



Universidad Siglo 21
Trabajo Final de Grado. Plan de intervención
Licenciatura en educación

Talleres de trabajo utilizando recursos Tics, abordando la problemática; abandono escolar

Alumno: Schweikofsky, Sergio David

D.N.I. N°: 31.077.052

Legajo: Vedu10493

Docente: Teresita Jalin

Lugar, mes y año: Misiones, Leandro N. Alem. Mayo del 2020.

AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo final de grado fue realizado bajo la supervisión de la Lic. Teresita Jalin, a quien me gustaría expresar mi más profundo agradecimiento, por hacer posible la realización de este trabajo. Además, de agradecer su paciencia, tiempo y dedicación que tuvo para que esto saliera de manera exitosa. Gracias por su apoyo, por ser parte de la columna vertebral de mi TFG.

A mis padres, por darme la vida y apoyarme en todo lo que me he propuesto.

A mi padre, Raúl Héctor Schweikofsky (1951-2020), Papá donde quiera que te encuentres te agradezco el estar siempre conmigo, en mi mente, mi corazón y acciones. Tú eres parte de este sueño, que el día de hoy se hace realidad y que donde te encuentres sé que estarás muy orgulloso.

A mi madre, María Migdalia Lezcano por apoyarme siempre durante mi educación, ya que sin ella no hubiera logrado mis metas y sueños. Por ser mi ejemplo a seguir, por enseñarme a seguir aprendiendo todos los días sin importar las circunstancias y el tiempo.

A mi hermano, José María Schweikofsky, eres uno de mis motores que me impulsan a ser mejor cada día para que siempre te sientas orgulloso de mí.

A mi novia, Gabriela Andrea Knass, por brindarme su amor, por apoyarme y animarme a lograr este sueño que se está haciendo realidad.

Índice

RESUMEN.....	1
1 Introducción	2
2 Presentación de la Línea Temática	3
3 Síntesis de la Institución	4
3.1 Datos Generales de la Escuela.....	4
3.2 Ubicación de la Institución en el Contexto.....	5
3.3 Historia Institucional	5
3.4 Organigrama I. P. E. M. N.º 193 José María Paz.....	7
3.5 Composición de la Comunidad Educativa.....	7
3.6 Finalidad de la Institución	8
3.7 Recursos Edilicios y Materiales	8
3.8 Perfil del Egresado.....	8
4 Delimitación del Problema	9
5 Objetivos.....	13
6 Justificación	13
7 Marco Teórico.....	14
7.1 Tecnología de Información y Comunicación (TIC).....	14
7.2 La Sociedad de la Información y el conocimiento	17

7.3	Convivencia Digital	20
7.4	Evolución de la Web: 1.0, 2.0, 3.0, 4.0	28
7.5	La nube y google drive	31
7.6	Redes sociales.....	33
8	Actividades	35
9	Recursos.....	40
10	Evaluación.....	40
11	Presupuesto	41
12	Diagrama de Gantt	42
13	Resultados Esperados.....	43
14	Conclusiones	43
15	Referencias.....	45
16	Anexo.....	47

RESUMEN

El siguiente trabajo busca implementar el Plan de Intervención en el Instituto Provincial de Enseñanza Media (I.P.E M.) N° 193 José María Paz, con el objetivo de poder llevar adelante acciones innovadoras para tomar medidas respecto al abandono escolar, abordando esta problemática se propone por medio de un equipo interdisciplinario trabajar con los estudiantes del 1° año del ciclo básico, a lo largo de 6 meses a través de talleres de trabajo que favorezcan la construcción de un aprendizaje significativo, constructivo conectivo, social, tecnológico, responsable y competencial, serán coordinados por un Licenciado en Educación con el apoyo de los profesores de Tecnología, Ciudadanía y Participación, ellos ejecutarán actividades utilizando recursos vinculados a las Tics para que sean realizadas por los estudiantes, incrementarán en los educandos prácticas reflexivas sobre el propio aprendizaje. Se evaluará cada momento y todo el proceso de los talleres de trabajo. La finalidad de los mismos es el fortalecimiento en la utilización de los recursos educativos de las Tics y las nuevas tecnologías, favoreciendo la construcción de aprendizajes significativos, para contrarrestar el abandono escolar y mejorar las trayectorias escolares.

Palabras claves: Plan de Intervención, talleres de trabajo, recursos Tics, abandono escolar.

1 Introducción

En Argentina de acuerdo al Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. Presidencia de la Nación (2006) “ley de Educación Nacional N°26.206 promulgó la *obligatoriedad* del nivel medio completo, llegando a 13 años de escolarización obligatoria”. Las trayectorias escolares son un tema central en la educación en nuestro país ya que vivimos en una época en donde los factores que inciden directamente para que estas no se completen han aumentado sustancialmente en los últimos años. Es por ello que se trabaja en acciones innovadoras en el ámbito educativo acorde a los avances tecnológicos de los Siglos XX y XXI, y a los cambios que se ha producido en la sociedad, evolucionando hasta la actual, la Sociedad de la Información y del conocimiento.

Sociedad de la información y sociedad del conocimiento son dos expresiones que en el campo educativo se refieren al uso de dispositivos digitales para facilitar el aprendizaje y consolidar un modelo integral de educación que cumpla con los objetivos tecnopedagógicos de la actualidad (Zúñiga, 2018)

En este contexto se plantea el siguiente Plan de intervención para el Instituto Provincial de Enseñanza Media (I.P.E.M.) N° 193 José María Paz, ubicado en el centro de la localidad de Saldán, provincia de Córdoba, que consiste en la identificación de una necesidad concreta de la Institución, y que a partir del objetivo general de dicho trabajo: implementar talleres de trabajo para los estudiantes de 1° año de ciclo básico que favorezca la construcción de un aprendizaje significativo, constructivo conectivo, social, tecnológico, responsable y competencial. Se trabaje en la construcción de estos aprendizajes mediante la utilización de los recursos de las Tics, en actividades a desarrollar y acciones a llevar a cabo como ser; trabajo colaborativo, reflexión y crítica, debate y puesta en común, grupos de lecturas, visualización de videos con posterior análisis de sus contenidos, participación activa de los estudiantes en todas las actividades a realizar.

2 Presentación de la Línea Temática

Tema estratégico: Modelos de Aprendizajes Innovadores

La Sociedad de la información y el conocimiento, ha transformado los modos de comunicación, de relacionarse, de aprender, generados y condicionados en especial por el desarrollo y el espacio que ocupan las TIC, en mayor o menor medida, en las personas.

Para comenzar a hablar de las Nuevas Tecnologías en Entornos de Aprendizaje, es importante que nos situemos en tiempo y espacio, es decir, en un momento histórico y en un mundo globalizado, en el cual las fronteras de los países han sido excedidas, vulneradas por la información que circula a una velocidad excepcional. El contacto que vivimos cotidianamente con la información, los datos, la saturación de imágenes, de sonidos, entre otras cosas, no hubiese sido posible de no ser por el desarrollo tecnológico que se produjo en los últimos 60 años. En este contexto, se introducen los nuevos conceptos de sociedad de la información, sociedad del conocimiento.

La innovación en la educación es siempre polémica. Aparece cargada de fundamentos teóricos cuyo estudio permite descubrir un mundo de pensamiento y pasiones; se enlaza de manera clara con una concepción que no busca representatividad sino pertinencia, y se arriesga a construir conocimiento por medio del estudio de lo habitual y de lo no habitual, con la mirada puesta en el aprendizaje genuino. (Litwin, 2005)

Reconociendo la marcada incidencia de las nuevas tecnologías en la Sociedad de la Información y el Conocimiento, nuestros estudiantes, nativos digitales, inmersos en ella, necesitan tener las herramientas adecuadas para desarrollar habilidades específicas de investigación, análisis y reflexión de información, a esto se suma las diferentes formas de comunicar y de llegar al conocimiento. La escuela no puede estar ajena a esta verdadera revolución y el docente debe contar

con conocimientos suficientes para enfrentar los nuevos desafíos y ser un verdadero mediador en el aprendizaje de los educandos.

En consecuencia, tenemos que pensar en nuevos modelos pedagógicos, más flexibles y adecuado a los intereses y necesidades de nuestros estudiantes. Que rompan con posiciones tradicionales de enseñanza y permitan superar obstáculos surgidos en nuestras prácticas.

Pensar en nuevas propuestas implica saber que los docentes tienen la función de ser facilitadores, orientadores o tutores capaces de guiar y sostener la actividad constructiva de los estudiantes.

Por ello es importante, tanto para el uso como para el desarrollo de la tecnología en la Educación, una postura de diagnóstico, investigación y análisis para poder determinar, de un modo crítico y contextualizado, el aporte y el impacto del desarrollo tecnológico en los procesos de enseñanza aprendizaje.

La Unesco estableció algunos criterios para asegurar que el uso de las TIC sea provechoso en las escuelas, entre ellos, el acceso a las TIC e internet por parte de docentes y estudiantes, la accesibilidad a recursos educativos digitales de calidad y profesores competentes en la aplicación pedagógica de las TIC (UNESCO, 2013)

3 Síntesis de la Institución

3.1 Datos Generales de la Escuela

Nombre de la escuela: I.P.E M. N° 193 José María Paz

CUE (Clave Única de Establecimiento): 142233-0 EE 03107070

Dirección postal: Vélez Sarsfield N° 647

Localidad: Saldán

Departamento: Colón

Provincia: Córdoba

E-mail: ipem193josemariapazsaldan@gmail.com

3.2 Ubicación de la Institución en el Contexto

El Instituto Provincial de Enseñanza Media (I.P.E M.) N° 193 José María Paz, es de gestión pública provincial, mixto y laico, con dos orientaciones; Economía y Gestión y Turismo.

Se encuentra ubicado en el centro de la localidad de Saldán, la cual está a 18 km de la ciudad de Córdoba. Es una ciudad del centro de la provincia de Córdoba, Argentina, situada en el departamento Colón, integrante de la conurbación Gran Córdoba. La localidad está integrada por barrios públicos y privados. Estos sectores están poblados entre un 70% y un 95% y las familias tienen una posición socioeconómica baja en general, exceptuando la de los barrios privados, que es media.

3.3 Historia Institucional

En el año 1965 el municipio de Saldán no contaba con una escuela secundaria para que los jóvenes pudiesen tener continuidad escolar luego del ciclo primario, un grupo de vecinos y representantes de la Municipalidad inician las primeras solicitudes a las autoridades nacionales para la creación de un ciclo secundario, y también se procedió a adoptar el nombre del instituto, José María Paz, en relación con el caudillo cordobés.

En 1966 la Presidencia de la Nación intervino, y autorizó la participación de la Superintendencia Nacional de Enseñanza Privada y ordenó la matriculación de alumnos. Así comenzó a funcionar como escuela privada en un edificio prestado por la escuela Nogal Histórico en horario vespertino. En 1976 se inicia el pase de la institución al orden provincial, dicho proceso culmina en el año

1988 con el ingreso de la escuela al ámbito provincial. En el año 1995 La escuela se trasladó a sus propias instalaciones en el terreno ubicado entre las calles Suipacha, Lima Quito y Vélez Sarsfield.

En los años 2003-2004 se produjo la última etapa de concreción y reformas edilicias. En 2005 se incluyó a la escuela en el Programa Eductrade, gracias a lo cual se obtuvo un laboratorio de informática de última generación. La propuesta era responder de forma gradual a la demanda social y educativa de formarse en el universo de las tecnologías de la información y la comunicación. En 2008 La institución participó del Programa de Mejoramiento del Sistema Educativo (PROMSE), por lo que obtuvo equipamiento informático, elementos electrónicos para mejorar los recursos áulicos y dinero para el desarrollo del proyecto institucional.

El I.P.E.M. N° 193 José María Paz, actualmente funciona en un edificio propio y asisten a ella 644 estudiantes y 97 docentes distribuidos en dos turnos, mañana y tarde, con dos orientaciones: Economía y Gestión y Turismo.

Programas y proyectos nacionales y provinciales: P.A.I.C.O.R. Pasantías laborales. CLAN: (Capacitación Laboral de Alcance Nacional). Proyectos Nacionales: PNFS (Programa Nacional de Formación Situada). Proyecto sociocomunitario: reparando la escuela. Centro de Actividades Juveniles (CAJ).

3.4 Organigrama I. P. E. M. N.° 193 José María Paz

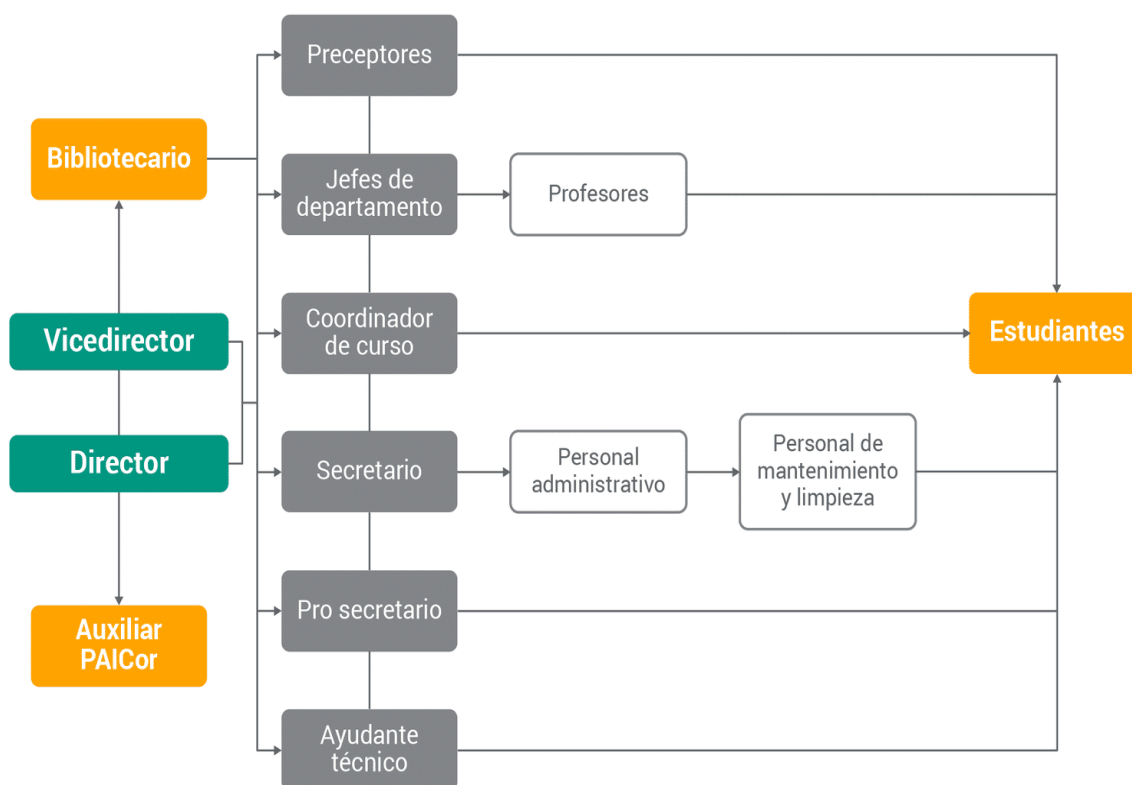


Figura 1 Organigrama (Fuente: I. P. E. M. N.° 193 José María Paz)

3.5 Composición de la Comunidad Educativa

Equipo de gestión: 1 Director, 1 Vicedirector, 1 Directora suplente, 1 Vicedirectora suplente.

Personal docente y no docente: 2 Coordinadores de curso, 2 Secretarios, 2 Ayudantes técnicos, 8 Preceptores, 1 Administrador de red, 2 Bibliotecarias, 4 Personal de limpieza, 1 Personal del kiosco, 2 Personal de PAICOR.

Equipo docente y Estudiantes: La institución cuenta con 97 docentes y 644 estudiantes distribuidos en dos turnos, mañana y tarde.

3.6 Finalidad de la Institución

La finalidad del I.P.E.M. N° 193 José María Paz aspira hacia una formación integral y permanente de sus educandos, brindándoles herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas en un espacio de intercambio enmarcado en la educación en valores que favorezca, en general, la realización personal y, en particular, la inserción en la vida sociocultural y en el mundo laboral, así como la continuidad en estudios superiores.

3.7 Recursos Edilicios y Materiales

El establecimiento educativo cuenta con equipamiento apropiado en sus instalaciones, y estas últimas se componen por: doce aulas, dos baterías de baños para estudiantes, dos baños para personal docente y no docente, un baño para discapacitados, una sala dividida para dirección, vicedirección, secretaría, archivo y recepción, una sala multimedia, una sala de laboratorio informático y de Ciencias Naturales, una biblioteca, una oficina para el coordinador de curso, una sala de profesores, un comedor, una cocina, una sala de preceptores, una sala de depósito para guardar elementos de Educación Física, un patio, dos playones deportivos, un espacio habilitado para estacionamiento de autos. Considerando los recursos materiales, la escuela cuenta con libros, 4 televisores smart, computadoras, calefactores, ventiladores, mapas, elementos de Educación Física, conexión a internet parcial, pizarras para marcador y tiza e instrumentos musicales (piano, órgano, guitarra e instrumentos de percusión), dos equipos de música, parlantes, tres micrófonos, impresora, fotocopidora y servicio de kiosco.

3.8 Perfil del Egresado

La institución facilita en el egresado la adquisición de los saberes relevantes para la formación de un ciudadano a partir de la cultura del aprendizaje, del esfuerzo y compromiso personal de su crecimiento y de la formación permanente en beneficio de su dignidad individual y social. Se trata

de afianzar el compromiso social, la comprensión de conceptos aplicados a la vida cotidiana y sus problemáticas para que reconozcan valores universales aplicados en la realidad social, abordada de manera interdisciplinaria.

4 Delimitación del Problema

Problemática: Abandono Escolar

El Instituto Provincial de Enseñanza Media (I.P.E M.) N° 193 José María Paz presenta en su Evaluación del Plan Gestión 2017 un árbol de problemas como se muestra en la figura 2 en la cual se consigue diferenciar como tema central las trayectorias escolares incompletas, que son causadas por diferentes problemáticas como ser: *abandono*, edad elevada, escaso acompañamiento familiar por cuidado de hermanos, trabajos tempranos, cumplimiento parcial de los acuerdos didácticos e institucionales, incipiente trabajo en equipo e integral de los docentes por cursos. Produciendo diferentes efectos como ser: grupos numerosos con alto porcentaje de repitentes, pérdida de la matrícula en CO y desgranamiento del CB. (I.P.E.M. N° 193 José María Paz , 2017).

Una de las causas que producen que las trayectorias escolares no se completen es el *Abandono Escolar*, el desarrollo del presente trabajo se centrará en esta problemática.



Figura 2 Árbol de problemas (Fuente: I. P. E. M. N.º 193 José María Paz)

En el análisis institucional descriptivo-situacional de la Evaluación del Plan Gestión 2017 podemos advertir estadísticamente en el estudio realizado sobre matrícula inicial y final, según trayectoria escolar de los estudiantes del I.P.E.M. N° 193, la problemática del *abandono escolar* entre los períodos 2014, 2015, 2016 y 2017. Como se muestra en la tabla 1 el ciclo 2017 presenta mayor porcentaje de *abandono* 13% (89 estudiantes). Y la problemática del abandono escolar en

relación a la situación final de repitentes, de los que repiten nuevamente, los que solicitan pases, los que son promovidos, y todos estos en su totalidad. Como se muestra en la tabla 2 los que abandonan presentan un mayor porcentaje en la situación final del ciclo lectivo 2017, 29% (35 estudiantes).

Tabla 1

Matrícula inicial y final, según trayectoria escolar de los estudiantes del I.P.E.M. N° 193

Ciclo lectivo	Matrícula inicial	Matrícula final	Abandono		P. último día		Aprobación coloquio		Aprobación ex. regular		Repitentes	
			Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%
2014	605	547	56	9,2	270	45	96	16	41	7	122	20
2015	608	549	71	12	249	41	71	12	39	6	102	17
2016	676	611	65	9,6	291	43	127	19	32	5	143	21
2017	665	565	89	13	321	48,27	107	16,09	40	6,01	112	17

Nota. Fuente: I. P. E. M. N.° 193 José María Paz.

Tabla 2

Situación final de repitentes del ciclo lectivo 2017

Situación final de repitentes del ciclo lectivo 2017		
Solicitan pase	14	11,50 %
Repiten nuevamente	14	11,50 %
Abandonan	35	29 %
Promovidos	59	48 %
TOTAL	122	100 %

Nota. Fuente: I. P. E. M. N.° 193 José María Paz.

En el análisis institucional descriptivo-situacional de la Evaluación del Plan Gestión 2017 uno de los temas más preocupantes es el escaso acompañamiento familiar a los estudiantes, una marcada ausencia de los padres, estas problemáticas pueden tener como consecuencia el *abandono escolar*, por lo que se manifiesta que se debe seguir trabajando para mejorar en; La participación de las familias, creando mayor vínculo con sus hijos y con la escuela. Reformular proyectos para mejorar las trayectorias escolares. (I.P.E.M. N° 193 José María Paz , 2017)

El *escaso acompañamiento familiar* a los educandos que concurren a la institución es un tema que preocupa mucho y que tiene relación directa con el *abandono escolar*. En palabras de Susana Giojalas, Directora de la Escuela I.P.E.M. 193 “si hay algo que preocupa y ocupa, es el acercamiento de la familia a la escuela” “Que se involucren en lo que es la escuela, la pertenencia, en el cuidado” “Que se interiorice en lo que está pasando acá adentro y que lo acompañe desde ese lugar” (Susana Giojalas)

La escuela I.P.E.M. N°193 José María Paz está ubicada en un contexto en donde los estudiantes que concurren a ella son de clase media baja y clase baja y sus respectivas familias en general tienen una posición socioeconómica baja. La escuela, recibe una comunidad estudiantil heterogénea. En particular, en el Ciclo Básico, se observan estudiantes en una situación de vulnerabilidad que presentan dificultades para la comunicación y para relacionarse entre pares. Estas dificultades se manifiestan en la falta de respeto, la escasa solidaridad y en las situaciones de violencia verbal, psicológica y física entre las/los diferentes actores y consigo mismas/os. Además, se constata un alto porcentaje de inasistencias a clase. Estos factores dificultan la construcción de un clima de aprendizaje adecuado, lo cual se traduce en términos de abandono escolar, bajo rendimiento académico, poca autoestima y sufrimiento emocional. (I.P.E.M. N°193 José María Paz., 2017-2018)

5 Objetivos

General:

- Implementar talleres de trabajo para los estudiantes de 1° año de ciclo básico que favorezca la construcción de un aprendizaje significativo, constructivo conectivo, social, tecnológico, responsable y competencial.

Específicos:

- Incrementar en los educandos prácticas reflexivas sobre el propio aprendizaje que conduzcan a una mejor organización de las tareas, a la elevación de su rendimiento y a una mayor autonomía en el trabajo.
- Ejecutar actividades utilizando recursos vinculados a las Tics que favorezcan la participación de los estudiantes.
 - Elaborar trabajos grupales que sean realizados por los educandos apoyándose en las Tics.

6 Justificación

El Instituto Provincial de Enseñanza Media (I.P.E M.) N° 193 José María Paz no es ajeno a la realidad respecto a las trayectorias escolares incompletas, siendo el abandono escolar una de las mayores preocupaciones de la institución.

A consecuencia del abandono los educandos no logran completar sus trayectorias escolares. Este fenómeno desde lo educativo supone una especie de exclusión educativa que impacta directamente en el desarrollo personal de los individuos al no lograr una formación adecuada. Disminuyendo así sus posibilidades de un mejor acceso al mundo laboral, lo que se traduce como

mayor incertidumbre en su futuro económico y en poder llevar una vida plena y digna, con riesgo de quedar excluido social y económicamente. La situación se agrava en contextos sociales y económicos marginados, por lo tanto la formación y el aprendizaje son elementos claves para evitar situaciones de marginación educativa, social y económica, siendo esto el ideal de cualquier país democrático (Currás & Teresa González González, 2011).

Es por esta razón y por los motivos expuestos es conveniente que se realicen talleres de trabajo con actividades específicas para los estudiantes apoyadas en la utilización de las Tics y las nuevas tecnologías que favorezcan la construcción de un aprendizaje significativo, constructivo conectivo, social, tecnológico, responsable y competencial. Con los recursos Tics se busca despertar el interés en los estudiantes respecto a la participación en sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

La realización de actividades educativas programadas utilizando recursos de las Tics es a fin de incrementar en los estudiantes prácticas reflexivas sobre el propio aprendizaje que conduzcan a una mejor organización de las tareas, a la elevación de su rendimiento y a una mayor autonomía en el trabajo. Desarrollando habilidades respecto a la construcción del conocimiento, colaboración, habilidades comunicativas, soluciones innovadoras a problemas reales, cuestionamiento y autoevaluación. Es necesario desde lo institucional facilitar la realización de estas prácticas innovadoras para hacer frente a la problemática del abandono escolar en el Instituto Provincial de Enseñanza Media (I.P.E M.) N° 193 José María Paz.

7 Marco Teórico

7.1 Tecnología de Información y Comunicación (TIC)

¿Qué se entiende por TIC?

Para poder responder a esta pregunta inicialmente se analiza cada término, como elemento constitutivo de este tipo de tecnologías:

- **Tecnología:** entendiéndose por ella al conjunto ordenado de conocimiento y los correspondientes procesos que tienen como objetivo responder a necesidades y/o requerimientos de la Sociedad, combinando los aportes de la ciencia y la técnica. (Ejemplo: el teléfono, la computadora personal, internet, etc.)

- **Información:** es la materia prima que circula y/o atraviesa las TIC; la Real Academia la define “como la comunicación o adquisición de conocimientos que permiten ampliar o precisar los que se poseen sobre una materia”.

(Ejemplo: los contenidos en las páginas WEB, videos, imágenes, mensajes de texto, etcétera).

- **Comunicación:** concebida como la condición sine qua non de la vida humana, y que refiere al proceso de transmisión / intercambio de información (datos) entre un receptor y un emisor. En el campo de las TIC el proceso comunicativo está mediado por la tecnología que le imprime características y condiciones que le son propias.

La interrelación dinámica de estos tres elementos: tecnología, información y comunicación, es lo que Cukierman Uriel (2009) integra para una primera aproximación de la definición de las TIC:

“Aquellas tecnologías que nos facilitan las actividades cotidianas así como el acceso a la información con independencia de su tipo y ubicación”.

El mencionado autor nos brinda una definición completa del término TIC como:

El conjunto de tecnologías (electrónica, telecomunicaciones, informática y audiovisual) que permiten un tratamiento integral de la información, como la adquisición, producción, almacenamiento, comunicación, registro, etc.; transmitiendo dicha información en formato de

señales acústicas, en imágenes o en datos de conformación electromagnético. (Cukierman Uriel, 2009)

Este concepto de las TIC agrupa a las denominadas: tradicionales y nuevas o avanzadas:

- Las tradicionales son el teléfono, la radio, la televisión, el video, los retroproyectors, el cine, etcétera.

- Mientras que las nuevas o avanzadas, se diferencian de las tradicionales ya que se refieren a los procesos y productos derivados de la "informática" las cuales combinan: software (programas), hardware (computadoras, redes, etc.), e internet (como la infraestructura de telecomunicaciones) con sus funcionalidades conocidas como: páginas web, el correo electrónico, videoconferencias, foros, etc.

Cabe aclarar que la diferenciación de tradicionales o nuevas, se considera (en función a la vasta bibliografía del campo de las TIC) en función del período histórico. En la actualidad, las Nuevas TIC corresponden al avance e innovación tecnológica que la Sociedad de la información y el conocimiento han permitido generar.

Es por ello que estas nuevas TIC se caracterizan por:

- Ser *herramientas* con las que se llevan a cabo prácticas humanas más complejas que el mero intercambio de información.

- Ser un *entorno* en el cual se producen y materializan las más variadas interacciones humanas.

Ambas características dan cuenta de que este tipo de tecnologías permiten, facilitan, generan y desarrollan la *comunicación* generando nuevas formas de acceder, generar, transmitir y presentar información. Las TIC son un territorio en el que diferentes actores sociales pueden interactuar mediados por tecnologías, en diversos espacios, en la cercanía o a la distancia, en tiempo real o virtual.

7.2 La Sociedad de la Información y el conocimiento

El contacto que vivimos cotidianamente con la información, los datos, la saturación de imágenes, de sonidos, entre otras cosas, no hubiese sido posible de no ser por el desarrollo tecnológico que se produjo en los últimos 60 años. En este contexto, se introducen los nuevos conceptos de sociedad de la información, sociedad del conocimiento.

Esta sociedad que posee las tecnologías y las utiliza para acelerar y aligerar el proceso comunicativo en función de la toma de decisiones en cuestiones sociales, políticas, culturales y económicas, es una sociedad de la información.

La necesidad de imprimirle velocidad a los procesos de circulación de la información para la toma de decisiones existió siempre a largo de la historia. Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, surgen con el objetivo de optimizar dinámicas de producción de riquezas, pasando de la industrialización a la tecnologización, de la economía basada en los productos, a la economía basada en los servicios.

La sociedad de la información y la sociedad del conocimiento son procesos que implican cambios profundos que exigen a los ciudadanos y organizaciones a nuevas demandas cognitivas y nuevas capacidades. Nuevos desafíos se plantean en las sociedades del siglo XXI, las que deben asumir los principios éticos que hagan recuperar la igualdad social y ofrecer oportunidades para el crecimiento y desarrollo de las comunidades. (Alfonso Sánchez, 2016)

La Sociedad de la Información es aquella que nos brinda el desarrollo tecnológico necesario para agilizar, alivianar y optimizar las comunicaciones, permitiéndonos producir, almacenar, publicar y consumir mensajes en los más variados formatos. En esta línea la Sociedad del Conocimiento, estaría dada por el uso crítico y con sentido, de la información que se ofrece en

diversos medios, tomando sólo lo que se quiere y se necesita, relegando aquello que se considera innecesario o incluso perjudicial.

Resulta importante señalar la diferencia entre información y conocimiento de acuerdo a Cukierman Uriel (2009) “Con información nos referimos a datos que hayan sido ordenados por categorías y planes de clasificación u otras pautas; y conocimientos significará información que ha sido depurada dándole forma de afirmaciones más generales”.

Sobre esta diferencia, podemos acordar entonces, que las TIC se desarrollan, impactan, dan respuesta, generan nuevas formas de comunicación en la “Sociedad de la información y el conocimiento”. Denominación en que se destacan tres componentes estratégicos y vinculantes:

- *Tecnología*: generar infraestructura en función a las necesidades de la Sociedad.
- *Información*: datos estructurados disponibles.
- *Conocimientos*: habilidades y saberes que deben poseer los individuos, para que sean capaces de apropiarse de las tecnologías.

Desde lo que respecta al ámbito educativo Zúñiga expresa:

Sociedad de la información y sociedad del conocimiento son dos expresiones que en el campo educativo se refieren al uso de dispositivos digitales para facilitar el aprendizaje y consolidar un modelo integral de educación que cumpla con los objetivos tecnopedagógicos de la actualidad (Zúñiga, 2018)

Teniendo en cuenta el avance tecnológico de los últimos años, particularmente los que se dieron a finales del Siglo XX y los del Siglo XXI podemos observar que:

La introducción de tecnologías en las aulas y en los cursos online ha abierto nuevos horizontes para mejorar la calidad de la educación y han incidido en la transformación de los modelos

educativos que se basan en la infraestructura tecnológica y en el Internet para procesar y transmitir información. (Zúñiga, 2018)

Agrega Zúñiga (2018) “la escuela tradicional ha sufrido transformaciones, el conocimiento ahora también se puede producir y fomentar en ambientes virtuales o semipresenciales, se ha construido un modelo educativo más amplio y atractivo para los educandos, con programas orientados a mejorar en lo académico y social”.

El uso de las TIC en la escuela, como señala Inés Dussel, demanda un cambio de la cultura institucional:

Las nuevas tecnologías tienen lógicas y modos de configurar el conocimiento muy diferente a los de la escuela. Las primeras funcionan en base a la personalización, la seducción y el involucramiento personal y emocional, y suelen ser veloces y con una interacción inmediata. La escuela, en cambio, es una institución basada en el conocimiento disciplinar, más estructurada, menos exploratoria, y con tiempos y espacios determinados de antemano, más lentos y menos porosos. (Dussel, 2011)

La Unesco estableció algunos criterios para asegurar que el uso de las TIC sea provechoso en las escuelas, entre ellos, el acceso a las TIC e internet por parte de docentes y estudiantes, la accesibilidad a recursos educativos digitales de calidad y profesores competentes en la aplicación pedagógica de las TIC. (UNESCO, 2013)

No podemos pasar por la temática de la inclusión de las TIC a la educación sin detenernos en la exclusión. Cuando hablamos del acceso a la tecnología, no nos referimos sólo a una problemática económica, sino también política, pedagógica y cultural, ya que la diferencia en las posibilidades de acceso implican en la actualidad, fuertes distancias en las oportunidades de tener a disposición productos culturales, información y conocimiento, que impactan en la construcción

de la identidad de cada sujeto, en los proyectos de vida a futuro y en la participación ciudadana de las nuevas generaciones. El acceso material, no garantiza el acceso a los productos simbólicos, ya que para esto se requiere del desarrollo de habilidades y destrezas que no se despliegan con el mero contacto con la tecnología, sino que se precisa de mediadores que orienten su uso. La llamada brecha digital es dinámica e involucra aspectos vinculados a la inequidad en el acceso a infraestructura, soportes o conectividad, en las posibilidades de interacción y en las potencialidades de apropiación significativa por parte de los usuarios. A pesar de esto, las TIC tienen una gran influencia en la manera como se configura el entorno material y simbólico de quienes habitamos este siglo XXI. Cuando decimos material nos referimos al acceso a la tecnología y a los bienes tecnológicos; y lo simbólico es lo relativo al uso de las TIC, que condicionan nuestras decisiones y nos configuran como usuarios y consumidores acrílicos o criteriosos de las nuevas tecnologías.

Reconociendo la marcada incidencia de las nuevas tecnologías en la Sociedad de la Información y el Conocimiento, nuestros estudiantes, nativos digitales, inmersos en ella, necesitan tener las herramientas adecuadas para desarrollar habilidades específicas de investigación, análisis y reflexión de información, a esto se suma las diferentes formas de comunicar y de llegar al conocimiento y el docente debe contar con conocimientos suficientes para enfrentar los nuevos desafíos y ser un verdadero mediador en el aprendizaje de los educandos.

7.3 Convivencia Digital

Huella digital y reputación

Cuando utilizamos internet construimos una huella digital, es decir, el rastro que dejan nuestras actividades como fotos, videos, publicaciones y comentarios. Así, toda la información que está en la web y que se asocia con nuestro nombre se convierte en la manera que tienen terceros para

concernos más y, por ende, forman parte de nuestra identidad digital. (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

Es significativo reflexionar que las Tic, e internet y las redes sociales son las principales fuentes de información que existen. Son el lugar donde mayor información personal se genera y se comparte, fuente de recursos para identificar a una persona. Los datos que residen en la web y se asocian a la identidad de una persona constituyen la manera que otros usuarios tienen de conocerla. La huella digital incluye las publicaciones que un usuario realiza, aquellas en las que sea etiquetado o mencionado, las fotos o videos personales o subidos por otros, las páginas web donde se cite su nombre, las cuentas de usuario en redes sociales que estén asociadas a su nombre real, las noticias referidas a su persona, y la participación como usuario en foros, salas de juegos, de chat u otros.

Construcción de la huella digital:

ACCIÓN PROPIA: “Publicaciones que hace un usuario en redes sociales, blogs, sitios web como diarios o foros, dando su identidad” (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

ACCIONES DE OTROS: “Publicaciones en donde el usuario es citado o nombrado por otro” (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

OMISIÓN: “No tener cuentas en redes sociales o participación web es de por sí un dato que se incluye en nuestra identidad digital cuando alguien busca información sobre nosotros” (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

Viralización

La dinámica de internet y las redes sociales permite que algunos contenidos comiencen a ser compartidos rápidamente por distintos usuarios. A este proceso se lo llama viralización. Un contenido puede popularizarse por ser gracioso, polémico, atractivo, de denuncia o por otras razones. En la mayoría de los casos es difícil prever su viralización y alcance, pudiendo llegar a

cientos, miles o hasta millones de personas. La multiplicidad de plataformas que nos ofrecen las tecnologías digitales hace que nuestra información rápidamente se distribuya a través de distintos dispositivos o plataformas (PC, tableta, teléfono inteligente, chats, redes sociales, etcétera.).Es necesario pensar que un contenido que queremos borrar pudo haber tenido un sentido imprevisto para otra persona que lo descargó para luego compartirlo en su formato original o incluso modificado. Esto quiere decir que manteniendo nuestra foto, video o comentario, pueden editar lo que pusimos para compartirlo con desconocidos. En esos casos, perderemos la posibilidad de borrarlo e impedir que forme parte de nuestra reputación web.

Relevancia de la identidad digital

En la actualidad, internet es la fuente principal de información para conocer a alguien. Ya sea por medio de un sitio o página web, o bien por redes sociales, brinda la posibilidad de acceder a información personal de quien se busque. Por eso es primordial el cuidado de lo que se sube, ya que internet será la vidriera mediante la cual el mundo nos conocerá.

EN INTERNET NO HAY DERECHO AL OLVIDO: “Es importante considerar que, una vez que un dato o una imagen es subido a la web, es difícil de borrar ya que en internet no hay olvido” (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

Entre los distintos riesgos que existen para la *identidad digital* destacamos que:

“El principal riesgo cuando no se cuida la huella digital es brindar información privada, actual o del pasado, a personas que no tendrían por qué recibirla” (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

Ciberbullying

Una de las prácticas que existe en los espacios digitales es lo que se conoce como ciberbullying, es decir, hostigamiento online. Una práctica que no es propia o generada por lo digital, pero que encuentra en estos ámbitos un lugar de reproducción (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

El hostigamiento virtual consiste en el acoso entre pares e incluye las conductas hostiles sostenidas de forma reiterada y deliberada por parte de un individuo o grupo con la finalidad de producir daño a otro, mediante la utilización de tecnologías de la información y comunicación.

El ciberbullying puede definirse como: “el uso de medios telemáticos (internet, celulares, videojuegos online, aplicaciones, etc.) para ejercer el acoso psicológico entre iguales” (Gov. Bs As, UNICEF, 2016). Es decir, tiene que haber niños, niñas y adolescentes en ambos extremos del conflicto para que sea considerado como tal. Si hay presencia de un adulto, estamos ante otro tipo de ciberacoso.

En otras palabras, es todo acto discriminatorio que se da entre chicos y chicas en el ámbito de las TIC. Comprende entonces casos de ciberacoso en un contexto en el que únicamente están implicados niños, niñas y adolescentes y supone la difusión de información, de datos difamatorios y discriminatorios a través de dispositivos digitales como aplicaciones, mails, mensajería instantánea (WhatsApp), redes sociales o mensajería de texto. Los contenidos pueden ser textuales, videos o fotos.

Formas de ciberbullying:

ACOSO: “Envío de imágenes denigrantes, seguimiento a través de software espía, envío de virus informáticos, elección en los juegos online de un jugador con menos experiencia para ganarle constantemente y humillarlo, entre otros” (Gov. Bs As, UNICEF, 2016)

EXCLUSIÓN: “Denegación a la víctima del acceso a foros, chat o plataformas sociales de todo el grupo, entre otros” (Gov. Bs As, UNICEF, 2016)

MANIPULACIÓN: “Uso de información encontrada en las plataformas para difundirla de forma no adecuada entre los miembros, acceso con la clave de otra persona a un servicio y realización de acciones que puedan perjudicarlo en su nombre, entre otros” (Gov. Bs As, UNICEF, 2016)

Luego de las formas de ciberbullying mencionadas anteriormente, definimos los diferentes *roles* que se suelen dar en el hostigamiento online:

AYUDANTE DEL ACOSADOR: Quien coopera con el agresor; según (Gob. Bs As, UNICEF, 2016) En la web puede cumplir el mismo rol que el reforzador extendiendo el alcance de las agresiones. Es importante en ambos casos reforzar la idea de que no solo quien produce la información es el agresor, sino también quien comparte y potencia la publicación.

ACOSADOR: “Normalmente, por problemas de autoestima, necesita manifestar su poder humillando a otro” (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

REFORZADOR DEL ACOSO: “Quien estimula al agresor. En la web puede potenciar el alcance la información que humilla al agredido y por ende cobra un gran protagonismo en el ciberbullying” (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

DEFENSOR DE LA VÍCTIMA: “Quien intenta ayudar al agredido a salir de la victimización” (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

VÍCTIMA: “En internet puede tener, a pesar de la timidez habitual de este perfil, mayor posibilidad de venganza. Es por eso que es importante enseñar a no responder con más violencia a la discriminación” (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

Sexting, viralización de imágenes y contenidos íntimos

“Una de las prácticas entre los jóvenes con el uso de tecnología es la producción de contenidos de índole sexual, principalmente fotos y/o videos íntimos” (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

LOS JÓVENES Y EL SEXTING: La permanente conexión y el uso masivo de dispositivos móviles, principalmente teléfonos celulares, genera que, desde una corta edad, los chicos y las chicas tengan acceso a la recepción y al envío de imágenes y videos. A esto se suma que la adolescencia tiene una relación directa con el despertar y la curiosidad sexual. Por eso, la

posibilidad de expresar deseos y fantasías sexuales mediante la tecnología es parte de la lógica histórica de los jóvenes. La instantaneidad en las comunicaciones, propia de la época marcada por internet, permite que las fotos o videos tomados sean enviados en el mismo momento y por el dispositivo más cercano y fácil de usar. La sensación de confianza y el poco temor hacia posibles riesgos, propios de la adolescencia, acentúan las prácticas de sexting, ya que los jóvenes suelen dejar fuera de su análisis los efectos a mediano plazo del envío de imágenes privadas. Asimismo, desde los medios de comunicación, y las cuentas de personas de la farándula en las diversas redes sociales, que hacen pública su vida privada, parece darse el incentivo a realizar esta práctica.

CONSECUENCIAS DEL SEXTING: Como se dijo, las imágenes que se envían en situaciones de sexting son obtenidas muchas veces en forma voluntaria y enviadas a través de diversos dispositivos. Responden a un contexto específico, íntimo y sexual. Sin embargo, cuando esa imagen sale del contexto de origen y se publica en internet, surgen consecuencias impensadas para los protagonistas.

- Descontextualización de la situación: la imagen o video tiene lógica y sentido en el contexto desde el cual se pensó. Por consiguiente, cuando se modifica esa situación y la imagen/video pasa a ser pública, los protagonistas suelen sentirse incómodos por la exposición.

- Exposición: la circulación de una imagen en la web genera que la reciban personas que no son los destinatarios originales. Cuantos más contactos vean la imagen, más expuesto/a estará el/la protagonista.

- Daño a la identidad o huella digital: un video o una foto privada expuestos en público pueden dañar la reputación web del/los protagonista/s. Como se explicó anteriormente, el hecho de que en internet sea muy difícil borrar la información permite que el material perdure a través del tiempo, exponiendo una situación que será relacionada con la identidad del protagonista en cualquier

búsqueda online, presente o futura. Por esta razón, las publicaciones originadas en situaciones de sexting pueden dañar, en el presente o en el futuro, a los protagonistas del material.

Grooming

Se denomina grooming a la situación en que un adulto acosa sexualmente a un niño o niña mediante el uso de las TIC. Los perpetradores de este delito suelen generar un perfil falso en una red social, sala de chat, foro, videojuego u otro, en donde se hacen pasar por un chico o una chica y entablan una relación de amistad y confianza con el niño o niña que quieren acosar.

(Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

El mecanismo del grooming consta de varias fases o etapas. Suele comenzar con un pedido de foto o video de índole sexual o erótica (pedido por el adulto, utilizando el perfil falso). Cuando consigue ese material, quien lo pide puede o bien desaparecer o bien chantajear a la víctima con hacer público esa información si no entrega nuevos videos o fotos o si no accede a un encuentro personal. Como se dijo anteriormente, las TIC son herramientas que brindan nuevos escenarios para problemáticas previamente existentes. Es decir, el abuso o acoso sexual a chicos y la pedofilia no surgen con internet y las redes sociales, ya que estas son problemáticas que anteceden la existencia de estos espacios. Lo que sí sucede es que se constituyen en instrumentos capaces de potenciar los distintos tipos de abuso.

En Argentina, el grooming es un delito penado por la ley n° 26.904 e incluido en el Código Penal: La penalización incluye prisión de 6 meses a 4 años a quien por medio de comunicaciones electrónicas, telecomunicaciones, o cualquier tecnología de transmisión de datos, contacte a una persona menor de edad, con el propósito de cometer cualquier delito contra la integridad sexual de la misma. (Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. Presidencia de la Nación, 2013)

Ciudadanía digital

“Ciudadanía digital, es un concepto que está en permanente construcción. Refiere principalmente a nuestras actitudes en los espacios digitales, y al mismo tiempo a nuestros derechos y obligaciones” (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

La ciudadanía digital es un conjunto de competencias que faculta a los ciudadanos a acceder, recuperar, comprender, evaluar y utilizar, para crear, así como compartir información y contenidos de los medios en todos los formatos, utilizando diversas herramientas, de manera crítica, ética y eficaz con el fin de participar y comprometerse en actividades personales, profesionales y sociales. (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

Convivencia digital

Uno de los puntos más importantes para pensar la ciudadanía digital es comprender que nuestras actitudes online hablan de nosotros. Los valores con que contamos valen tanto para espacios digitales como analógicos. Si entendemos que ser agresivo puede lastimar a otro, lo sostenemos tanto para una pelea en la calle como una en un chat. Si sabemos que podemos humillar a alguien haciendo público un secreto vale igual con un pasacalle que con un posteo. Todas estas actitudes van formando lo que entendemos por convivencia social y digital. (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

Observamos muchas veces cierta laxitud respecto de los comportamientos digitales de adultos y niños. Internet crea un espacio donde muchas veces suelen verse comportamientos o actitudes que no se verían en la vida “real”. En algunos casos sentimos que lo que se hace o dice en la web es menos grave o dañino. (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

Derechos digitales

Hablar de ciudadanía es hablar de derechos. Cada país establece, a partir de su constitución, qué derechos tienen sus ciudadanos. Internet, tal como mencionamos, no tiene límites ni fronteras y tampoco una constitución ni un Estado que la haga valer. Entonces ¿cómo establecemos nuestros derechos? (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

“Dijimos que la ciudadanía digital es un concepto aún en formación. Para comenzar a abordarla, debemos tomar las convenciones internacionales sobre derechos humanos y comprender que tienen vigencia en todos los ámbitos, incluida la web” (Gob. Bs As, UNICEF, 2016)

En este sentido es conveniente considerar la Resolución de las Naciones Unidas que llama la protección de los derechos humanos en internet. El Consejo de Derechos Humanos allí reconoce que los mismos derechos que las personas tienen en el mundo offline deben ser protegidos en internet. En particular se habla de: garantizar la libertad de expresión, promover la alfabetización digital, el acceso a internet como herramienta para la promoción del derecho a la educación, y también el acceso para reducir brechas digitales, la toma de medidas apropiadas para incluir a las personas con discapacidades, y atender a las preocupaciones sobre seguridad y privacidad en internet.

7.4 Evolución de la Web: 1.0, 2.0, 3.0, 4.0

Según Latorre (2018) “La web 1.0 es la forma más básica que existe de navegadores de solo texto. Apareció hacia 1990 y es muy primitiva para lo que hoy ofrece la web”.

La web 1.0 la utilizan personas conectadas a la web utilizando Internet y es de solo lectura y el usuario es, básicamente, un sujeto pasivo que recibe la información o la pública, sin que existan posibilidades para que se genere la interacción con el contenido de la página; está totalmente limitada a lo que el webmaster, el experto que administra los contenidos sube a la página web. Esta

web primitiva es estática, centralizada, secuencial, de solo lectura, y es no interactiva. Sirve para utilizar el correo electrónico, navegadores, motores de búsqueda, etcétera.

Una página web que se limita a mostrar información y que ni siquiera se actualiza, forma parte de la generación 1.0. En cambio, cuando las páginas ofrecen un nivel considerable de interacción y se actualizan con los aportes de los usuarios, se llaman la web 2.0. (Latorre, 2018)

El término web 2.0 fue acuñado por O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación de tecnología web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis, los chat, foros, álbumes de fotografía, presentaciones en red, etcétera., que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios de una comunidad o red social. (Latorre, 2018)

Afirma Latorre (2018) “La web 2.0 posibilita la conexión de personas con personas –redes sociales, wikis, colaboración, con posibilidad de compartir. Es dinámica, interactiva, de lectura y escritura, desarrolla la inteligencia colectiva y favorece el trabajo colaborativo, etcétera”.

La web2.0 se vincula a los servicios que permiten compartir datos e interactuar con gran facilidad. Las redes sociales y las plataformas de colaboración constituyen la base de esta evolución de Internet. La web 2.0 es también llamada web social por el enfoque colaborativo y de interacción social de esta herramienta.

El web 2.0 es una actitud ante la comunicación que utiliza la tecnología. El uso de la web 2.0 está orientado a la interacción en redes sociales, que pueden proporcionar contenido, creando webs interactivas y visuales. Es decir, los sitios web 2.0 actúan como puntos de encuentro de los usuarios, pues son bidireccionales, en contraposición de la web 1.0, que es unidireccional. (Latorre, 2018)

Tomando lo del anterior párrafo y teniendo en cuenta la evolución de la web el mismo autor afirma lo siguiente:

El término web 3.0 apareció por primera vez en 2006 en un artículo de Zeldman, crítico de la web 2.0. Esta web fue operativa desde el 2010. La web3.0, es un salto tecnológico que tiene importantes consecuencias en los usuarios de la red. (Latorre, 2018)

De acuerdo a (Latorre, 2018) “Web 3.0, son aplicaciones web conectadas a aplicaciones web, a fin de enriquecer la experiencia de las personas; a esto agrega conocimiento del contexto en la web geoespacial, la autonomía respecto del navegador y la construcción de la web semántica”.

Según Latorre (2018) “La web 3.0 es conocida como la “web semántica” porque utiliza de forma más eficiente de los datos: “data web”. Es inter-operativa y el usuario tiene el control para hacer los cambios que desee modificando directamente las bases de datos”.

Mientras la web 2.0 está gestionada por el propio usuario humano, la web 3.0 está gestionada en la nube y ejecutada desde cualquier dispositivo con un alto grado de complejidad y personalización; constituye un nuevo tipo de web en la que se añade contenido semántico a los documentos que la forman y ello conlleva que la ejecución de la misma sea realizada por máquinas que, basándose en nuestros perfiles en la red, descubren información relevante para nosotros. La web 3.0 está muy asociada al concepto de personalización. (Latorre, 2018)

La web 3.0 apunta a que todos podamos disfrutar de la información y de las herramientas de Internet sin importar el aparato a través del cual nos conectemos, ya que busca una flexibilidad y una versatilidad que superen las barreras del formato y la estructura. (Latorre, 2018)

La web 4.0 ¿Cómo llegamos a ella? Gracias a la propia evolución de la tecnología. Empresas como Google, Microsoft o Facebook, entre otras, están desarrollando nuevos sistemas que

gracias al Deep Learning y Machine Learning serán capaces de procesar información de forma similar a como lo haría el cerebro humano. (Latorre, 2018)

Tenemos los avances que los asistentes de voz están logrando. Siri, Google Now o Cortana entienden cada vez de forma más precisa y correcta lo que les decimos o solicitamos. Otro indicador de hacia dónde vamos son los bots. Son programas de interacción que traerá la web 4.0.

“En la web 3.0 los buscadores son elementos esenciales en el día a día. Cuando se entra en Google, Bing, Go, etcétera, e introduces palabras clave, aparecen muchos resultados que hay que revisar hasta encontrar lo que se desea”. (Latorre, 2018)

Pues bien, la web 4.0 mejora esa experiencia mediante el uso de nuevas tecnologías que permiten un nivel de interacción más completo y personalizado. Es decir, se puede decir verbalmente al dispositivo digital, que puede ser un smartphone, computadora, etcétera.

De acuerdo a Latorre (2018) ”La Web 4.0 permite adelantarse a situaciones cotidianas, como ver que llegas tarde al trabajo y enviar un mensaje avisando de lo que sucede, tomar una ruta alternativa a la habitual porque está colapsada, etcétera”.

La web 4.0 permite la computación cognitiva. A través de potentes ordenadores se almacenan en la nube y procesan los datos, peticiones, etcétera. Permitiendo, no sólo que cualquier dispositivo con conexión a internet nos ayude a aprovecharnos de ellos, sino también sirviendo cada uno de nosotros como suministradores de datos a las máquinas. (Latorre, 2018)

7.5 La nube y google drive

¿Qué es y cómo funciona la nube?

En términos simples, la nube permite almacenar y acceder a datos y programas a través de Internet en lugar del disco duro de su computadora. La nube es solo una metáfora de Internet. Afirma Melo (2018) ”Se remonta a los días de los diagramas de flujo y a las presentaciones que

representaban la gigantesca infraestructura de servidores de Internet como nada más que un cúmulo blanco e hinchado, que acepta conexiones y reparte información mientras flota”.

Para entender cómo funciona la nube, tienes que olvidarte del disco duro. Cuando almacenas datos o ejecutas programas desde el disco duro, estás usando el almacenamiento local donde todo lo que necesita está físicamente cerca tuyo, de manera que puedes acceder a tus datos rápida y fácilmente. La industria de la informática funcionó durante décadas trabajando desde el disco duro. Para algunos, este sistema sigue siendo superior a la nube. (Melo, 2018)

Respecto a la nube, a cómo funciona realmente esta, es de prioridad tener bien en claro su sistema de almacenamiento de datos:

El sistema de almacenamiento en la nube no consiste en tener un hardware o servidor dedicado de almacenamiento conectado a la red (NAS) en la residencia. Almacenar datos en una red doméstica o de oficina es algo distinto a utilizar la nube. Hablamos de nube o «cloud computing», cuando accedemos a datos o programas a través de Internet, o al menos, tener esos datos sincronizados con otra información a través de la Web. (Melo, 2018)

¿Cuáles son las ventajas de la nube?

Al usar Google Drive, que tiene un procesador de textos basado en la nube, todo lo que escribes se guarda automáticamente en la nube. No hay necesidad de jugar con la configuración para asegurarse de que el trabajo se guarde, o de designar una carpeta en tu computador para almacenar el contenido guardado. De acuerdo a (Melo, 2018) “Los servicios basados en la nube, como Google Drive, permiten a los usuarios simplemente disfrutar de los beneficios de la tecnología y confiar en que el proveedor del servicio se encargará del almacenamiento de archivos”.

Muchos servicios de computación en la nube están disponibles bajo demanda y son bastante económicos. Si tus necesidades varían de un mes a otro, vas a pagar dependiendo de cómo

cambies su uso. Tradicionalmente, estaba presente el riesgo de comprar una red informática costosa y darse cuenta de que era más grande de lo que necesitabas, o quizás descubrir que la configuración que tenías era demasiado pequeña para lo que necesitabas hacer. La computación en la nube hace que estos escenarios sean menos probables porque puedes suscribirte a la mayoría de los servicios de computación en la nube sin amarrarse a contratos largos. (Melo, 2018)

La computación en la nube también ofrece sus respectivos servicios públicos o privados. Una cuenta de correo electrónico basada en la nube es un ejemplo de un servicio público de computación en la nube. Sin embargo, de acuerdo a Melo (2018) “muchas empresas usan redes privadas virtuales (VPN) para acceder a nubes privadas seguras, como las que solo son accesibles para personas que trabajan en una empresa o departamento en particular”.

7.6 Redes sociales

De acuerdo a NeoAttack (s.f) “Las redes sociales son plataformas digitales que conectan personas en base a criterios como amistad, relación profesional o parentesco y, entre sus ventajas, facilitan que la información que se genera a través de la cooperación entre ellos, se expanda”.

“Las redes sociales tienen un sistema abierto que posibilita interactuar con personas desconocidas y se crean a partir de lo que estos usuarios aportan a la red”. (NeoAttack, s.f.)

Distintos tipos de redes sociales

Según NeoAttack (s.f) “Las redes sociales horizontales albergan todo tipo de usuarios sin una temática claramente definida. Facebook o WhatsApp son ejemplos de las redes sociales más importantes de esta categoría”.

Las redes sociales verticales se especializan en algún campo, actividad o temática. Pueden ser profesionales o referidas a algún tema en concreto como puede ser moda o música. Ejemplos

de esta categoría son Tumblr, Pinterest, SoundCloud o LinkedIn. Este tipo de red social es la más indicada para la captación de clientes. (NeoAttack, s.f.)

Existen muchas redes sociales en la actualidad, pero nosotros nombraremos algunas de ellas, las que consideramos las más importantes:

La red social de Facebook es el más utilizado y por tanto con más usuario del mundo. Cuenta con más de 2000 millones de usuarios activos. Esta plataforma fue creada por Mark Zuckerberg en 2004. En sus inicios se utilizaba de forma interna entre los alumnos de Harvard, sin embargo, en la actualidad puede utilizarlo cualquiera que disponga de un correo electrónico. Este sitio web te permite compartir textos, fotos y vídeos con tus amigos. Su público objetivo está comprendido entre 20 y 35 años. (NeoAttack, s.f.)

Otra de la más importante:

Red social WhatsApp: Este servicio de mensajería instantánea fue fundado en 2009 por Jan Koum, cuenta también con 1300 millones de usuarios y se utiliza para enviar y recibir mensajes mediante internet. Además de texto puedes enviar fotos y vídeos de manera individual o a grupos. (NeoAttack, s.f.)

Por otro lado tenemos a:

Red social Twitter: Fue fundado por Jack Dorsey en 2006 pero está bajo la jurisdicción de Delaware desde 2007. Twitter es una social network que permite a sus usuarios enviar y leer textos de una longitud máxima de 280 caracteres (antes solo permitía 140) denominados “tweets”. Twitter es muy útil para mantenerte informado de las últimas tendencias, noticias, moda, etcétera. Aplicando algunos trucos podrás sacarle más provecho. Actualmente es una de las más seguidas. Actualmente tiene más de 300 millones de usuarios. (NeoAttack, s.f.)

Una de las más nuevas en el mercado en comparación con las anteriores:

Red social Instagram: Esta red social fue comprada por Facebook en 2012. Se utiliza para compartir fotos y vídeos y ha incorporado una nueva función idéntica a Snapchat (Instagram Stories), que permite publicar fotos y vídeos que desaparecen en 24 horas. La aplicación suma ya 800 millones de usuarios. (NeoAttack, s.f.)

La segunda más importante en el mercado actual:

Red social YouTube: YouTube se sitúa en un segundo lugar con 1500 millones de usuarios según el estudio. Fue creada por tres antiguos empleados de PayPal en 2005. Es un sitio web en el que sus usuarios pueden compartir vídeos de casi cualquier temática (música, series, películas, tutoriales, etcétera.) Si creas vídeos con contenidos interesantes, puedes generar un enorme impacto viral para tu marca. (NeoAttack, s.f.)

8 Actividades

Las actividades que se proponen para trabajar estarán orientadas a alcanzar los objetivos planteados, que estos permitan mejorar las trayectorias escolares y en particular hacer frente a la problemática del abandono escolar en el I.P.E.M. N° 193. Será de gran importancia el trabajo en grupo y colaborativo, las charlas-debates y otras herramientas estratégicas a utilizar a lo largo de esta intervención.

Se desarrollarán 6 talleres de trabajo para los estudiantes del 1° año de ciclo básico, turno mañana; divisiones A-B-C y turno tarde; divisiones A-B, cada taller será desarrollado de manera independiente en sus respectivos días y divisiones, con un mismo contenido, estos talleres se llevaran a cabo en el primer y segundo trimestre del año (miércoles 10 de marzo, martes 6 de abril, martes 4 de mayo, jueves 3 de junio, miércoles 7 de julio y viernes 6 de agosto).

Estará a cargo del plan de intervención un asesor educativo buscado por la institución para dar asistencias, coordinar y administrar y dar sugerencias de acuerdo a la problemática planteada, los talleres de trabajo se distribuirán entre los profesores de tecnología y ciudadanía y participación. Los participantes serán todos los estudiantes del 1º año de ciclo básico, turno mañana y tarde, y docentes de las asignaturas mencionadas anteriormente del I.P.E.M. N° 193.

Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
<p>Taller N°1.</p> <p>Presentación del taller y de los responsables.</p> <p>Charla sobre: “Sociedad de la Información y la Comunicación.”</p> <p>“Las Tics y las nuevas tecnologías”</p>	<p><u>Recursos materiales:</u></p> <p>Sala multimedia, equipo de sonido y micrófono.</p> <p><u>Tiempo:</u> 1 hora</p>	<p>Licenciado en Educación (asesor).</p> <p>Docente de Ciudadanía y Participación.</p> <p>Docente de Tecnología.</p>	<p>Los costos de electricidad para el uso del equipo de sonido y micrófono, estarán a cargo de la escuela.</p>	<p>Completar cuestionario respecto a los conceptos desarrollados. (anexo cuestionario)</p>
<p>Taller N° 2.</p> <p>Presentación de conceptos: Convivencia Digital; uso responsable de Tic. Construcción de ciudadanía Digital</p>	<p><u>Recursos materiales:</u></p> <p>Sala multimedia, televisor smart de 60 pulgadas, equipo de sonido y micrófono. Afiches y fibras. Fotocopias con contenido teórico (anexo material teórico y video)</p> <p><u>Tiempo:</u> 1 hora</p>	<p>Docente de Ciudadanía y Participación.</p> <p>Docente de Tecnología.</p>	<p>Los costos de las fotocopias, afiches y fibras como también la electricidad para el uso del televisor smart, del equipo de sonido y micrófono, estarán a cargo de la escuela.</p>	<p>Trabajo en grupo en la elaboración de un cuadro sinóptico.</p>

<p>Taller N°3.</p> <p>Presentación de concepto: Evolución de la Web: 1.0, 2.0, 3.0, 4.0</p> <p>Reproducción de videos vinculados a los conceptos desarrollados y un ejemplo del uso de uno de sus elementos.</p>	<p><u>Recursos materiales:</u> Sala multimedia, televisor smart de 60 pulgadas, equipo de sonido y micrófono, fotocopias con esquema conceptual (anexo; videos, esquema conceptual)</p> <p><u>Tiempo:</u> 1 hora</p>	<p>Docente de Tecnología.</p>	<p>Los costos de las fotocopias como también la electricidad para el uso del televisor smart, del equipo de sonido y micrófono, estarán a cargo de la escuela.</p>	<p>Debate abierto y reflexión</p>
<p>Taller N°4.</p> <p>Presentación de conceptos: La nube y google drive.</p> <p>Reproducción de videos sobre los temas desarrollados.</p>	<p><u>Recursos materiales:</u> Sala multimedia, televisor smart de 60 pulgadas, equipo de sonido y micrófono, internet, computadoras, fotocopias con esquema conceptual (anexo; videos, esquema conceptual)</p> <p><u>Tiempo:</u> 1 hora</p>	<p>Licenciado en Educación (asesor). Docente de Ciudadanía y Participación. Docente de Tecnología.</p>	<p>Los costos de las fotocopias como también la electricidad y el internet para el uso del televisor smart, del equipo de sonido y micrófono, de las computadoras, estarán a cargo de la escuela.</p>	<p>Debate abierto y reflexión. Creación de un documento en google drive; presentación del estudiante. Y compartirlo con el Docente de Tecnología y los demás estudiantes.</p>

<p>Taller N°5.</p> <p>Presentación de conceptos: Redes sociales como herramientas educativas. Facebook, WhatsApp, Twitter, Instagram YouTube.</p>	<p><u>Recursos materiales:</u> Sala multimedia, televisor smart de 60 pulgadas, equipo de sonido y micrófono. Afiches y fibras. Fotocopias con contenido teórico. (anexo material teórico y videos)</p> <p><u>Tiempo:</u> 1 hora</p>	<p>Docente de Ciudadanía y Participación. Docente de Tecnología.</p>	<p>Los costos de las fotocopias afiches y fibras como también la electricidad para el uso del televisor smart, del equipo de sonido y micrófono, estarán a cargo de la escuela.</p>	<p>Trabajo en grupo en la elaboración de un mapa conceptual.</p>
<p>Taller N°6.</p> <p>Presentación de conceptos: Medios masivos de comunicación. Ecosistema comunicativo y convergencia cultural de medios.</p>	<p><u>Recursos materiales:</u> Sala multimedia, televisor smart de 60 pulgadas, equipo de sonido y micrófono. Fotocopias con contenido teórico. (anexo material teórico y videos)</p> <p><u>Tiempo:</u> 1 hora</p>	<p>Licenciado en Educación (asesor). Docente de Ciudadanía y Participación. Docente de Tecnología.</p>	<p>Los costos de las fotocopias como también la electricidad para el uso del televisor smart, del equipo de sonido y micrófono, estarán a cargo de la escuela.</p>	<p>Completar cuestionario respecto a los conceptos desarrollados. (anexo cuestionario)</p>

9 Recursos

RECURSOS	
HUMANOS	MATERIALES
Licenciado en Educación (asesor).	Sala de multimedia, Afiches, fibras, fotocopias.
Docente de Ciudadanía y Participación.	Sonido y micrófono. Computadoras. Televisor
Docente de Tecnología.	smart de 60 pulgadas.

10 Evaluación

Desde el inicio de los talleres y a lo largo de los 6 meses de trabajo se fue evaluando a los educandos en cada instancia y actividad realizada por los mismos, los docentes tanto como el asesor educativo iniciaron la evaluación del proceso a través de la observación sistemática, luego también implementaron la utilización de diferentes instrumentos de evaluación en cada taller, al cierre de estos, tales como ser; debates abiertos y reflexión con la participación activa de los educandos, trabajos en grupos en donde se llevó acabo la lectura de material teórico entregado y elaboración de mapas conceptuales, de cuadros sinópticos, también los estudiantes completaron cuestionarios.

Se priorizo una evaluación formativa, sumativa durante todo el proceso. La evaluación formativa permite la orientación y reorientación de los aprendizajes. Se trata de un seguimiento y monitoreo constante del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Luego de haber transcurrido los talleres, el asesor educativo propone un seguimiento llevado adelante por los docentes de la institución que participaron en estos, durante lo que resta del año.

Al final del proceso el asesor revisará todo lo evaluado y realizará un informe final para la Institución.

11 Presupuesto

Para el desarrollo de los talleres la institución solicitó la asesoría educativa a un Licenciado en Educación por el cual su costo por planificar y acompañar cada taller es de \$2.500. El costo final sería \$15.000 que lo cubriría la administración escolar.

Otros recursos a utilizar como el lugar donde se desarrollarán los talleres, los profesores ayudantes, el sonido, micrófono, notebooks y el televisor smart de 60 pulgadas son propios de la institución por lo tanto no tuvieron que ser presupuestados. Los costos del uso de la electricidad y el internet estarán a cargo de la institución.

Otros gastos a tener en cuenta son fotocopias a color, como también fotocopias en blanco y negro, afiches y fibras que están detallados correctamente en el siguiente cuadro y lo cubriría la administración escolar.

<i>Concepto</i>	<i>Cantidad</i>	<i>Precio por unidad</i>	<i>Total</i>
Asesor Educativo	1	\$2.500 por cada taller	\$15.000
Fotocopias a color	150	\$15	\$2.250
Fotocopias en blanco y negro	180	\$10	\$1.800
Afiches	60	\$20	\$1.200
Fibras	12	\$50	\$600
<i>Total</i>			\$20.850

12 Diagrama de Gantt

TIEMPO DE DURACIÓN DEL PROYECTO																																			
ACTIVIDADES	MARZO					ABRIL					MAYO					JUNIO					JULIO					AGOSTO									
SEMANAS	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
Elección y acuerdo con los docentes elegidos.																																			
Taller de trabajo N° 1 Soc. De la Información y la Comunicación.																																			
Taller de trabajo N° 2 Convivencia Digital.																																			
Taller de trabajo N° 3 Evolución de la Web.																																			
Taller de trabajo N° 4 La nube y google drive.																																			
Taller de trabajo N° 5 Redes sociales.																																			
Taller de trabajo N° 6 Medios. Ecosistema comunicativo.																																			

13 Resultados Esperados

Los talleres de trabajos son a fin de incrementar en los estudiantes prácticas reflexivas sobre el propio aprendizaje que conduzcan a una mejor organización de las tareas, a la elevación de su rendimiento y a una mayor autonomía en el trabajo. A ejecutar actividades y elaborar trabajos grupales utilizando recursos vinculados a las Tics que favorezcan la participación. Desarrollando sus habilidades respecto a la construcción del conocimiento, colaboración, habilidades comunicativas, soluciones innovadoras a problemas reales, cuestionamiento y autoevaluación.

Se busca por medio del uso de las Tics en los talleres, despertar el interés en los estudiantes respecto a la participación en sus procesos de enseñanza y aprendizaje, también lograr un mayor acercamiento de las familias a la institución, ya que los educandos son el puente conector entre todos los actores de la comunidad educativa. Y desde lo institucional se busca con esto mejorar las trayectorias escolares de los estudiantes del I.P.E.M. N° 193 José María Paz.

14 Conclusiones

La Sociedad de la información y el conocimiento, ha transformado los modos de comunicación, de relacionarse, de aprender, generados y condicionados en especial por el desarrollo y el espacio que ocupan las Tics y las nuevas tecnologías en el mundo actual en que vivimos.

Tras la culminación de este plan de intervención, se ha logrado fortalecer en los estudiantes la utilización de las Tics y nuevas tecnologías en la construcción de un aprendizaje significativo. Mejorar las habilidades de los estudiantes respecto a la construcción del conocimiento, a la colaboración, a la autoevaluación, entre otras, favoreciendo al trabajo grupal, a una participación activa y, a un pensamiento crítico y de comunicación.

Ahora bien, es importante también crear una conciencia sana ante el uso de las Tics y saber no solo diferenciar en qué nos ayudan, sino también cuáles son sus limitaciones. Los principales riesgos en el mal uso de las Tic pueden ser qué; generan mayores distracciones, altos niveles de adicción, genera aislamiento, ciberbullying o acoso a través de las redes, falta de privacidad, aprendizaje superficial. Principales beneficios del uso de las Tics; motivación del alumnado, generación de interés, mayor nivel de cooperación, pensamiento crítico, potencia la creatividad, mejora la comunicación, diversidad de información e interacción sin barreras geográficas.

De acuerdo a Underwood (2009) citado en (FLÓREZ Romero, y otros, 2017) “Las TIC han generado una revolución cultural profunda, que cambia todos los modos y patrones de nuestras vidas y, por tanto, está obligada a lograr cambios dramáticos también en la educación”. (p.39).

Las Tics están ayudando a mejorar la interacción del estudiante con las clases, pasando de tener un rol pasivo a uno mucho más dinámico, activo y responsable.

Según señala Valverde Berrocoso, Garrido, & Sosa Díaz (2010) citado en

(FLÓREZ Romero, y otros, 2017) Las TIC se han convertido en el apoyo de un desarrollo económico significativo y ha generado un profundo cambio sociocultural. Las políticas educativas han tratado de trasladar esta palanca de transformación social a los sistemas educativos con la finalidad de mejorar y cambiar las prácticas de enseñanza y aprendizaje. (p.39).

Aspectos claves que hay que tener en cuenta y que hay que trabajar para introducir con éxito las TIC en clase; planificar el uso de las TIC con anticipación, pensar y respetar el proceso de adaptación, ofrecer libertad a los estudiantes, tener objetivos claros y medibles, tecnología educativa específica para docentes y centros educativos, información y formación al alcance de la mano.

15 Referencias

- Alfonso Sánchez, I. R. (2016). La Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento y Sociedad del Aprendizaje. Referentes en torno a su formación. *bibliotecas anales de investigación*, 12(2), 235-243.
- Cukierman Uriel. (2009). *Tecnología educativa, recursos, modelo y metodologías*. Pág. 6. Buenos Aires: Pretince Hall.
- Currás, M. P., & Teresa González González. (2011). *PROGRAMAS Y MEDIDAS CONTRA EL ABANDONO ESCOLAR EN LA ENSEÑANZA OBLIGATORIA: ANÁLISIS COMPARADO ENTRE ESPAÑA Y ARGENTINA*. Obtenido de <http://www.saece.com.ar/docs/congreso4/trab81.pdf>
- Dussel, I. (2011). *Aprender y enseñar en la cultura digital. VII Foro Latinoamericano de Educación*. Buenos Aires: Santillana.
- FLÓREZ Romero, M., AGUILAR Barreto, A. J., HERNÁNDEZ Peña, Y. K., SALAZAR Torres, J. P., PINILLOS VILLAMIZAR, J. A., & PÉREZ Fuentes, C. A. (2017). Sociedad del conocimiento, las TIC y su influencia en la educación. *ESPACIOS*, 38(35), 39. Recuperado el 26 de Noviembre de 2020, de <https://www.revistaespacios.com/a17v38n35/a17v38n35p39.pdf>
- Gob. Bs As, UNICEF. (2016). *Guía de sensibilización sobre Convivencia Digital*. Buenos Aires: UNICEF.
- I.P.E.M. N° 193 José María Paz . (2017). *Evaluación del Plan Gestión 2017*.
- I.P.E.M. N°193 José María Paz. (2017-2018). *Proyecto Plan de Mejora Institucional (PMI)*. *Proyecto aula saludable: articulación entre ESI y AEC*.

- Latorre, D. M. (2018). *HISTORIA DE LAS WEB, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Litwin, E. (2005). *Tecnologías educativas en tiempo de internet*. Buenos Aires: Amorrortu. Capítulos 5 y 8.
- Melo, S. (16 de Mayo de 2018). *DataScope*. Recuperado el 17 de Noviembre de 2020, de DataScope: <https://mydatascope.com/blog/es/que-es-y-como-funciona-la-nube/>
- Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. Presidencia de la Nación. (27 de Diciembre de 2006). *InfoLEG*. Obtenido de Información Legislativa: <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/120000-124999/123542/norma.htm>
- Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. Presidencia de la Nación. (04 de Diciembre de 2013). *InfoLEG*. Obtenido de Información Legislativa: <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/220000-224999/223586/norma.htm>
- NeoAttack. (s.f.). *Las 24 redes sociales más usadas en 2020*. Recuperado el 25 de Noviembre de 2020, de NeoAttack: <https://neoattack.com/redes-sociales/>
- Susana Giojalas. (s.f.). Comunicación personal. (D. d. 193., Entrevistador)
- UNESCO. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina*. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000223251>
- Zúñiga, R. P. (Enero de 2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 847-870. doi:10.23913/ride.v8i16.371

16 Anexo

	Turno mañana			Turno tarde	
1° año	A	B	C	A	B
2° año	A	B		A	B
3° año	A	B		A	B
4° año	A	B		A	B
5° año	A			A	B
6° año	A			A	

Figura 3 Cantidad de divisiones por curso y por turno (Fuente: I. P. E. M. N.° 193 José María Paz)

ACTIVIDADES

Actividad: Taller de trabajo N° 1 (miércoles 10 de marzo, por la mañana se trabajará por separado con las divisiones A, B, C y por la tarde manteniendo la modalidad se trabajará con las divisiones A, B)

Se inicia el taller con el asesor educativo presentándose y haciendo que los asistentes; profesores de tecnología, y ciudadanía y participación se presenten brevemente, luego el asesor educativo procede con la presentación del taller y recuerda el porqué de su realización y sus objetivos.

La actividad planificada tendrá su desarrollo en la sala multimedia de la institución donde el espacio será lo suficiente para todos. Se va a utilizar el equipo de sonido y micrófono de la institución.

Para iniciar el asesor educativo expresará la necesidad e interés por parte de la institución de mejorar las trayectorias escolares, reconociendo y haciendo mención de las consecuencias de que estas últimas se vean interrumpidas por los diferentes factores existentes, y en particular por el abandono escolar, y de ahí la importancia de tratar el tema. Por este motivo se procede a la intervención a través de talleres de trabajo que favorezca la construcción de un aprendizaje significativo, prácticas reflexivas sobre el propio aprendizaje que conduzcan a una mejor organización de las tareas, a la elevación del rendimiento y a una mayor autonomía en el trabajo utilizando recursos vinculados a las Tics.

Luego de las debidas presentaciones de los responsables y del taller se procederá a una charla sobre “Sociedad de la Información y la Comunicación.” “Las Tics y las nuevas tecnologías” a cargo de los docentes de las asignaturas de Tecnología y Ciudadanía y Participación.

Se propone cerrar esta actividad con un cuestionario a completar en relación a los conceptos desarrollados.

Cuestionario:

CUESTIONARIO	SI	UN POCO	NO
¿Ha mejorado su conocimiento sobre la Sociedad de la Información y la Comunicación?			
¿Ha comprendido las diferencias entre las Tics y las nuevas tecnologías?			
¿Cree que es importante usar las Tics en educación?			
Los docentes lograron una explicación clara			
Considera que la charla ha sido valiosa			

Actividad: Taller de trabajo N° 2 (martes 6 de abril,, por la mañana se trabajará por separado con las divisiones A, B, C y por la tarde manteniendo la modalidad se trabajará con las divisiones A, B)

Se inicia el taller con los docentes de Tecnología, Ciudadanía y Participación. Repartirán a los educandos 6 juegos de fotocopias en blanco y negro, de los cuales cada juego posee 3 hojas a doble carilla con contenido teórico de los conceptos que presentarán en dicho taller. Se dividirán 6 grupos de 4 o 5 estudiantes. Los docentes también repartirán 6 afiches y 6 fibras a los grupos ya formados.

Luego de la lectura del material entregado el docente de la asignatura de tecnología reproducirá un video que servirá para profundizar en la temática desarrollada anteriormente.

La actividad planificada tendrá su desarrollo en la sala multimedia de la institución donde el espacio será lo suficiente para todos. Se va a utilizar el equipo de sonido, micrófono de la institución, televisor smart de 60 pulgadas, afiches, fibras y fotocopias con contenido teórico.

Se propone cerrar esta actividad con un trabajo en grupo en la elaboración de un cuadro sinóptico.

Contenido teórico de las fotocopias:

Convivencia Digital

Huella digital y reputación

Cuando utilizamos internet construimos una huella digital, es decir, el rastro que dejan nuestras actividades como fotos, videos, publicaciones y comentarios. Así, toda la información que está en la web y que se asocia con nuestro nombre se convierte en la manera que tienen terceros para conocernos más y, por ende, forman parte de nuestra identidad digital

Las Tic, e internet y las redes sociales son las principales fuentes de información que existen. Son el lugar donde mayor información personal se genera y se comparte, fuente de recursos para identificar a una persona.

Construcción de la huella digital:

ACCIÓN PROPIA: “Publicaciones que hace un usuario en redes sociales, blogs, sitios web como diarios o foros, dando su identidad”

ACCIONES DE OTROS: “Publicaciones en donde el usuario es citado o nombrado por otro”

OMISIÓN: “No tener cuentas en redes sociales o participación web es de por sí un dato que se incluye en nuestra identidad digital cuando alguien busca información sobre nosotros”

Viralización

La dinámica de internet y las redes sociales permite que algunos contenidos comiencen a ser compartidos rápidamente por distintos usuarios. A este proceso se lo llama viralización. Un contenido puede popularizarse por ser gracioso, polémico, atractivo, de denuncia o por otras razones. En la mayoría de los casos es difícil prever su viralización y alcance, pudiendo llegar a cientos, miles o hasta millones de personas.

Relevancia de la identidad digital

En la actualidad, internet es la fuente principal de información para conocer a alguien. Ya sea por medio de un sitio o página web, o bien por redes sociales, brinda la posibilidad de acceder a información personal de quien se busque. Por eso es primordial el cuidado de lo que se sube, ya que internet será la vidriera mediante la cual el mundo nos conocerá.

EN INTERNET NO HAY DERECHO AL OLVIDO: “Es importante considerar que, una vez que un dato o una imagen es subido a la web, es difícil de borrar ya que en internet no hay olvido”

“El principal riesgo cuando no se cuida la huella digital es brindar información privada, actual o del pasado, a personas que no tendrían por qué recibirla”

Ciberbullying

El hostigamiento virtual consiste en el acoso entre pares e incluye las conductas hostiles sostenidas de forma reiterada y deliberada por parte de un individuo o grupo con la finalidad de producir daño a otro, mediante la utilización de tecnologías de la información y comunicación.

El ciberbullying puede definirse como: “el uso de medios telemáticos (internet, celulares, videojuegos online, aplicaciones, etc.) para ejercer el acoso psicológico entre iguales”. Es decir, tiene que haber niños, niñas y adolescentes en ambos extremos del conflicto para que sea considerado como tal.

Formas de ciberbullying:

ACOSO: “Envío de imágenes denigrantes, seguimiento a través de software espía, envío de virus informáticos, elección en los juegos online de un jugador con menos experiencia para ganarle constantemente y humillarlo, entre otros”

EXCLUSIÓN: “Denegación a la víctima del acceso a foros, chat o plataformas sociales de todo el grupo, entre otros”

MANIPULACIÓN: “Uso de información encontrada en las plataformas para difundirla de forma no adecuada entre los miembros, acceso con la clave de otra persona a un servicio y realización de acciones que puedan perjudicarlo en su nombre, entre otros”

Luego de las formas de ciberbullying mencionadas anteriormente, definimos los diferentes *roles* que se suelen dar en el hostigamiento online:

AYUDANTE DEL ACOSADOR: Quien coopera con el agresor. En la web puede cumplir el mismo rol que el reforzador extendiendo el alcance de las agresiones.

ACOSADOR: “Normalmente, por problemas de autoestima, necesita manifestar su poder humillando a otro”

REFORZADOR DEL ACOSO: “Quien estimula al agresor. En la web puede potenciar el alcance la información que humilla al agredido y por ende cobra un gran protagonismo en el ciberbullying”

DEFENSOR DE LA VÍCTIMA: “Quien intenta ayudar al agredido a salir de la victimización”

VÍCTIMA: “En internet puede tener, a pesar de la timidez habitual de este perfil, mayor posibilidad de venganza. Es por eso que es importante enseñar a no responder con más violencia a la discriminación”

Sexting, viralización de imágenes y contenidos íntimos

“Una de las prácticas entre los jóvenes con el uso de tecnología es la producción de contenidos de índole sexual, principalmente fotos y/o videos íntimos”

LOS JÓVENES Y EL SEXTING: La permanente conexión y el uso masivo de dispositivos móviles, principalmente teléfonos celulares, genera que, desde una corta edad, los chicos y las chicas tengan acceso a la recepción y al envío de imágenes y videos. A esto se suma que la adolescencia tiene una relación directa con el despertar y la curiosidad sexual. Por eso, la posibilidad de expresar deseos y fantasías sexuales mediante la tecnología es parte de la lógica histórica de los jóvenes.

CONSECUENCIAS DEL SEXTING: Como se dijo, las imágenes que se envían en situaciones de sexting son obtenidas muchas veces en forma voluntaria y enviadas a través de diversos dispositivos. Responden a un contexto específico, íntimo y sexual. Sin embargo, cuando esa imagen sale del contexto de origen y se publica en internet, surgen consecuencias impensadas para los protagonistas.

- Descontextualización de la situación: la imagen o video tiene lógica y sentido en el contexto desde el cual se pensó. Por consiguiente, cuando se modifica esa situación y la imagen/video pasa a ser pública, los protagonistas suelen sentirse incómodos por la exposición.

- Exposición: la circulación de una imagen en la web genera que la reciban personas que no son los destinatarios originales. Cuantos más contactos vean la imagen, más expuesto/a estará el/la protagonista.

- Daño a la identidad o huella digital: un video o una foto privada expuestos en público pueden dañar la reputación web del/los protagonista/s. Como se explicó anteriormente, el hecho de que en internet sea muy difícil borrar la información permite que el material perdure a través del tiempo,

exponiendo una situación que será relacionada con la identidad del protagonista en cualquier búsqueda online, presente o futura.

Grooming

Se denomina grooming a la situación en que un adulto acosa sexualmente a un niño o niña mediante el uso de las TIC. Los perpetradores de este delito suelen generar un perfil falso en una red social, sala de chat, foro, videojuego u otro, en donde se hacen pasar por un chico o una chica y entablan una relación de amistad y confianza con el niño o niña que quieren acosar.

El mecanismo del grooming consta de varias fases o etapas. Suele comenzar con un pedido de foto o video de índole sexual o erótica (pedido por el adulto, utilizando el perfil falso). Cuando consigue ese material, quien lo pide puede o bien desaparecer o bien chantajear a la víctima con hacer público esa información si no entrega nuevos videos o fotos o si no accede a un encuentro personal. Las TIC son herramientas que brindan nuevos escenarios para problemáticas previamente existentes. Es decir, el abuso o acoso sexual a chicos y la pedofilia no surgen con internet y las redes sociales, estas problemáticas anteceden la existencia de estos espacios. Lo que sí sucede es que se constituyen en instrumentos capaces de potenciar los distintos tipos de abuso.

En Argentina, el grooming es un delito penado por la ley n° 26.904 e incluido en el Código Penal: La penalización incluye prisión de 6 meses a 4 años a quien por medio de comunicaciones electrónicas, telecomunicaciones, o cualquier tecnología de transmisión de datos, contacte a una persona menor de edad, con el propósito de cometer cualquier delito contra la integridad sexual de la misma.

Ciudadanía digital

“Ciudadanía digital, es un concepto que está en permanente construcción. Refiere principalmente a nuestras actitudes en los espacios digitales, y al mismo tiempo a nuestros derechos y obligaciones”

La ciudadanía digital es un conjunto de competencias que faculta a los ciudadanos a acceder, recuperar, comprender, evaluar y utilizar, para crear, así como compartir información y contenidos de los medios en todos los formatos, utilizando diversas herramientas, de manera crítica, ética y eficaz con el fin de participar y comprometerse en actividades personales, profesionales y sociales.

Convivencia digital

Uno de los puntos más importantes para pensar la ciudadanía digital es comprender que nuestras actitudes online hablan de nosotros. Los valores con que contamos valen tanto para espacios digitales como analógicos. Si entendemos que ser agresivo puede lastimar a otro, lo sostenemos tanto para una pelea en la calle como una en un chat. Si sabemos que podemos humillar a alguien haciendo público un secreto vale igual con un pasacalle que con un posteo. Todas estas actitudes van formando lo que entendemos por convivencia social y digital.

Derechos digitales

Hablar de ciudadanía es hablar de derechos. Cada país establece, a partir de su constitución, qué derechos tienen sus ciudadanos. Internet, tal como mencionamos, no tiene límites ni fronteras y tampoco una constitución ni un Estado que la haga valer. Entonces ¿cómo establecemos nuestros derechos?

“Dijimos que la ciudadanía digital es un concepto aún en formación. Para comenzar a abordarla, debemos tomar las convenciones internacionales sobre derechos humanos y comprender que tienen vigencia en todos los ámbitos, incluida la web”

En este sentido es conveniente considerar la Resolución de las Naciones Unidas que llama la protección de los derechos humanos en internet. El Consejo de Derechos Humanos allí reconoce que los mismos derechos que las personas tienen en el mundo offline deben ser protegidos en internet. En particular se habla de: garantizar la libertad de expresión, promover la alfabetización digital, el acceso a internet como herramienta para la promoción del derecho a la educación, y también el acceso para reducir brechas digitales, la toma de medidas apropiadas para incluir a las personas con discapacidades, y atender a las preocupaciones sobre seguridad y privacidad en internet.

Video: *Peligros en redes sociales para niños y niñas adolescentes: grooming ciberbullying ciberacoso sexting.*



<https://www.youtube.com/watch?v=G8iciqvXnmk>

Actividad: Taller de trabajo N° 3 (martes 4 de mayo, por la mañana se trabajará por separado con las divisiones A, B, C y por la tarde manteniendo la modalidad se trabajará con las divisiones A, B)

Se inicia el taller con el docente de Tecnología. Repartirá a los educandos 6 juegos de fotocopias a color, de los cuales cada juego posee 4 hojas a doble carilla con contenido de los temas que desarrollará en el presente taller. Los estudiantes formaran 6 grupos de 4 o 5 estudiantes cada uno. Luego de una breve lectura del material entregado el docente reproducirá un video sobre la evolución de la Web: 1.0, 2.0, 3.0, 4.0, concluido esto se dará unos minutos para cerrar la actividad con un debate abierto y reflexión.

La actividad planificada tendrá su desarrollo en la sala multimedia de la institución donde el espacio será lo suficiente para todos. Se va a utilizar el equipo de sonido y micrófono, televisor smart de 60 pulgadas y fotocopias de imágenes con contenido de los conceptos desarrollados.

Se propone cerrar este taller con el docente reproduciendo un video que sirve de ejemplo de la utilización de un sitio web como ser YouTube para subir contenido audiovisual elaborado con los avances tecnológicos de la sociedad moderna en la estamos viviendo, el video en cuestión es una canción que tiene un enérgico contenido de valores relacionados a la solidaridad, la bondad y el respeto, todos ellos encontrados en el espíritu y esencia del I.P.E.M. N° 193.

Fotocopias:

WEB 1.0

Web 1.0 o también llamado **Web Primitiva**, fue la primera y en ella solo se podía consumir contenido. Se trataba de información a la que se podía acceder, pero sin posibilidad de interactuar.

- ▶ Empezó en los 60's
- ▶ Webs unidireccionales y no colaborativas
- ▶ Contenido solo en texto
- ▶ Solo lectura
- ▶ Páginas estáticas
- ▶ Interacción mínima
- ▶ Posteriormente, surgió el HTML (Hyper Text Markup Language) que hizo más agradable las páginas a la vista.

 **WEB 1.0** (HTML, PORTALS)



WEB 2.0 (2004)

También llamada Web Colaborativa. En esta etapa, la web evoluciona de manera significativa, de hecho, algunos consideran que es todo un movimiento social en Internet, se desarrolla una serie de servicios y elimina los límites del HTML. La web 2.0 empodera al usuario, quien es el que finalmente controla la información

- ▶ Web puramente social.
- ▶ Enfatiza la colaboración online, el usuario es más activo.
- ▶ Páginas web más accesibles, eficientes y dinámicas.
- ▶ La presentación puede ser en imágenes, texto, audio, etc.
- ▶ Evolución de las aplicaciones digitales.
- ▶ Los formatos utilizados principalmente son Java script, PHP.



WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia





La evolución de la web 3.0, se asocia a otros términos más como: inteligencia artificial, microformatos, personalización y web 3D,

WEB 4.0 (2016)

La web 4.0 o también llamada **Web ubicua o Inteligente**. Se fundamenta en cuatro pilares :

- 1) La comprensión del lenguaje natural y tecnologías *Speech to text* (de voz a texto y viceversa).
- 2) Nuevos modelos de comunicación máquina a máquina (M2M).
- 3) Uso de la información de contexto. Por ejemplo, ubicación que aporta el GPS, ritmo cardíaco que tu smartwatch registra, etc.
- 4) Nuevo modelo de interacción con el usuario.



WEB 4.0

- ▶ Uso de gafas especiales.
- ▶ Podremos dialogar de forma natural y en línea con una agente virtual inteligente.
- ▶ Internet: Se accederá por medios de un “dispositivo, delgado, ligero, portátil y con muy alta resolución”.
- ▶ Integrado en los vehículos.
- ▶ Existirán implantes neuronales con acceso directo a la Red.
- ▶ Ordenadores tendrán gran potencia de proceso 1016 cálculos por segundo.

Podemos vislumbrar lo que nos espera con solo poner atención a aplicaciones como **Siri**, **Google now** o **Cortana**.

WEB 5.0

La web 5.0 o también llamada **Web Sensorial o Emotiva**.



Video: *Evolución de la Web: 1.0, 2.0, 3.0, 4.0.*

EVOLUCIÓN DE LA WEB

WEB 1.0

WEB 2.0

WEB 3.0

WEB 4.0

<https://www.youtube.com/watch?v=G1NBxaCspSc>

Video: *Matisyahu - One day Subtitulado español.*



<https://www.youtube.com/watch?v=VwPUfcajRU0>

Actividad: Taller de trabajo N° 4 (jueves 3 de junio, por la mañana se trabajará por separado con las divisiones A, B, C y por la tarde manteniendo la modalidad se trabajará con las divisiones A, B)

Se inicia el taller con el Licenciado en Educación (asesor) haciendo la presentación del taller en curso y dando una breve explicación de los temas; La nube y google drive. Mientras tanto los docentes de Tecnología, Ciudadanía y Participación, repartirán 6 juegos de fotocopias a color, de los cuales cada juego posee 1 hoja a doble carilla sobre los temas tratados por el asesor educativo. Se dividirán 6 grupos de 4 o 5 estudiantes cada uno con sus respectivas computadoras.

El docente de la asignatura de tecnología reproducirá dos videos que servirán para profundizar en la temática desarrollada anteriormente.

La actividad planificada tendrá su desarrollo en la sala multimedia de la institución donde el espacio será lo suficiente para todos. Se va a utilizar el televisor smart de 60 pulgadas, equipo de sonido y micrófono, internet, computadoras. Fotocopias con esquema conceptual.

Se propone cerrar esta actividad con un debate abierto y reflexión. Creación de un documento en Google Drive de presentación del estudiante y compartirlo con el docente de la asignatura de tecnología y demás estudiantes.

Fotocopias:





Lcda. Sarai Praolini

Video: *Qué es la NUBE y cómo Funciona.*



<https://www.youtube.com/watch?v=B5JpUzGcCec&t=130s>

Video: *Qué es Google DRIVE / Para qué sirve, paso a paso.*



https://www.youtube.com/watch?v=9I_mXnffTNY

Actividad: Taller de trabajo N° 5 (miércoles 7 de julio, por la mañana se trabajará por separado con las divisiones A, B, C y por la tarde manteniendo la modalidad se trabajará con las divisiones A, B)

Se inicia el taller con los docentes de Tecnología, Ciudadanía y Participación. Repartirán a los educandos 6 juegos de fotocopias en blanco y negro, de los cuales cada juego tiene 1 hoja a doble carilla con contenido teórico de los conceptos que presentarán en dicho taller. Se dividirán 6 grupos de 4 o 5 estudiantes. También se repartirán 6 afiches y 6 fibras a los grupos ya formados.

La actividad planificada tendrá su desarrollo en la sala multimedia de la institución donde el espacio será lo suficiente para todos. Se va a utilizar el equipo de sonido, micrófono de la institución y fotocopias con contenido teórico.

Se propone cerrar esta actividad con un trabajo en grupo en la elaboración de un mapa conceptual.

Fotocopias:

Redes sociales

Las redes sociales son plataformas digitales que conectan personas en base a criterios como amistad, relación profesional o parentesco y, entre sus ventajas, facilitan que la información que se genera a través de la cooperación entre ellos, se expanda.

Las redes sociales tienen un sistema abierto que posibilita interactuar con personas desconocidas y se crean a partir de lo que estos usuarios aportan a la red.

Distintos tipos de redes sociales

Las redes sociales horizontales albergan todo tipo de usuarios sin una temática claramente definida. Facebook o WhatsApp son ejemplos de las redes sociales más importantes de esta categoría.

Las redes sociales verticales se especializan en algún campo, actividad o temática. Pueden ser profesionales o referidas a algún tema en concreto como puede ser moda o música. Ejemplos de esta categoría son Tumblr, Pinterest, SoundCloud o LinkedIn. Este tipo de red social es la más indicada para la captación de clientes.

Existen muchas redes sociales en la actualidad, pero nosotros nombraremos algunas de ellas, las que consideramos las más importantes y usadas.

Red social Facebook

La red social de Facebook es el más utilizado y por tanto con más usuario del mundo. Cuenta con más de 2000 millones de usuarios activos. Esta plataforma fue creada por Mark Zuckerberg en 2004. En sus inicios se utilizaba de forma interna entre los alumnos de Harvard, sin embargo, en la actualidad puede utilizarlo cualquiera que disponga de un correo electrónico. Este sitio web

te permite compartir textos, fotos y vídeos con tus amigos. Su público objetivo está comprendido entre 20 y 35 años.

Red social WhatsApp

Este servicio de mensajería instantánea fue fundado en 2009 por Jan Koum, cuenta también con 1300 millones de usuarios y se utiliza para enviar y recibir mensajes mediante internet. Además de texto puedes enviar fotos y vídeos de manera individual o a grupos.

Red social Twitter

Fue fundado por Jack Dorsey en 2006 pero está bajo la jurisdicción de Delaware desde 2007. Twitter es una social network que permite a sus usuarios enviar y leer textos de una longitud máxima de 280 caracteres (antes solo permitía 140) denominados “tweets”. Twitter es muy útil para mantenerte informado de las últimas tendencias, noticias, moda, etc. Aplicando algunos trucos podrás sacarle más provecho. Actualmente es una de las más seguidas. Actualmente tiene más de 300 millones de usuarios.

Red social Instagram

Esta red social fue comprada por Facebook en 2012. Se utiliza para compartir fotos y vídeos y ha incorporado una nueva función idéntica a Snapchat (Instagram Stories), que permite publicar fotos y vídeos que desaparecen en 24 horas. La aplicación suma ya 800 millones de usuarios.

Red social YouTube

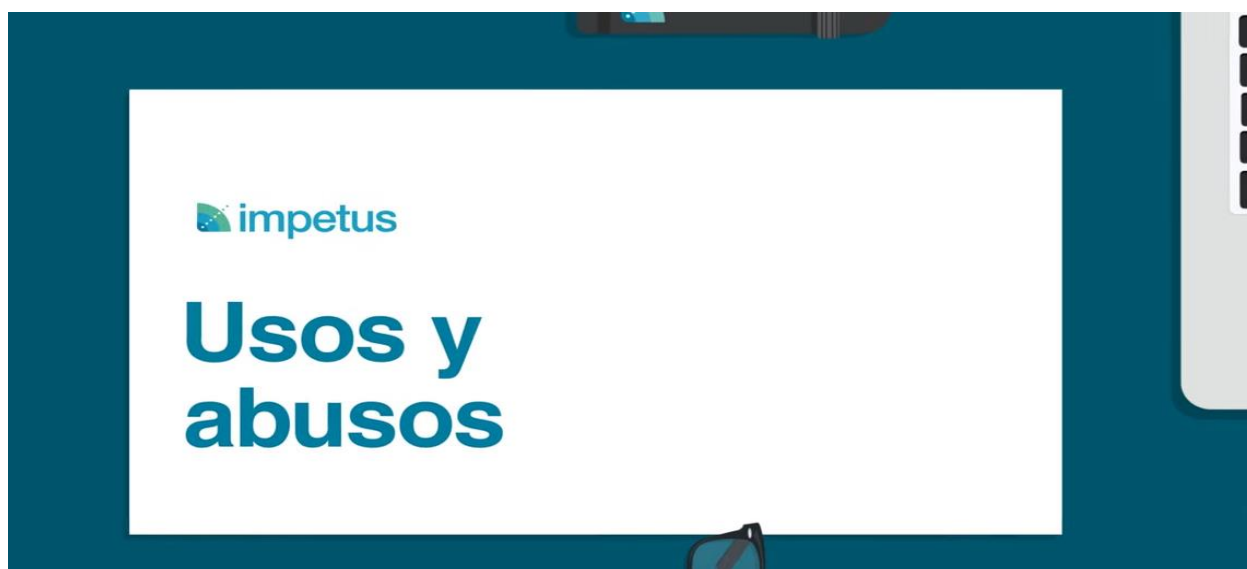
YouTube se sitúa en un segundo lugar con 1500 millones de usuarios según el estudio. Fue creada por tres antiguos empleados de PayPal en 2005. Es un sitio web en el que sus usuarios pueden compartir vídeos de casi cualquier temática (música, series, películas, tutoriales, etc.) Si creas vídeos con contenidos interesantes, puedes generar un enorme impacto viral para tu marca.

Video: *¿Qué son las redes sociales? Una introducción.*



<https://www.youtube.com/watch?v=0g3Myf0S8qQ>

Video: *Sobre usos y abusos en las redes sociales.*



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

Actividad: Taller de trabajo N° 6 (jueves 3 de junio, por la mañana se trabajará por separado con las divisiones A, B, C y por la tarde manteniendo la modalidad se trabajará con las divisiones A, B)

Se inicia el taller con el Licenciado en Educación (asesor) y los docentes de Tecnología, Ciudadanía y Participación. Repartirán 6 juegos de fotocopias en blanco y negro, de los cuales cada juego tiene 2 hojas a doble carilla con contenido sobre los medios de comunicación, ecosistema comunicativo y convergencia cultural de medios, también sobre medios de comunicación y el poder. Se dividirán a los educandos en 6 grupos de 4 o 5 estudiantes cada uno. El docente de la asignatura Ciudadanía y Participación, dará una breve explicación sobre los conceptos mencionados anteriormente.

El docente de la asignatura de tecnología reproducirá dos videos que servirán para profundizar en la temática y relacionar los medios masivos de comunicación con el ecosistema comunicativo y convergencia cultural de medios.

La actividad planificada tendrá su desarrollo en la sala multimedia de la institución donde el espacio será lo suficiente para todos. Se va a utilizar el equipo de sonido y micrófono, televisor smart de 60 pulgadas y fotocopias con contenido teórico.

Se propone cerrar esta actividad con un cuestionario a completar en relación a los conceptos desarrollados.

Contenido teórico de las fotocopias:

Medios masivos de comunicación

Los medios masivos de comunicación o medios de comunicación masiva son aquellos canales o instrumentos que permiten transmitir un mismo mensaje para que sea recibido por una enorme

cantidad de personas de forma simultánea. Por su masividad, se habla de audiencias o públicos a la hora de referirse a los receptores de los mensajes.

Por las características antes mencionadas, el surgimiento de los medios masivos está muy vinculado a los avances tecnológicos. Una carta, por ejemplo, no tiene las condiciones necesarias como para ser leída por una gran cantidad de personas, como sí lo tienen los mensajes emitidos a través de las radios, los periódicos, el cine, la televisión e Internet, que tienen un alcance superior.

¿Cuáles son los medios masivos de comunicación más importantes?

De acuerdo a la plataforma y el formato en el que se formule el mensaje podemos hablar de diferentes tipos de medios masivos de comunicación. Algunos de ellos son:

Impresos. El mensaje se formula de manera impresa. Este es el medio más antiguo y tuvo sus orígenes con la invención de la imprenta (en 1440) de la mano del alemán Johannes Gutenberg.

Radiofónicos. En este grupo se ubican la radio, que se vale de ondas para emitir señales sonoras y puede ser AM o FM.

Cine. Es un medio audiovisual que tiene sus orígenes a finales del siglo XIX y se lo asocia al arte y al entretenimiento.

Televisión. También es un medio audiovisual que surgió en la década de 1920, por el que se emiten géneros de todo tipo como información, entretenimiento, publicidad, propaganda, documentales y otros.

Internet. Este medio se volvió masivo a partir de los años 1990 y no dejó de crecer desde entonces. Aquí se pueden emitir mensajes escritos, sonoros, audiovisuales o una combinación de todos ellos y en él confluyen todos los géneros: entretenimiento, información, propaganda, publicidad, y más.

Funciones de los medios masivos de comunicación

Internet permite acceder a conocimientos y productos culturales de todo tipo.

En general, se les atribuyen tres funciones básicas a los medios de comunicación, aunque, se pueden sumar otras:

Entretener. Los medios de comunicación son un canal en donde se difunde muchos contenidos o mensajes vinculados con el entretenimiento, como las películas, la música y las telenovelas.

Informar. Los medios masivos son un instrumento clave para que los ciudadanos accedan a información y noticias que les sirven para la toma de decisiones. Es por ello que en las democracias, la libertad de prensa es tan importante.

Formar. Este tipo de medios les permiten a sus audiencias acceder a conocimientos y productos culturales de todo tipo.

Ecosistema comunicativo y convergencia cultural de medios

Ecosistema de la Comunicación es una propuesta expositiva en la cual conviven en armonía diferentes encarnaciones de las comunicaciones, que han generado un cambio comportamental en el último siglo. Un recorrido que parte del telégrafo y pasa por una lista de objetos que nos han permitido y permiten comunicarnos y que han cambiado radicalmente el concepto de tiempo transformando nuestra vida en asincrónica.

La exposición propone la valorización de la historia de la comunicación humana como eje central de una experiencia para ser vivida colectivamente. La vocación humana para comunicarse es nuestra cualidad más específica y preciosa como raza, y es también el más humano de los instintos.

Convergencia cultural y nueva formas de interacción

Vivimos en un contexto donde ya no es necesario prender la radio para escuchar las noticias, encender la televisión para mirar novedades ni tomar la cámara para sacar fotos ya que todas estas acciones se pueden encontrar en un solo lugar: los smartphones.

Como consecuencia del gran desarrollo que ha tenido Internet en los últimos años, los medios de comunicación deben adaptarse a las demandas del mercado y hacer circular el mismo contenido mediante diversos formatos.

Los dispositivos móviles hacen posible este fenómeno debido a que se configuran como herramientas indispensables para el acceso a la red, ya que facilitan la movilidad y ubicuidad. Es decir, actualmente es posible conectarse a internet en cualquier momento y lugar y los usuarios pueden acceder a la información proveniente de los medios de diferentes maneras y en múltiples contextos.

Poder y Comunicación

La relación entre poder y medios de comunicación es muy directa. La comunicación se ha convertido en un sector estratégico a nivel económico, cultural y político.

La comunicación es, por tanto, necesaria para el conocimiento y dominio del medio ambiente, de la sociedad en que se vive, a fin de ser dueños y no víctimas de ella. A través de ella se realiza el proceso de comprensión y solidaridad entre individuos y grupos sociales, proceso que se desenvuelve con el objetivo de facilitar la actividad social y transformadora del ser humano. Cuando la información está en manos de los pocos, éstos pueden utilizarla para el dominio de los muchos, hurtándoles así el conocimiento de la realidad social y sus posibilidades de modificación. Por eso se dice que la información es poder.

El “cuarto poder”, los medios de comunicación, es vital para la Democracia

A los medios de comunicación se les llama el “cuarto poder”, por su papel crucial en el funcionamiento de los Estados de Derecho y las Democracias.

El término “cuarto poder” es un juego de palabras con la Separación de Poderes. Los tres poderes básicos de la Separación de Poderes son el Poder Ejecutivo, el Poder Legislativo y el Poder Judicial. Los medios de comunicación no son un poder del Estado, pero dada su gran importancia para el funcionamiento de los otros tres poderes hace tiempo que se le denominó como “cuarto poder”, como si fuera un poder más del Estado.

Video: *En la televisión se trabaja para estupidizar a las personas.*



<https://www.youtube.com/watch?v=AXs6RMQO5F0>

Video: *Henry Jenkins on Transmedia - Subtitulado en español.*



Henry Jenkins, Ph.D.
Comparative Media Studies, MIT

<https://www.youtube.com/watch?v=Ji-J8rAJeyQ>

Cuestionario:

CUESTIONARIO	SI	UN POCO	NO
¿Has logrado una mejor comprensión sobre los medios masivos de comunicación?			
Entendió ¿Cuáles son los medios masivos de comunicación más importantes?			
El docente logró una explicación clara sobre Ecosistema comunicativo y convergencia cultural de medios.			
Comprendió la relación entre Poder y Comunicación			
El “cuarto poder”, los medios de comunicación, ¿Es vital para la Democracia?			

Objetivos

General:

- Implementar talleres de trabajo para los estudiantes de 1º año de ciclo básico que favorezca la construcción de un *aprendizaje significativo*, constructivo conectivo, social, tecnológico, responsable y competencial.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

