



# 1ra Parte - Ciberespacio

## Ciudadanía digital

Es el conjunto de normas de comportamiento y derechos/obligaciones que tenemos al participar en el mundo digital, utilizándolo de manera responsable, segura, crítica y ética. Implica no solo el acceso a la tecnología, sino también el desarrollo de habilidades para usarla plenamente, incluyendo la participación en asuntos públicos y el cuidado de la propia identidad y la de otros.

Este concepto propone:

**Alfabetización digital:** Incluye la capacidad de usar, comprender y evaluar autónomamente las tecnologías digitales.

**Seguridad digital:** Implica tomar precauciones para proteger datos personales, información sensible y estar seguro en el entorno en línea.

**Responsabilidad:** Significa ser responsable de las acciones en línea, incluyendo la forma en que nos comunicamos y la información que compartimos.

**Participación:** Consiste en usar las tecnologías para participar en la sociedad, la política y la economía, como en trámites en línea, debates y redes sociales.

**Derechos y obligaciones:** Reconoce tanto las libertades que tenemos en línea (como el acceso a la información) como nuestras responsabilidades para con los demás y el espacio digital.

**Bienestar digital:** Se refiere a las condiciones objetivas y subjetivas que contribuyen a una vida de calidad en el entorno digital, considerando aspectos físicos, psicológicos y sociales.

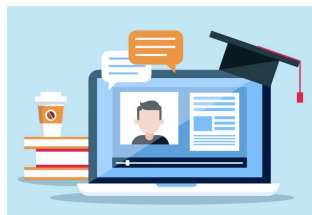
🌐 Ciudadanía digital

🌐 ¿Qué es la ciudadanía digital? - Ciudadanía Digital

# Distintos modelos de aprendizaje

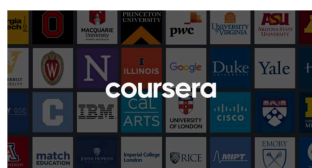
🌐 e-learning, b-learning y m-learning

## E-Learning



Virtual

- Separación física entre profesorado y alumnado.
- Los alumnos pueden participar en un curso de formación a través de la Red en cualquier lugar del mundo, utilizando cualquier ordenador a cualquier hora.
- El e-learning se centra más en el proceso de aprendizaje que en el de enseñanza, de ahí que ahora se necesite un nuevo perfil de alumnado, más maduro, autónomo, motivado y con una gran capacidad para gestionar su tiempo.



<https://talentotech.bue.edu.ar/#/>

## B-Learning



Virtual y Presencial

- Es una estrategia de rediseño del curso basada en suplantar personal por tecnología, llamada *blended learning* o *hybrid model*, donde los métodos y los recursos de la enseñanza presencial y a distancia se entremezclan.
- Propone una modalidad de saber que proviene de su propia estructura y construye interlocutores con competencias específicas: saber ver, escuchar, leer, vincular.
- No consiste en colocar más materiales en internet sino en aprovechar los materiales que ya existen.

	Clases sincrónicas orientadas por el profesor	Estudio asincrónico (autónomo)
Premisas en la escuela	Enseñanza tradicional en el aula	"Tarea" tradicional o preparación de clase
Online	Enseñanza por videoconferencia	Aplicación y plataforma Mi Español

**Blended Learning 50/50 - con autoaprendizaje -...**  
El aprendizaje combinado reúne...  
goethe.de

**UTN BA | Cursos Online y Carreras a Distancia - UTN BA**

Aprendé las habilidades demandadas en el mercado laboral. Más de 600 cursos para certificarte 100% online en la Universidad...

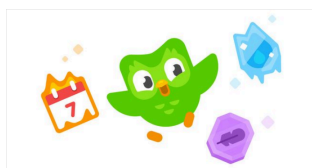
utn.edu.ar

## M-Learning



Mediante un Móvil

- El aprendizaje móvil es la capacidad de un usuario de aprender en todas partes y en todo momento sin una conexión física y permanente a redes de cable.
- Mediante el acceso a internet, es posible el procesamiento de datos a baja escala y mantención de objetos de aprendizaje.
- Para Keegan, D. (2006) las principales características del *m-Learning* son que permite la construcción de conocimiento por parte de los alumnos en diversos contextos y permite a los alumnos la elaboración de interpretaciones.



# E-Commerce, E-Business y E-Government

## E-Commerce

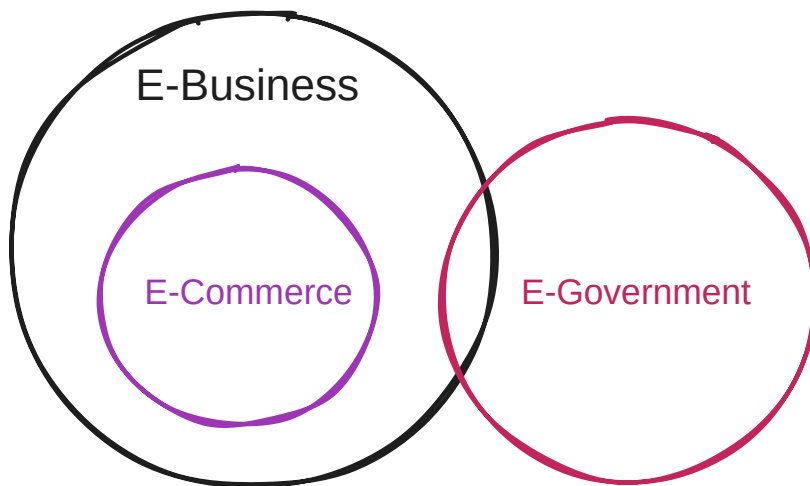
Transacciones comerciales de compra y venta de productos o servicios a través de internet.

## E-Business

Uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para gestionar todas las operaciones de un negocio.

## E-Government

Uso de las TIC para mejorar la prestación de servicios públicos y la interacción entre el gobierno y los ciudadanos o empresas.



El gráfico explica el hecho de que el E-Commerce pertenece a las muchas funcionalidades de un E-Business y se dan algunas similitudes entre E-Business y E-Government.

<https://izaguirre.webnode.com.ar/news/ciudadania-digital-e-learning-e-commerce-e-bussines/>

## El Ciberespacio como espacio de interacción

- Para evitar confusiones no es equivalente al Internet, de hecho contiene al concepto de internet y todo lo virtual:

**Entorno virtual:** No tiene una existencia física como el mundo real, aunque está respaldado por una infraestructura material (cables, servidores, computadoras).

**Interconexión:** Se basa en la conexión global de dispositivos que permiten la transmisión de información y la interacción en tiempo real o diferido.

**Infraestructura:** Abarca más que solo internet e incluye sistemas privados, corporativos y gubernamentales.

**Interactividad:** Permite que los usuarios no solo consuman información, sino que también la creen, compartan y colaboren, generando un nuevo tipo de interacción social y cultural.

**Amplitud de usos:** Se utiliza para una amplia gama de actividades, como redes sociales, banca en línea, comercio electrónico, educación a distancia y control de dispositivos domésticos.

# Voto electrónico

**Voto electrónico** es una expresión que comprende varios tipos de votación, que abarca tanto modos electrónicos de emitir votos como medios electrónicos de contar los votos.

Las tecnologías para el voto electrónico pueden incluir tarjetas perforadas, sistemas de votación mediante escáneres ópticos y quioscos de votación especializados (incluso sistemas de votación auto contenidos sistemas de votación de Registro o Grabación Electrónica Directa, DRE por sus siglas en inglés). También puede referirse a la transmisión de papeletas y votos por vía telefónica, redes de computación privadas o por Internet.

Las tecnologías del voto electrónico pueden acelerar el conteo de los votos y proveer una mejor accesibilidad para los votantes con algún tipo de discapacidad. Aunque para los años 2000 no se ha prohibido en Latinoamérica, sin embargo, ha sido calificado como anticonstitucional en algunos países (como Alemania) con el argumento de "no permitir la fiscalización del proceso" por personas sin conocimientos altamente especializados.

No existe forma de asegurar de forma perfecta los tres atributos fundamentales que debe cumplir un sistema de votación, la integridad de la elección, el secreto del sufragio y la auditabilidad que garantice legitimidad al proceso (Hosp & Vora, 2008) tampoco existe un modelo formal (conocido en la jerga como Model checking) que garantice la seguridad de un sistema electrónico de votación. Los modelos formales son un requisito básico para mostrar que un sistema no tiene fallas triviales.

🌐 Voto electrónico

## Netiquette

La netiqueta es el conjunto de normas de comportamiento socialmente aceptables en Internet, una combinación de "red" y "etiqueta". Incluye reglas para una comunicación respetuosa y efectiva en línea, con el objetivo de promover un entorno digital civilizado, prevenir malentendidos y proteger la privacidad.

🌐 Reglas de Netiqueta "Netiquette": Guía de convivencia digital

# Actividades

## Guía de estudio N° 6. **Primera parte**

1. ¿A qué se denomina Ciudadanía digital?
2. ¿Qué es E-Learning?
3. ¿En qué consiste el B-Learning?
4. ¿A qué se denomina M-Learning?
5. ¿En qué consiste el E-commerce? Dar 3 ejemplos.
6. ¿A qué se refiere el E-Business? Dar 3 ejemplos.
7. ¿En qué consiste el E-government?
8. ¿Qué significa el ciberespacio como espacio de interacción?
9. ¿Qué es el voto electrónico?
10. ¿Qué es Netiquette?

🌐 Crucigrama: NTICX - 4to año (4° - Educación secundaria (6+6) - nticx 4° - information technol...

🌐 Word Search Puzzle: NTICX - 4to año (nticx 4° - nticx)