

PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR

Fecha Actualización

I IDENTIFICACIÓN

24-03-2020

1.1 Carrera	:	Todas las que se imparten en la universidad
1.2 Nombre Actividad Curricular	:	Ciudadanos y Profesionales Digitales en la era de Internet.
1.3 Código Actividad Curricular	:	DDP1O (se asocia al código AFG04)
1.4 Requisito	:	No tiene
1.5 Año Académico	:	2020 Semestre Primero
1.6 Área del conocimiento	:	Humanidades
1.7 Módulo Integrado	:	No aplica
1.8 Área de Formación	:	General
1.9 Carácter	:	Teórico-práctico 1, Lab. o Taller 2
1.10 N° Horas Semanales	:	Presenciales: 3 No presenciales: 1
1.11 Créditos SCT	:	2
1.12 Plataforma de Uso	:	- Plataforma Virtual Institucional - Correo Electrónico - Navegadores de Internet - Procesadores de texto o planillas electrónicas, etc.

II PARTICIPACIÓN DE ESTA ACTIVIDAD CURRICULAR EN EL PERFIL DE EGRESO.

El estudiante en esta asignatura potenciará las siguientes competencias asociadas al Perfil de Egreso	
GENÉRICAS	ESPECÍFICAS
Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación, de manera adecuada y pertinente, requeridas para desenvolverse en su quehacer profesional y social, que le permitan mantenerse actualizado a lo largo de la vida	

III DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

En esta actividad curricular el estudiante será capaz de reflexionar en torno a las transformaciones de todo ámbito que se suceden producto del surgimiento de un entorno de convivencia digital, el objetivo es conocer los fundamentos teóricos, metodológicos y éticos respecto del uso de las tecnologías de la información y la comunicación. se construirán herramientas que le permitan al profesional desplegar las competencias para desarrollar procesos de auto aprendizaje propios del tercer entorno siendo capaz de transformar la información en conocimiento. Competencias digitales universitarias que le permitan reflexionar en torno al concepto más general de ciudadanos digitales, que abarcan tanto las dimensiones profesionales como personales.

Esta Actividad Curricular tributa a un nivel de iniciación a las competencias declaradas en el Perfil de Egreso.

IV RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar las características y particularidades del fenómeno digital, considerando el surgimiento de tecnologías de la información y las comunicaciones, para comprender el surgimiento de un nuevo contexto de interacción social
- Reconocer el impacto que las tecnologías de la información y la comunicación, implican en el desarrollo de nuevas competencias para un nuevo sujeto social,

denominado ciudadanos digitales para comprender como estos participan con sus vidas en la dinámica de la construcción social de la realidad

- Comprender las distintas implicancias éticas que se generan, a través de la selección de lectura crítica en textos de discusión, para una mejor comprensión de lo que implica actuar en un contexto multidimensional

V CONTENIDOS (18 semanas)

	contenidos
Sesión 1	Diagnóstico de la asignatura- presentación del programa-conceptos
Sesión 2	Del homínido al humano, tecnología y devenir social
Sesión 3	Cultura y tecnologías de la información
Sesión 4	El surgimiento del primer entorno- biológico
Sesión 5	El surgimiento del segundo entorno- social
Sesión 6	El surgimiento del tercer entorno- digital
Sesión 7	La naturalización del entorno digital
Sesión 8	El uso de las tecnologías de la información y comunicación desde el sentido común.
Sesión 9	El uso de las tecnologías de la información y comunicación desde la ciencia.
Sesión 10	La inocencia de la interacción social en el tercer entorno
Sesión 11	A quién pertenece la memoria digital?
Sesión 12	Competencias digitales en educación
Sesión 13	El ocio en el tercer entorno
Sesión 14	La educación en el tercer entorno
Sesión 15	La economía en el tercer entorno
Sesión 16	Competencias digitales en educación
Sesión 17	Ciudadanos digitales
Sesión 18	Ciudadanos digitales II

VI ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

Metodología	
Método Expositivo/Lección Magistral	X
Clase práctica o de Laboratorio/Taller	X
Estudio de Casos	
Resolución de Ejercicios y Problemas	
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	
Aprendizaje orientado a Proyectos	X
Aprendizaje Cooperativo	
Contrato de Aprendizaje	
Juego de Roles	
Foro/debate	X
Salida a terreno	
Consultas bibliográficas y estudio dirigido	X
Otra (especificar)	

Observación: El profesor puede hacer variaciones a las metodologías sugeridas, cuidando una estricta coherencia entre las metodologías seleccionadas y las estrategias de evaluación con sus respectivas ponderaciones.

VII EVALUACIÓN:

Catedra	% Ponderación	Tipo evaluación
Evaluación 1	25%	Formativa
Evaluación 2	25%	Sumativa
Evaluación 3	25%	Sumativa
Evaluación 4	25%	Examen

Técnicas de evaluación	
Exposición oral/ Disertación	X
Presentación audiovisual (individual / colectiva)	X
Demostración práctica	X
Posters/afiche	
Evaluaciones escritas	
Chequeo on-line con respuesta automatizada	
Cuestionario de opción múltiple	X
Resolución de problemas individual / grupal	X
Debate y argumentación	
Evaluación entre pares	
Autoevaluación	X
Informe	
Portafolios	
Construcción de Instrumentos de evaluación.	
Ensayo	X

Nota: *En esta actividad curricular no se aceptará plagio en presentaciones orales, escritas o visuales y quien lo cometa se arriesga a sanciones académicas. Se entenderá por PLAGIO, el uso de un trabajo, idea o creación de otra persona, sin citar la apropiada referencia y constituye una falta ética. En la actualidad, con las herramientas de informática es fácilmente detectable.*

VIII BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Básica:

- Couch, W. (1998). Sistemas de comunicación digitales y analógicos. México: Pearson Educación.
- Negroponete, N. (1995). Ser digital. Buenos Aires: Atlántida.

Complementaria

- Echeverría, Javier, (1999). Los señores del aire; Telépolis y el tercer entorno. Madrid: Destino.
- Castel, Manuel. (1996). La sociedad red; una visión global. Madrid: Paidós.
- María Jesús Lamarca Lapuente. *Hipertexto: El nuevo concepto de Documento en la cultura de la imagen.*
[Online] http://www.hipertexto.info/documentos/citar_elec.htm