

“Innovarte: Creatividad en acción”  
Desarrollo del taller

🎵 [Música del encuentro](#)

**Fundamentación:**

La participación en el entorno digital se ha convertido en una habilidad esencial en el mundo contemporáneo, especialmente para estudiantes de nivel superior. Las redes sociales son una herramienta poderosa para la comunicación, la creación de redes y la obtención de información, pero su uso efectivo requiere competencias específicas y una alfabetización digital adecuada. Este taller tiene como objetivo explorar las motivaciones detrás del uso de las redes sociales, la posibilidad de aprender a participar en Internet, desarrollando las competencias necesarias para lograr una participación segura, activa y reflexiva en los diferentes entornos digitales. Las teorías de alfabetización digital y participación en medios de Jenkins et al. (2015) y Rheingold (2012) subrayan la importancia de desarrollar estas habilidades en un contexto educativo.

**Objetivo General:**

**Explorar y comprender** el uso de las redes sociales, aprender a participar de manera efectiva en Internet y desarrollar las competencias necesarias para lograr una participación activa y reflexiva en los diferentes entornos digitales.

**Objetivos Específicos:**

**Proporcionar** pautas y recomendaciones para el uso efectivo y responsable de las redes sociales.

**Explorar** las diferentes formas en que las redes sociales se están utilizando como herramienta de la enseñanza-aprendizaje en la educación actual.

**Identificar y desarrollar** las competencias necesarias para una participación efectiva en el entorno digital.

**Contenidos:**

- Redes Sociales.
- Aprendizaje de la Participación en Internet.
- Competencias Digitales necesarias.

**Tiempo:** 2hs.

**Destinatarios:** estudiantes de la formación docente.

**Hoja de ruta:**

Momento	Tiempo
<p><b>Introducción</b> Bienvenida a los participantes y explicación del objetivo del taller.</p>	5 minutos
<p><b>Actividad Rompe Hielo</b> <b>Red Social más popular</b> <u>Encuesta:</u> En esta primera actividad se propone una encuesta sobre la utilización de las redes sociales más utilizadas por los participantes. Una vez que se vean los resultados, se podrá visualizar cuál es la red social más popular en el grupo.</p>	10 minutos
<p><b>Momento 1</b> <b>Entiendo las razones por las que se eligen las redes sociales</b>  Se explica a los participantes que van a participar en un juego para explorar por qué usan redes sociales que votaron en la primera parte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para esto, se proporciona una breve descripción de las principales redes sociales y sus características, teniendo en cuenta lo que contestaron en la encuesta del 1er momento (por ejemplo, Facebook, Instagram, TikTok, X, etc.). (Ver marco teórico)</li> </ul>	30 minutos

<p>Se distribuyen hojas de papel o post-its a todos los participantes.</p> <p>Se pide a cada participante que escriba tres razones por las que usa redes sociales (una razón por hoja/post-it). (Ejemplos de razones pueden incluir: mantenerse en contacto con amigos, entretenerse, estar al día con noticias, etc.)</p> <p>Una vez que hayan terminado, los participantes pegan sus razones en la pizarra o panel grande.</p> <p>Luego, se dividen a los participantes en grupos pequeños (4-5 personas por grupo) y cada grupo debe revisar las razones recogidas en la pizarra y clasificarlas en categorías (por ejemplo, comunicación, entretenimiento, información, autoexpresión, etc.).</p> <p>Se pide a cada grupo que elija un portavoz para presentar sus categorías y las razones principales discutidas.</p> <p>Cada grupo presenta sus categorías y razones al resto de la clase. Para facilitar una discusión abierta, se propone las siguientes preguntas:  <i>¿Cuáles son las razones más comunes para usar redes sociales?</i>  <i>¿Cómo nos beneficia el uso de redes sociales?</i>  <i>¿Cuáles son los posibles riesgos o desafíos del uso de redes sociales?</i>  <i>¿Cómo podemos usar las redes sociales de manera más consciente y equilibrada?</i></p>	
<p><b>Pausa Activa</b></p> <p><a href="#">Pausa Activa</a></p> <p>Los estudiantes visualizarán con atención el video y realizarán la percusión corporal, según como se instruye en el audiovisual.</p>	<p>5 minutos</p>

<p><b>Momento 2</b></p> <p>¿A participar en Internet se aprende?</p> <p>Inicio (5 minutos)</p> <p>Introducción: Presentación del Tema: Inicia con una breve explicación sobre la importancia de la alfabetización digital y la participación segura y efectiva en Internet. Resalta cómo este tema es relevante para futuros profesores (Ver marco teórico).</p> <p>Preguntas para pensar en grupo:</p> <p><i>¿Consideran que la participación en Internet es una habilidad que se aprende? ¿Por qué es importante para los educadores?</i></p> <p><i>¿Qué habilidades son necesarias para participar en Internet de manera efectiva y segura?</i></p> <p><i>¿Cómo pueden los profesores enseñar estas habilidades a sus estudiantes?</i></p> <p>Los grupos anotarán sus respuestas en post-its y las pegarán en el pizarrón/pizarra blanca.</p> <p>Creación de una Estrategia Educativa: (10 minutos) Cada grupo diseñará una estrategia educativa para enseñar a sus futuros estudiantes sobre la participación en Internet.</p> <p>La estrategia debe incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Objetivos de aprendizaje claros.</li> <li>-Actividades o métodos de enseñanza específicos.</li> <li>-Evaluación del aprendizaje.</li> </ul> <p>Los grupos pueden usar las cartulinas y marcadores para diseñar su estrategia de manera visual y creativa.</p> <p>Presentación Rápida (5 minutos) Cada grupo presentará su estrategia en 1-2 minutos. Las presentaciones deben centrarse en los aspectos más innovadores y efectivos de su estrategia.</p> <p>Cierre (5 minutos)</p> <p>Reflexión y Conclusión:</p> <p>Discusión General: Reflexiona con los estudiantes sobre las estrategias presentadas.</p>	<p>30 minutos</p>
--	-------------------

<p>Pregunta:</p> <p><i>¿Qué elementos comunes encontraron entre las diferentes estrategias?</i></p> <p><i>¿Cuál creen que sería el mayor desafío al enseñar estas habilidades?</i></p> <p><i>¿Cómo pueden aplicar lo aprendido hoy en su práctica docente?</i></p>	
<p><b>Momento 3</b></p> <p><b>¿Qué competencias se adquieren?</b></p> <p><b>Presentación del tema:</b> Se presentarán las competencias digitales básicas con las características pertenecientes a cada una (comunicación digital, seguridad en línea, creación de contenido, manejo de la información y colaboración en línea)</p> <p><b>Actividad de Mapeo de Competencias: (10 minutos)</b></p> <p>Los estudiantes se agruparán en grupos de hasta 4 integrantes. A cada grupo se le asignará una competencia digital (comunicación digital, seguridad en línea, creación de contenido, manejo de la información y colaboración en línea)</p> <p>Deberán intercambiar ideas sobre la misma. Para ello deberán responder a las siguientes preguntas: <i>¿Cuáles son las características más importantes de las competencias mencionadas? ¿Cuáles son los riesgos de cada una? ¿Cuál de ellas utilizan más en el día a día? ¿Cómo podrían desarrollar más sus competencias? Den ejemplos de cada una.</i></p> <p><b>Puesta en Común: (10 minutos)</b> Cada grupo compartirá de forma oral los resultados obtenidos. Así mismo se debatirá en modo global con el grupo sobre las competencias identificadas donde se irán socializando las respuestas a las siguientes preguntas:</p> <p><b>Reflexión y conclusión:</b> <i>¿Son necesarias las competencias digitales? ¿Por qué? ¿Qué consecuencias existen si no poseemos una alfabetización digital? Ante la cultura de información que nos rodea, ¿cómo podemos reconocer la utilidad de la información?</i></p>	<p>30 minutos</p>

<p><b>Actividad creativa</b></p> <p><b>¿Cómo integrar las herramientas digitales a sus clases?</b></p> <p><b>Producción de Artefacto: Actividad Creativa:</b></p> <p>Los participantes crean un pequeño proyecto donde se exponga la forma en la que aplicarían herramientas digitales a su currícula, utilizando lo explicado sobre alfabetización digital, relacionado con las competencias discutidas. Ej. infografía, post de blog o un breve video explicativo.</p>	<p>20 minutos</p>
<p><b>Cierre y Reflexión</b></p> <p><b>Ticket de Salida.</b></p>	<p>20 minutos</p>

**Bibliografía:**

Albarello, F. (2013). *Personalizar el vínculo con la tecnología. Hacia un discernimiento de la cultura digital*. Editorial: XYZ.

Burbules, N. C., & Callister, T. A. (2006). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Editorial: Granica.

Castells, M. (2006). *La sociedad red: Una visión global*. Editorial: Alianza.

Cruz, A. (2017). *Redes sociales y su impacto en la comunicación contemporánea*. Editorial: XYZ

Carlino, P. (2005). *La lectura en el nivel superior. Escribir, leer y aprender en la universidad. Una introducción a la alfabetización académica*. Editorial: Fondo de Cultura Económica.

Dussel, I. (2011). *Aprender y enseñar en la cultura digital*. VII Foro Latinoamericano de Educación. Editorial: Santillana.

Dussel, I. (2007). *Las nuevas alfabetizaciones en el nivel superior. Los desafíos de las nuevas alfabetizaciones: las transformaciones en la escuela y en la formación docente*. Seminario Virtual del Instituto Nacional de Formación Docente (INFD). Recuperado de

<http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD30/contenido/pdf/dussel.pdf> (Consulta: mayo de

2014)

Freire, P. (1970). *La educación como práctica de la libertad pedagogía del oprimido*. Recuperado de <http://servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>

(Consulta: mayo de 2014)

Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales: Las nuevas formas de socialización y sus implicancias*. Editorial: ABC.

Morduchowicz, R. (2020). *Ciudadanía digital: currículum para la formación docente*. Recuperado de [https://unesdoc.unesco.org/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach\\_import\\_fc773141-05a4-4ff4-95fa-089d362b4651?\\_=378120spa.pdf&to=160&from=1](https://unesdoc.unesco.org/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_fc773141-05a4-4ff4-95fa-089d362b4651?_=378120spa.pdf&to=160&from=1)

Pellegrino, M. (2017). *Entretenimiento, cultura y doble clic*. En D. Fernández Zalazar (Ed.), *Del entretenimiento al conocimiento* (pp. 29-37). Editorial: Engranajes de la Cultura.

UNESCO. (2021). *Framework for Digital Competencies*.