

CONTENIDOS:

1. Redes Sociales.
2. Aprendizaje de la Participación en Internet.
3. Competencias Digitales Necesarias.

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.

OBJETIVOS GENERALES:

- 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.

Destinatarios: Estudiantes del Nivel Superior.

Tiempo destinados: aproximadamente 2 hs.

MOMENTOS DE LA CLASE:

- Presentación de los talleristas.
- Dinámica rompehielo.
- Momento 1: breve descripción de las redes sociales más utilizadas
- Pausa activa
- Momento 2: Presentación del tema, alfabetización digital.
- Ticket de salida.

Referencias

- 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. En 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
- 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*.



Accedé a la encuesta en este link:
<https://forms.gle/Yg89psuhWWvhWoWQA>