https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/handle/123456789/229>
3. Galindo Cuesta, Jairo, Ciudadanía Digital (June 30, 2009). Signo y Pensamiento. XX-VIII, (2009): 164-173, Pontificia Universidad Javeriana de Colombia, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2190693>
4. Brant J., Gómez G., (Redactores), (2021), El papel de las grandes plataformas de Internet y su impacto sobre la libertad de expresión y la deliberación pública. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo en Uruguay (PNUD). <https://www.observacom.org/wp-content/uploads-2020-09-estandares-regulacion-grandes-plataformas-internet-pdf-2/>
5. Pallero, J., Barata J., Piazza A., Mastrini G., Becerra M., Ortiz J., (OBSERVACOM) (2020) “Estándares para proteger la libertad de expresión en Internet” <https://www.observacom.org/smartregulation/>
6. Rathje, S. , Van Bavel, J. , van der Linden, S. (29 junio 2021) “Out-group animosity drives engagement on social media”, Northwestern University, Evanston, IL. <https://www.pnas.org/content/118/26/e2024292118>
7. Keller, D. (2021). The Future of Platform Power: Making Middleware Work. *Journal of Democracy* 32(3), 168-172. doi:10.1353/jod.2021.0043.
8. Fernández-Prados, J. S., & Lozano-Díaz, A. (2021). El reto de la ciudadanía digital activa en la educación superior europea: análisis del ciberactivismo entre los estudiantes universitarios. *EDMETIC*, 10(1), 118-134. <https://doi.org/10.21071/edmetic.-v10i1.12799>
9. Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital (GTCD), (2020), Estrategia de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento. <https://www.gub.uy/agencia-gobierno-electronico-sociedad-informacion-conocimiento/ciudadan%C3%ADa-digital/se-construye-ciudadania-digital>
10. Anton Chavez, Alina del Pilar. Los memes: comunicación y cultura política para una ciudadanía digital centennials. *Conrado* [online]. 2020, vol.16, n.75 [citado 2021-08-

19], pp.159-167. Disponible en: <http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400159&lng=es&nrm=iso>. Epub 02-Ago-2020. ISSN 2519-7320.

11. María del Carmen García Galera, Cristobal Fernández Muñoz, Leticia Porto Pedrosa. Empoderamiento de los jóvenes a través de las redes sociales Construcción de una ciudadanía digital comprometida. 2017, Vol. 30, N°. 3, págs. 129-140. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6335823>
12. Cobo, C (2019) *Acepto las condiciones. Usos y abusos de las tecnologías digitales*, Madrid: Fundación Santillana <https://www.aceptolascondiciones.com/>
13. Black, J., Castro, J., Lin, C. (2015) *Youth Practices in Digital Arts and New Media: Learning in Formal and Informal Settings*, Estados Unidos: Palgrave Macmillan. <https://www.palgrave.com/gp/book/9781137475169>
14. Bennett, Sue & Maton, Karl & Kervin, Lisa. (2008). *The 'Digital Natives' Debate: A Critical Review of the Evidence*. British Journal of Educational Technology. 39. 10.1111/j.1467-8535.2007.00793.x. <https://cosc-480-ucd-f16.github.io/COSC-480-UCD/files/Bennett2008-TheDigitalNativesDebate.pdf>

Notas de prensa

1. Surowiecki, J. (09 Julio, 2021) "Las cuatro estrategias para dividir a los Cuatro Grandes de la tecnología", MIT Technology Review .
<https://www.technologyreview.es/s/13511/las-cuatro-estrategias-para-dividir-los-cuatro-grandes-de-la-tecnologia>
2. Datysoc (8 julio 2021) "La dictadura del algoritmo: inteligencia artificial y derechos fundamentales" <https://datysoc.org/2021/07/08/la-dictadura-del-algoritmo-inteligencia-artificial-y-derechos-fundamentales/>
3. Davidovsky, S. (17 de julio de 2020) "Para poder dar examen los alumnos de universidades públicas deberán validar su identidad con reconocimiento facial", *La Nación*, Buenos Aires . <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/para-poder-dar-examen-alumnos-universidades-publicas-nid2399155/?outputType=amp>
4. Datysoc (10 diciembre 2020) "Violencia machista en línea. ¿Qué hacemos?" <https://datysoc.org/2020/12/10/violencia-machista-en-linea-que-hacemos/>
5. Datysoc (11 febrero 2021) "Identificación facial en Uruguay luego de la aprobación de la Ley de Presupuesto" . <https://datysoc.org/2021/02/11/identificacion-facial-en-uruguay-luego-de-la-aprobacion-de-la-ley-de-presupuesto/>

7. CONOCIMIENTOS PREVIOS EXIGIDOS Y RECOMENDADOS

7.1 Conocimientos Previos Exigidos: No se requieren

7.2 Conocimientos Previos Recomendados: Si bien no es un requisito tener conocimientos previos, es recomendable que sea realizado por estudiantes con cierto avance en la carrera, quienes pueden tener otra perspectiva de la disciplina.

No incluye la información de previaturas. Las unidades curriculares previas serán definidas por cada carrera que tome la unidad curricular y serán incluidas en el anexo B.

ANEXO A

Para todas las Carreras

Esta primera parte del anexo incluye aspectos complementarios que son generales de la unidad curricular.

A1) INSTITUTO

Indicar el Instituto a cargo de la unidad curricular. CSE

A2) CRONOGRAMA TENTATIVO

Consiste en un cronograma de avance semanal con detalle de las horas de clase asignadas a cada tema.

Semana 1	Tema 1: La ciudadanía en entornos digitales (2 hs de clase).
Semana 2	Tema 2: La ciudadanía Digital en Uruguay y el contexto internacional. Actividad de reflexión sobre ¿Cómo nos relacionamos con los entornos digitales? (2 hs de clase).
Semana 3	Tema 3: Desarrollando Ciudadanía en entornos digitales. Tema 4: Dimensiones para explorar la ciudadanía en entornos digitales. (2 hs de clase)
Semana 4	Tema 5: Perspectivas transversales para abordar la Ciudadanía Digital. Tema 6: Desigualdad de acceso, desigualdad de uso. (2 hs de clase)
Semana 5	Tema 7: Riesgos y oportunidades asociados a las tecnologías. Tema 8: Ciudadanía y habilidades . (2 hs de clase)
Semana 6	Tema 9: Nuevas subjetividades: nuevos desafíos Jóvenes. Tema 10: herramientas digitales: consumo y creación. (2 hs de clase)
Semana 7	Tema 11: Desarrollando habilidades para el uso responsable y seguro. Tema 12: Favorecer la autorregulación. (2 hs de clase)
Semana 8	Tema 13: Potenciar el comportamiento ético y empático Tema 14: Conocer y promover los derechos en entornos digitales. (2 hs de clase)
Semana 9	Tema 15: Tener consciencia de la huella digital. Tema 16: Construir la identidad

	digital. (2 hs de clase)
Semana 10	Tema 17: Proteger la privacidad en línea. Tema 18: Acompañar en situaciones de riesgo. (2 hs de clase)
Semana 11	Tema 18: Desarrollando habilidades para el uso crítico y reflexivo. Tema 19: Valorar la información en internet. (2 hs de clase)
Semana 12	Tema 20: Promover el consumo crítico de la información digital. Tema 21: Comprender la no neutralidad. (2 hs de clase)
Semana 13	Tema 22: Entender qué son y cómo funcionan los algoritmos Tema 23: Desarrollando habilidades para el uso creativo y participativo. (2 hs de clase)
Semana 14	Tema 24: Habilidades para el uso activo de los medios digitales. Tema 25: Comprender las brechas digitales y la oportunidad de abordarlas desde la tecnología. (2 hs de clase)
Semana 15	Tema 26: Favorecer la capacidad de innovar con tecnología (2 hs de clase) Tema 27: Usar las tecnologías para la transformación individual, comunitaria y social. (2 hs de clase)

A3) MODALIDAD DEL CURSO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Obligatorias

Cuestionario: De realización obligatoria que permite evaluar la lectura de los contenidos propuestos. Cada cursante podrá responder estos cuestionarios cuando considere, dentro de un plazo establecido y su calificación es automática.

Trabajo Final

Será un trabajo escrito, que constará de una reflexión, a partir de consignas concretas, de uno de los temas centrales tratados en el curso. Podrá realizarse de modo individual o grupal y estará articulado con las actividades propuestas al finalizar cada módulo, donde se presentarán consignas que podrán ser respondidas en el foro del curso y cuyos resultados podrán ser integrados al trabajo final.

El trabajo final se irá desarrollando a lo largo del curso y el taller tiene como objetivo apoyar a los estudiantes en sus reflexiones sobre el tema elegido para la elaboración del trabajo final.

No obligatorias

Se propone la participación en los foros de cada módulo a partir de consignas diversas. Esta actividad no es obligatoria aunque la participación activa será valorada para la calificación final, y sus producciones podrán ser integradas al trabajo final.

Para la aprobación del curso se deberá realizar:

- Lectura/visionado de los contenidos del curso
- Aprobación de los cuestionarios
- Participación en el taller final
- Aprobación +6 en el trabajo final integrador de modo individual o en equipo

A4) CALIDAD DE LIBRE

No

A5) CUPOS DE LA UNIDAD CURRICULAR

Cupos mínimos:

Cupos máximos: 50

ANEXO B para las carreras de Licenciatura en Computación e Ingeniería en Computación (Plan 97)

B1) ÁREA DE FORMACIÓN

Ciencias Humanas y Sociales

B2) UNIDADES CURRICULARES PREVIAS

Curso: 140 créditos aprobados.

Examen: No aplica