

Esta actividad ha sido elaborada por José Luis Serrano, M.<sup>a</sup> del Mar Román, Víctor González y M.<sup>a</sup> Paz Prendes (Texto Guía "Aplicaciones sociales de las TIC, 2016) y adaptada para la asignatura de "TIC para la Formación" del Grado en Pedagogía de la Universidad de Murcia. Tiene una licencia CC de Atribución- NC.

## **Actividad 1: Convocatoria abierta "Smart Citizen"**

### *Finalidad:*

Desarrollar un proyecto de intervención en relación al concepto de Ciudadanía Digital.

### *Instrucciones para el alumnado:*

a) El objeto de esta convocatoria es la selección de un máximo de tres ideas-proyecto. Las propuestas deberán presentarse de forma grupal. Cada grupo podrá presentar una sola idea-proyecto. Los proyectos seleccionados deberán estar necesariamente abiertos a la participación de otros colaboradores interesados que puedan contribuir a su desarrollo.

Entran en esta convocatoria propuestas de ideas, dispositivos, instalaciones o plataformas que exploren posibilidades diversas sobre ciudadanía digital. La vocación de esta convocatoria es que las ideas-proyecto utilicen siempre que sea posible tecnologías de software y hardware libre; generen datos ciudadanos; que utilicen metodologías y dinámicas de trabajo propias del "hazlo con otros" (DIWO) o del aprendizaje entre pares (P2P), orientados a la identificación, promoción y generación de redes de colaboración y conocimiento ciudadano en el entorno local. Se valorarán positivamente los proyectos que utilicen tecnologías sociales y que rescaten técnicas tradicionales o conocimientos ancestrales para alcanzar sus objetivos.

Los ejes temáticos de esta convocatoria son: actividades, encuentros, cursos, aplicaciones que entiendan la ciudad como plataforma abierta de aprendizajes múltiples y colaborativos. Universidades populares, educación P2P, bancos de tiempo. Infraestructuras abiertas para la coproducción de conocimiento: ciencia abierta, ciencia ciudadana, ciencia militante.

Hacer ciudad: otras movilidades, otros festejos, otros comercios, otras ocupaciones, otros mobiliarios, otras gobernanzas. La bici, los huertos, los espacios autogestionarios y el arte urbano. Gobierno abierto, transparencia presupuestaria, gestión transversal, presupuestos participativos, prototipado de masas, redes de recursos ciudadanos, cartografías de lo común, tecnologías libres y comunitarias...

b) Una vez realizada la idea-proyecto el grupo deberá realizar también una presentación visual en el que explicará en una exposición de clase en que consiste su idea-proyecto.

c) Cada grupo deberá preparar su idea-proyecto para defenderla en horario de clase.

Tras la finalización de las presentaciones, se os dará feedback en un informe valorando los siguientes aspectos:

- Creatividad tanto del "objeto" presentado como de la propia presentación visual utilizada.
- Puesta en escena.
- Composición narrativa de la presentación.
- Grado de adecuación al ámbito profesional de los participantes.
- Relación con el propósito de la convocatoria (ciudadanía digital).

Algunas normas de procedimiento de organización de las presentaciones:

- El tiempo del que dispone cada grupo es cerrado, 5 minutos, y en ningún caso se podrá exceder dicho tiempo.
- El orden de presentación será establecido por sorteo de forma previa.
- La presentación dará comienzo en el momento en el que el grupo tome posición del lugar destinado a tal efecto.
- La presentación se realizará por al menos un miembro del grupo, no es válido el formato de un vídeo grabado con anterioridad, si se requiere de este recurso deberá tener su debida presentación en directo el día de la presentación delante del jurado.

*¿Qué tenéis que presentar?*

- Vuestra idea-proyecto.
- Presentación visual realizada para exponer la idea-proyecto al jurado.
- Una valoración debidamente argumentada de un proyecto de otro de los equipos de clase.

### **Lecturas clave (disponibles en el AV):**

Cobo, C. (2016). La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento. Colección Fundación Ceibal/Debate: Montevideo. (Páginas 70-72).

Serrano, J.L., Román, M.M., González, V. y Prendes, M.P. (2016). Ciudadanía Digital y cibercultura, pp. 15-18. Extracto del Texto Guía "Aplicaciones Sociales de las TIC para la Escuela y el tiempo libre".

Ribble, M., Bailey, G. & Ross, T. (2004). Digital Citizenship. Addressing Appropriate Technology Behavior. *Learning & Leading with Technology*, 32 (1).

### **Sitios web de interés (disponible en el AV):**

Smartcitizens <https://smartcitizens.cc/>