

# Comunicación y medios en la era digital

*Ciencias Sociales | Cultura*

## Descripción del Curso

Este curso de Cultura aborda la cultura digital, la veracidad de la información y la seguridad en entornos digitales, preparando a los estudiantes para navegar, analizar y crear contenidos de forma crítica y responsable. La Unidad 7, Producción de contenido digital crítico, cierra el ciclo de aprendizaje con una producción final donde los estudiantes demuestran comprensión de cultura digital, veracidad y seguridad. A lo largo de las unidades, se desarrollan habilidades de análisis, verificación y comunicación responsable, así como criterios éticos para la producción de materiales digitales. El curso fomenta el pensamiento crítico, la ciudadanía digital y la colaboración, con evaluaciones que integran teoría y práctica y un énfasis en el impacto cultural de los productos mediáticos. Se promueve el aprendizaje activo mediante proyectos, debates y actividades que conectan la teoría con situaciones reales, como distinguir noticias falsas, verificar fuentes y diseñar contenidos informativos respetando la privacidad y los derechos de autor. Público objetivo: estudiantes a partir de 17 años. La Unidad 7 culmina en la producción de un contenido digital crítico que demuestra comprensión de cultura digital, veracidad y seguridad, integrando análisis, verificación y comunicación responsable para contribuir a una cultura digital más informada y ética.

## Competencias

- Analizar críticamente contenidos digitales para identificar sesgos, desinformación y fuentes. - Planificar, diseñar y producir contenidos digitales que incorporen criterios de veracidad, ética y seguridad. - Aplicar técnicas de verificación de información y gestión de riesgos en la producción de contenido. - Comunicar de manera responsable y segura en entornos digitales, respetando derechos de autor y privacidad. - Evaluar el impacto cultural de los contenidos propios y de productos afines. - Colaborar de forma ética en equipos, gestionar recursos y cumplir plazos de entrega.

## Requerimientos

- Acceso a internet y dispositivos para producción (ordenador o dispositivo móvil, cámara o smartphone, software de edición). - Conocimientos básicos de alfabetización digital y ética en medios. - Herramientas y guías de verificación de información (checklists, fuentes confiables, criterios de verificación). - Participación activa en foros, debates y entregas a tiempo. - Conocimientos sobre normas de citación y derechos de autor. - Compromiso para el uso responsable de datos personales y prácticas de seguridad. - Entrega de productos finales en formatos digitales compatibles y uso de plataformas institucionales.

## Unidades del Curso

**Unidad 1: Unidad 1: Componentes de la comunicación digital y su función en contextos culturales**

## Objetivos de Aprendizaje

- Definir y describir cada componente de la comunicación digital: emisor, mensaje, canal, receptor y retroalimentación.
- Analizar cómo la elección del canal afecta la interpretación y el significado en distintos contextos culturales.
- Explicar de qué manera la retroalimentación influye en la construcción de significados en plataformas digitales.

## Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Componentes de la comunicación digital: elementos, funciones y ejemplos cotidianos.
2. **Tema 2:** Canales digitales y su influencia cultural: texto, imagen, audio y video.
3. **Tema 3:** Retroalimentación y bucles de interacción: cómo se modulan mensajes y significados.

## Actividades

- **Actividad 1: Análisis de un post** Identifica emisor, mensaje, canal, receptor y retroalimentación en una publicación de red social; describe cómo cada elemento influye en la interpretación. Puntos clave: claridad de componentes, relación entre canal y formato, efectos de la retroalimentación.
- **Actividad 2: Mapa de flujo de comunicación** En equipos, construyen un diagrama de flujo para un meme o noticia viral, señalando componentes y posibles variaciones culturales.
- **Actividad 3: Debate sobre el canal** Discusión sobre cómo cambia un mismo mensaje si se comparte por mensaje directo, comentario público o video en vivo.
- **Actividad 4: Simulación de retroalimentación** Cada grupo emula una conversación en una plataforma y registra la retroalimentación recibida; analizan su impacto en la versión siguiente del mensaje.
- **Actividad 5: Reflexión personal** Escribe un breve diario analizando un ejemplo real de comunicación digital en tu entorno y cómo los componentes interactúan en ese caso.

## Evaluación

Rúbrica de evaluación basada en tres criterios: identificación y claridad de los componentes (40%), análisis del impacto del canal en la interpretación cultural (30%), y calidad de la reflexión y participación en las actividades (30%).

## Unidad 2: Unidad 2: Impacto de los medios digitales en la cultura contemporánea

### Objetivos de Aprendizaje

- Identificar tendencias actuales de consumo de medios digitales y su evolución.
- Analizar normas y valores promovidos por contenidos y plataformas digitales.
- Evaluar el impacto de estas dinámicas en identidades culturales y prácticas comunicativas.

### Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Tendencias de consumo y formatos predominantes (shorts, reels, podcasts, livestreams).
2. **Tema 2:** Construcción de identidades y comunidades online: normas de pertenencia y visibilidad.
3. **Tema 3:** Valores y normas transmitidos en contenidos virales y campañas digitales.

## Actividades

- **Actividad 1: Análisis de contenidos virales** Identificar valores promovidos y su relación con las normas culturales actuales.
- **Actividad 2: Glosario de términos culturales emergentes** Recopilar y definir términos frecuentes en plataformas digitales y su significado en distintos contextos.
- **Actividad 3: Observación crítica de plataformas** Evaluar ejemplos de plataformas para detectar sesgos culturales y representación de grupos.
- **Actividad 4: Debate sobre el algoritmo** Discutir cómo el algoritmo favorece ciertos tipos de contenidos y qué implicaciones culturales conlleva.
- **Actividad 5: Ensayo analítico corto** Escribir un ensayo analítico sobre el impacto de un formato específico (por ejemplo, reels) en la cultura juvenil.

## Evaluación

Evaluación basada en (1) análisis de contenidos y identificación de tendencias (35%), (2) participación en debates y actividades colaborativas (25%), (3) ensayo analítico y reflexión crítica (40%).

## Unidad 3: Unidad 3: Verificación de información y fiabilidad de fuentes en internet

### Objetivos de Aprendizaje

- Identificar señales de confiabilidad y posibles sesgos en una fuente.
- Aplicar criterios de verificación (autoría, evidencia, fecha, corroboración) a información en línea.
- Desarrollar hábitos de consumo crítico de información digital y prevenir la desinformación.

### Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** ¿Qué es fiabilidad? Sesgos y criterios básicos de verificación.
2. **Tema 2:** Herramientas y recursos para verificar información (búsqueda, fact-checkers, trazabilidad de fuentes).
3. **Tema 3:** Casos prácticos de desinformación y su verificación en contexto real.

## Actividades

- **Actividad 1: Caso de desinformación** Analizar un caso real y aplicar un checklist de verificación (autoría, fecha, corroboración).

- **Actividad 2: Listado de criterios** Crear una guía personal de verificación con 5 criterios clave para la lectura crítica de noticias.
- **Actividad 3: Verificación en equipo** Investigar una noticia y contrastarla con al menos 2 fuentes independientes y fiables.
- **Actividad 4: Taller de búsqueda responsable** Practicar estrategias de búsqueda para localizar evidencia primaria y fiable.
- **Actividad 5: Informe de verificación** Elaborar un informe breve documentando el proceso de verificación y conclusiones.

## Evaluación

Evaluación basada en (1) precisión en la verificación y uso de criterios (40%), (2) calidad del informe de verificación (30%), (3) participación y uso de herramientas (30%).

## Unidad 4: Unidad 4: Diferencias entre comunicación personal, pública y masiva en plataformas digitales

### Objetivos de Aprendizaje

- Definir qué se entiende por comunicación personal, pública y masiva en entornos digitales.
- Analizar ejemplos y sus impactos en la construcción de identidades y en la presentación pública.
- Evaluar consideraciones de privacidad y gestión de la audiencia en cada modalidad.

### Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Comunicación personal: mensajes directos, intimidad, contexto y tono.
2. **Tema 2:** Comunicación pública: perfiles, publicaciones y alcance; interacción con la audiencia.
3. **Tema 3:** Comunicación masiva: campañas, branding y narrativa de grandes audiencias.

### Actividades

- **Actividad 1: Análisis de ejemplos** Comparar mensajes en directo vs. publicaciones públicas y campañas masivas; identificar diferencias de tono, alcance y responsabilidad.
- **Actividad 2: Plan de contenido adaptado** Diseñar mensajes equivalentes adaptados para una audiencia personal, pública y masiva, resaltando cambios de estilo y privacidad.
- **Actividad 3: Debate sobre privacidad** Debate sobre límites de privacidad y exposición personal en cada modalidad.
- **Actividad 4: Juego de roles** Simulación de interacción en diferentes plataformas para comprender normas culturales y expectativas.
- **Actividad 5: Proyecto de síntesis** Crear un mini-portfolio que muestre diferencias entre modalidades y su impacto cultural.

## Evaluación

Evaluación basada en (1) análisis de ejemplos y comprensión de diferencias (40%), (2) calidad del plan de contenido adaptado (30%), (3) participación y reflexión crítica (30%).

## Unidad 5: Unidad 5: Ética y ciudadanía digital

### Objetivos de Aprendizaje

- Identificar dilemas éticos en la producción y difusión de contenidos digitales.
- Aplicar normas de convivencia, derechos de autor y privacidad en prácticas digitales.
- Analizar el impacto de las acciones digitales en comunidades y en la convivencia en línea.

### Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Derechos y responsabilidades en entornos digitales: convivencia, respeto y seguridad.
2. **Tema 2:** Privacidad, consentimiento y protección de datos personales.
3. **Tema 3:** Derechos de autor, uso adecuado de contenidos y licencias.

### Actividades

- **Actividad 1: Casos éticos** Analizar dilemas éticos en redes y proponer soluciones basadas en principios de ciudadanía digital.
- **Actividad 2: Código de conducta** Elaborar un código de convivencia para la aula digital que promueva respeto y seguridad.
- **Actividad 3: Revisión de contenidos** Evaluar un contenido propio y ajeno desde la perspectiva de derechos de autor y uso responsable.
- **Actividad 4: Debate sobre dilemas** Debatetema: privacidad vs. transparencia en entornos escolares y públicos.
- **Actividad 5: Proyecto responsable** Crear un breve producto digital que respete normas éticas y de seguridad.

## Evaluación

Evaluación basada en (1) análisis de casos y propuestas éticas (40%), (2) calidad del código de conducta y aplicabilidad (30%), (3) participación y autoevaluación (30%).

## Unidad 6: Unidad 6: Persuasión digital en campañas mediáticas

### Objetivos de Aprendizaje

- Identificar técnicas de persuasión digital (emoción, prueba social, autoridad, escasez, reciprocidad, sesgo de confirmación).
- Analizar el uso de estas técnicas en campañas reales y sus impactos culturales.
- Evaluar efectos en la opinión pública, la cultura y la decisión individual sin perder carácter crítico.

## Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Técnicas de persuasión digital y su funcionamiento.
2. **Tema 2:** Algoritmos, microsegmentación y personalización de mensajes.
3. **Tema 3:** Análisis de campañas: casos de estudio y reflexiones críticas.

## Actividades

- **Actividad 1: Identificación de técnicas** Analizar una campaña y listar las técnicas persuasivas usadas, justificando su efecto esperado.
- **Actividad 2: Taller de diseño de mensaje** Crear un micro-mensaje persuasivo ética y críticamente, considerando transparencia y consentimiento.
- **Actividad 3: Análisis de campaña real** Comparar dos campañas diferentes y evaluar su alcance y efectos culturales.
- **Actividad 4: Debate crítico** Debatir sobre límites éticos de la persuasión en contextos educativos y juveniles.
- **Actividad 5: Presentación de resultados** Preparar una breve presentación que explique técnicas, estrategias y posibles impactos sociales.

## Evaluación

Evaluación basada en (1) identificación y análisis de técnicas (40%), (2) calidad del diseño de mensaje persuasivo (30%), (3) participación y reflexión crítica (30%).

## Unidad 7: Unidad 7: Producción de contenido digital crítico

### Objetivos de Aprendizaje

- Planificar y diseñar un contenido digital que integre criterios de veracidad y ética.
- Aplicar técnicas de verificación y seguridad en la producción.
- Evaluar críticamente el impacto cultural del propio producto y de productos afines.

## Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Construcción de un contenido crítico: evidencia, fuentes y verificación.
2. **Tema 2:** Seguridad y privacidad en la producción y publicación.
3. **Tema 3:** Publicación responsable y evaluación de impacto cultural.

## Actividades

- **Actividad 1: Plan de producción crítico** Desarrollar un guion y plan de producción de un video, podcast o artículo que analice una temática de cultura digital con verificación de datos.

- **Actividad 2: Verificación de contenidos** Investigar y verificar al menos 3 afirmaciones o datos usados en el producto final.
- **Actividad 3: Seguridad y protección** Implementar medidas de seguridad y privacidad en la producción (metadatos, permisos, consentimiento).
- **Actividad 4: Revisión por pares** Evaluación crítica de un compañero, señalando aciertos y áreas de mejora en veracidad y seguridad.
- **Actividad 5: Presentación final** Publicar y presentar el contenido, explicando el proceso de verificación y las decisiones tomadas.

## Evaluación

Evaluación basada en (1) calidad de la producción crítica y fundamentación (40%), (2) demostración de verificación y seguridad (30%), (3) reflexión sobre impacto cultural y participación (30%).