

Alfabetización Digital

REFLEXIONES PARA UNA CIUDADANÍA DIGITAL
COMPROMETIDA - 2025

Dra. María Celeste Marrocco
ISFD ZARELA MOYANO | JESÚS MARÍA



DESCRIPCIÓN DEL ESPACIO CURRICULAR

La alfabetización digital centra su atención en el desarrollo de competencias clave para comprender, utilizar y crear recursos digitales, fomentando la reflexión crítica sobre el impacto de la tecnología en la educación y la sociedad. Este material busca estimular el potencial creativo de los futuros docentes mediante la exploración, diseño y aplicación de herramientas digitales en contextos educativos, adaptándose a las necesidades específicas de su disciplina y de los entornos en los que desarrollarán su práctica profesional.

A lo largo de este material, se explorarán las principales tecnologías y plataformas digitales, así como sus aplicaciones pedagógicas en Matemática y Química. Se busca que los ingresantes adquieran no solo habilidades técnicas, sino también una comprensión profunda de cómo estas herramientas impactan la enseñanza, el aprendizaje y la construcción de subjetividades en la era digital. Esta propuesta trasciende el uso instrumental de la tecnología, promoviendo un análisis crítico sobre sus posibilidades y riesgos como recurso didáctico, medio de comunicación y herramienta para la construcción del conocimiento.

El enfoque está orientado a:

- **Desarrollar habilidades técnicas** relacionadas con el uso de plataformas, software y recursos digitales esenciales en el ámbito educativo.
- **Reflexionar críticamente** sobre el impacto de las tecnologías digitales en la enseñanza, incluyendo sus aportes y desafíos.
- Incorporar **estrategias pedagógicas** que integren herramientas digitales en el aula, promoviendo experiencias de aprendizaje significativas.
- **Fomentar la creatividad** en el diseño de propuestas didácticas utilizando recursos digitales adaptados a sus disciplinas.

Este material incluye enlaces a tutoriales, recursos interactivos y videos explicativos que complementan los contenidos teóricos. Es fundamental realizar el visionado y lectura comprometida de estos recursos para una comprensión integral de los temas abordados.

Además, encontrarán propuestas de actividades prácticas que podrán desarrollar de manera individual o en equipos de hasta tres personas. Estas actividades buscan aplicar los conceptos trabajados y promover un aprendizaje activo. Las consignas se pueden resolver en formato digital o registrarlas en papel (mediante fotografías) y deberán organizarse en una carpeta digital única, con carátula y los nombres de los integrantes, las mismas serán presentadas durante el cursado a medida que la docente lo solicite.

El estudio autónomo de este material durante enero será clave para iniciar el cursado en 2025 con una base sólida en alfabetización digital, indispensable para los desafíos de la educación contemporánea.



ÍNDICE

DESCRIPCIÓN DEL ESPACIO CURRICULAR.....	1
Sociedad Digital	3
Sociedad Digital: un concepto complejo	4
La WEB.....	9
Comunicación sincrónica y asincrónica	11
RRSS: Redes Sociales	16
¿Qué son las redes sociales?	17
Origen y evolución de las redes sociales	17
Ciudadanía Digital	20
¿Quién es ciudadano digital?	20
¿Qué significa brecha digital?.....	20
¿Qué competencias promueve?.....	21
Ciudadanía digital, democracia y conocimiento.....	21
¿Qué contenidos incluye?	22
La auto-regulación.....	23
Privacidad y huellas digitales.....	27
¿Qué es la huella digital?.....	28
Lenguajes, códigos y convenciones.....	29
Inteligencia artificial y Educación	31
A manera de cierre	34
Bibliografía utilizada y recomendada	34



Sociedad Digital

¿COMO FUTUROS DOCENTES... SE SIENTEN PREPARADOS?

El paradigma educativo se ha visto golpeado por los vaivenes tecnológicos, mucho más vertiginosamente si tomamos como referencia los últimos dos años. Es evidente que el desarrollo tecnológico avanza más rápido que las leyes y que la educación. Por eso, definir esta última a principios del siglo XXI significa contrastar estilos docentes y momentos de la historia de la humanidad.

Hemos pasado de una sociedad tradicional a la llamada sociedad de la información en un periodo de tiempo muy corto. Cualquier persona puede teclear unos segundos y obtener conocimiento en su móvil sin necesidad de abrir un libro.

Se han creado cientos de nuevos puestos de trabajo en el área tecnológica solamente por el hecho de que existe un gran mercado de personas sedientas de información.

Empresarios hace diez años jamás habrían pensado darle un sueldo alto a un chico o una chica jóvenes para que se encargaran de dar una imagen corporativa de su empresa en las redes sociales. Los grandes periódicos tampoco consideraban que su edición impresa se reduciría al mínimo como consecuencia de la llegada de los nuevos lectores digitales.



América Latina y la industria 4.0

<https://youtu.be/LWJ5et3kXZg>

Todo ello no ha sido ajeno al mundo docente. Estudiantes de todo el mundo pueden hacer ahora sus deberes copiando y pegando de portales como Wikipedia o cualquier aplicación de IA, lo cual generó una crisis docente (cómo saber si algo era un plagio o no). De hecho, ahora se comercializan docenas de portales para que el profesorado verifique qué es transcripción y qué es una producción original.

Cabe entonces una nueva pregunta: ¿Se está preparando a los actuales estudiantes para trabajar en las empresas o en las ocupaciones que estarán disponibles en un par de años? Ya no podemos hablar del futuro como algo lejano: los nuevos cargos y las nuevas responsabilidades están a la vuelta de la esquina.

Las formas organizacionales en poco tiempo van a ser celulares, con responsabilidades compartidas. Las estructuras piramidales van a desaparecer. Así, está surgiendo un paradigma donde todos y todas tomamos decisiones dentro de las organizaciones.

La educación hoy en día no puede definirse en un par de frases, ya que es un asunto que no se puede ver desde un solo punto de vista. En conclusión, la educación debe cambiar y amoldarse a los nuevos tiempos. No se concentra en un ente solitario.

Les propongo como introducción a este espacio curricular compartir la siguiente conferencia de Santiago Bilinkis. Se trata de un emprendedor, tecnólogo y autor argentino. Estudió en el Colegio



Nacional de Buenos Aires y continuó sus estudios en la Universidad San Andrés en donde se recibió de economista.



Santiago Bilinkis (ARG) "El futuro del trabajo" MEDIAMORFOSIS BsAs 2018

https://youtu.be/bkKEYCK_TVE

Ahora veamos el siguiente video, donde el mismo autor aplica sus ideas y reflexiones al campo de la educación, es importante que consideren que entre uno video y otro pasaron varios años, y las ideas fueron avanzando, lo cual nos muestra la necesidad no solo de conocer los temas de los que nos habla, sino estar al tanto de cómo avanza la reflexión teórica sobre los mismos.



¿IA en la escuela? Los avances tecnológicos que dejarán obsoleta a la educación tradicional

<https://www.youtube.com/watch?v=Apt9srw2snU>

En base a este video reflexiona sobre las siguientes preguntas, si bien no deberás entregarlas por escrito, es importante que puedas pensar en estos aspectos que afectarán tu práctica diaria en adelante:

- ¿Cómo fue tu experiencia escolar?
- ¿Los contenidos que aprendiste en nivel medio fueron de utilidad a lo largo de tu vida?
- ¿los contenidos que abordaste pudieron ser asimilados y aplicados en otras situaciones?
- ¿Cómo te relacionas con la tecnología dentro del ámbito educativo?

Sociedad Digital: un concepto complejo

En el siglo XXI, la humanidad vive inmersa en la **sociedad digital**, una etapa de desarrollo social y cultural caracterizada por la integración masiva de las tecnologías digitales en todas las esferas de la vida. Este concepto alude a un modelo de sociedad en el cual la **información** y el **conocimiento**, gestionados y movilizadas mediante tecnologías digitales y telemáticas, constituyen el núcleo del desarrollo económico, social y cultural.

La paternidad de la mención de "Sociedad de la información", se atribuye a los trabajos realizados durante la década de los setenta, tanto por el estadounidense Daniel Bell como por el 5 francés Alain Touraine, aunque también es cierto que prefirieron utilizar la denominación sociedad "post-industrial" Joyanes (1997) ha sintetizado en su trabajo denominado Cibersociedad, el impulso que ha recibido de una serie de informes para su concreción, y entre éstos sitúa el informe "Noras y Mine" (1980), que fue encargado por el Presidente de la República Francesa Valéry Giscard D'Estaing a su Inspector



General de Finanzas en 1976; el trabajo del "Club de Roma" sobre la microelectrónica y la sociedad de 1982 que llevaba el sugerente título de "Microelectrónica y sociedad, para bien o para mal"; el informe de "Al Gore" sobre la infraestructura de la información de EE.UU. de 1993; y el informe "Bangemam" también conocido como "Europa y la sociedad global de la Información. Recomendaciones al Consejo de Europa" de 1994, encargado por la Comisión Europea a un grupo de expertos bajo la presidencia del comisario Bangeman.

Las definiciones que se han ofrecido son diversas, pero suelen girar a un modelo de sociedad donde la información es la base de su desarrollo, e información gestionada y movilizada a través de medios telemáticos.

... un estadio de desarrollo social caracterizado por la capacidad de sus miembros (ciudadanos, empresas y Administraciones públicas) para obtener, compartir y procesar cualquier información por medios telemáticos instantáneamente, desde cualquier lugar y en la forma que se prefiera.

(Comisión Sociedad Información, 2003)

Una sociedad donde "... todos puedan crear, acceder, utilizar y compartir información y el conocimiento, para hacer que las personas, las comunidades y los pueblos puedan desarrollar su pleno potencial y mejorar la calidad de sus vidas de manera sostenible.

(Unión General de Telecomunicaciones (2003)

La **sociedad digital** se fundamenta en la capacidad de sus miembros —ciudadanos, empresas e instituciones— para acceder, compartir y procesar información instantáneamente desde cualquier lugar, utilizando herramientas tecnológicas que transforman tanto las interacciones personales como los procesos productivos. Más allá de un simple cambio tecnológico, este fenómeno implica una reorganización de las dinámicas económicas, políticas, culturales y educativas.

La sociedad contemporánea, se fundamenta en el acceso, procesamiento y distribución de información mediante tecnologías avanzadas. Según la Comisión Europea (2023), esta sociedad se caracteriza por su capacidad para compartir y procesar información de manera instantánea, promoviendo un modelo globalizado y digitalizado. Revisemos sus características:



Sociedad globalizada

- En la actualidad, los fenómenos económicos, sociales y culturales tienen alcance mundial. Las barreras nacionales han sido superadas, y las dinámicas globales dominan tanto la economía como la cultura. Sin embargo, este modelo también trae consigo desafíos como el tráfico de personas, el comercio de armas y las desigualdades económicas.

Centralidad de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC):

- Las TIC son el eje de esta sociedad. Su velocidad de desarrollo genera tanto oportunidades como desafíos, incluyendo la necesidad de reflexión crítica sobre su uso y consecuencias.

Transformación del mercado laboral

- La irrupción de las TIC ha dado lugar a nuevos sectores y modalidades laborales, como el teletrabajo. Este cambio redefine las relaciones laborales, creando entornos virtuales como espacios básicos de interacción.

Exceso de información

- La sobreabundancia informativa plantea el desafío de filtrar y priorizar datos relevantes. Las nuevas generaciones necesitan desarrollar habilidades críticas para navegar esta avalancha de información y diferenciar entre contenido útil y superfluo.

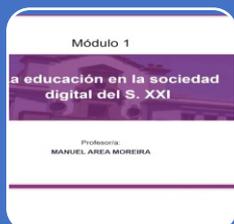
Sociedad del aprendizaje continuo

- La educación se extiende más allá de las instituciones formales, abarcando todas las etapas de la vida. La capacidad de aprender, desaprender y reaprender es esencial para adaptarse a un entorno cambiante y abordar desafíos como la sostenibilidad y la diversidad.

Impacto transversal de la tecnología

- Las tecnologías transforman todos los sectores, desde la cultura hasta la educación. La integración de las TIC en la enseñanza formal, informal y no formal redefine el aprendizaje, promoviendo nuevas estrategias pedagógicas y metodologías.

En este contexto, es esencial reflexionar críticamente sobre la convergencia tecnológica y su impacto en la humanidad. Si bien las tecnologías avanzadas abren puertas a oportunidades sin precedentes, también plantean dilemas éticos y sociales que deben ser abordados con responsabilidad. Así, el equilibrio entre innovación y sostenibilidad se perfila como el reto central de las sociedades del futuro.



¿Qué es la Sociedad Digital?

- https://youtu.be/R3OPPPQ_Jzkc
- Les comparto un video que es el primer módulo de un curso on line (MOOC) al que pueden acceder, de la Universidad de Laguna, sobre la educación en la sociedad digital donde explica como llegamos a lo que se llama Sociedad Digital

La **sociedad digital** no se entiende sin el contexto histórico que la precede: las cinco etapas de la Revolución Industrial. Cada etapa marcó un punto de inflexión en la evolución tecnológica y social:

- **Primera Revolución Industrial (1760-1840):**

Iniciada en Gran Bretaña, se caracterizó por la mecanización de la producción mediante máquinas de vapor y el desarrollo de industrias como la textil y la siderúrgica. Este cambio impulsó la transición de economías agrarias a economías industriales.

- **Segunda Revolución Industrial (1870-1914):**

Se consolidó con el uso de la electricidad, el desarrollo de industrias químicas y la expansión de las redes ferroviarias y de telecomunicaciones. Fue una etapa marcada por la producción en masa y el crecimiento económico acelerado.

- **Tercera Revolución Industrial (1960-1980):**

También conocida como la revolución de la electrónica y las tecnologías de la información. Introdujo los semiconductores, las computadoras y las telecomunicaciones, sentando las bases para el desarrollo de la sociedad digital.

- **Cuarta Revolución Industrial (2000-presente):**

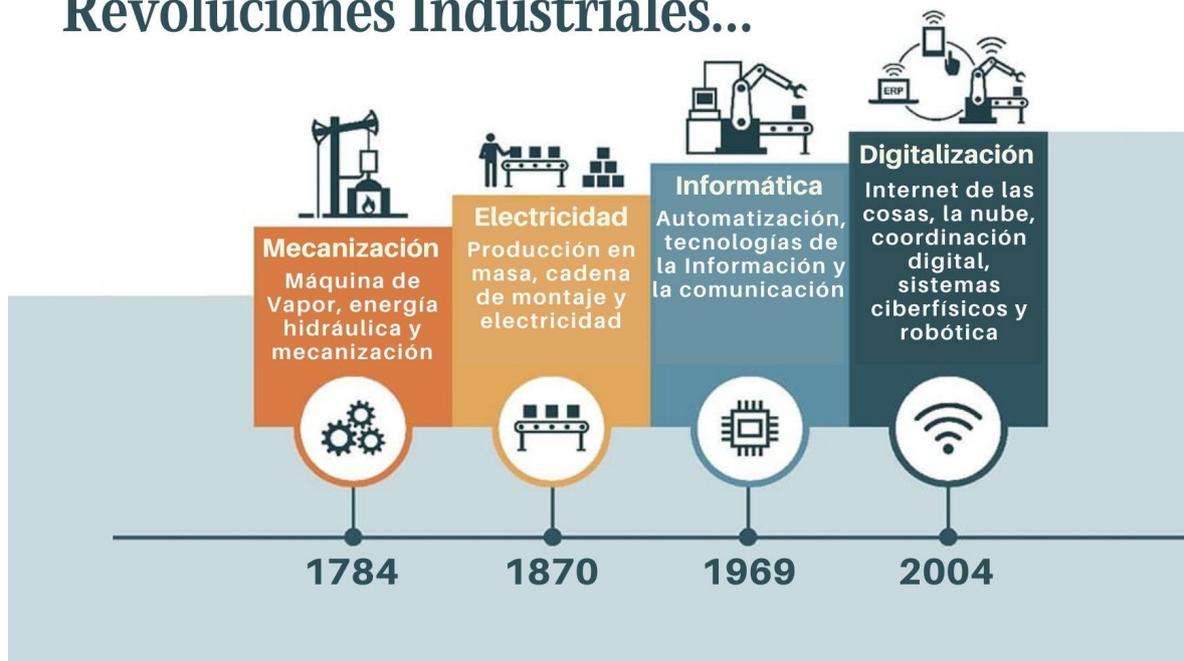
Denominada por Klaus Schwab como la era de las tecnologías emergentes, integra avances como la inteligencia artificial, la robótica, el Internet de las Cosas (IoT) y la biotecnología. Es una etapa de convergencia entre lo físico, lo digital y lo biológico.

- **Quinta Revolución Industrial (2025 en adelante):**

Actualmente emergente, se enfoca en la colaboración entre humanos y tecnologías avanzadas. Promueve un modelo centrado en la sostenibilidad, la ética y la personalización a través de tecnologías como la inteligencia artificial explicativa, las energías limpias y la producción descentralizada. Esta revolución busca equilibrar los avances tecnológicos con un impacto social positivo.



Revoluciones Industriales...



En base a este tema, revisemos un debate sobre la situación actual con relación a la revolución industrial actual, analiza el video y construye tu propia opinión sobre esta temática, sobre ello debatiremos en clase.



ESTAMOS VIVIENDO LA QUINTA REVOLUCION INDUSTRIAL

• <https://www.youtube.com/watch?v=qL8YNmVBI6g>

La sociedad digital representa un cambio profundo en la manera en que las personas interactúan con el mundo y entre sí, marcado por una convergencia tecnológica sin precedentes. Comprender sus raíces en las revoluciones industriales y reflexionar críticamente sobre su impacto es esencial para navegar con éxito en esta nueva etapa de la humanidad.

Actividad 1: Para pensar y reflexionar

Entrevista a personas mayores de más de 60 años e investiga como fue su experiencia escolar en los diversos niveles, qué recursos empleaban, cuáles eran las actividades para realizar, como era la relación con sus profesores y sus padres. Registra esta entrevista en audio o video, luego extrae las principales ideas que se dialogaron para poder compartirlas con tus compañeros.



La WEB

(Tomado de <https://disenowebakus.net/etapas-de-transicion-de-la-web.php>)

La web, sobre el soporte de las redes de internet, conforma ese espacio virtual del que hablamos que nos permite la comunicación a nivel global, pero no ha sido sino un largo proceso el que le da su forma actual que continua en continua transformación. Podemos señalar tres momentos, cuyas producciones no desaparecen, pero caracterizan diversos momentos de su desarrollo.

La Web 1.0

La Web 1.0 empezó en los años 60, de la forma más básica que existe, con navegadores de sólo texto, como [ELISA](#), después surgió el HTML que hizo las páginas más agradables a la vista y a los primeros **navegadores** visuales como Netscape e Internet Explorer.

Esta Web es de sólo lectura, el usuario no puede interactuar con **el contenido de la página**, se encuentra limitada a lo que el Webmaster sube al sitio Web.

Algunos elementos de diseño típicos de un sitio Web 1.0 incluyen:

- Páginas estáticas para el usuario que la visita
- El uso de framesets o marcos
- Extensiones propias del HTML como el parpadeo y las marquesinas, etiquetas introducidas durante la guerra de los navegadores.
- Libros de visitas en línea o guestbook
- Botones gif.
- Formularios HTML enviados vía email.

La Web 2.0

El término **Web 2.0**, acuñado por Tom O' Reilly en el año 2004 hace referencia a una segunda generación de modelos de páginas Web.

Se entiende como una nueva filosofía de navegar, una nueva forma de participar en la red.

Su antecesor, la Web 1.0, presenta un modelo de navegación más estático, este nuevo formato fomenta la participación activa. El usuario ya no se limita a acceder a la información, sino que la crea. **Los usuarios tienen un control total de su información**. Se produce una descentralización de Internet por la que el cliente es, a su vez, creador.

Este formato facilita la interactividad entre usuarios, que se refleja sobre todo en el uso de redes sociales, engrandeciendo así la inteligencia colectiva. El modelo 2.0 ha provocado un fuerte impacto social. El usuario tiene más poder en la red que nunca, ya que ahora tiene la capacidad de expresarse libremente y de ser escuchado: tiene voz y voto en Internet.

Simplifica la usabilidad del sitio Web y ahorra tiempo al usuario. Estandariza los lenguajes para un mejor uso de la re-utilización del código, permite una mejor interoperabilidad entre las aplicaciones y las máquinas (software-hardware). Facilita además el reconocimiento o detección de carencias o



nuevas formas de utilización de aplicaciones y la convergencia entre los medios de comunicación y los contenidos.

Los principios del **modelo 2.0** son los siguientes:

- La Web es una plataforma
- La información es lo que mueve Internet
- Los efectos de Internet son a su vez movidos por la participación
- Las distintas características de la red pueden desarrollarse de manera independiente.

La Web 3.0

Un nuevo término, Web 3.0, surgió para relacionar las Webs semánticas. Se basa fundamentalmente en la información y su estructuración, que le permite al usuario encontrarla de manera más rápida y eficaz. Web 3.0 es un neologismo que se utiliza para describir la evolución del uso y la interacción en la red a través de diferentes caminos.

Ello incluye, la transformación de la red en una base de datos, un movimiento dirigido a hacer los contenidos accesibles por múltiples aplicaciones que no son solamente el navegador, el empuje de las tecnologías de inteligencias artificial, la web Geoespacial, la Web 3D. Frecuentemente es utilizado por el mercado para promocionar las mejoras respecto a la Web 2.0.

WEB	1.0	2.0	3.0	4.0
Características:	Actividad pasiva Solo lectura no existen comentarios ni respuesta. El usuario no puede interactuar con el contenido de la pagina la creacion de contenido es nulo.	Permite a los usuarios interactuar y colaborar entre si. web de lectura y escritura. se puede crear contenidos y compartirlos. Se facilita la utilizacion de herramientas.	El usuario interactua de forma mas dinamica. Rapidez de busqueda de informacion. informacion completa y exacta. utilizacion de inteligencia artificial. es una web semantica.	Interactuar con la informacion y los usuarios. Se comparte informacion desde diferentes dispositivos en cualquier lugar. Facilita la investigacion requerida. Rapido en respuestas. es potente como el cerebro humano
Ventajas:	El usuario tiene control de la informacion que publica. libros de vistas online. primera forma de contacto con el internet y la via de comunicacion.	posibilidad de interaccion en tiempo real. actualizaciones con mayor regularidad. aparecen las primeras redes sociales. se dan las primeras nociones viruales de enzoñansa.	Se puede obtener informacion de gran cantidad de sitios web. Permite una mejor organizaion de informacion. Permite la posibilidad de formar grupo de trabajo colaborativo.	Acceso a diferente informacion. Existe el servicio entre tares entre profesores y estudiantes. Se puede realizar pagos.
Desventajas:	La comunicacion es pasiva. el contenido publicado no se actualiza constantemente, paginas estrictas solo texto y pocas imagenes.	Por la alta cantidad de informacion colgada se pierde la seguridad de datos confidenciales. El servicio puede ser gratis hoy y mañana no. Bajos niveles de calidad en muchos sitios de la web.	Hay que tener precaucion con lo que se publica. La codificacion semantica es mucho mas compleja.	No es confiable colgar datos confidenciales. Cambios de habitos como leer, hacer deporte, por estar al frente de el computador. Dificultad para conocer sus funciones y desenvolverse en ellas.



Web 3.0

conoce como "Web semántica" por la utilización más eficiente de los datos. El usuario podrá llegar a tener el completo control sobre los cambios que a él le gustan, modificando directamente las bases de datos.

Aplicaciones inteligentes
Computación en la nube
Espacios virtuales en 3D

Evolución de la web

- <https://www.slideshare.net/produccionvirtualucp/la-evolucion-de-la-web-8552260>

Comunicación sincrónica y asincrónica

A la hora de movernos dentro de estos espacios de convergencia, virtuales e interactivos, debemos diferenciar dos formas de vincularnos que permitirán también pensar dos estrategias distintas de vinculación entre los estudiantes y el conocimiento: las comunicaciones sincrónicas y asincrónicas.

Entendemos por asincronía, lo relativo a todo aquello que no coincide en el tiempo. Se denomina comunicación asincrónica al proceso comunicativo que se lleva a cabo sin coincidencia temporal. Esto quiere decir que la emisión y la recepción de los mensajes están separadas por un cierto periodo de tiempo.

Del mismo modo, entendemos por sincronía todo aquello que es coincidente en el tiempo, que sucede en el mismo momento. Se denomina, por tanto, comunicación síncrona, al proceso comunicativo que se lleva a cabo con coincidencia temporal. El emisor y el receptor coinciden en el mismo momento de la comunicación.

Teniendo en cuenta esta principal diferencia, podemos establecer que las aplicaciones síncronas posibilitan una interacción en tiempo real, directo y en el mismo momento, implicando que ambas partes estén presentes en el proceso. Para este tipo de relación o interacción las aplicaciones más comunes son los Chats y las Videoconferencias en las que la conversación, las clases meet que compartimos por ejemplo, el intercambio de información o interacción es en tiempo real. En cuanto a las aplicaciones de carácter asíncrono, en las que las partes que interactúan no lo hacen en el mismo instante o momento, son muy numerosas pudiendo destacar entre ellas los foros, el correo electrónico, el Whatsapp, los SMS, el blog, las redes sociales, etc. esta propia aula virtual puede ubicarse entre estas aplicaciones.

Después de conocer cuáles pueden ser las formas en las que se puede producir la comunicación, se hace necesario ser consciente de que cualquier conjunto de aplicaciones o herramientas tecnológicas tienen como objetivo principal gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Estos dispositivos posibilitan al usuario almacenar, procesar, interpretar, administrar y gestionar grandes cantidades de información. Todo ello se hace necesario para poder preparar la información y posteriormente, interactuar con otros enviando, trabajando, compartiendo, debatiendo, etc. sobre dicha información.

Para ello, se ha de conocer el funcionamiento de dichas aplicaciones para poder hacerlo con el mayor rendimiento y de forma más operativa; así como, llevar a cabo dicho manejo bajo unas normas de comportamiento adecuadas.

Aplicaciones de carácter sincrónico



Una de las principales características de las aplicaciones de comunicación de carácter síncrono es que son propiciatorias de una interacción entre los participantes de una acción formativa, una actividad de gestión, de investigación,...., pudiendo comunicarse con otras personas, compañeros, expertos, colegas, en tiempo real. Los participantes deben estar conectados en el mismo momento. Algunas de las principales características que adornan este tipo de herramientas y aplicaciones síncronas son:

<p>Aplicaciones de carácter síncrono</p> <p>■</p> <p>Algunas de las principales características que adornan este tipo de herramientas y aplicaciones síncronas son:</p>	<ul style="list-style-type: none">● Son independientes del lugar. Emisor y receptor no tienen por qué encontrarse físicamente en el mismo espacio● Son simultáneas en el tiempo. Todos los participantes en la conversación deben estar conectados en el mismo momento.● La comunicación puede ser grupal o persona a persona.● El intercambio de información puede realizarse de forma oral o escrita, y de manera simultánea a la conversación.
<p>Ventajas e Inconvenientes</p> <p>■</p> <p>Entre las ventajas y desventajas que ofrecen estas herramientas, podemos destacar:</p>	<p>· Ventajas:</p> <ul style="list-style-type: none">● Más posibilidades de interrelación entre participantes.● Un mayor rendimiento.● Una comunicación más rápida al realizarse en tiempo real. <p>· Inconvenientes:</p> <ul style="list-style-type: none">● Requiere de un proceso más complejo.● Necesita de un mayor conocimiento tecnológico.● Supone un mayor coste, pues necesita de un software más sofisticado.

Las principales herramientas o aplicaciones de este tipo más utilizadas son:

- **Audio conferencia:** consiste en una llamada de voz, ya sea por teléfono o por algún otro software; permite hablar a dos personas en tiempo real desde diferentes sitios.



- **Videoconferencia:** posibilita mantener conversaciones con audio y vídeo de forma simultánea y es habitual para reuniones entre compañeros, colegas, expertos, ..., que físicamente se encuentran en zonas geográficas diferentes.
- **Chat:** permite a varias personas comunicarse en tiempo real, a través de mensajes de texto. Es empleado tanto para la comunicación interna de los compañeros, como para la atención a otros usuarios, alumnos, colegas, expertos, etc.
- **Mensajería instantánea:** a través de ella, los interlocutores pueden intercambiar información –principalmente texto, pero también audios, vídeos y documentos-en tiempo real. WhatsApp sería el caso más popular.

Cuando hablamos de **Comunicación Sincrónica** se hace referencia a la comunicación sincrónica escrita a través de internet entre dos o más personas. Su característica principal es que se realiza de forma instantánea. Cuando se usa un chat o Messenger, se puede pensar en dos opciones importantes, en una comunicación entre dos o más personas que se conocen a nivel personal o profesional, o en casos en los que no se conozcan las personas, por ser usuarios que confluyen en un espacio de comunicación que no requiere de identificación, etc.

A medida que han ido evolucionando las tecnologías y con la popularización de los teléfonos smartphones está cobrando un gran auge una aplicación que estaba cayendo en desuso. El chat en su más pura acepción del término se basa en mensajes de texto, pero ahora hay también chats que permiten envío de archivos de todo tipo, videollamadas y grabaciones. Entre los servicios más populares nos encontramos:

- **WhatsApp.** Inicialmente sólo para teléfonos móviles, se puede usar en el ordenador a través de Google Chrome. Se sincroniza con los teléfonos Android. Permite enviar y recibir mensajes (no necesariamente sincrónicos), crear grupos, enviar y recibir un número ilimitado de archivos de imagen, audio y vídeo. Permite llamadas gratuitas.
- **Telegram.** Con características parecidas a los dos anteriores, Telegram permite además chats cifrados, grupos de hasta 200 personas, transferencia de archivos y almacenamiento en la nube.
- **Hangouts.** Herramienta integrada dentro de las aplicaciones de Google. Permite chats y videollamadas en grupo de hasta diez personas, ver vídeos de YouTube durante la conversación, emitir públicamente en vídeo un evento, hacer grabaciones y compartirlas.

Aplicaciones de carácter Asíncrono

Una de las principales características de las aplicaciones de comunicación de carácter asíncrono es que son propiciatorias de una interacción entre los participantes de una acción formativa, una actividad de gestión, de investigación, ..., pudiendo comunicarse con otras personas, compañeros, expertos, colegas, que no tienen que estar conectados en el mismo momento.



<p>Aplicaciones de carácter asincrónico</p> <p>■</p> <p>Algunas de las principales características que adornan este tipo de herramientas y aplicaciones asíncronas son:</p>	<ul style="list-style-type: none">● Independencia del lugar. Las personas que participan en el proceso de comunicación no tienen por qué encontrarse en el mismo espacio físico y pueden mantener una conversación desde cualquier lugar con conexión a Internet.● Independencia del tiempo. No requieren de la conexión simultánea de los participantes en la conversación, por lo que el intercambio de información es más lento, pero más reflexivo, ya que permite la lectura detenida de los mensajes recibidos y la preparación concienzuda de las respuestas dadas.● Se basan, por lo general, en mensajes de texto.● Pueden ser grupales o individual, y permiten el intercambio de archivos en diferido.
<p>Ventajas e Inconvenientes</p> <p>■</p> <p>Entre las ventajas y desventajas que ofrecen estas herramientas, podemos destacar:</p>	<p>Ventajas:</p> <ul style="list-style-type: none">● Son aplicaciones simples, al no requerir de la presencia de los interlocutores en el mismo momento.● Resulta más barata, pues necesita menos hardware para su funcionamiento.● La configuración del software es más rápida que otras transmisiones, por lo que es ideal para aplicaciones donde los mensajes se generan a intervalos irregulares.● Las respuestas dadas en estas "conversaciones sin tiempo" son más reflexivas, más pensadas, pues no son respuestas inmediatas. <p>Inconvenientes:</p> <ul style="list-style-type: none">● La transmisión de información no es tan fluida como en la comunicación sincrónica. En ocasiones se demoran las respuestas demasiado tiempo.● Resulta menos eficiente.

Las principales herramientas o aplicaciones de este tipo más utilizadas son:



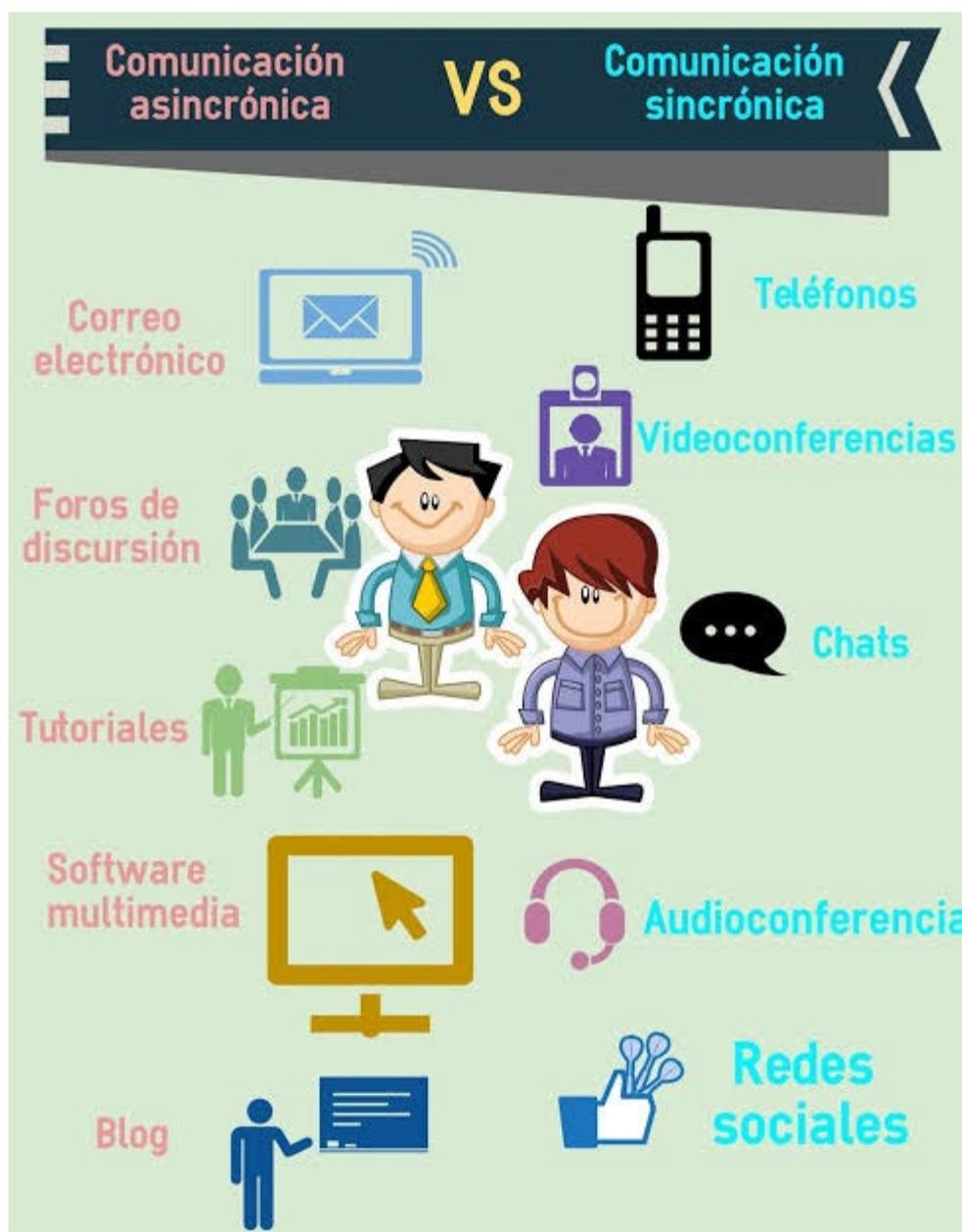
- **Correo electrónico/Email:** es el medio asincrónico más extendido y permite a un emisor enviar información a una persona, que la verá cuando abra el mensaje concreto.
- **Listas de distribución:** utilizando el mismo sistema de correo electrónico, las listas de distribución permiten hacer que el mensaje llegue a más de un destinatario, previamente determinados por categorías o filtros.
- **Foros de debate:** consisten en sitios web donde los trabajadores pueden plantear preguntas, esperando que otra persona las conteste, o responder cuestiones previamente realizadas por otros compañeros.
- **Wikis:** se trata de webs cuyo contenido puede ser editado por cualquier usuario. Un ejemplo muy conocido es Wikipedia
- **Documentos compartidos:** hace referencia a espacios web en la nube o la intranet, donde los empleados pueden acceder a diferentes documentos online para su edición conjunta. El más conocido y empleado en este momento son los documentos compartidos de Google.

El correo electrónico es una de las aplicaciones tecnológicas de comunicación de carácter asincrónico más utilizadas, por encima de cualquier otra. Como indica su carácter asincrónico, ya que no se produce en tiempo real, ya que una persona puede lanzar un mensaje que el interlocutor responderá en otro momento. Es independiente, física y temporalmente, porque ni es necesario que los participantes se ubiquen en el mismo lugar, ni que coincidan en el tiempo. En el caso del correo electrónico, los mensajes se reciben en una bandeja de entrada hasta que se leen o descartan. En principio es individual, aunque se puede enviar, por ejemplo, un email a varias personas a la vez. Se puede decir que es menos intrusiva, ya que no es algo que se envíe esperando una respuesta inmediata. Algunas de las principales características de esta aplicación son:

- Permite la comunicación entre dos o más usuarios. Un correo se puede enviar de un emisor a uno o varios receptores a la vez.
- Posibilita el acceso e intercambio de recursos documentales y transferencia de información y contenidos.
- Favorece y facilita la comunicación e intercambio de información a nivel internacional, entre instituciones, centros educativos, empresas, centros de investigación,...
- Permite el trabajo y aprendizaje colaborativo y en equipo.

La característica fundamental del correo electrónico es la interactividad, es decir, la posibilidad de intervenir el mensaje que se intercambia, con la posibilidad de construir significados y conocimientos por parte de todos los actores involucrados en un acto comunicacional.

Además de poder enviar y recibir mensajes, esta aplicación permite otras opciones que posibilitan una gestión más eficiente de los mensajes recibidos como pueden ser las Etiquetas con las que se pueden agrupar los mensajes por temas principales. Además, se pueden marcar los mensajes con señales como estrellas de colores, indicadores de colores, etc.



RRSS: Redes Sociales

En este ecosistema comunicacional no podemos dejar de considerar a las RRSS, ya que son una parte fundamental de los contenidos a los que accedemos e incluso desde donde se toman muchos de los recursos que empleamos para nuestras clases o producciones audiovisuales.

¿Qué son las RRSS? Son sitios de internet que permiten la intercomunicación entre personas desconocidas entre sí, amigos y familiares que, gracias a estas redes, se conocen o se comunican entre ellos, interactuando y viendo un poco más allá uno del otro, como lecturas, juegos, amistad, relaciones amorosas, relaciones comerciales, todo tipo de relaciones interpersonales. Los medios modernos (redes, internet), han creado y facilitado esta nueva forma de intercomunicación, revolucionando así, las relaciones sociales, haciéndose imprescindibles en nuestras vidas y entorno. Revisemos primero los principales usos que tienen las redes sociales.



¿Qué son las redes sociales?

Apartir de las propuestas de "Redes sociales". Autor: Equipo editorial, Etecé. De: Argentina. Para: *Concepto.de*. Disponible en: <https://concepto.de/redes-sociales/>. Última edición: 16 de julio de 2021. Consultado: 07 de abril de 2022.

Las redes sociales son **plataformas digitales formadas por comunidades de individuos** con intereses, actividades o relaciones en común (como amistad, parentesco, trabajo). Las redes sociales permiten el contacto entre personas y funcionan como un medio para comunicarse e intercambiar información.

Los individuos **no necesariamente se tienen que conocer antes de entrar en contacto** a través de una red social, sino que pueden hacerlo a través de ella, y ese es uno de los mayores beneficios de las comunidades virtuales.

Tipos de RRSS



Las redes sociales se pueden clasificar en dos tipos:

Redes sociales horizontales o genéricas. Son aquellas redes sociales que no poseen una temática determinada, sino que apuntan a todo tipo de usuarios. Estas redes funcionan como medios de comunicación, información o entretenimiento. Son muy numerosas y populares, por ejemplo: Facebook o Twitter.

Redes sociales verticales. Son aquellas redes sociales que relacionan personas con intereses específicos en común, como música, hobbies, deportes. Por ejemplo: Flickr, red social cuya temática fue la fotografía. Dentro de estas redes se encuentran las redes verticales profesionales, como LinkedIn, que involucra individuos que comparten el ámbito laboral o que buscan ampliar sus fronteras laborales.

En general, **ingresar en una red social es muy sencillo** ya que simplemente implica rellenar un cuestionario con datos personales básicos y así obtener un nombre de usuario y una contraseña que le servirán al usuario para ingresar de manera privada a la red. Mientras el usuario cumpla los requisitos para el registro en dicha red (por ejemplo, mayoría de edad), podrá hacerlo de manera simple y rápida.

Origen y evolución de las redes sociales

La década del noventa se caracterizó por la aparición de la web (www), tecnología que facilitó el acceso de un gran número de personas a Internet. Las redes sociales **tienen su origen en la segunda mitad de los noventa** y se fueron desarrollando desde ese entonces hasta la actualidad.



Classmates es considerada la primera red social. Fue creada en 1995 por el estadounidense Randy Conrads. Esta red social buscaba conectar de manera virtual a ex compañeros de colegio y universidad. Como el proyecto fue exitoso, comenzaron a aparecer nuevas redes cuyo fin era reunir amigos y conocidos.

En 1997 se creó SixDegrees, una red que permitía contactar a otros miembros de la red, crear un perfil, armar listas de amigos. SixDegrees se basó en la teoría de "seis grados de separación", que afirma que todas las personas se encuentran a seis personas de distancia de cualquier otra persona del planeta. Esta red social estuvo activa hasta 2001.



En 2003 surgió **Friendster**, una red que permitía contactar a otros miembros y compartir contenido online con ellos (fotos, videos, links). Estuvo activa con gran presencia de usuarios hasta 2015. En 2003 **también se creó LinkedIn**, red social laboral para buscar, recomendar u ofrecer un trabajo.

Como respuesta ante la popularidad de Friendster surgió en 2003, MySpace. Creada por una agencia de marketing, esta red se dedicaba especialmente a la música y a la tecnología. **Para 2009, MySpace era la red social con mayor tráfico de usuarios.**

MySpace perdió la pulseada con la llegada y el auge de **Facebook, que surgió en 2004** y tuvo gran popularidad debido a su plataforma, al creciente desarrollo de Internet y a la aparición de dispositivos móviles con conexión a la red. De hecho, en la primera década del siglo XXI surgieron algunas de las redes sociales con mayor cantidad de usuarios.

En 2005 surgió **la plataforma de videos YouTube**, que fue adquirida por Google en 2006. En 2006 apareció Twitter, red social de microblogging. En 2010 se creó Instagram, que permite compartir videos y fotos; y Pinterest, que permite a los usuarios crear tableros personales con imágenes, escritos y videos.

En 2011 se creó Snapchat, la red social que popularizó la mensajería efímera. Aunque tuvo una gran popularidad y fue una de las aplicaciones de mayor crecimiento, Snapchat quedó atrás de Facebook cuando esta empresa adquirió Instagram en 2012 y luego WhatsApp en 2014.



Uno de los últimos sucesos en las redes sociales es Tik-Tok, una plataforma de origen chino que permite crear y compartir vídeos. En 2018 se fusionó con Musical.ly y es una de las redes con el mayor flujo de usuarios jóvenes, disponible en 39 idiomas.

Actividad 2: Para Pensar y Reflexionar

- Selecciona una empresa local o provincial que tenga perfil en redes sociales y página web, analiza las formas en que se comunica con sus públicos en cada uno de esos entornos, cómo es el lenguaje, que tipo de recursos visuales emplean, que tipo de contenidos proponen.
- Selecciona ahora un Youtuber o influencer que tenga perfil en redes sociales y en Youtube, pueden incluir un perfil en Twitch, y analiza su forma de comunicarse en cada uno de los espacios comunicativos, como es su lenguaje, la duración de su producción, la forma de trabajo, los contenidos, las temáticas, etc.

Sobre esta problemática se recomienda altamente el visionado del documental el Dilema de las Redes Sociales, el cual explica de forma muy accesible el funcionamiento de estas, está disponible en plataformas de Streaming. A continuación, se incluye un enlace a un video que resumen el documental: https://www.youtube.com/watch?v=Pl3IS7Yq_Rk



Ciudadanía Digital ¹

¿Quién es ciudadano digital?

La UNESCO define a la ciudadanía digital como “una serie de competencias que les permite a los usuarios acceder, recuperar, comprender, utilizar, evaluar, crear y compartir información y contenidos de los medios en todos los formatos, utilizando diversidad de herramientas de manera crítica, ética y creativa, con el fin de participar y comprometerse en actividades personales, profesionales y sociales”.

Ciudadanos y ciudadanas digitales serán aquellas personas que comprendan el funcionamiento y los principios que rigen el entorno digital, analicen el lugar y papel que las tecnologías ocupan en la sociedad, evalúen su incidencia en la vida cotidiana, entiendan su rol en la construcción del conocimiento y las utilicen para la participación.

A su vez, se asocian a las competencias de la ciudadanía digital las habilidades para navegar en contextos digitales complejos y comprender sus implicancias sociales, económicas, políticas, educativas y laborales. También se consideran saberes asociados los usos reflexivos y creativos de Internet, tanto para el análisis crítico como para la participación, promoviendo los derechos y las responsabilidades que hacen al uso de redes, juegos y plataformas.

¿Qué significa brecha digital?

Durante muchos años, la exclusión digital se explicaba solamente por la falta de acceso a Internet. El objetivo, entonces, era promover la conectividad de manera equitativa entre todos los sectores sociales. Aun hoy, en América Latina, el acceso igualitario a las tecnologías y a Internet sigue siendo una asignatura pendiente y un desafío para la ciudadanía digital.

Sin acceso no es posible construir una ciudadanía digital inclusiva. Y si no es inclusiva, margina, excluye e invisibiliza. Sin inclusión, no será posible construir una ciudadanía digital para todos. El acceso a una tecnología no interesa sólo por el grado de masificación de ese bien, sino por su incidencia en el significado y en las prácticas. El acceso (o no) a dispositivos en el hogar, genera apropiaciones diferentes.

Aun cuando el acceso universal a las tecnologías sigue siendo una condición esencial y un desafío pendiente, con frecuencia ha sido exacerbado, en detrimento de las habilidades y las prácticas. En el siglo XXI aparecen nuevas brechas digitales, que van más allá del acceso.

Están basadas en las capacidades y en las prácticas. Una utilización limitada de las tecnologías es hoy la nueva forma de exclusión. Los excluidos hoy son quienes no cuentan con la capacidad para identificar, enfrentar y responder a las nuevas problemáticas e interrogantes que genera el uso del entorno digital.

En Argentina, según el INDEC, el 85,5% de las personas utiliza Internet y el 90% de los hogares tienen acceso a la conectividad. Si bien el acceso está más extendido y difundido que en otras naciones de América Latina, solamente el hecho de contar con la posibilidad de acceder a la conexión no garantiza usos plenos, críticos, creativos y reflexivos de las tecnologías.

¹ Este capítulo está basado en los apuntes del UNESCO (2022). La ciudadanía digital. Ciudadanía Digital: Currículum para la Formación Docente. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación. Créditos Autora: Roxana Morduchowicz. Adaptación y actualización de contenidos: Nahuel Asinsten.



Contar o no contar con estas capacidades es lo que define la brecha digital hoy. Una brecha que no es instrumental, sino reflexiva y creativa. Que no habla del manejo de la herramienta, sino de su comprensión. Pensar las tecnologías y no solo utilizarlas de manera instrumental, es el gran desafío en este milenio.

El acceso es sin duda, el punto de partida. Sin él, solo los privilegiados económicamente podrán ser ciudadanos digitales. Pero el acceso no puede ser también, el punto de llegada. Lo importante no es el acceso en sí mismo, sino lo que la persona es capaz de hacer a partir de él. En otras palabras, el desafío en el siglo XXI es analizar de qué manera las personas –y especialmente los alumnos- utilizan las tecnologías para comprender el entorno digital, potenciar capacidades, incorporar nuevas competencias y crear nuevas oportunidades. Es utópico pensar que el acceso a las tecnologías sin las competencias para usarlas alcanza para ingresar a la sociedad del conocimiento.

¿Qué competencias promueve?

La ciudadanía digital fortalece competencias fundamentales para este milenio. En primer lugar, promueve el pensamiento crítico en el uso de Internet. Y a partir de él, la capacidad para comprender, analizar, inferir, resolver problemas, tomar decisiones, argumentar, transformar, comunicar, crear y participar en el entorno digital.

Apropiarse de las tecnologías, identificar y resolver problemas en el entorno digital y desarrollar la capacidad para procesar situaciones complejas, son competencias indispensables de esta formación.

Ciudadanía digital, democracia y conocimiento

La ciudadanía digital es fundamental para la democracia. Es difícil pensar en una cultura democrática sólida, sin una sociedad que ejerza una ciudadanía digital.

Conocer los principios que rigen el entorno digital, permite comprender el papel de las tecnologías en la sociedad y cómo afectan nuestras vidas. Saber analizar y evaluar críticamente los contenidos que circulan en Internet, permite seleccionar y utilizar información confiable y plural para tomar decisiones fundamentadas. Comprender que no existe nada neutro en la web, ayuda a analizar el uso de las huellas digitales y permite entender los límites de la privacidad en el espacio público. Saber cómo funcionan las redes sociales permite utilizarlas para promover el pluralismo, la inclusión y la diversidad. Utilizar Internet para la generación de contenidos sobre temas y problemas sociales, permite participar constructivamente en la vida pública de la comunidad.

Aprender pensamiento computacional y programación, saber cuáles son los principios lógicos que hacen al funcionamiento de las tecnologías y poder utilizarlas de manera creativa para el diseño y desarrollo de sistemas digitales, son, también, competencias fundamentales en un programa de ciudadanía digital que busca preparar a los estudiantes para responder a las demandas laborales del siglo XXI.

La ciudadanía digital se vuelve fundamental en el siglo XXI porque promueve la inclusión social. La falta de acceso y apropiación de las tecnologías e Internet profundiza la exclusión. Ello significa sin duda, menores oportunidades educativas, laborales y sociales.

Para responder a los dilemas y desafíos de este milenio, para insertarse laboral y socialmente, para tomar decisiones y para participar en la comunidad. En otras palabras, la ciudadanía digital



empodera a los alumnos para que puedan incidir constructivamente en la calidad de las políticas públicas.

Si la utilización de las tecnologías no construye conocimiento; y si ese conocimiento no permite a los estudiantes comprender el entorno digital, identificar y responder a los nuevos interrogantes que genera el universo on line y utilizarlo para la participación, la tecnología servirá solo con fines instrumentales o lúdicos.

La ciudadanía digital es un derecho fundamental, en la medida en que su ausencia impide el ejercicio de una ciudadanía plena. En palabras de la UNESCO, esta alfabetización “busca empoderar a los estudiantes en todos los ámbitos de la vida, con el fin de que alcancen sus metas personales, sociales, ocupacionales y educativas y estén en mejores condiciones de participar en la comunidad. Se trata de un derecho básico en un mundo digital, que promueve la inclusión social de todas las naciones.”

La ciudadanía digital, entonces, tiene como objetivo fundamental el empoderamiento de los estudiantes. Se trata de una alfabetización fundada en dos conceptos esenciales: pensamiento crítico y participación democrática.

¿Qué contenidos incluye?

Los contenidos de la Ciudadanía Digital suponen tres dimensiones:

- Protección y Seguridad
- Reflexión y Análisis
- Creatividad y Participación

Es importante destacar que no se trata de dimensiones excluyentes u opcionales. En otras palabras, la ciudadanía digital supone un abordaje integral y transversal, en el cual las tres dimensiones formen parte. Dedicaremos las próximas unidades al análisis y desarrollo de cada una de ellas.

¿Por qué es importante? Con la creciente influencia de Internet en nuestra vida diaria, la sociedad debe responder a nuevas preguntas y desafíos a la vez que se enfrenta a nuevas tensiones y problemáticas que forman parte de la vida cotidiana. Internet encierra un enorme potencial y puede ofrecer grandes oportunidades. La escuela y los docentes pueden enseñar a utilizar las redes sociales para promover la inclusión y evitar el cyberbullying, para enseñar a buscar información confiable en la web y evitar las noticias falsas y la desinformación, para promover el pluralismo y la diversidad contra la discriminación y el discurso del odio. También pueden enseñar cómo funcionan los algoritmos y reflexionar sobre la privacidad, las huellas que se dejan en la web y la forma en que se construye la identidad digital. La escuela y los docentes pueden utilizar Internet para promover el trabajo colaborativo, la creatividad y la participación, enseñar pensamiento computacional y preparar a los alumnos para los trabajos del siglo XXI.



Actividad 3: Algunas actividades para reflexionar

- Describe todas las actividades en las que utilizas Internet durante un día. ¿De qué manera definirías la presencia de las tecnologías en tu vida cotidiana?
- Imagina que te despiertas y no hay más tecnologías e Internet. Analiza qué pasaría con la vida de las personas: ¿De qué manera afectaría esta ausencia a su cotidianeidad? ¿Qué pasaría con la comunicación? ¿Qué sucedería con el modo de informarse? ¿Y de aprender? ¿Influiría sobre la toma de decisiones? ¿Qué es lo que más extrañarías? ¿Qué perderías?
- A partir de lo que leíste en este capítulo, ¿cuáles son las mayores preocupaciones e interrogantes que te genera el uso de Internet? ¿Qué preguntas te planteas cuando navegas en la web?
- “Internet me conoce mejor que yo” –suele decirse. ¿Qué significa esta frase? ¿Estás de acuerdo? ¿Por qué? ¿Podrías dar algún ejemplo de ello?



AGESIC. Gobierno de Uruguay

- <https://www.youtube.com/watch?v=QAIN164WQ-o>

La auto-regulación

Los niños y adolescentes del siglo XXI viven en un mundo digital, más visual que nunca. Sus consumos y prácticas culturales están mediados por las pantallas. Su vida está atravesada por las tecnologías. De hecho, para muchos de ellos, navegar en Internet puede ser una de las actividades más importantes y presentes en su cotidianeidad.

¿Qué relación tienen los alumnos con las tecnologías?

Para los estudiantes hoy, Internet puede ser el lugar desde el cual dan sentido a su identidad y el espacio desde el que se definen a sí mismos. La tecnología ha transformado la manera en que los alumnos leen, aprenden, se informan, se entretienen y se relacionan con los demás. Los niños y adolescentes viven una experiencia cultural distinta, nuevas maneras de percibir, de sentir, de escuchar y de ver.

La web es el espacio en el que se configuran las nuevas formas de sociabilidad juvenil. Es uno de los pocos escenarios que, en la propia percepción de los jóvenes, les pertenece. Les permite entender quiénes son, cómo se los define socialmente y cómo es y funciona la sociedad en la que viven. Aprenden a hablar de sí mismos siempre en relación con los otros.

En el siglo XX, un joven se emancipaba mediante el trabajo, el estudio o el matrimonio. Ahora, los adolescentes pueden vivir su autonomía a través de Internet, mucho antes de cumplir 18 años.



(Canclini, 2007) El entorno digital es un espacio que ven como propio y en el que pueden vincularse sin la presencia de adultos. Crean sus propias comunidades on line y deciden quién puede ser parte o no, de ella. Internet les ha dado a los alumnos la oportunidad de convertirse en productores de contenidos. Les permite expresarse con su propia voz y compartir sus experiencias con sus propias palabras.

Ser autor de una página web o de un perfil en una red social les da la posibilidad de ejercer el derecho a participar y a hacerse escuchar. En las redes, los más jóvenes se muestran, se hacen visibles y se presentan como actores sociales. Este particular vínculo de los estudiantes con las tecnologías define una nueva manera de ser y de hacer, una cultura diferente y una forma distinta de relacionarse con el mundo.

¿Por qué analizar el vínculo con las pantallas?

Fundamentalmente, porque las tecnologías e Internet atraviesan la vida diaria de los alumnos. Es imposible comprender la identidad juvenil sin pensar en el vínculo que tienen los niños y adolescentes con las pantallas y la manera en que ellas han transformado el acceso a la información, la construcción del conocimiento, el entretenimiento y la comunicación.

Esta integración de las tecnologías en la cotidianeidad de los alumnos ha generado una naturalización en su uso. Esto significa que pocas veces los estudiantes se preguntan por la manera en que utilizan las pantallas. Esta naturalización debe ser motivo de análisis, para que los alumnos aprendan a tomar distancia de las tecnologías y a pensar su relación con ellas. Se trata de explorar y analizar este vínculo, para que la naturalización no nuble la reflexión.

"Dos peces jóvenes nadaban juntos cuando de repente se encontraron con un pez viejo, que los saludó y les dijo, "Buenos días, muchachos ¿Cómo está el agua?" Ninguno respondió. Los dos peces jóvenes siguieron nadando un rato, hasta que uno de ellos miró al otro y le preguntó, "¿Qué es el agua? Los peces estaban tan acostumbrados a su medio, que nunca se interrogaron sobre él." La ciudadanía digital busca fomentar la reflexión crítica sobre el vínculo que establecemos con las pantallas, los dispositivos, las redes sociales y las aplicaciones.

¿Qué significa auto regular el uso?

Los contenidos en este bloque se centran en la utilización protegida de las tecnologías de Internet. El primer paso para evitar los riesgos de un uso no seguro de la web es la auto regulación en las prácticas. ¿Qué significa auto regular el vínculo con los dispositivos digitales? Básicamente, implica saber cuándo conectarse, pero también, cuándo desconectarse. Existen muchos motivos para utilizar las tecnologías, y otros tantos para encontrar tiempos sin ellas.

¿Por qué analizarlo?

Fundamentalmente, para ser conscientes del uso que hacemos de los dispositivos digitales. Algunos especialistas proponen una dieta tecnológica. Más allá de la terminología que se utilice, la idea



es lograr un equilibrio en la conectividad a través de la auto regulación en los usos: saber cuándo utilizar las pantallas y cuándo, prescindir de ellas.

No se trata de condenar a las tecnologías. Tampoco de exaltarlas. Ni apocalípticos ni integrados, dirá Umberto Eco. En otras palabras, ni culpar, ni idealizar a las pantallas. Porque las tecnologías nunca son determinantes. Los enfoques "mediocéntricos" no funcionan (Livingstone, 2003). No es posible poner a los medios de comunicación y a las tecnologías en el centro y eje de la relación, dotándolos de un poder exacerbado (ya sea para destruir o para construir).

Existe cierto peligro de caer en un determinismo tecnológico y suponer que la tecnología genera transformación por sí misma. No existe una relación lineal entre ambas.

El potencial de las tecnologías depende siempre de los usos y las prácticas, es decir de quién utiliza Internet, de qué manera, en qué contexto y con qué objetivos. Lo que nos interesa enfatizar, es la imposibilidad de tomar a las tecnologías y a Internet aisladamente. Son los usos que se hagan de ellas lo que determinará su potencial.

Precisamente por ello, la naturalización que las personas sienten respecto de las tecnologías, como en el caso de los peces, necesita de una reflexión sobre las prácticas y el entorno. Empezando por los tiempos de uso.

¿Qué se puede hacer?

La auto regulación en relación a las tecnologías es fundamental, tanto en los momentos de ocio dentro de la casa, como en las instancias formativas que se viven en la escuela. La idea es explorar, responder y analizar por qué y para qué se utilizan las pantallas en cada caso.

La formulación de preguntas permite pensar mejor este vínculo.

En casa	En la escuela
<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Para qué estoy utilizando el celular, la tableta o la computadora? ¿Entretención? ¿Información? ¿Comunicación? ¿Aprendizaje? ● ¿Alguna de estas actividades podría realizarse sin usar tecnología? ¿Cuál sería la diferencia? ● ¿Hace cuánto tiempo que estoy navegando en Internet? <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Podría limitar la cantidad de horas por día que uso las pantallas? ● ¿Qué otras actividades que no precisen de dispositivos digitales me gustan o interesan? ● ¿Cuánto tiempo les dedico por día? 	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Para qué quiero utilizar las tecnologías en la clase? ¿Qué objetivos busco lograr con su uso? ¿Estos objetivos podrían lograrse sin usar tecnología? ● ¿Cuál es el aporte y valor específico de las tecnologías e Internet, en la clase que quiero desarrollar? <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Las tecnologías son un recurso para enseñar mejor el tema elegido? ● ¿Qué aprenden los estudiantes al utilizar las tecnologías en esta clase? ¿Podrían lograrlo de otra manera?



<ul style="list-style-type: none">• ¿Podría proponerme aumentar el tiempo en esas actividades que no necesitan utilizar pantallas?	<ul style="list-style-type: none">• ¿En qué proyecto educativo se enmarca el uso que quiero hacer de las tecnologías en el aula?
--	--

Hay ocasiones en que podemos, debemos y necesitamos desconectarnos, apagar los dispositivos y pensar no ya con pantallas, sino sobre ellas. La ciudadanía digital fomenta la reflexión acerca de las implicancias que genera el uso de Internet y los dispositivos en la vida cotidiana.

¿Existen otros riesgos?

Saber auto regular el tiempo con las pantallas es un primer paso en el uso protegido de Internet. Existen, sin embargo, otras problemáticas que están vigentes y presentes en el mundo digital, pero también fuera de él. Algunas de estas situaciones, que suponen un desafío a la hora de vincularse mediante el uso de Internet, plataformas y redes sociales de la web, son:

- Exposición de la vida privada
- Discursos de odio y discriminación
- Cyberbullying
- Grooming

Por tratarse de situaciones a las que se pueden enfrentar los alumnos (y los docentes) cuando navegan en Internet, dedicaremos esta unidad a identificar cada una de estas problemáticas, a comprenderlas y a pensar cómo evitarlas.

Es vital resaltar la importancia de construir un entorno digital seguro, en el que todas las personas puedan aprovechar todo su potencial.

Actividad 4: Algunas preguntas para reflexionar

- En tu opinión, ¿de qué manera transformaron las tecnologías e Internet, la relación de los alumnos con la información, el entretenimiento, la educación y la vida social?
- Piensa en un día en tu vida. Analiza la presencia de las pantallas y de Internet. ¿Alguna de estas actividades podría realizarse sin usar tecnología?
- Piensa en una actividad para la cual utilices tecnologías, sobre un contenido curricular. ¿Cuál es el valor específico que aportan los dispositivos digitales e Internet en la enseñanza de ese tema?
- ¿En tu opinión, qué diferencia existe entre trabajar en clase con las tecnologías y trabajar en clase sobre las tecnologías? ¿Podrías dar un ejemplo de cada caso?



UNICEF

- https://www.youtube.com/watch?v=RdW9DOAms_U&feature=emb_rel_pause
- https://www.youtube.com/watch?v=uCaoUBVYPOM&feature=emb_rel_pause

Privacidad y huellas digitales

Desde la aparición de Internet, la relación entre lo público y lo privado se ha transformado. Los límites de lo que se dice y se muestra se han ampliado. ¿Qué es “público” hoy? ¿Qué quiere decir “privado” en este contexto? Las fronteras entre ambos conceptos se han desdibujado.

¿Qué significa privacidad en Internet?

En las redes sociales, las personas suelen contar sus vidas. Día tras día, la cotidianidad de todos se puede ver de manera instantánea por conocidos y desconocidos. Muchas personas exponen públicamente su intimidad y en ocasiones no tienen en cuenta los alcances de la exposición. Las redes sociales han transformado los lugares de la intimidad. La vida privada se ha desplazado a la web y se instala en el espacio público.

Para las personas, no parecen existir límites entre lo público y lo privado. La sociedad actual valora la auto-exhibición. Gente común, se convierte en “famosa”, contando aspectos no trascendentes y, a veces, íntimos de su vida privada. En el siglo XXI, para muchos, la meta es ver y, sobre todo, “ser visto”, mostrarse, exhibirse. La visibilidad es la prueba de existencia en Internet. En la web, las personas sienten la exigencia de estar siempre conectadas y ubicables. Las tecnologías generaron un nuevo orden, basado en un principio de visibilidad. Si la vida es visible, se puede contar, comunicar y compartir. (Sibilia, 2008)

El lema de YouTube es “muéstrese usted mismo” (“broadcast yourself”). Las redes sociales responden a la necesidad de hablar y de mostrarse ahora, ya mismo y de cualquier forma. Los perfiles se convierten así, en una suerte de foro on line público, y no importa que el contenido se centre en la vida personal. Precisamente porque las redes sociales están construidas sobre la autoexpresión. Al mismo tiempo, se transforman en espacios públicos al incluir la voz de los demás. Es justamente la reacción y respuesta de las audiencias lo que le da dinamismo a los perfiles. Una red social necesita siempre del vínculo con otras personas.

El objetivo principal entonces, es publicar: hacer público lo que se cuenta. Así llega la vida privada al espacio abierto de la web. La nueva consigna en el siglo XXI es: “si experimentas algo, regístralo. Si registras algo, súbelo. Si subes algo, compártelo.” Las personas suelen pensar: ¿qué sentido tiene hacer o experimentar algo si nadie se entera y si no aporta algo al intercambio global de información? (Harari, 2016)

Ser visible se ha vuelto un objetivo en la vida. Existe hoy una tendencia a la exposición. Las pantallas multiplican las posibilidades de mostrarse. “Muestro, luego existo” –podría ser la gran motivación en el siglo XXI.



¿Qué es la huella digital?

Cuando una persona utiliza Internet, traza una huella digital. La huella digital es la marca que deja un usuario en cada actividad que desarrolla en la web: páginas y sitios que visita, videos o fotos que ve, crea y comparte, comentarios que hace, amigos que contacta, búsquedas que realiza, publicaciones que lee, música que escucha, películas o series que mira...

¿Por qué analizarlas?

Fundamentalmente, porque la mayoría de las personas no miden el alcance de la web. No piensan que sus actividades on line y la información que comparten en Internet, pueden ser leídas, vistas y utilizadas por gente o entidades que no conocen, de una manera que no hubieran imaginado ni deseado. No hay nada 100% privado en Internet.

La huella digital se compone de los contenidos que las personas comparten en la web y en las redes sociales, así como también sus acciones on line. Esta información queda registrada y según la gestión de la privacidad que se realice, puede ser visible para otras personas.

La información que conforma la huella digital puede ser utilizada por otros de manera descontextualizada y dañar la imagen y la reputación de las personas. La huella digital también se compone de la información que se asocia a una persona, aún si esa persona no ha publicado el contenido. Por ejemplo, una foto publicada en las redes sociales por algún contacto.

Cualquiera puede recortar una foto o una información privada y aplicarla a una situación que nada tiene que ver con el contexto original en el que ese contenido fue publicado. De esta forma, puede perjudicar -incluso a largo plazo- al autor de esa información.

Todas las actividades que una persona desarrolla en Internet suelen ser estudiadas, procesadas y organizadas, para conocer mejor al usuario y ofrecerle servicios, productos e ideas acordes a su identidad digital.

Por ello justamente, se dice que la gratuidad en Internet no existe (Cobo, 2019). El acceso y uso de los datos personales es el precio que los individuos pagan por los servicios digitales que utilizan.

¿Qué se puede hacer?

La información es, por lo tanto, uno de los recursos más valiosos que la mayoría de las personas ofrecen cuando navegan en Internet. Casi todos los usuarios están dispuestos a ceder sus datos, a cambio de contar con servicios digitales "gratuitos".

La ciudadanía digital enseña sobre estos fenómenos y propone que las personas reflexionen y se pregunten por las huellas que dejan en la web promoviendo interrogantes fundamentales que permiten a cada uno analizar su comportamiento on line:

- ¿Somos conscientes de la información que compartimos en Internet?
- ¿Qué huella digital dejamos con cada click que hacemos?
- ¿Qué dicen de nosotros nuestras búsquedas en la web?
- ¿Cómo podrían definirnos nuestros comentarios en las redes sociales?
- ¿Qué riesgos supone el hecho de que los textos e imágenes que compartimos en Internet puedan quedar allí para siempre?



- ¿Somos conscientes del uso que otros pueden hacer de nuestra huella digital?

El análisis de nuestras acciones on line es fundamental para reflexionar sobre las huellas que dejamos en la web y para evitar compartir contenidos privados en Internet. Estos son también, ejes fundamentales para la ciudadanía digital.



INTEC. Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires

- https://www.youtube.com/watch?v=fLKPsy2_2Og

Lenguajes, códigos y convenciones

¿Qué es el lenguaje?

El lenguaje es el recurso expresivo que utilizan los medios de comunicación y las tecnologías para construir significados y representaciones del mundo. Estos lenguajes responden a normas y reglas. El lenguaje de la prensa escrita es diferente al televisivo, al radial y al digital.

Aun al interior de cada medio, existen también diferencias según el género del contenido. Es distinto el lenguaje que utiliza una noticia periodística, del que maneja la publicidad, la fotografía, una película, un video o el que usan las redes sociales. Y por supuesto, al interior de cada género, el lenguaje dependerá también de la intencionalidad específica del texto y de su autor.

¿Qué son los códigos y las convenciones?

Las normas y reglas para la producción de significados constituyen los códigos del lenguaje. Y son propios para cada medio y género. Los códigos pueden cambiar con el tiempo, aunque existen formas específicas que se mantienen constantes: un periódico, un noticiero televisivo o un film documental tiene reglas propias del género. Se las llama convenciones. Estas convenciones no son rígidas, porque siempre habrá variantes. Los cambios dependerán de quién produce el contenido.

Por eso, aun cuando los filmes documentales responden todos a ciertas convenciones comunes, cada director puede incorporar variantes a través del lenguaje o transgredir códigos y reflejar así su particular manera de narrar.

En el universo on line, las páginas web tienen sus propios códigos. En estos casos es importante analizarlas como si se trataran de un medio y explorar, por ejemplo, los enlaces que propone, el diseño visual, el modo de interpelación a los usuarios y cómo estructura la información que ofrece.

Los perfiles en las redes sociales también recurren a lenguajes y códigos específicos, propios de las redes, para comunicar. Es importante analizar la manera en que sus autores los utilizan para atraer la atención de sus seguidores, para invitar a que respondan, para entretener, para generar conflicto y para debatir.



¿Por qué analizar el lenguaje?

Fundamentalmente porque el lenguaje construye significados que afectan el modo en que las personas perciben el mundo. Influye sobre las ideas que tenemos de “nosotros” y de “los otros”.

Ofrece modelos de identidad, a través de códigos que las audiencias pueden reconocer fácilmente. Lo que los medios y las tecnologías quieren decir, lo expresan a través del lenguaje, que incide directamente sobre la manera en que se construyen significados. El lenguaje permite a las personas comprender las representaciones que circulan en Internet.

Analizar el lenguaje ayuda a entender la manera en que se habla del tema o del grupo social e identificar la intencionalidad en la comunicación. Porque la forma también es contenido. El lenguaje utilizado refleja prioridades, intenciones, puntos de vista y valoraciones.

Los códigos y convenciones del lenguaje no interesan simplemente como suma de elementos técnicos que es necesario reconocer. El lenguaje merece un abordaje y análisis específico porque es el que permite la construcción de significados. El lenguaje responde siempre a una intención en la manera de representar la realidad. Es también un juicio de valor sobre esa realidad representada.

¿Qué se puede hacer?

La ciudadanía digital enseña a analizar el modo en que los medios y las tecnologías recurren a diferentes formas del lenguaje para transmitir ideas. Explora en qué medida y por qué, esas formas son aceptadas y utilizadas por las personas. Evalúa, a través de múltiples preguntas, de qué manera las reglas y convenciones lingüísticas se establecen en la sociedad y analiza qué podría pasar si esos códigos se quebraran:

- ¿Qué lenguaje utiliza el sitio web o la red social para producir contenidos?
- ¿Por qué elige este lenguaje entre otros posibles? ¿Cuál es la intención?
- ¿De qué manera los códigos utilizados construyen significados?
- ¿Cambiarían los significados y el mensaje si se usaran otros códigos?
- ¿Qué códigos lingüísticos se utilizan para interpelar a los usuarios?
- ¿Por qué estos códigos son fácilmente identificados por las personas?
- ¿Podrían ser interpretados y utilizados por ellas de una manera diferente?

Las respuestas a estos interrogantes permiten comprender el modo en que el lenguaje construye significados.



Actividad 5: Algunas preguntas para reflexionar

- Elige una noticia de actualidad publicada en un sitio web informativo o periódico digital. Busca la misma historia en un noticiero radial y uno televisivo. ¿Qué diferencias en el uso del lenguaje existen entre los tres medios?
- Mira algunos minutos de un video en Internet. ¿Puedes decir a qué género pertenece ese video aunque solo hayas visto un fragmento? ¿Cómo lo identificaste? ¿Qué convenciones te permitieron reconocer el género del film?
- Observa tu perfil en la red social. ¿Qué recursos lingüísticos utilizas? ¿Son verbales, visuales, audiovisuales? ¿Mediante qué lenguaje te parece que llegas mejor a quienes te siguen? ¿A qué se debe? Reflexiona y describe: ¿de qué manera el lenguaje te permite atraer a tus seguidores?

Inteligencia artificial y Educación

La inteligencia artificial (IA) es el diseño de máquinas o sistemas que tienen la capacidad de "aprender y pensar". El término inteligencia artificial se aplica cuando una máquina imita funciones cognitivas propias de las personas, tales como percibir, razonar, analizar, anticipar, interactuar, resolver problemas e incluso crear.

La IA es la capacidad de un sistema para interpretar datos externos, utilizar estos datos para lograr metas concretas y llevar a cabo acciones que maximizan las posibilidades de éxito en alguna tarea. La IA tiene una influencia cada vez mayor sobre la salud, la educación, la comunicación, la cultura, el conocimiento, la información, el transporte, la economía, la seguridad y la ciencia. La IA está integrada naturalmente a la vida diaria: cuando la cámara en una autopista reconoce la matrícula de un auto; cuando se utiliza el GPS para encontrar el mejor camino; cuando llamamos por teléfono y una máquina busca resolver un problema; cuando las plataformas de contenidos recomiendan una película o una canción, o cuando el teléfono celular reconoce la huella digital o el rostro de su propietario. La IA actúa también cuando utilizamos traductores automáticos de lenguajes, cuando anticipan lo que vamos a escribir y corrigen los errores en la ortografía. La inteligencia artificial es empleada por instituciones bancarias para organizar y manejar datos. Los médicos evalúan a los pacientes y sus riesgos para la salud, con la ayuda de la inteligencia artificial.

¿Cómo funciona?

Para que la inteligencia artificial pueda desempeñar tareas humanas, necesita poder recolectar, almacenar, clasificar y organizar información. A partir de ello, podrá procesar los datos, resolver problemas y anticipar acciones futuras.

La inteligencia artificial funciona a través de algoritmos que la alimentan. Un algoritmo es un conjunto metódico de pasos, una serie de instrucciones lógicas que pueden emplearse para hacer cálculos, resolver problemas y tomar decisiones. Una receta de cocina es un ejemplo de algoritmo, en la medida que sus pasos resuelven un problema (la comida que se quiere preparar). Por sí misma, una receta no puede hacer una sopa. Se necesita de una persona que la lea e implemente los pasos que propone. Pero sí es posible fabricar una máquina que incorpore este algoritmo y lo siga de forma automática. Así es como funcionan, por ejemplo, las máquinas expendedoras de bebidas. Una persona presiona el botón de café, el de leche y el de azúcar, y la máquina se pone en marcha



siguiendo el algoritmo –la sucesión de pasos– con el que fue programada, para resolver el problema que recibió: el café con leche y azúcar. (Harari, 2016).

Los GPS, los traductores automáticos de idiomas y los teléfonos celulares que reconocen huellas digitales son máquinas de inteligencia artificial que –como las expendedoras de bebidas– han sido alimentadas por algoritmos.

Los algoritmos son usados para varios objetivos. Uno de los más frecuentes es para predecir comportamientos, como cuando una plataforma como Netflix sugiere ver una determinada serie u otra como Spotify recomienda una canción. En este caso, el algoritmo procesa la información de un usuario en particular y sugiere –o predice– que cierta serie o cantante serán de su interés. Con la misma lógica, un algoritmo predice que un cliente de un banco pagará o no un crédito, utilizando los datos e información que encontró (y procesó) sobre él, en Internet. La ciudadanía digital reconoce los aportes de la IA y de los algoritmos en la vida cotidiana y, al mismo tiempo, busca analizar las dimensiones éticas de su uso.

¿Por qué analizar la inteligencia artificial?

En primer lugar, porque la IA toma decisiones con un impacto cada vez mayor en la vida de las personas. Los algoritmos desempeñan un rol fundamental en la selección de la información y las noticias que las personas leen, la música que las personas escuchan, las películas que miran y, sobre todo, las decisiones que toman. Esto plantea desafíos éticos, en la medida en que estas decisiones se automatizan cada vez más. Con frecuencia, la IA es quien decide por las personas. La ciudadanía digital analiza y se pregunta por estos mecanismos, y por la responsabilidad de los errores y daños que se puedan generar a partir de esas decisiones.

En segundo lugar, la IA basa su accionar en la utilización de datos personales, que alimentan los algoritmos para que puedan operar.

Estamos leyendo el periódico en la web cuando vemos un anuncio sobre alguna búsqueda que hicimos días atrás. Las plataformas de música nos envían recomendaciones de artistas que podrían gustarnos. Y las de cine, nos sugieren películas o series, seguros de que las vamos a disfrutar. Luego de un estudio realizado entre casi 90 mil usuarios de una red social, el algoritmo desarrollado por la compañía podía predecir las respuestas de las personas. Se basaba para ello en los “me gusta” que los usuarios daban a páginas web, imágenes y videos a los que estaban expuestos. La red social logró un mejor nivel de predicción de respuestas que quienes trabajaban o convivían con estos usuarios.

Nuestros datos personales, entonces, alimentan a los algoritmos. Permiten enviarnos recomendaciones y anticipar nuestras búsquedas y preferencias. La privacidad se convierte en el precio que las personas pagan por la IA. Ésta es, entonces, la segunda dimensión que la ciudadanía digital busca analizar.

El tercer eje que explora la ciudadanía digital en relación con la IA reside en los posibles sesgos y discriminaciones que pueden resultar de un uso no ético de la IA. Los algoritmos no son neutros. Son entrenados con una población inicial en base a elecciones y decisiones. Muchas veces, la información que sirve para calibrar el algoritmo está sesgada y los resultados son erróneos, incompletos e incluso discriminatorios. Si la IA arroja como resultado que las personas no aptas para recibir un crédito bancario pertenecen siempre a un determinado género, raza o ideología, estará discriminando.



Posibilidades y ventajas de la inteligencia artificial en la educación

La inclusión de la IA en la educación abre un abanico de oportunidades para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por un lado, permite la personalización de la educación: los sistemas pueden adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante, ofreciendo actividades diferenciadas, retroalimentación inmediata y recursos adecuados a su nivel. Además, la IA fomenta el acceso a la educación, especialmente en áreas remotas o con dificultades económicas. Herramientas como tutores virtuales, aplicaciones de aprendizaje y traductores automáticos rompen barreras lingüísticas y geográficas, democratizando el conocimiento. La automatización de tareas administrativas también libera tiempo para que los docentes se concentren en la enseñanza y el acompañamiento pedagógico.

Otra ventaja es el análisis de datos educativos. Los algoritmos de IA pueden identificar patrones en el rendimiento de los estudiantes, facilitando la detección temprana de problemas como el bajo rendimiento o el abandono escolar, y permitiendo la intervención adecuada. También se pueden generar experiencias inmersivas a través de la realidad aumentada y la realidad virtual, enriqueciendo la comprensión de conceptos complejos.

Riesgos de la inteligencia artificial en la educación

Sin embargo, la integración de la IA en la educación también plantea riesgos importantes. Uno de los principales es la posible invasión de la privacidad de los estudiantes y docentes, dado que muchos sistemas requieren la recopilación y análisis de grandes volúmenes de datos personales. Este hecho suscita preocupaciones éticas sobre quién controla esos datos y cómo se utilizan. Además, los algoritmos pueden perpetuar sesgos y discriminaciones si no son diseñados de manera adecuada. Esto puede tener un impacto negativo en las oportunidades educativas, favoreciendo a ciertos grupos en detrimento de otros.

La dependencia excesiva de la tecnología también es un riesgo, ya que podría reducir la interacción humana en el aula y desvalorizar el rol del docente. La automatización de ciertas tareas, aunque útil, puede generar una visión reduccionista del aprendizaje, enfocándose en métricas y resultados cuantitativos en lugar de fomentar habilidades críticas, creativas y emocionales. Por último, existe la desigualdad en el acceso a estas tecnologías, lo que podría ampliar la brecha digital entre estudiantes y comunidades con diferentes niveles de recursos.

Actividad 6: Algunas preguntas para reflexionar

- Realiza un listado de situaciones en las que una máquina resolvió una duda, pregunta, problema o inquietud que hayas tenido. ¿Alguna vez pensaste en cómo lo hace? ¿Por qué te parece que pocas personas reflexionan sobre este mecanismo?
- Reflexiona acerca de los riesgos que se mencionaron en relación con los usos no éticos de la IA. ¿Sufriste alguno de ellos? ¿Conoces a alguien que haya sido afectado? ¿Podrías contar el caso?



UNESCO

- <https://www.facebook.com/UNESCOes/videos/195538441865712/>
- <https://www.facebook.com/UNESCOes/videos/inteligencia-artificial-puedepensar/1270077853186090/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=HzYG56HLxbl>

A manera de cierre

La alfabetización digital es un tema que atraviesa múltiples aspectos de la vida cotidiana, incluida la educación. Comprender cómo funciona, sus posibilidades, ventajas y los riesgos asociados es fundamental para quienes se preparan para moverse en un entorno educativo bimodal, donde las tecnologías digitales juegan un papel clave. Este apunte busca ser una introducción sólida, ofreciendo conceptos, reflexiones y herramientas para comenzar a pensar críticamente sobre el impacto de la digitalización en nuestras vidas y su potencial en los procesos de aprendizaje.

Les recomiendo dedicar el tiempo necesario para leer y analizar todos los materiales incluidos en este documento, ya que constituyen una base esencial para el cursado del año. Además, realizar las actividades propuestas será un primer paso importante para desarrollar habilidades fundamentales en la ciudadanía digital y en el manejo de recursos tecnológicos.

La modalidad bimodal del curso exige que puedan desenvolverse con confianza y autonomía en entornos digitales. Este conocimiento no solo enriquecerá su experiencia de aprendizaje, sino que también los preparará para interactuar de manera ética, crítica y efectiva con las herramientas de la inteligencia artificial, convirtiéndolas en aliadas en su formación.

Bibliografía utilizada y recomendada

- Boyd Danah (2008). Why youth love social network sites: the role of networked publics in teenage social life. In Youth identity and digital media
- Boyd Danah (2014) It's complicated. The social lives of networked teens. Yale University Press. Londres
- Boyd Danah (2017) Did media literacy backfire? Data and society points. Blog. <https://points.datasociety.net/did-media-literacy-backfire-7418c084d88d#.8m2qnottx>
- Buckingham David (2007) Media education goes digital (Journal Learning media and technology Volume 32.
- Buckingham David (2008). Introducing identity. In Youth identity and digital media, edited by Buckingham David. Mac Arthur Foundation, Cambridge
- Buckingham David (2008). Introducing identity. In Youth identity and digital media, edited by Buckingham David. Mac Arthur Foundation, Cambridge
- Cadwalladr Carol (2016). Google is not just a platform. The guardian. Londres
- Chaffee Steven (2003). Medios, pluralismo y educación en una democracia. En Comunicación, medios y educación. Octaedro. Barcelona
- Cobo Cristóbal (2019) Acepto las condiciones. Fundación Santillana. Madrid Descarga gratuita. <https://www.aceptolascondiciones.com/>



- Cullen Carlos (2003) Educación en y para la democracia: una apuesta a los medios. En Comunicación, medios y educación. Octaedro. Barcelona
- Davidowitz Stephens, Seth (2019) Todo el mundo miente. Capital Swing. Madrid.
- Dussel Inés (2012) Más allá del mito de los nativos digitales. Jóvenes, escuelas y saberes en la cultura digital. En Southwel M (comp.) Entre generaciones. Exploraciones sobre educación, cultura e instituciones. FLACSO/ Homo Sapiens. Rosario
- Eco Umberto, 1965. Apocalípticos e Integrados, Lumen, Barcelona
- Ferreiro Emilia (2004). Leer y escribir en un mundo cambiante. Conferencia pronunciada en el 26 Congreso de la Unión Internacional de Editores, México
- García Canclini Néstor (2007) Lectores, espectadores e internautas. Gedisa. Barcelona.
- García Canclini Néstor. (2005) Diferentes, desiguales y desconectados. Gedisa. Barcelona
- Harari, Yuval Noah (2016) Homo deus. Penguin Random House Grupo Editorial. España
- Jenkins Henry (2007) Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, Mac Arthur Foundation. Chicago
- Kahne Joseph, Bowyer Benjamin (2019) Can media literacy education increase digital engagement in politics? En "Learning, media and technology" Journal. Volume 44. Issue 2.
- Livingstone Sonia (2003). Young people and new media, Sage. Londres
- Livingstone Sonia (2004) Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. Communication review. Taylor and Francis Group. Reino Unido
- Masterman Len (2010). La enseñanza de los medios de comunicación. Ediciones de la Torre. Madrid
- Morduchowicz et al (1999). Pensar la televisión. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
- Morduchowicz Roxana (2012) Los adolescentes y las redes sociales. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires
- Morduchowicz Roxana (2013). Los adolescentes del siglo XXI. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires
- Morduchowicz Roxana (2018) Ruidos en la web. Cómo se informan los adolescentes en la era digital. Random House. Ediciones B. Buenos Aires
- Naciones Unidas (1948). Declaración Universal de los Derechos Humanos. Paris
- Onrubia Jorge (2016). ¿Por qué aprender en red? En Pedagogía red: una educación para tiempos de Internet. Octaedro ICE-UB. Barcelona
- Parisier Eli (2012). El filtro burbuja: cómo la web decide lo que leemos y pensamos. Taurus. Colombia
- Pérez Tornero José Manuel, Tejedor Santiago (editores). (2014) Guía de tecnología, comunicación y educación para profesores. Editorial UOC, Barcelona
- Piette Jacques (2003) Qué es un receptor crítico. En Comunicación, medios y educación. Octaedro. Barcelona
- Prensky Marc (2001). Digital natives and digital immigrants. En On the Horizon MCB University Press, Vol. 9. No. 5, Octubre
- Quin Robyn, McMahon Barrie (1997). Historias y estereotipos. Ediciones de la Torre. Madrid
- Random House. Ediciones B. Buenos Aires
- Sibilia Paula (2008) La intimidad como espectáculo. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires
- Sigel Roberta, Hoskin Marilyn (1989) The political involvement of adolescents. Rutger University Press. Londres
- Turkle Sherry (2015) Reclaiming conversation: the power of talk in a digital age. Penguin, Nueva York.
- UNESCO (2018). Journalism, fake news and disinformation. Paris.



- UNESCO (2019) Preliminary Study on the ethics of Artificial Intelligence. Paris
- UNESCO. (2011) Alfabetización Mediática e Informativa. Currículum para profesores. Paris. Buckingham David (2011) Youth media production in the digital age. In International Perspectives on Youth Media de JoEllen Fisherkeller
- Winocur, Rosalía (2006) Internet en la vida de los jóvenes. Revista Mexicana de Sociología, 68. (julio-septiembre)
- Wolton, Dominique (2000). Internet y después. Editorial Gedisa, Barcelona
- Zafra Remedios (2017). Itinerarios del yo en un cuarto conectado. En Cómo leemos en la sociedad digital. Ariel, Fundación Telefónica. Francisco Cruces (director) España