UTEC Centro de Transformación Digital

Programa de Ciudadanía Digital

SEGUNDA EDICIÓN 2023

utec.edu.uy

Objetivo general

El programa de Ciudadanía Digital, segunda edición 2023, busca contribuir con la formación y desarrollo de personas y profesionales que puedan habitar el mundo digital con confianza, empoderamiento, metacognición y seguridad.

Modalidad y metodología

El Programa de Ciudadanía Digital, segunda edición 2023, busca fomentar el pensamiento crítico, la comunicación efectiva, la autogestión, la responsabilidad, y el trabajo autóno-mo. Para ello, el mismo se desarrollará de manera híbrida como MOOC en la plataforma EDU (Ordenanza 5) y como trabajo individual autónomo en el metaverso **Spatial**.

MOOC en la plataforma EDU:

Semana 1

Unidad curricular 1: "Nuestro bienestar"

Semana 2

Unidad curricular 1: "Nuestro bienestar"

Semana 3

Unidad curricular 2: "Nuestra Ciudadanía Digital"

Semana 4

Unidad curricular 2: "Nuestra Ciudadanía Digital"

Semana 5

Unidad curricular 3: "Nuestras Finanzas"

Semana 6

Unidad curricular 4: "Nuestra Educación"

Semana 7

Unidad curricular 4: "Nuestra Educación"

Semana 8

Unidad curricular 5: "Nuestras Profesiones"

Proyecto en metaverso Spatial:

Este proyecto individual y autogestionado consiste en una parte práctica y una teórica.

Por un lado, con respecto a la parte creativa y experimental del proyecto, se espera que los participantes construyan su escena. Es decir, que creen un mundo digital dentro de Spatial con el inventario de experien-cias y contenidos que consideren apropia-dos, relevantes y pertinentes para expresar la Ciudadanía Digital , por medio de ejercer su creatividad usando las competencias y habilidades adquiridas en el MOOC.

Por otro lado, en cuanto al contenido teórico del proyecto, se espera que el mundo digital en Spatial este acompañado de un texto metacognitivo que explique y fundamente los por qué y para qué del mismo.

Semanas 1 a 12

1. Crear mundo digital en Spatial.
2. Guion curatorial del mundo digital en Spatial construido por cada participante.

En este sentido, el Programa de Ciudadanía Digital, segunda edición 2023, está inspirado en el modelo de recompensas de los metaversos conocido como "jugar para ganar". Si los metaversos generan mundos dinámicos virtuales que permiten construir, poseer y monetizar bienes y activos, entonces, el Programa de Ciudadanía Digital , segunda edición 2023, tam-bién trabajará sobre estos conceptos aplicados a la educación. El esquema aquí abajo expli-ca que se entiende por el modelo de "jugar para ganar" en clave educativa.

Jugar para construir	**¿Qué vamos a construir?**	Habilidad & competencias digitales: **empoderamiento**
Construir para ganar	**¿Qué vamos a ganar?**	Conocimiento, saberes, procedimientos, modelos para pensar y crear: **experiencia**
Ganar para capitalizar	**¿Qué vamos a capitalizar?**	**Transformación identitaria y epistemológica** acerca de qué significa ser un ciudadano, estudiante y profesional

Plan curricular del MOOC

Como se señaló en la sección "Modalidad y metodología", el Programa de Ciudadanía Digital , segunda edición 2023, comprende dos elementos: MOOC en plataforma EDU y proyecto de mundo virtual en el metaverso Spatial.

Se detallan primero los contenidos del MOOC del Programa de Ciudadanía Digi-tal, seguda edición 2023. Los mismos están organizados en 5 unidades curricula-res obligatorias que comprenden un total de 19 tópicos.

Unidad Curricular 1: Nuestro bienestar

Unidad Curricular 2: Nuestra ciudadanía digital

Unidad Curricular 3: Nuestras finanzas

Unidad Curricular 4: Nuestra educación

Programa de Ciudadanía Digital Global

Unidad Curricular 5: Nuestras profesiones

Unidad curricular 1: Nuestro bienestar

Semestre 2

Lugar	Fecha/s	Créditos	Dedicación (en horas) para esta unidad curricular	Trabajo autónomo
MOOC asincrónico de 12 semanas de duración total	Setiembre (2 horas por día)	A definir por UTEC	20 (2 semanas)	Si

Cometido

Presentar ideas concomitantes al concepto de bienestar digital, para que los participantes identifiquen las oportunidades personales, educativas y profesionales que el mismo ofrece.

Objetivos de aprendizaje y contenidos

Al finalizar el curso, los participantes serán capaces de:

1.0 Bienestar digital

- Entender la definición y el alcance del concepto de bienestar digital y cuestionar dichas conceptualizaciones.
- Comprender las aplicaciones del concepto de bienestar digital y sus usos en la vida diaria.

1.1 Huella digital

- Distinguir entre huella digital activa y pasiva. Comprender el impacto de la huella digital en su seguridad online y off-line, su reputación académica y profesional, y en su empleabilidad.
- Conocer las aplicaciones que existen para medir la huella digital y entender cómo mide.
- Manejar técnicas y buenas prácticas para curar y limpiar su huella digital.

1.2 Seguridad

- Saber cómo navegar seguros: usar distintas contraseñas (incluir números y letras, más de 8 caracteres, no incluir tu nombre, apellido o fecha de nacimiento, incluir símbolos, mayúsculas, etc.), usar generadores aleatorios de contraseñas y/o gestores de contraseñas, usar verificaciones de dos o más pasos.
- Conocer a las buenas prácticas para el uso de las redes sociales.

- Conocer a las buenas prácticas para el uso de las redes sociales.
- Comprender las distintas maneras en las que las cuentas online pueden comprometerse. Ejemplos posibles: Filtración de información (información de contacto robadas de un servidor), **phishing** (llamada de teléfono o email falso pidiendo tu usuario y contraseña), ingeniería social y **cryptoscams** (alguien pretende ser vos ilegítimamente para robar tus datos de terceros), ataques digitales o hackeos (probar distintas contraseñas hasta obtener la correcta.
- Entender qué es, cómo se previene y cómo se enfrenta el **ciberbullying** y el **trolling**.
- Saber cómo proteger la información de los teléfonos celulares.
- Reconocer un BOT en redes sociales.
- Comprender el impacto social, cultural y económico de las cuentas falsas en las redes sociales. Posible caso de estudio: Twitter y por qué E. Musk no lo quiere comparar.
- Conocer sobre las URL falsas y el uso de **trackers**.

1.3 Información, desinformación, noticias falsas

- Conocer qué información institucional de nuestra identidad digital es pública en Uruguay y cómo acceder a ella.
- Analizar los sesgos cognitivos propios y ajenos y comprender cómo los mismos afectan nuestras maneras de aprender.
- Determinar cuáles noticias son falsas e identificar las herramientas disponibles para reconocerlas a nivel nacional e internacional.
- Poder aplicar las buenas prácticas de ciudadanía digital y ética en lo que concierne a cómo actuar antes noticias falsas.

1.4 Huella de carbono digital

- Entender qué es, qué impacto social, medioambiental y económico tiene, y saber cómo se calcula.
- Entender el impacto medioambiental de empresas y sitios web según Greenpeace ClickGreen.org
- Ser consciente de las recomendaciones para reducir la huella de carbono digital. Ejemplos: reducir tamaño de archivos, borrar correos, cancelar suscripciones, uso de función de optimizar ahorro de energía, hosting verde, buscadores **eco-friendly**.

1.5 Inclusión Digital

- Conocer la definición de "inclusión digital" de la Comisión Europea y el gobierno de Uruguay.[1]
- Identificar los **softwares** y **hardwares** de accesibilidad disponibles y saber cómo, por qué, para qué y cuándo usarlos.

Evaluación

Se tomará en cuenta lo siguiente:
Completitud de los ejercicios y propuestas de aprendizaje disponibles en plataforma EDU.

Modulación

Esta unidad curricular se desarrollará en la plataforma EDU de forma autogestionada y asincrónica y consistirá de:

- Videos tutoriales realizados por expertos en los que se presentan los contenidos.
- Guías de buenas prácticas elaboradas por UTEC.
- Ejercicios teórico-prácticos autoasistidos. Ejemplos: Un video hecho por los participantes en los que se muestre como fortalecer sus contraseñas más usadas, manipular y curar su huella digital.
- Participación en foros.

Dimensión e indicadores de desempeño de las competencias de ciudadanía digital e inclusión y bienestar digital

Las competencias de ciudadanía digital e inclusión y bienestar digital, tal cual como se detallan en la "Matriz holística de cultura digital Universitaria", son las guías de esta unidad curricular. Para desarrollarlas, los participantes:

- Reflexionarán "en torno a las posibles formas de actuar online con responsabilidad personal y social para un mundo pacífico y sostenible." (Hernández 10)
- Manejar su "presencia e identidad online efectivamente, conociendo y dominando las diferentes plataformas de uso personal y profesional." (Hernández 10)
- Reflexionarán "sobre las implicancias de la identidad digital personal y de otros, considerando qué información de terceros se puede compartir en internet." (Hernández 10)

1. Según la Comisión Europea, la inclusión digital consiste en que todas las personas puedan contribuir y beneficiarse de la economía y la sociedad digital. Acceso a las TIC, garantizando infraestructuras, precios asequibles y también facilidad de uso + Tecnologías de asistencia, que facilitan el acceso a personas con discapacidades que de otro modo no podrían utilizarlas + Alfabetización digital, incluyendo la formación en TIC en la educación básica y en el aprendizaje continuo de las personas + Inclusión social, poniendo el foco en los sectores más desfavorecidos de la sociedad con programas específicos que les ayuden a incorporarse al mundo digital + inclusión multilingüe (Comission).

Bibliografía

CeRTI Ceibal. (2022)"Valijas Viajeras: Tecnologías para la inclusión."

"Data-Detox Kit". (s/d). Tactica Tech.

Digital Skills Organization. (s/d). "Towards a new model for the development of digital skills."

Giones Valls, Aina; Serrat i Brustenga, Marta (2010). "La gestión de la identidad digital : una nueva habilidad informacional y digital". BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació, núm. 24 (june).

Hernández Vico, María Noel y Repetto, Patricia. (2020). "Mooc Huella Digital:Herramientas para conocer y gestionar la huella digital." UTEC. Hernández Vico, María Noel. (2022) "ACIBEE - Matriz holística de cultura digital Universitaria". UTEC

Marrero, Juan. "Hacia el Mindset Digital Institucional."(2021). UTEC.

"Renaissance 2022 The New People Shaping Our Future." The Oliver Wyman Forum. 2022. Research Center on Quality of Life in the Digital Societ. (s/d). "Digital Wellbeing". The University of Wollongong. "Managing your digital wellbeing" (s/d). UTEC. Consejo directivo central provisorio. Plan Estratégico 2021-2025. (2020).

"Ordenanza de educación digital de UTEC." (s.d).

Unidad curricular 2: Nuestra ciudadanía digital

Semestre 2

Lugar	Fecha/s	Créditos	Dedicación (en horas) para esta unidad curricular	Trabajo autónomo
MOOC asincrónico de 8 semanas de duración total	Octubre (2 horas por día)	A definir por UTEC	20 (2 semanas)	Si

Cometido

Presentar ideas concomitantes al concepto de ciudadanía digital, para que los participantes identifiquen las oportunidades personales, educativas y profesionales que el mismo ofrece.

Objetivos de aprendizaje y contenidos

Al finalizar el curso, los participantes serán capaces de:

2.1 Metaverso y metazens

- Conocer qué son los metaversos, cómo funcionan y qué podemos hacer con ellos: juegos, medicina, trabajo, fitness, negocios inmobiliarios, diseño y creatividad.
- Analizar la identidad de los metazens: ingresos, educación, género, ubicación, profesión, etc.
- Autoevaluar su propia identidad online y determinar el impacto de la misma.

2.2 Naciones digitales

- Saber qué son y cuáles son las naciones digitales, entre las cuales está incluida Uruguay. Comprender qué hacen y por qué son importantes. Explorar cómo impacta el concepto de nación digital en la vida diaria de los ciudadanos.
- Explorar el concepto de ciudadanos digitales globales: responsabilidad personal, ciudadanía global y digital, altruismo, conciencia medioambiental.

2.3 Brecha digital

- Comprender los elementos que componen a las brechas digitales: disponibilidad, costo, calidad del servicio de conectividad, relevancia del mismo.
- Reconocer cuáles son los grupos sociales afectados e identificar las consecuencias.
- Ser conscientes de las maneras en las que se puede cerrar las brechas (metodologías y herramientas).

2.4 Derechos y responsabilidades digitales

- Saber cómo cambiar su VPN por razones de privacidad electiva o para protegerse durante protestas o campañas, por ejemplo.
- Usar cifrados para proteger su anonimato.
- Entender por qué algunos gobiernos bloquean cuentas bancarias de disidentes y el uso de las criptomonedas en estos casos.
- Identificar cómo la información biométrica (reconocimiento facial, reconocimiento ocular (iris), ritmo de tipeo, voz, por ejemplo) afecta a los ciudadanos (pasaportes, conciertos vigilados por drones, CI, etc.). Entender por qué hay grupos que quieren prohibir el uso de información biométrica.
- Conocer los marcos legales nacionales e internacionales concernientes a retención de data, confidencialidad y privacidad.

Evaluación

Se tomará en cuenta lo siguiente:
Completitud de los ejercicios y propuestas de aprendizaje disponibles en plataforma EDU.

Modulación

Esta unidad curricular se desarrollará en la plataforma EDU de forma autogestionada y asincrónica y consistirá de:

- Videos tutoriales realizados por expertos en los que se presentan los contenidos.
- Guías de buenas prácticas elaboradas por UTEC.
- Ejercicios teórico-prácticos autoasistidos. **Ejemplos: cambiar la VPN de sus dispositivos e identificar su perfil como metazen.**
- Participación en foros.

Dimensión e indicadores de desempeño de las competencias de alfabetización digital y ciudadanía digital

Las competencias de ciudadanía digital e inclusión y bienestar digital, tal cual como se detallan en la "Matriz holística de cultura digital Universitaria", son las guías de esta unidad curricular. Para desarrollarlas, los participantes:

- Evaluarán "de manera crítica la información obtenida, verificar si proveen información actualizada, comprehensiva, relevante y específica". (Hernández 10)
- Manejarán "su presencia e identidad online efectivamente, conociendo y dominando las diferentes plataformas de uso personal y profesional." (Hernández 10)
- Reflexionarán "sobre las implicancias de la identidad digital personal y de otros, considerando qué información de terceros se puede compartir en internet." (Hernández 10)

Bibliografía

Agencia de gobierno electrónico y sociedad de la información y del conocimiento. (2020). Estrategia de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento. Montevideo.

"Digital divide throughout the world and why it causes inequality". (s/d). Iberdrola.

"Digital Nations: Leading Digital Governments". (2020)

"DIGITAL, RESPONSIBLE CITIZENSHIP IN A CONNECTED WORLD." (s/d). Hernández Vico, María Noel y Repetto, Patricia. (2020). "Mooc Huella Digital:Herramientas para conocer y gestionar la huella digital." UTEC.

Hernández Vico, María Noel. (2022). "ACIBEE - Matriz holística de cultura digital Universitaria" . UTEC.

Imperial College London. (s/d). "LEARNING BEYOND DIGITAL: DIGITAL LEARNING STRATEGY 2018-2025."

Marrero, Juan. (2021). "Hacia el Mindset Digital Institucional." UTEC.

The University of Portsmouth. (s/d). "GUIDE TO THE VIRTUAL PRIVATE NETWORK (VPN)." Watanabe-Crockett, Lee. (2017) "What is a Global Digital Citizen and Why Does the World Need Them?". Future-Focused Learning.

Unidad curricular 3: Nuestras finanzas

Semestre 2

Lugar	Fecha/s	Créditos	Dedicación (en horas) para esta unidad curricular	Trabajo autónomo
MOOC asincrónico de 8 semanas de duración total	Noviembre (1 semana)	A definir por UTEC	15 (2 h por día)	Si

Cometido

Presentar ideas concomitantes al concepto de ciudadanía digital, para que los participantes identifiquen las oportunidades personales, educativas y profesionales que el mismo ofrece.

Objetivos de aprendizaje y contenidos

Al finalizar el curso, los participantes serán capaces de:

3.1 Criptomonedas y criptobilleteras

- Entender qué es, cómo funciona, para qué sirve y qué aplicaciones tiene la tecnología **blockchain**.
- Reconocer cuáles son las criptomonedas actuales y para qué pueden usarse. Identificar las preguntas a realizarse antes de comprar criptomonedas.
- Saber cómo crear una criptobilletera, y entender cómo funciona: usos y aplicaciones, ventajas y desventajas.

3.2 Bienes y activos digitales

- Comprender cuáles son los bienes digitales en nuestra vida cotidiana: documentos, ilustraciones, fotos, audios, películas, etc.
- Explorar el tema de la propiedad intelectual de los mismos: ¿A quién pertenecen?, ¿Puedo pasar mi galería de iTunes a mis hijos o amigos?, ¿La familia de un fallecido puede pedirla a Gmail acceso a la cuenta del difunto?
- Entender qué son NFTs y **virtual ownerships tokens** y para qué sirven.

3.3 E-commerce

- Discernir las habilidades técnicas necesarias para montar un negocio de e-commerce: experiencia de usuario, desarrollo **front-end** y **back-end**, desarrollo y diseño web, **UX** y **UI**.
- Crear un logo (herramientas y consejos), adquirir un hosting, CMS (**Content Management System**), personalizar y organizar productos en su tienda virtual, definir medios de pago (PayPal, mercado pago, etc.) identificar estrategia de marketing básica y FAQs (darle información a los clientes).

Evaluación

Se tomará en cuenta lo siguiente:
Completitud de los ejercicios y propuestas de aprendizaje disponibles en plataforma EDU.

Modulación

Esta unidad curricular se desarrollará en la plataforma EDU de forma autogestionada y asincrónica y consistirá de:

- Videos tutoriales realizados por expertos en los que se presentan los contenidos.
- Guías de buenas prácticas elaboradas por UTEC.
- Ejercicios teórico-prácticos autoasistidos. **Ejemplos: Crear un sitio modelo de e-commerce en Instagram (incluyendo logo, tienda virtual, estrategia de marketing, etc.) + crear una criptobilletera en Metamask.**
- Participación en foros.

Dimensión e indicadores de desempeño de las competencias de alfabetización digital y ciudadanía digital

Las competencias de ciudadanía digital e inclusión y bienestar digital, tal cual como se detallan en la "Matriz holística de cultura digital Universitaria", son las guías de esta unidad curricular. Para desarrollarlas, los participantes:

- Evaluarán "de manera crítica la información obtenida, verificar si proveen información actualizada, comprehensiva, relevante y específica". (Hernández 10)
- Manejarán "su presencia e identidad online efectivamente, conociendo y dominando las diferentes plataformas de uso personal y profesional." (Hernández 10)
- Reflexionarán "sobre las implicancias de la identidad digital personal y de otros, considerando qué información de terceros se puede compartir en internet." (Hernández 10)

Bibliografía

Hernández Vico, María Noel. "ACIBEE - Matriz holística de cultura digital Universitaria" (2022). UTEC.

Higuerey, Edgar. "Guía completa de cómo hacer un ecommerce e impulsar tus ventas en línea en el 2020". (2019).

J. Ohene-Djan. "Electronic Commerce: Guide." The University of London. 2008.

Marrero, Juan. "Hacia el Mindset Digital Institucional."(2021). UTEC.

OECD (2021). Digital delivery of financial education: design and practice.

Plata, Gabriel. "TAPPING BLOCKCHAIN'S POWER TO EMPLOY" IDB. (s/d).

Voigt, Kevin and Rosen, Andy. "Cryptocurrency: What It Is and How It Works". Nerdwallet. (2022)

Unidad curricular 4: Nuestra educación digital

Semestre 2

Lugar	Fecha/s	Créditos	Dedicación (en horas) para esta unidad curricular	Trabajo autónomo
MOOC asincrónico de 8 semanas de duración total	Noviembre	A definir por UTEC	20 (2 h por día)	Si

Cometido

Presentar ideas concomitantes al concepto de ciudadanía digital, para que los participantes identifiquen las oportunidades personales, educativas y profesionales que el mismo ofrece.

Objetivos de aprendizaje y contenidos

Al finalizar el curso, los participantes serán capaces de:

4.1 Alfabetización digital

- Conocer las ideas principales de la tecnología aplicada al aprendizaje y la tecnopedagogía. Modelo SAMR.
- Crear y compartir contenidos digitales por medio del uso de aplicaciones pertinentes con distintos fines educativos.
- Evaluar los posibles problemas y soluciones técnicas en la creación de contenidos educativos digitales: marca de agua, qué resolución usar, información encriptada en los archivos.
- Comprender que es el PLE (Personal Learning Environment) e identificar qué aplicaciones usar para crearlo.
- Conocer las convenciones y protocolos de buenos modales y formalidad en la comunicación educativa digital: cómo escribir un email académico (etiquette), buenas prácticas para dar una presentación oral.
- Entender cómo investigar online: elección de buscador y extensiones, motores de búsqueda académicos, búsqueda de palabras claves (elaborar una guía de UTEC sobre keyword search basado en la guía para estudiantes de The University of Leeds)
- Saber citar correctamente y poder elaborar una bibliografía utilizando el sistema de referencias privilegiado por UTEC (APA, MLA, etc.) y siendo apoyados por herramientas digitales para citas y bibliografía tales como The Citation Machine.

4.2 Datos y Visualizaciones

- Tener un conocimiento básico de **Google Sheets**.
- Tener un conocimiento básico de **Google Slides**.
- Tener un conocimiento básico de **Lucidcharts** y/o aplicaciones similares.

4.3. Honestidad académica y plagio

- Comprender definiciones de ambos conceptos y conocer las políticas de UTEC.
- Ser capaces de usar aplicaciones para chequear sus proyectos.
- Conocer elementos básicos del concepto de **copyright**: Creative Commons.

Evaluación

Se tomará en cuenta lo siguiente:
Completitud de los ejercicios y propuestas de aprendizaje disponibles en plataforma EDU.

Modulación

Esta unidad curricular se desarrollará en la plataforma EDU de forma autogestionada y asincrónica y consistirá de:

- Videos tutoriales realizados por expertos en los que se presentan los contenidos.
- Guías de buenas prácticas elaboradas por UTEC.
- Ejercicios teórico-prácticos autoasistidos. **Ejemplos: realizar la bibliografía de un proyecto educativo y crear un PLE.**
- Participación en foros

Dimensión e indicadores de desempeño de las competencias de alfabetización digital

Las competencias de ciudadanía digital e inclusión y bienestar digital, tal cual como se detallan en la "Matriz holística de cultura digital Universitaria", son las guías de esta unidad curricular. Para desarrollarlas, los participantes:

- Evaluarán "de manera crítica la información obtenida, verificar si proveen información actualizada, comprehensiva, relevante y específica". (Hernández 10)
- Manejarán "su presencia e identidad online efectivamente, conociendo y dominando las diferentes plataformas de uso personal y profesional." (Hernández 10)

Bibliografía

Camelo, Ángela. "Economía digital: ¿Cómo Son y qué Buscan los Profesionales 4.0?". (2021).

Grzybowska, K., & Łupicka, A. (2017). "Key competencies for industry 4.0. Topics in Economics, Business and Management (EBM)".

Hernández Vico, María Noel. "ACIBEE - Matriz holística de cultura digital Universitaria" (2022). UTEC.

Marrero, Juan. "Hacia el Mindset Digital Institucional."(2021). UTEC.

The University of Edinburgh. (s/d). "Careers Advice".

Whiting, Kate. "These are the top 10 job skills of tomorrow – and how long it takes to learn them". World Economic Forum. (2020)

Unidad curricular 5: Nuestras profesiones en entornos digitales

Semestre 2

Lugar	Fecha/s	Créditos	Dedicación (en horas) para esta unidad curricular	Trabajo autónomo
MOOC asincrónico de 8 semanas de duración total	Noviembre	A definir por UTEC	15 (2 h por día)	Si

Cometido

Presentar ideas relevantes al concepto de profesiones en entornos digitales, para que los participantes identifiquen las oportunidades personales, educativas y profesionales que el mismo ofrece.

Objetivos de aprendizaje y contenidos

Al finalizar el curso, los participantes serán capaces de:

5.1 Portafolio profesional

- Entender qué y para qué sirve un portafolio profesional digital.
- Crear y curar su perfil profesional en LinkedIn y/o GitHub.

5.2 CVs y entrevistas laborales

- Aprender a crear un CV y distinguir las convenciones y estructuras de los mismos en español e inglés. Conocer las aplicaciones y planillas recomendadas.
- Entender qué es un video CV: cómo realizarlo y para qué sirve.
- Conocer las preguntas más frecuentes en las entrevistas laborales y las buenas prácticas sobre cómo posicionarse ante las mismas.
- Identificar los recursos de empleabilidad disponibles en UTEC: bolsa de trabajo, tutores, etc.

5.3 El futuro de las profesiones

- Identificar qué competencias y habilidades priorizar y por qué.
- Discernir ventajas y desventajas de realizar posgrados o apostar por la inserción laboral temprana.

5.4 Profesionales 4.0

- Entender qué son y por qué son atractivos.

Evaluación

Se tomará en cuenta lo siguiente:
Completitud de los ejercicios y propuestas de aprendizaje disponibles en plataforma EDU.

Modulación

Esta unidad curricular se desarrollará en la plataforma EDU de forma autogestionada y asincrónica y consistirá de:

- Videos tutoriales realizados por expertos en los que se presentan los contenidos.
- Guías de buenas prácticas elaboradas por UTEC.
- Ejercicios teórico-prácticos autoasistidos. **Ejemplos: Perfil de LinkedIn actualizado + hoja de ruta profesional a seguir.**
- Participación en foros.

Dimensión e indicadores de desempeño de las competencias de alfabetización digital

Las competencias de ciudadanía digital e inclusión y bienestar digital, tal cual como se detallan en la "Matriz holística de cultura digital Universitaria", son las guías de esta unidad curricular. Para desarrollarlas, los participantes:

- Evaluarán "de manera crítica la información obtenida, verificar si proveen información actualizada, comprehensiva, relevante y específica". (Hernández 10)
- Manejarán "su presencia e identidad online efectivamente, conociendo y dominando las diferentes plataformas de uso personal y profesional." (Hernández 10)

Bibliografía

Camelo, Ángela. "Economía digital: ¿Cómo Son y qué Buscan los Profesionales 4.0?". (2021).

Grzybowska, K., & Łupicka, A. (2017). "Key competencies for industry 4.0. Topics in Economics, Business and Management (EBM)".

Hernández Vico, María Noel. "ACIBEE - Matriz holística de cultura digital Universitaria" (2022). UTEC.

Marrero, Juan. "Hacia el Mindset Digital Institucional."(2021). UTEC.

The University of Edinburgh. (s/d). "Careers Advice".

Whiting, Kate. "These are the top 10 job skills of tomorrow – and how long it takes to learn them". World Economic Forum. (2020)

Plan curricular del proyecto en metaverso Spatial

A continuación, se detalla el plan curricular del proyecto individual en el metaverso **Spatial**.

Programa de Ciudadanía Digital , segunda edición 2023

Proyecto individual: Mundo virtual en metaverso Spatial

Semestre 2

Lugar	Fecha/s	Horario	Créditos	Dedicación Clases (en horas)	Trabajo autónomo
Asincrónico	Octubre Noviembre	Flexible	A definir por UTEC	0	12 semanas

Objetivos de aprendizaje

- Diseñar una experiencia de aprendizaje inmersiva, innovador, y alineada con las pedagogías activas y gamificadas.
- Diseñar de un mundo virtual en el metaverso Spatial poniendo en práctica los contenidos, competencias y aprendizajes adquiridos en el MOOC.
- Desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico haciendo foco en conexiones teórico-prácticas de la Ciudadanía Digital .
- Desarrollar la comunicación por medio de reflexionar sobre las estrategias de aprendizaje y justificando las elecciones pedagógicas y cognitivas del proyecto.

Evaluación

Se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:
Diseño de un mundo virtual en el metaverso Spatial y entrega del guion curatorial en tiempo y forma.

Modulación

Este proyecto es de carácter individual y se desarrollará de forma flexible, dando a los participantes la posibilidad de crear su mundo virtual de manera libre, autónoma e indefinida. El proyecto deberá ser entregado al finalizar la semana 12 del Programa de Ciudadanía Digital, segunda edición 2023.

Se abordarán los **contenidos desarrollados en las 5 unidades curriculares obligatorias** y se explorarán las ideas de aprendizaje inmersivo y experiencia de aprendizaje virtual.

El guion curatorial que debe acompañar el proyecto debe consistir en 500 a 1000 palabras y responder las siguientes preguntas:

- ¿En qué sentido es tu mundo en Spatial una expresión de la Ciudadanía Digital ?
- ¿Qué competencias y habilidades digitales usaste para crear tal mundo? ¿Por qué y con qué fines se usaron las mismas?

Dimensiones e indicadores de desempeño de las competencias de alfabetización digital y tecnopedagogía

Las competencias de alfabetización digital, tal cual como se detallan en la "Matriz holística de cultura digital Universitaria" y la competencia tecnopedagógica, tal cual como se define en "Especialización en Tecnología Educativa (ETEd)" son las guías de esta unidad curricular.

Para desarrollarlas, los participantes:

- Evaluarán "de manera crítica la información obtenida, verificar si proveen información actualizada, comprehensiva, relevante y específica". (Hernández 10)
- Manejarán "su presencia e identidad online efectivamente, conociendo y dominando las diferentes plataformas de uso personal y profesional." (Hernández 10)
- Analizarán y gestionarán "el uso de herramientas digitales de manera reflexiva, para poder decidir cómo, cuándo y para qué usarlas; transformar medios y herramientas digitales en recursos con fines didácticos; e identificar y validar las tecnologías y las prácticas pedagógicas que contribuyen a la mejora de los aprendizajes." (UTEC 2-3).

Bibliografía

Bauld, Andrew. (2022). "What Will Learning in the Metaverse Look Like?New guide gives educators a place to start figuring it out." Harvard Graduate School of Education.

Kelliher, Rebecca (2022). "What Could the Metaverse Mean for Higher Education?"

Miah, Andy (2022). "The metaverse is much more than a virtual copy of your campus".

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. Educational Psychologist, 50(4), 258–283.

Evaluación Diagnóstico

Se propone realizar un relevo a modo de autoevaluación de las competencias, habilidades y capacidades digitales de los participantes al comenzar el programa. El mismo estará basado en las competencias de alfabetización digital, ciudadanía digital, inclusión y bienestar digital (Hernández 10), tal como se expresan en la "Matriz holística de cultura digital Universitaria" y la competencia tecnopedagógica, tal como se define en la propuesta "Especialización en Tecnología Educativa (ETEd)", y permitirá identificar fortalezas y oportunidades de desarrollo.

Evaluación Final

De acuerdo a las normas de evaluación y calificación del Reglamento General de Estudios de UTEC, la escala de calificaciones es del 1 al 5 y se expresa en rangos correspondientes a niveles de logro que se detallan a continuación:

Calificación	Concepto	Rangos
1	Deficiente	1.00 a 1.99
2	Insuficiente	2.00 a 2.99
3	Suficiente	3.00 a 3.99
4	Muy bueno	4.00 a 4.99
5	Excelente	5.00

Para aprobar cada unidad curricular obligatoria detallada en el Plan curricular del MOOC y para aprobar el proyecto individual detallado en el Plan curricular del proyecto en **Spatial** , la calificación final de cada uno de ellos deberá ser igual o superior a 3 (60% de logro).

Unidades curriculares	Créditos	Horas de trabajo autónomo y autoasistido
MOOC Unidad Curricular Obligatoria 1	1	20
MOOC Unidad Curricular Obligatoria 2	1	20
MOOC Unidad Curricular Obligatoria 3	1	15
MOOC Unidad Curricular Obligatoria 4	1	20
MOOC Unidad Curricular Obligatoria 5	1	15
Proyecto en metaverso Spatial	1	15
TOTALES	7	105

Encuesta post-programa

Al finalizar el programa, se buscará evaluar también el grado de satisfacción de los partici-pantes con el Programa de Ciudadanía Digital, segunda edición 2023. Se recomienda realizar una encuesta en la que explore el grado de relevancia de los temas abordados, en tanto apor-ten en forma significativa a la vida profesional de los participantes.

Bibliografía general

Cattaneo, Kesley Hood. (2017).“Telling Active Learning Pedagogies Apart: from theory to practice”. JOURNAL OF NEW APPROACHES IN EDUCATIONAL RESEARCH. Vol. 6. No. 2. J. 144-152.

Digital Skills Organization. (s/d). “Towards a new model for the development of digital skills” EDRI. (2021). “2021 Annual Report: For an inclusive and equitable digital environment”

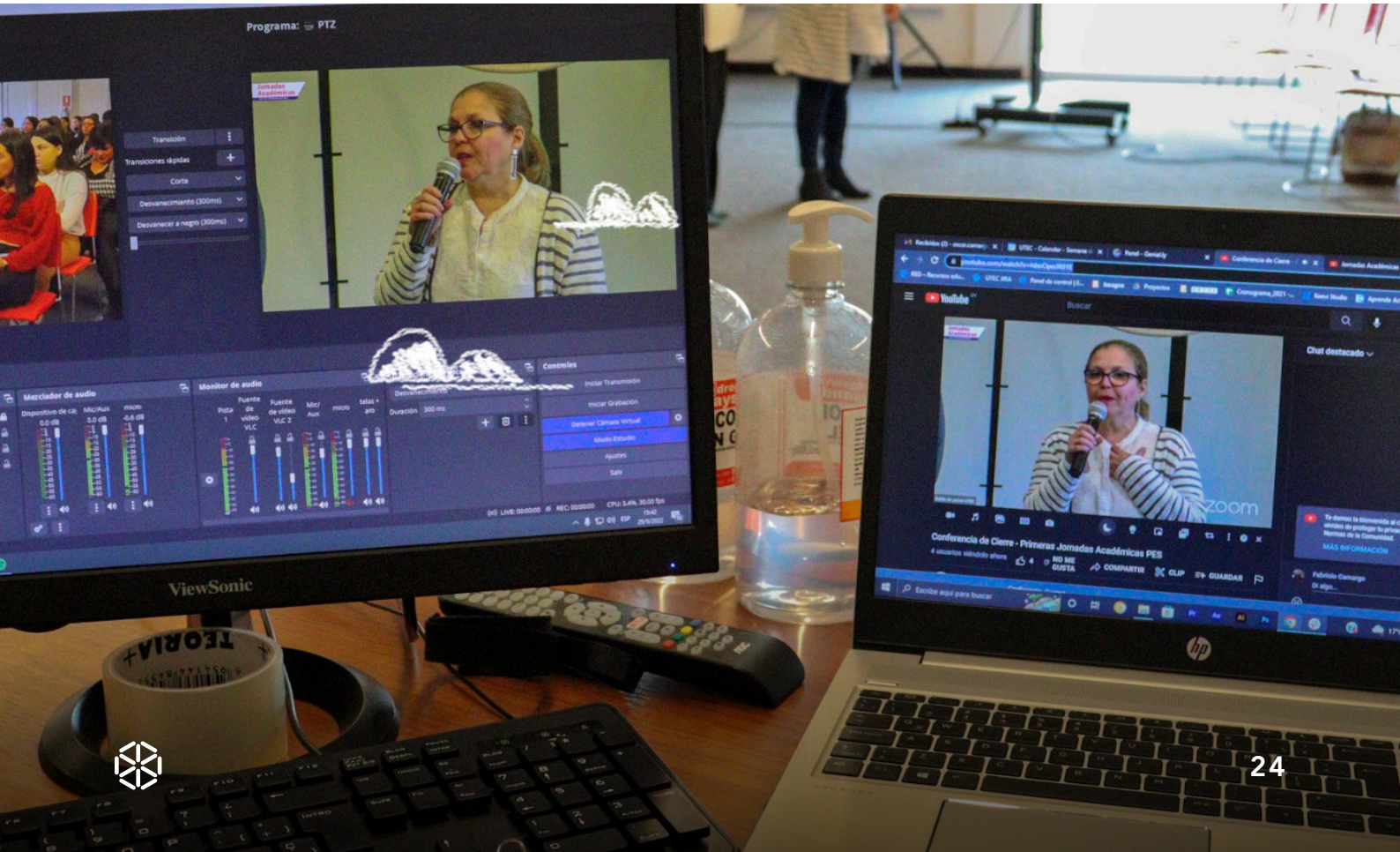
Hernández Vico, María Noel. (2022). “ACIBEE - Matriz holística de cultura digital Universitaria”. UTEC.

Marrero, Juan. (2021). “Hacia el Mindset Digital Institucional.” UTEC.

(2022). “Plan Director de Transformación Digital”. UTEC.

The National Centre for Vocational Education Research. (s/d). “Towards a new model for the development of digital skills”

UTEC. (2020). Consejo directivo central provisorio. Plan Estratégico 2021-2025.

(s.d). “Ordenanza de educación digital de UTEC.” (s.d).

(s/d). “Especialización en Tecnología Educativa (ETEd).”