

## Ciudadanía Digital

### JUSTIFICACIÓN

Ciudadanía Digital es una iniciativa para contribuir a la alfabetización mediática y las competencias digitales de las comunidades educativas. Se enfoca a la formación del profesorado, para abordar la educación del alumnado en estos ámbitos.

Esta es una propuesta del grupo de investigación [Ciberdemocracia](#), de la Universidad Rey Juan Carlos (URJC), con una larga trayectoria en el estudio de la participación ciudadana en el entorno digital.

### OBJETIVOS

- Entender la industria digital y el sistema socio-cultural que genera, analizando conexiones entre los reality shows y las redes.
- Reflexionar y repensarnos como usuarios tecnológicos conscientes de los roles que desplegamos ante la tecnología.
- Desarrollar contenidos y proponer prácticas propias de una ciudadanía digital crítica y activa.

### CONTENIDOS

Ciudadanía Digital consta de cinco sesiones presenciales de cuatro horas cada una. En ellas se trabajarán 10 materiales audiovisuales proporcionados por los organizadores como materiales didácticos para el aula.

1. Desarrollo de la analogía alimentaria, entre la comida rápida y la tecnología adictiva, exponiendo la necesidad de adoptar hábitos digitales saludables.
2. Recorrido por las implicaciones de la tecnología en tres ámbitos (individual, colectivo y social) abordando la identidad virtual, las vías de interacción digitales y las formas de participación en la sociedad.
3. Roles adoptados por los usuarios tecnológicos, de clientes y espectadores a ciudadanos digitales.
4. Continuidades entre la televisión e Internet, concretamente entre realities y redes, y propuestas para reprogramar estos formatos desde el aula.
5. Vías de intervención a nivel individual, colectivo y social en pro de un uso autónomo y soberano de los medios y tecnologías digitales.

Para ampliar información y consultar los recursos utilizados, ver Anexo I.

### METODOLOGÍA

El proyecto se propone como un trabajo integrado en el aula, ofreciendo recursos de aula, estrategias - personales y colectivas- para un uso consciente y transformador de las tecnologías digitales. Utilizando la metáfora alimenticia, el programa propone un [Recetario de Ciudadanía Digital](#), a modo de guía de visionado de nueve recursos audiovisuales y una novela gráfica.

Estos recursos habrán de ser visualizados antes por los docentes participantes para facilitar el desarrollo de las sesiones. Las dinámicas propuestas están ideadas para ser aplicadas con el alumnado en cada centro educativo. A su vez, proponemos que los alumnos de mayor edad, tras haber recibido el curso, lo impartan a otros compañeros y compañeras del mismo centro, convirtiéndose así en prescriptores de cursos inferiores.

## PONENTES

**Víctor Sampedro** es catedrático de Opinión Pública y Comunicación Política en la URJC. Autor de *Dietética digital para adelgazar al Gran Hermano* (Icaria, 2018) y director de la iniciativa de alfabetización mediática [Dietética Digital](#). Director del grupo de investigación Ciberdemocracia. Investigador Principal en los proyectos de I+D: "Educación Social Digital: juventud, ciudadanía activa e inclusión" y "Prácticas y perfiles tecnopolíticos. Nociones emergentes de ciudadanía".

**Pedro Fernández de Castro** es máster en Comunicación, Cultura y Ciudadanía Digital por la URJC. Coordinador de la iniciativa de alfabetización mediática Dietética Digital. Miembro del grupo de investigación Ciberdemocracia. Integrante del equipo de trabajo del proyecto de I+D "Educación Social Digital: juventud, ciudadanía activa e inclusión". Ha trabajado como técnico de apoyo a la investigación en el proyecto de I+D "Prácticas y perfiles tecnopolíticos. Nociones emergentes de ciudadanía".

## DESTINATARIOS

Profesorado en activo de ESO (priorizándose los cursos 3º y 4º de ESO y Bachillerato). El curso podrá desarrollarse con un mínimo de 12 participantes y un máximo de 30.

## CRITERIOS DE SELECCIÓN

1. Profesorado que imparta docencia a alumnado de los cursos 3º y 4º de ESO, y Bachillerato del ámbito del CPR de Plasencia.
2. Otro profesorado interesado en trabajar con su alumnado los contenidos del curso.
3. Profesorado de otros ámbitos que cumplan los requisitos de los criterios anteriores.

Se tendrá en cuenta la participación de equipos de centro con un mínimo de 2-3 docentes  
*Si el número de solicitudes supera las plazas ofertadas, la selección se realizará siguiendo el orden de inscripción.*

## DURACIÓN Y CALENDARIO

**Horas:** 20 horas, 2 créditos de formación.

**Fechas:** 14 y 28 de enero, 11 y 26 de febrero y 10 de marzo. **Horario:** De 16.30 a 20.30 horas.

**Lugar de celebración:** CPR de Plasencia.

## EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

Para finalizar la acción formativa, los participantes tendrán que Complimentar un cuestionario de evaluación on-line a través del enlace que se les facilite y participar en el proceso de validación, según las especificaciones del Fondo Social Europeo.

Tendrán derecho a certificado todos los participantes que superen el 85% de asistencia. (D.O.E. 04/11/2000)

## ASESORA RESPONSABLE

Puerto Blázquez Carpallo. Asesora de Nuevas Tecnologías.

## INSCRIPCIONES

A través de la ficha de inscripción electrónica de la página web del CPR. Para cualquier consulta llamar al teléfono 927017080 (57080)

X E-Mail: [cprpla.tecnologiaseducativas@educarex.es](mailto:cprpla.tecnologiaseducativas@educarex.es)

X El plazo de inscripción finaliza el **día 9 de enero de 2020**

La lista de admitidos se publicará a partir de dicha fecha en la página web del CPR.

**Para más información: <http://cprplasencia.juntaextremadura.net>**



Unión Europea



Consejería de Educación y Empleo

**Fondo Social Europeo**  
Una manera de hacer Europa

## ANEXO I

### Estructura del curso

**Sesión 1.- La industria digital: modelo de negocio, efectos individuales y sociales.** Partiendo del documental *Super Size Me* (Morgan Spurlock, 2004), se aplica la analogía alimentación/tecnología en la que se enfatiza la necesidad de adoptar una dieta digital.

**Sesión 2.- Distopías tecnológicas: deseo, realidad y monstruos digitales.** Se analizan tres episodios de la serie de ciencia ficción *Black Mirror*. A través de ellos se ahondará en la identidad digital junto a la huella que dejamos con nuestra actividad online para proponer herramientas que permitan gestionar mejor la construcción de nuestra identidad virtual. También se ofrece una reflexión sobre cómo los algoritmos de las redes comerciales condicionan nuestra vida, y se abordan las formas de participación que favorecen la televisión sensacionalista y las redes comerciales.

**Sesión 3.- Sujetos digitales: usuarios subordinados y autónomos.** Se propone una comparativa entre dos tipos de subjetividades opuestos en el entorno digital: los youtubers y su explotación por parte de la industria digital mediante el documental *Generation Like* (Douglas Rushkoff, 2014); y Edward Snowden como ejemplo de ciudadano empoderado y comprometido con los derechos y las libertades digitales con el documental *Citizenfour* (Laura Poitras, 2014)

**Sesión 4.- Reprogramación: del reality show a las redes comerciales.** Se trazan continuidades entre la televisión e Internet, y entre los formatos más exitosos de ambos medios (cada vez más fusionados): el reality show y las redes. Se aborda esta relación mediante dos cuestiones de enorme relevancia -feminismo y migraciones- desarrollados en torno al concepto de 'reprogramación'. Los visionados sobre los que trabajaremos son la serie de ficción *UnReal*, para conocer el funcionamiento de la industria del espectáculo y los sesgos de género en la construcción del rol de celebrity; el reality show *Go Back To Where You Came From*, producido por la televisión pública australiana para favorecer una reflexión profunda sobre el debate en torno a las migraciones. Para terminar este bloque, la novela gráfica de Isaac Rosa *Tu futuro empieza aquí* proporciona un ejemplo idóneo de reprogramación de un reality show, utilización de las redes y movilización ciudadana para manifestar una problemática social específica: la precariedad juvenil.

**Sesión 5.- Prácticas y herramientas para la desconexión y la reprogramación.** Con el visionado de *Summer Wars* (Mamoru Hosoda, 2009) se sugiere una reflexión sobre el uso de las tecnologías digitales de forma innovadora y creativa en favor del bien común. En esta sesión se incluye la muestra de una serie de prácticas para reducir nuestra dependencia de los dispositivos digitales, herramientas para defender nuestra intimidad y privacidad online, y una introducción al fact-checking o verificación de hechos para garantizar la calidad de la información que se consume en el entorno digital.