

NOMBRE DE LA CERTIFICACIÓN	NOMBRE DE LOS CURSOS	CÓDIGO CURSO	CRÉDITOS SCT
LA INFORMACIÓN EN LA ERA DIGITAL	1. Redes sociales y cultura digital.	CFG-294	5
	2. Información, libertad y democracia.	CFG-295	5
	3. Lectura crítica de los medios de comunicación social.	CFG-296	5

ACTIVIDAD CURRICULAR DE FORMACIÓN CERTIFICACIÓN

FACULTAD O INSTITUTO	:	INSTITUTO DE ESTUDIOS GENERALES
CERTIFICACIÓN	:	LA INFORMACIÓN EN LA ERA DIGITAL.

I. DESCRIPCIÓN DE LA CERTIFICACIÓN

El Instituto de Estudios Generales, en coherencia con las competencias genéricas declaradas en el Modelo Formativo (2014), fortalece la formación integral de los estudiantes en los distintos ámbitos de su formación, para que sean capaces de responder con el sello institucional, a los desafíos históricos, sociales y culturales de la sociedad en que se encuentren. En base a lo anterior, esta certificación tiene como propósito que los estudiantes aprehendan que, en la era digital, la creación, distribución y manipulación de la información forman parte de las actividades culturales, sociales, políticas y económicas. Todo ello facilitado por la movilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. De ahí que se espera desarrollar en los estudiantes, mediante estrategias de enseñanza activas participativas, un sentido ético, crítico y creativo, basado en los principios fundamentales como el respeto a la dignidad de la persona, la defensa y promoción de los derechos humanos, a fin de generar conciencia que la información es un derecho natural, por tanto, inherente al ser humano, y que este derecho solo puede ejercerse si existe como condición *sine qua non* la libertad.

II. CURSOS

1. Redes sociales y cultura digital.
2. Información, libertad y democracia.
3. Lectura crítica de los medios de comunicación social.

ACTIVIDAD CURRICULAR DE FORMACIÓN

Facultad o Instituto	:	Instituto de Estudios Generales
Carrera	:	Certificación: La información en la era digital

I. IDENTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

Nombre	:	Redes sociales y cultura digital					
Código	:	CFG-294					
Semestre lectivo	:	De acuerdo con trayectoria formativa					
Horas	:	Presencial:	36	Autónomas:	114	TOTAL:	150
Créditos SCT	:	5 SCT					
Duración	:	Trimestral		Semestral:	X	Annual:	
Modalidad	:	Presencial:	X	Semi-presencial:		A Distancia:	
Área de Formación	:	Disciplinar:		General:	X	Profesional:	
						Práctica:	
Requisito (Si los hubiese)	:	Sin requisitos					

II. DESCRIPCIÓN Y CARACTERIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

La presente actividad curricular, de carácter teórico práctico, busca fomentar entre los estudiantes una reflexión para el análisis crítico y ético de las redes sociales y de los entornos virtuales en general, como parte de una nueva cultura. Mediante el uso de estrategias activas participativas tales como; aprendizaje colaborativo, análisis de casos, búsqueda, revisión y lectura de fuentes bibliográficas autónoma y guiada, se pretende que los estudiantes analicen cómo la revolución de la tecnología digital y la información han modificado la relación con el conocimiento, con el espacio y el tiempo, complejizando la interacción social. Se espera que, en base a este análisis, los estudiantes puedan proponer buenas prácticas digitales que permitan contribuir a una interacción sana en entornos virtuales. Como modalidad de evaluación se hará uso de rúbrica para reporte escrito, escala de apreciación para presentación oral, pauta de cotejo para propuesta de buenas prácticas en entornos virtuales, entre otras instancias evaluativas.

III. COMPETENCIAS DEL PERFIL DE EGRESO ASOCIADAS A LA ACTIVIDAD CURRICULAR.

III.1 COMPETENCIAS PROFESIONALES.

COMPETENCIA	SUBCOMPETENCIA
No aplica	No aplica

III.2 COMPETENCIAS GENÉRICAS.

COMPETENCIA	SUBCOMPETENCIA
1. Demostrar coherencia ética entre sus postulados valóricos y sus acciones, respetando los derechos humanos y participando activamente en las organizaciones comunitarias, haciendo primar la responsabilidad social desde una perspectiva cristiana.	1.2 Emitir juicios fundamentados frente a problemas propios de su formación y de la realidad social, que se sustentan en un análisis crítico basado en los principios éticos tanto humanistas como cristianos.
3. Realizar investigaciones que contribuyan al desarrollo del conocimiento científico y aplicado, en el contexto propio de su proceso formativo.	3.2 Analizar información pertinente desde distintas fuentes, utilizando herramientas metodológicas y científicas propias de su proceso formativo.

IV. RESULTADOS DE APRENDIZAJE - APRENDIZAJE ESPERADO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJES
1. Describir los principales elementos y alcances de la cultura digital, considerando en un marco ético valórico su impacto en la sociedad actual.
2. Investigar acerca del fenómeno de las redes sociales, explicando los cambios generados en los procesos de interacción y comunicación humana.
3. Diseñar propuestas de buenas prácticas en el uso de internet y redes sociales, considerando los principios éticos, tanto humanistas como cristianos, que permitan aportar al desarrollo de ambientes virtuales saludables.

V. UNIDADES DE APRENDIZAJE Y EJES TEMÁTICOS

R. AP.	UNIDAD	EJE(S) TEMÁTICO(S)
1	Unidad 1: Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Historia y desarrollo - Principales características - Valoración ética - El derecho de autor en Internet

2	Unidad 2: La Cultura Digital	<ul style="list-style-type: none"> - Sociedad de la Información y Sociedad del Conocimiento - La era digital - La web 2.0: cambio de paradigma - Cultura digital
3	Unidad 3: Las Redes Sociales, forma de la cultura digital	<ul style="list-style-type: none"> - Nuevos lenguajes y narrativas - Luces y sombras de las redes sociales: reflexión ética - Big Data, Deep web - Casos: WikiLeaks, Snowden, Anonymous, etc.

VI. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Como estrategias de metodológicas de enseñanza y aprendizaje a utilizar se considera lo siguiente:

- Clases expositivas de entrega de conocimientos teóricos y prácticos.
- Discusiones interactivas acerca de contenidos de los ejes temáticos de las unidades
- Análisis de casos
- Aprendizaje colaborativo
- Investigación bibliográfica autónoma y guiada por parte de los estudiantes.

VII. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES.

RESULTADO DE APRENDIZAJES	INDICADORES	INSTRUMENTO Y/O TÉCNICA EVALUATIVA	PONDERACIÓN (%)
1. Describir los principales elementos y alcances de la cultura digital, considerando en un marco ético valórico su impacto en la sociedad actual.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica hitos de la evolución de internet desde su creación hasta la época actual. - Describe los efectos de la cultura digital en el modo de vida de las personas. - Compara la sociedad sin internet y con internet desde atributos como manejo del conocimiento, tiempo y espacio e interacción social. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica de evaluación de reporte escrito sobre cultura digital. - Escala de apreciación de presentación oral acerca de cultura digital. 	30%

<p>2. Investigar acerca del fenómeno de las redes sociales, explicando los cambios generados en los procesos de interacción y comunicación humana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Describe la web 2.0 y su impacto en la interacción social - Caracteriza redes sociales y su impacto en la cultura actual - Identifica elementos de la vida cotidiana que pueden ser impactados positiva o negativamente por las redes sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica de evaluación de reporte escrito de análisis de caso sobre impacto de redes sociales. 	<p>30%</p>
<p>3. Diseñar propuestas de buenas prácticas en el uso de internet y redes sociales, considerando los principios éticos, tanto humanistas como cristianos, que permitan aportar al desarrollo de ambientes virtuales saludables.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica efectos de las buenas y malas prácticas en el uso de internet y redes sociales. - Propone buenas prácticas en el uso de internet y redes sociales. - Presenta su propuesta de ambientes virtuales saludables en formato de libre elección. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pauta de cotejo para reporte escrito de propuesta buenas prácticas. - Escala de apreciación para presentación de propuesta (en formato libre) 	<p>40%</p>

VIII. RECURSOS DE INFRAESTRUCTURA

<ul style="list-style-type: none"> - Sala amplia, mesas y sillas, pizarra, proyector. Amplificación sonido, Vídeos, plataforma virtual UCM, acceso a Facebook.

IX. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

	Autor, (Año). Título, País: Editorial
<p>BÁSICA OBLIGATORIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lanier, J. (2018). <i>Diez razones para borrar tus redes sociales de inmediato</i>. Epulibre. Recuperado de: http://catedratos.com.ar/media/Lanier-Jaron-Diez-razones-para-borrar-tus-redes-sociales-de-inmediato-XcUiDi-2018.pdf - Johnson, Deborah G. (2016). <i>Ética Informática y Ética e Internet</i> (Medios de Comunicación Social), Madrid: Edibesa. Traducción: Porfirio Barroso – Lucía Tello Díaz. - Colmenarejo, R. (2017). <i>Una Ética Para Big Data. Introducción a la Gestión Ética de Datos Masivos</i> (Manuales). España: Uoc Editorial.

COMPLEMENTARIA	- Ministerio de las Culturas. (2017). Guía de Derecho de Autor. Recuperado de: https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2017/09/guia-derecho-autor-proteccion-creacion.pdf
----------------	--

X. OTROS RECURSOS

Nombre Recurso	Tipo de Recurso
Plataforma Virtual UCM	<i>Tecnológico</i>