

SÍLABO

1. Datos generales

Dirigido a	Docentes nombrados y contratados de la Educación Básica
Duración	48 horas
Modalidad	A distancia

2. Sumilla

El presente curso virtual tiene como propósito fortalecer las competencias del docente en relación a la ciudadanía digital, para el uso responsable de las Tecnologías de Información y Comunicación, que le permita optimizar su práctica pedagógica, como mediador de prácticas seguras y responsables en entornos virtuales.

Para lograr este propósito hemos organizado el curso en tres unidades, denominadas "Tendencias y modelos de ciudadanía digital", "Ciudadanía digital en la educación para el siglo XXI" y "Promoción de prácticas seguras y responsables en entornos virtuales desde el rol mediador del docente".

3. Competencia digital

Gestiona los entornos digitales y los aprovecha para su desarrollo profesional y práctica pedagógica, respondiendo a las necesidades e intereses de aprendizaje de los estudiantes y los contextos socioculturales, permitiendo el desarrollo de la ciudadanía, creatividad y emprendimiento digital en la comunidad educativa.

El docente gestiona los entornos digitales para su desarrollo profesional y práctica pedagógica, y se mantiene abierto a los permanentes cambios e innovaciones tecnológicas relacionadas al campo educativo. Reconoce las transformaciones que internet ha desencadenado en el proceso de comunicación y acceso a la información.

Además de ello, es capaz de acceder y gestionar eficientemente contenidos digitales diversas, con sentido crítico, responsable y ético. Utiliza activamente esta información tanto como parte de sus prácticas pedagógicas como para su propio desarrollo profesional. Del mismo modo, aprovecha las tecnologías como herramientas de comunicación y recursos para establecer redes de colaboración con sus pares y con los miembros de su comunidad educativa, así como para ejercer su ciudadanía digital, siempre con responsabilidad y respeto hacia sus interlocutores.

Finalmente, no solo es capaz de incorporar efectivamente las tecnologías, sino que además desarrolla y aplica el pensamiento computacional para resolver problemas de diversa naturaleza.

Capacidad:

Ejerce su ciudadanía digital con responsabilidad.

- Gestiona responsablemente su identidad digital, que es la imagen que los demás usuarios construyen de él a partir de sus datos, participación e intervenciones en diversos espacios de la red, así como de sus actividades de búsqueda. Además, reconoce las precauciones que debe tener al realizar diversos tipos de transacciones por la red para proteger sus datos personales y los de la escuela.
- Es consciente de la importancia del cuidado de su salud, bienestar físico y psicológico en el mundo digital y de estar atento a las señales de adicción o aislamiento. Todo lo anterior contribuye a que el docente modele ante sus estudiantes el ejercicio saludable y comprometido de la ciudadanía digital.
- Un docente se hace más experto en esta capacidad en la medida que construye su identidad digital con mayor responsabilidad, que incorpora políticas de seguridad en la red y que ejerce su ciudadanía digital, la cual implica proteger sus derechos y cumplir con sus deberes ciudadanos a través del uso adecuado de las tecnologías.

4. Resultados esperados

Al final del curso, se espera que los participantes logren:

- Reconoce la importancia de la gestión de la información en redes y entornos virtuales de manera crítica y responsable.
- Promueve prácticas seguras y responsables en entornos virtuales de manera colegiada desde su rol mediador del docente en la construcción de la ciudadanía digital, poniendo énfasis en la promoción de la responsabilidad, empatía y respeto.

5. Contenidos del curso

Inicio del curso			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video de bienvenida al curso ▪ Cuestionario de entrada 			2 horas
Unidad	Sesión	Contenidos	Duración
UNIDAD 1 Tendencias y modelos de ciudadanía digital	Sesión 1 Tendencias y modelos de ciudadanía digital	1.1 Tendencias en la construcción de ciudadanía digital 1.2 Modelos de la ciudadanía digital	4 horas

UNIDAD 2 Ciudadanía digital en la educación para el siglo XXI	Sesión 1 Dimensiones de la ciudadanía digital	1.1 Identidad digital 1.2 Gestión de la seguridad en línea 1.3 Ciberacoso (Ciberbullying) 1.4 Gestión de la privacidad en entornos digitales 1.5 Las redes sociales y la huella digital 1.6 La empatía digital	16 horas
	Sesión 2 Ciudadanía digital y educación mediática	2.1 Escepticismo sano y crítico frente a la información en línea 2.2 Registro, publicación y difusión en medios digitales de comunicación	12 horas
Unidad 3 Promoción de prácticas seguras y responsables en entornos virtuales desde el rol mediador del docente	Sesión 1 Rol del docente en la promoción de prácticas seguras y responsables en entornos virtuales	1.1 Gestión de la ciudadanía digital responsable y segura	12 horas
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuestionario de salida ▪ Encuesta de satisfacción 			2 horas
Cierre del curso			

6. Metodología

Hemos diseñado el curso para el aprendizaje en entornos virtuales. En él proponemos una metodología activa y participativa. Además, buscamos propiciar el autoaprendizaje y la autonomía de las y los participantes.

Para lograr el éxito, planteamos tres tipos de actividades organizadas en una secuencia formativa de igual número de momentos: **identifica, analiza y comprueba**.

▪ Actividades de construcción del conocimiento

En cada sesión proponemos actividades como visualización de videos, animaciones, infografías o lecturas de casos, para que el participante reflexione y analice sus supuestos y saberes previos (**momento Identifica**). Luego, debe contrastar sus supuestos iniciales con los fundamentos teóricos aprendidos a partir de la revisión bibliográfica y otros materiales (**momento Analiza**). Todos los recursos estarán colgados en el aula virtual.

▪ Actividades de autoevaluación

Al término de cada sesión o unidad, el participante podrá verificar sus aprendizajes e identificar qué aspectos debe reforzar a través de la aplicación de **cuestionarios**

de autoevaluación (momento Comprueba). Tendrá hasta tres (3) oportunidades para responder, luego de las cuales recibirá retroalimentación inmediata.

▪ **Actividades de entrada y salida**

Al inicio del curso, el participante deberá responder un **cuestionario de entrada**; del mismo modo, una vez que el curso haya terminado, se le aplicará un **cuestionario de salida** que incluye todos los contenidos desarrollados, de manera que pueda verificar si logró o no el resultado esperado.

7. Medios y recursos

El curso está compuesto por medios y recursos diseñados especialmente para la modalidad virtual. El medio más importante es la plataforma de PerúEduca, pues a través de ella se realizan todas las interacciones entre las y los participantes y se puede acceder a las actividades, materiales y recursos.

Las y los participantes cuentan con los siguientes recursos:

- a) **Guía del participante:** ofrece una orientación general sobre la organización del curso y la obtención de la constancia.
- b) **Material de estudio:** aquí se consideran los contenidos preparados para el curso, como son las lecturas, los organizadores gráficos, los casos, las actividades propuestas, entre otros.
- c) **Caja de herramientas pedagógicas:** presenta una recopilación de lecturas y material audiovisual seleccionados especialmente para el curso, a los que las y los participantes tendrán acceso a través de la caja de herramientas.

presenta una recopilación de lecturas y material audiovisual seleccionados especialmente para el curso, a los que las y los participantes tendrán acceso a través de la caja de herramientas.

8. Evaluación

La evaluación tiene un enfoque formativo y se considera como un proceso sistemático y permanente durante el desarrollo del curso.

Se aplican tres tipos de evaluación:

- **Evaluaciones de entrada y salida:** permitirá contrastar el nivel de conocimiento y comprensión de los contenidos del curso en los docentes. Se aplicará un cuestionario de entrada al inicio del curso y un cuestionario de salida al término del curso.
- **Evaluación de proceso (autoevaluación):** al término de cada sesión o unidad, el participante podrá verificar sus aprendizajes e identificar qué aspectos debe reforzar. Se realizará mediante la aplicación de cuestionarios teniendo en cuenta casos de la práctica pedagógica.

Los cuestionarios, todos obligatorios, permanecerán abiertos durante todo el curso, de manera que las y los participantes puedan resolverlos en cualquier momento.

- **Evaluación final:** consiste en la resolución de un caso propuesto, a través de cual demostrará la aplicación de lo aprendido.

9. Constancia

Al culminar el curso, las y los participantes que hayan desarrollado todas las actividades y aprobado el Cuestionario de salida con nota igual o mayor a 12 obtendrán una constancia por 48 horas cronológicas.

Los participantes que finalicen el Programa nacional para el desarrollo de la competencia digital docente resolverán un caso propuesto para la obtención de la constancia del programa de 434 horas.

10. Bibliografía

Unidad 1

6 de cada 10 niños en Perú están expuestos a algún riesgo en internet. (6 de febrero de 2018). Agencia Andina. <https://andina.pe/agencia/noticia-real-madrid-pierde-31-pero-se-clasifica-para-semifinales-de-champions-706238.aspx> <https://andina.pe/agencia/noticia-6-cada-10-ninos-peru-estan-expuestos-a-algun-riesgo-internet-698385.aspx>

Aguaded, I., García, A., & Ferrés, J. (octubre de 2012). La competencia mediática de la ciudadanía española: competencias y retos. *Revista Icono14*, 10(3), 23 -42. <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i3.201>

Castro, L. (13 de septiembre de 2018). En común, la diaria educación. <https://ladiaria.com.uy/educacion/articulo/2018/9/buckingham-la-educacion-solo-puede-ser-una-parte-de-la-respuesta-a-los-desafios-de-los-medios-digitales/>

Cobo, C. (2017). Ciudadanía digital y educación: nuevas ciudadanía para nuevos entornos. *Revista Bachillerato a Distancia*.

Culatta, R. (2018). Rethinking Digital Citizenship. [Repensar la ciudadanía digital]. ISTE International Society for Technology in Education [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iwKTYHBG5kk>

Culatta, R. (2020). Digital citizenship in education. [Ciudadanía digital en educación]. International Society for Technology in Education. (ISTE) <https://www.iste.org/learn/digital-citizenship>

Ferrés i Prat, J. (2014). *Las Pantallas y el Cerebro Emocional*. Casa del Libro.

Ferrés Prat, J., & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Revista Comunicar* <https://doi.org/103916/C38-2011-02-08>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2017). Estado mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital. https://www.unicef.org/spanish/publications/index_101992.html

Pantallas Amigas (2020). Por un uso seguro y saludable de internet, redes sociales, móviles y videojuegos. Por una ciudadanía digital responsable. <https://www.pantallasamigas.net/nuestra-historia/>

Park, Y. (2018). DQ Institute. Reporte del impacto. Riesgos cibernéticos https://www.dqinstitute.org/2018DQ_Impact_Report/

- Park, Y. (2020). DQ Institute. Our children are facing a cyber pandemic [Nuestros niños están enfrentando una pandemia cibernética] [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/399536923>
- Universidad de Lima (17 de julio de 2020). Desafíos de la educación virtual [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ewsF7l6d3Lw&feature=youtu.be>
- Wilson, C., & Grizzle, A. (Eds.). (2011). Media and Information Literacy - Curriculum for Teachers. [Alfabetización Mediática e Informacional: curriculum para profesores]. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000216099>

Unidad 2

- Aguaded, I., & Vizcaíno-Verdú, A. (Eds.). (octubre de 2020). Redes sociales y ciudadanía: Hacia un mundo ciberconectado y empoderado. Primera edición. Alfamed. Grupo Comunicar Ediciones. <https://doi.org/10.3916/Alfamed2020>
- Braesel, S., & Karg, T. (enero de 2018). Alfabetización Mediática e Informacional. Una guía práctica para capacitadores. Segunda edición. Edición Deutsche Welle (DW) Akademie2018. <https://www.dw.com/downloads/54630208/dw-akademimilguia-practica2018.pdf>
- Díez-Gutiérrez, E., & Díaz-Nafría, J. (2018). Ubiquitous learning ecologies for a critical cybercitizenship. [Ecologías de aprendizaje ubicuo para la ciberciudadanía crítica]. Comunicar, 54, 49-58. <https://doi.org/10.3916/C54-2018-05>
- Harari, Y. N. (20 de marzo de 2020). Financial Times. <https://www.lavanguardia.com/internacional/20200405/48285133216/yuval-harari-mundo-despues-coronavirus.html>
- Mateus, J. C. (Conductor). (11 de agosto de 2017 - a la actualidad). Educación Mediática [Audio en pódcast]. Educared. <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/educacion-mediatica/>
- Mateus, J. C. (2019). Mayéutica en el aula. <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/actualidad/mayeutica-en-el-aula-julio-cesar-mateus/>
- Romero, S. (2018). La ciencia confirma que las 'fake news' se extienden más rápido que la verdad. Muy Interesante. <https://www.muyinteresante.es/tecnologia/articulo/la-ciencia-confirma-que-las-fake-news-se-extienden-mas-rapido-que-la-verdad-581520594406>
- Sandoval, G. (2019). ¿Quién vigila tus contenidos de Instagram? Educared. https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/educacion_mediatica/quien-vigila-tus-contenidos-de-instagram/
- Twitter y Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2019). Enseñar y aprender con Twitter. <https://about.twitter.com/content/dam/about-twitter/company/twitter-for-good/es/teaching-learning-with-twitter-unesco.pdf>

Wilson, C., & Grizzle, A. (Eds.). (2011). Media and Information Literacy - Curriculum for Teachers. [Alfabetización Mediática e Informacional: curriculum para profesores]. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000216099>

Unidad 3

Aula Siena (2020). 7 buenas prácticas para el uso responsable y seguro de internet en los colegios. Grupo Siena. <https://aulasiena.com/7-buenas-practicas-para-el-uso-responsable-y-seguro-de-internet-en-los-colegios/>

Common Sense Education (2020). Guía de implementación de la ciudadanía digital. <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship-implementation-guide>

Common Sense Media (2020). 5 consejos para hablar con tus hijos sobre las elecciones [Video]. Common Sense. <https://www.commonsensemedia.org/videos/5-consejos-para-hablar-con-tus-hijos-sobre-las-elecciones>

DQ Institute (2019). Modelo de Inteligencia Digital. <https://www.dqinstitute.org/dqeverychild/>

ISTE (2020). Ciudadanía digital en educación. <https://www.iste.org/learn/digital-citizenship>

Pantallas Amigas (2020). Las Diez Claves. <https://www.pantallasamigas.net/las-diez-claves/>

Sulmont, L. (2020). Mensaje a los docentes del Perú sobre la gestión de la Internet segura, sana y responsable.

Universidad de Newcastle (22 de enero de 2015). La mejor huella digital. <https://www.newcastle.edu.au/newsroom/faculty-of-education-and-arts/best-footprint-forward>