|  |  |
| --- | --- |
| S1D1 Cibercultura  Christiansen y Gnecco  Sociedad de la Información.  Revolución tecnológica.  Cibercultura:   * Forma de vivir (Bernal) * Forma de categorizar (Quiñones, 2005) * Competencias para el ciberespacio (Levy, 1997) * Ciberespacio: Red / Inteligencia colectiva. * Explotación de la individualidad, régimen neoliberal (Byun-Chul, 2014)   Generación de una nueva realidad. | S1D2  Mellado  Una virtualidad impuesta y agudizada por efecto de la pandemia COVID19.  Lanier (1985) introduce el término haciendo referencia a experiencias sensoriales percibida con medios electrónicos.  Por ejemplo: Los entornos virtuales de aprendizaje, no son virtuales, sino son un área de aprendizaje asistida por medios digitales.  Los recursos virtuales nunca han sido virtuales, sino recursos con un formato distinto.  Las interacciones asistidas por medios digitales no son virtuales, sino reales. |
| S1D3  Peña  Violencia de Género en Internet: Se estima prevalencia del 80% en mujeres. (Estudio de ONG Amaranta)  Son claves los nuevos proyectos de ley con los que se pueden tipificar y sancionar una serie de conductas de ciberacoso o VGO.  Necesidad de educar en cultura digital.  Informar para denunciar. | S1 D4  Bork  La vida digital obedece a nuestra época.  A lo largo de la historia la humanidad se ha enfrentado a una serie de cambios, y el uso de las tecnologías de la comunicación son uno de ellos.  Los problemas surgen cuando se toma esta nueva realidad como única y homogénea.  El principal desafío es no volvernos sujetos distantes, sino volver la mirada a nosotros mismos. |

Este pequeño cuadro muestra las principales ideas recogidas de los textos, así como también referencia las clases videograbadas.

Al término de esta primera semana, me quedo con las siguientes ideas:

1.- La humanidad ha enfrentado una serie de cambios a lo largo de su trayectoria, la transición de Sociedad industrializada a Sociedad de la Información marca un cambio, no tan sólo en la forma en que se accede al conocimiento (Información/datos/etc), sino también en la forma en cómo nos relacionamos. Esto, plantea una serie de desafíos, por ejemplo asociados al acceso a la conexión y el uso de la información circulante en la red.

SI bien, a propósito de la pandemia se acrecienta el uso de tecnologías, también se agudiza la diferencia entre quienes pueden acceder y quienes no.

2.- Con el surgimiento de la sociedad de la información, impulsada por la revolución tecnológica, se ha formado una Cibercultura, que en ocasiones explota la individualidad y ha generado una “nueva realidad“ y de “vivir en-esta realidad”.

3.- Si bien se puede pensar, ilusamente, que todo lo que ocurre en el ciberespacio es virtual, o una simulación de la realidad, en verdad corresponde a interacciones reales (entre personas) mediadas por medios digitales. Por tanto, las interacciones no son virtuales en la red, sino reales. Esto, reviste un peligro en la actualidad.

4.- En relación a estos peligros latentes, surge la inquietud en torno a la VGO, pues según los estudios existe una alta prevalencia de agresiones (Acoso on line en sus variadas formas) en contra de las mujeres (Alrededor de un 80%). La pregunta que surge entonces es ¿Cómo abordar la VGO?