

FEBRERO - MAYO 2017



*Un Modelo Pedagógico para un uso consciente del
Smartphone (Teléfono inteligente)*

EDUCACIÓN EN EL USO DEL SMARTPHONE

GUÍA EDUCATIVA PARA PROFESORES Y EDUCADORES

ESTA GUÍA SE REFIERE A LA FASE DE PRUEBA DEL MODELO PEDAGÓGICO DE
SMART GENERATION

TALLER EDUCATIVO 1 – IDENTIDAD DIGITAL

Ruta Metodológica

Introducción

La adolescencia representa un momento crítico durante el proceso de crecimiento de un individuo, durante el cual los aspectos de identidad se consolidan y nos preparamos para convertirnos en adultos. Para los “nativos digitales”, también llamados “generación de pantalla” por Rivoltella (en 2006), el *smartphone* y otras herramientas tecnológicas son una parte integral de su vida y representa una “máquina social” que actúa como mediadora en la relación con el mundo y con otros.

Para la generación más joven, Internet y las redes sociales son una extensión de las relaciones reales y ofrecen una oportunidad para confrontar y comparar con los demás. Sin embargo, también conllevan riesgos importantes como las falsas identidades que se pueden encontrar en la web o que pueden estar tentados a asumir, contribuyendo a fragmentar un “yo” el cual no es lo suficientemente fuerte; La dependencia del juicio de los demás, que puede ser muy duro y crear crisis existenciales entre los adolescentes; La atención excesiva a la apariencia, que puede convertirse en narcisismo.

Si imaginamos mirar dentro del *smartphone* de un adolescente, seguramente encontraremos indicios importantes sobre su identidad. A través del material almacenado, aplicaciones utilizadas, grupos y el chat podríamos tener una idea no sólo de quién es, sino también de cómo quiere verse. Todos estos elementos tienen que ser añadidos a las experiencias actuales de la vida real.

Es importante ayudar a la generación más joven a tomar conciencia de su “yo” digital para acompañarlos hacia un desarrollo armonioso de su personalidad.

Objetivos

- Entender las implicaciones positivas y negativas de la identidad digital
- Mejorar la capacidad de comprender la auto-representación de los demás
- Mejorar la capacidad de gestionar y controlar nuestra propia auto-representación

Hoja de ruta

Descripción	Juego sobre el uso del <i>smartphone</i> y la visualización de un vídeo provocativo que será la base para la reflexión sobre nuestra auto-representación. Investigación por los participantes del contenidos de sus <i>smartphones</i> para verificar qué imagen dan de sí mismos.
Palabras clave	Identidad, identidad digital, autorretrato, imagen de sí mismos y de otros
Objetivo	12-17 años
Duración	1 hora
Modalidad	Lluvia de ideas, aprendizaje cooperativo, fotografía, cuestionarios
Equipamiento técnico	Smartphone (al menos 1 por grupo), ordenador y proyector, conexión a Internet, carteles o pizarra, círculos de cartulina

Propósito

Este taller pretende sensibilizar a los jóvenes de las decisiones que toman sobre el contenido de las fotos y los textos que publican y que contribuyen a crear la presentación de sí mismos y, por lo tanto, su identidad digital, la cual puede no ser coherente con su imagen real o con la que quisieran tener.

Actividad de lectura: "Abre tu *smartphone*"

El profesor/educador comienza el taller proponiendo un juego para entender cuánto los jóvenes son conscientes del uso que hacen del *smartphone*.

Si es posible, los participantes deben sentarse en círculo.

A través de una rápida lluvia de ideas, el profesor/educador les pide que hagan una lista de actividades que suelen hacer con el *smartphone* (por ejemplo: ver un vídeo, escuchar música, hacer fotos, conversar, compartir, etc.). Cualquier actividad mencionada por los participantes debe ser escrita en un cartel o en la pizarra.

En este punto, el profesor/educador da a cada participante un círculo de cartulina y pide dividir el círculo en segmentos que representan el tiempo dedicado a cada actividad. Esta acción debe durar un máximo de 2-3 minutos.

Cuando los participantes terminen, comparan diferentes respuestas de una manera animada y rápida, por ejemplo, pidiendo a los participantes que se muevan dentro de la sala.

El profesor/educador entonces enuncia las diferentes actividades: todos los que tienen la mayor porción dedicada a escuchar música, tienen que ir a la derecha de la sala; así que aquellos que tienen la porción más grande dedicada a charlar, tienen que ir a la izquierda de la habitación; y así con todas las actividades identificadas.

Si prefiere (por ejemplo, si la habitación es demasiado pequeña), puede pedir a los participantes que se pongan de pie.

Después de este juego, el profesor/educador pide a los participantes que verifiquen si su percepción refleja la realidad y, para ello, el profesor/educador les invita a mirar directamente al *smartphone*.

En particular, tienen que buscar los niveles de consumo para las diferentes aplicaciones instaladas: tienen que hacer clic en "Configuración General" y luego en "Batería". Ahí pueden encontrar los consumos divididos por aplicaciones y referidos a la última semana o mes.

¿Existe alguna correspondencia entre lo que han pensado (y escrito en la cartulina) y lo que realmente resulta de las estadísticas de los *smartphones*?

Actividad de usuario: "¿Quién eres en La Red?"

El profesor/educador crea el grupo Whatsapp de la clase "¿Quién eres?".

Para introducir el tema de la identidad digital el profesor/educador propone ver la parte inicial de la película "Zoolander 2", en la que el actor y cantante Justin Bieber toma un autorretrato mientras se está muriendo (el vídeo dura unos 2 minutos) e invita a los participantes a comentar la respuesta a la pregunta: ¿cuál es la intención del director en esta escena?

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

El profesor/educador invita a los jóvenes a crear 3 grupos en los que hacer un autorretrato para ser dirigido a su propio compañero, otro para los amigos y el último para el equipo de trabajo.

El profesor/educador pide entonces a los participantes que tomen algunos autorretratos para mostrar y compartir con otros. Tienen que pensar también con qué personas les gustaría compartir estas fotos, si diferentes objetivos implican diferentes tipos de imagen, en qué redes sociales les gustaría publicarlos y en qué ocasión les gustaría compartirlos. La actividad se puede realizar individualmente o en grupos.

Actividad de crítica: "Control de autorretrato"

La actividad es la conclusión crítica natural de las anteriores. Después de que los participantes han mostrado y compartido sus autorretratos, el profesor/educador los estimula a una reflexión a partir del caso específico y que, por lo tanto, se basa en las siguientes preguntas:

- ¿Por qué elegiste ese tipo de representación de ti mismo en la imagen?
- ¿Cuál es el mensaje que deseas comunicar?
- ¿Normalmente juzgas las fotos que ves en los perfiles de otras personas?
- ¿A partir de qué elementos basas tus juicios?

A partir de aquí, la reflexión continúa con una lluvia de ideas, ampliando el alcance de la discusión a temas más generales como:

- ¿Qué es un autorretrato?
- ¿Cuál es la diferencia entre un autorretrato y otro tipo de fotos?
- ¿Cuáles son las características de un buen autorretrato?
- ¿A partir de qué elementos te conocen los demás?
- ¿De qué manera te estás presentando a través de los autorretratos e imágenes publicadas en la Red?

Actividad de evaluación: “Mi identidad digital”

La actividad final tiene como objetivo hacer que los jóvenes sean más conscientes de la imagen de sí mismos que dan en línea y si es diferente de la identidad que tienen en la vida real. La actividad consiste en una prueba de verificación que el profesor/educador presenta a la clase/grupo y que cada participante tiene que llenar individualmente.

Las preguntas están contenidas en la hoja “Mi identidad digital: prueba de verificación”.



Hoja

“Mi identidad digital: prueba de verificación”

¿Qué significa la palabra “identidad” en tu opinión?
¿A partir de qué elementos puede identificar la gente tu identidad en la vida real?
¿A partir de qué elementos puede identificar la gente tu identidad en la vida digital?
¿Qué tipo de imágenes tienes en tu perfil en la Red?
¿Qué información se puede obtener de las imágenes que publicas en la Red?
Si alguien abriera tu smartphone, ¿qué conclusión sacaría sobre ti?
¿Quién eres en el mundo digital?