

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 2 – RELACIONES DIGITALES

### Ruta Metodológica

#### Introducción

Para los adolescentes, el *smartphone* representa la oportunidad de estar constantemente en contacto con amigos. Para hablar de sí mismos, compartir, conocer a la gente, tomar fotos y autorretratos son las actividades más populares entre los jóvenes. El *smartphone* es capaz de lograr todo ello, pero para disfrutar de sus beneficios y no caer en las trampas de la comunicación digital debes tomar un tiempo para reflexionar sobre cuál es la forma adecuada de comunicarte y cuál es el límite que no debes exceder.

Como surgió de la investigación realizada dentro del “*SMART Generation Project*”, una de las principales actividades implementadas por los adolescentes a través del *smartphone* es charlar con amigos. Por esta razón, este taller se centra en el “*chat*” para ayudar a niños y niñas a reflexionar sobre qué aspectos de la comunicación digital pueden ayudar a las relaciones y cuáles pueden limitar su potencial. Uno de los principales temas que se debaten actualmente es el discurso del odio, que se refiere al uso de palabras y discursos dirigidos, únicamente, a expresar odio e intolerancia hacia una persona o un grupo. Este tema es aún más controvertido cuando se compara con la libertad de expresión en línea, donde las normas internacionales específicas compartidas ni siquiera existen. Grandes empresas como Google y Facebook confían la definición de estándares de los servicios a un grupo específico de trabajo, llamados en broma “Los Decisores”.

Uno de los elementos principales de la comunicación vía chat son los emoticonos, que tienen como objetivo explicar mejor el tono de un texto: como los textos se hacen sólo por palabras escritas, se pueden interpretar de diferentes maneras. Sin embargo, cabe preguntarse si los emoticonos son capaces de expresar la riqueza de nuestros sentimientos internos o si ellos mismos pueden estar sujetos a diferentes interpretaciones. También es cierto que un adolescente puede encontrar más fácil comunicarse a través de la mediación del *smartphone*.

Este taller se ha diferenciado para dos grupos de edad porque algunas experiencias pueden ser prematuras para los que tienen 12-14 años. Por supuesto, cada profesor/educador puede evaluar cuál es el camino más adecuado para la clase/grupo con el que trabaja.

#### Objetivos

- Reflexionar sobre diferentes formas de uso personal del *smartphone*
- Identificar comportamientos que favorezcan las relaciones
- Identificar comportamientos que eviten las relaciones
- Identificar herramientas que favorezcan las relaciones

Hoja de ruta 1 (12-14 años)

Descripción	Juego sobre las caras de los emoticonos de Whatsapp. Los participantes los reproducen y expresan con palabras los emoticonos representados, tratando de averiguar el efecto que tiene el uso de emoticonos en la comunicación.
Palabras clave	chat, emoticono, emoticonos, relaciones, comunicación, respeto, integridad, empatía, responsabilidad
Objetivo	12-14 años
Duración	1 hora
Modalidad	Lluvia de ideas, aprendizaje cooperativo, recitado
Equipamiento técnico	Smartphone (al menos 1 por grupo), ordenador y proyector, sistema de altavoces

*Propósito*

Este taller tiene como objetivo hacer que los participantes reflexionen sobre las diferencias entre una comunicación verbal o en persona y la comunicación mediada por el *smartphone*. Por ejemplo, ¿los emoticonos facilitan o dificultan la expresión de mis emociones? ¿Es un emoticono capaz de describir completamente cómo me siento? Al final del taller, los participantes discutirán las posibilidades y la mejor manera de comunicarse en función de la situación y de las personas con las que se está conversando.

**Actividad de lectura (12-14 años): “En el chat”**

Para empezar, el profesor/educador propone a la clase/grupo ver el vídeo “Desempeña tu parte para un #BetterInternetSG” (publicado en el canal de Youtube de Media Literacy Council de Singapur) (ver materiales en el sitio web del proyecto).

El vídeo permite al profesor/educador comenzar una lluvia de ideas entre los participantes para sacar a la luz los elementos clave de una comunicación digital responsable. La discusión puede basarse en las siguientes preguntas:

- ¿Estás de acuerdo con el punto de vista del vídeo?
- Trata de definir los cuatro nuevos emoticonos que se proponen al final del vídeo: respeto - integridad - empatía – responsabilidad

**Actividad de usuario (12-14 años): “Caras de emoticonos”**

Antes de iniciar la actividad, el profesor/educador divide a los participantes en grupos de 3 a 6 miembros.

Luego le da a cada grupo la hoja de trabajo titulada “Tabla de emoticonos” que contiene la representación de los emoticonos más utilizados. Utilizando la hoja de trabajo como guía, en pocos minutos los participantes tendrán que:

- Describe, lo más precisamente posible, el significado de algunos emoticonos
- Representar con tu cara, algunos de los emoticonos que elijas
- Toma una foto o haz un breve vídeo imitando algunos de emoticonos que elijas

En este punto, los grupos entregan al profesor/educador una selección de las fotos tomadas, que las muestra con el proyector para que todos puedan verlas. Los grupos competirán para adivinar a qué emoción se refiere cada foto o vídeo proyectado.

Al hacer la actividad, se espera que los participantes comprendan la dificultad de expresar la complejidad de las emociones con palabras o emoticonos.

La actividad se puede concluir subiendo vídeos o fotos en una red social, usando el hashtag #smartgeneration\_emoticon también para compartirlos con jóvenes de otros países socios del proyecto.

### Actividad de crítica (12-14 años): “Caras o palabras”

En esta actividad, los participantes experimentan la diferencia entre la comunicación digital y la comunicación cara a cara.

Los grupos formados anteriormente tratan de:

- Elegir algunas emociones y expresar con sus caras, de una manera natural, sin imitar emoticonos
- Elegir un diálogo sencillo y recitarlo acompañándolo, en primer lugar, con “caras de emoticonos” y, luego, con expresiones faciales normales

En este punto, el profesor/educador puede hacer algunas preguntas para estimular, entre los participantes, un análisis crítico de su forma de expresar emociones con el *smartphone* en el chat.

Algunas preguntas pueden ser:

- ¿Existen diferencias entre las emociones expresadas con emoticonos y las expresadas cara a cara?
- Mientras chateas, ¿cuándo usas los emoticonos?
- Cuando necesitas que otros te comprendan claramente, ¿usas, principalmente, palabras o emoticonos?
- ¿Eres capaz de expresar lo que quieres decir a través del chat y los emoticonos?
- ¿En qué ocasiones prefieres hablar en persona en lugar de usar el chat?

#### *Ejemplo de diálogo*

Para recitar el diálogo, pueden usar cualquier conversación de las que los participantes tienen todos los días, por ejemplo:

- A. Este fin de semana tengo que ir a la montaña con mis padres, ¡qué aburrido!
- B. Yo, en lugar de eso, voy a ir al concierto de Justin Bieber con Paul y Mary
- C. ¡Qué guay! ¡Qué suerte! Mis padres nunca me dejarían ir a un concierto con amigos



Hoja "Tabla de emoticonos"

	DESCRIBE LA EMOCIÓN



	DESCRIBE LA EMOCIÓN

Actividad de evaluación (12-14 años): "Virtual o Real"

El profesor/educador hace a los participantes el conjunto de preguntas propuestas en la hoja "Relaciones – Evaluación".



Hoja

**"Relaciones– Evaluación"**

¿Qué acciones haces de forma verbal principalmente y cuáles a través de chat principalmente?

	verbalmente	chateando	ambas
Felicitaciones de cumpleaños			
Hacer planes para salir con amigos			
Conocer nuevos amigos			
Quedar con una chica/chico			
Romper con una chica/chico			
Preguntar a tus amigos cómo es él/ella			
Contar algo agradable que te ha pasado			
Contar algo desagradable que te ha pasado			
Contar qué estás haciendo en este momento			

Hoja de ruta 2 (15-17 años)

Descripción	Interpretación de roles: simulación de un chat con una trama asignada. Definición de las reglas que se utilizarán para el chat de clase/grupo.
Palabras clave	relaciones, chat, reglas, comunicación, acoso
Objetivo	15-17 años
Duración	1 hora
Modalidad	Lluvia de ideas, navegar, aprendizaje cooperativo, juegos de rol
Equipamiento técnico	Sala con pizarra interactiva o proyector de vídeo conectado a un ordenador Smartphone (al menos 1 por grupo), conexión a Internet

*Propósito*

Esta actividad tiene como objetivo promover una comparación entre los participantes sobre los diferentes modos y expectativas en el uso de chats y, en particular, en el chat de la clase/grupo. ¿En qué ocasiones, el chat, resulta ser una herramienta útil y cuándo preferiría la comunicación directa?

La actividad termina estableciendo un conjunto de reglas para el uso responsable del chat de clase/grupo.

Actividad de lectura (15-17 años): “Siempre conectado”

Para empezar, el profesor/educador propone a la clase/grupo ver el vídeo “¿Estás perdido en el mundo como yo?” (Vídeo de la canción homónima del cantante estadounidense Moby, las animaciones son hechas por Steve Cutts) (Ver materiales en el sitio web del proyecto). El vídeo permite al profesor/educador comenzar una lluvia de ideas entre los participantes para sacar, de una manera provocativa, los efectos nocivos de un uso excesivo del *smartphone*.

La discusión puede basarse en las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son los aspectos negativos de las relaciones denunciadas por el vídeo?
- ¿Estás de acuerdo con el punto de vista expresado por el vídeo?
- ¿Qué aspectos, de los que surgieron, experimentas en tu vida cotidiana?

Actividad de usuario (15-17 años): “¡Vamos a chatear!”

Para preparar la actividad, el profesor/educador crea un chat de grupo con los participantes. El grupo es funcional a la actividad y será cancelado al final de la misma. A través del uso de Whatsapp Web el profesor/educador puede tener el chat en el ordenador y puede conectarlo al proyector para que todos los mensajes se puedan ver, fácilmente, por todos al mismo tiempo. En este punto empieza la interpretación de roles. Después de la trama descrita en la hoja de “Chat de interpretación de roles”, el maestro/educador presenta la situación y asigna roles que pueden ser interpretados por varias personas para involucrar a todos los participantes. El profesor/educador dedica un poco de tiempo a la explicación y descripción de las características de cada personaje. Cada persona/grupo tiene que mantener su papel en secreto.

Dado que algunos roles proporcionan conductas negativas, es importante que el profesor/educador establezca, a priori, las limitaciones concernientes tanto al lenguaje como al contenido agresivo.



Una vez que comience la representación, cada grupo tendrá que interactuar respetando las características asignadas a su personaje. El chat continúa hasta que todos hayan interactuado con varios mensajes.

Luego, el profesor/educador invita a los participantes a analizar lo que pasó con preguntas como:

- ¿Cómo te sentiste en el papel que desempeñaste?
- ¿Se ha resuelto el conflicto?
- ¿Quién ha trabajado de manera positiva para llegar a una solución? ¿Por qué?
- ¿Quién ha trabajado de manera negativa para llegar a una solución? ¿Por qué?
- Cuando chateamos, ¿la forma en que nos comunicamos cambia?
- ¿Cómo actuarías?
- ¿Cómo se podría resolver este tipo de situación?
- ¿Qué te gustaría que no pasara en el chat?
- ¿Qué te gustaría que pasara en el chat?



Hoja

### “Chat de interpretación de roles”

“ElMejor” es el chat de la clase/grupo, los niños no se conocen muy bien todavía, pero Paul es emprendedor y ha creado, inmediatamente, el chat para intercambiar información.

Un día, Lucy, que está en el centro de la ciudad con su novio, publica en el chat una foto retratando a su novio y a ella delante de una pastelería para mostrar que ella es feliz y se está divirtiendo.

Algunos comentarios, sin embargo, no son positivos ...

Roles:

- Paul: creó el chat para los comunicados de clase/grupo, pero no quiere que la gente envíe textos personales, por lo tanto, se enfada con Lucía cuando piensa que usó el chat de la manera equivocada.
- Jack: le gustan las niñas y Lucy es definitivamente linda, esperaba que estuviera soltera y está decepcionado al saber que tiene novio, así que escribe algunos comentarios sarcásticos sobre la pareja.
- Steve: espera que el chat sea una oportunidad para convertirse en buenos amigos. Intentará mediar entre diferentes posiciones.
- Monica: le gusta ser el centro de atención y está un poco molesta de que Lucy haya presumido. Ella trata de tener la atención de los demás.
- Sheila: es muy cuidadosa con el aspecto y siempre es crítica con cómo se visten los demás.
- Joey: usa un lenguaje muy agresivo y discute sobre cualquier cosa y con cualquier persona.
- Lucy: ella estaba pasando un buen rato con su novio en el centro de la ciudad y sólo quería compartirlo con la clase/grupo, ella no creía que su mensaje pudiera atraer tantas críticas.

#### INTERPRETACIÓN DE ROLES - ALGUNAS SUGERENCIAS

La interpretación de roles significa ponerse en el papel de un personaje inventado insertándolo en un cierto contexto. En pocas palabras, significa “recitar”, olvidando esa parte de nosotros que es “el jugador”. En el juego de roles, el personaje y el jugador son dos personas completamente diferentes que nunca interactúan y cuyos mundos nunca entran en contacto.

Nadie gana. Es un juego de narración y cooperación. El propósito es divertirse al inventar una historia juntos.

Los participantes tienen que actuar como su personaje actuaría. Le guste o no le guste, la vida real no debe afectar al juego.

¡Los insultos entre personajes no están prohibidos, siempre y cuando no sean ofensivos para el jugador en lugar de para el personaje!

Los participantes tienen que recordar que lo que se dice o hace pertenece a la simulación, se dice y se hace al personaje jugado y no directamente a los participantes.

#### Actividad de crítica (15-17 años): "Buscando un buen chat"

Los grupos anteriores también se mantienen para esta actividad. Cada grupo necesita un *smartphone* con conexión a Internet. El profesor/educador propone una búsqueda en línea con el *smartphone* para recopilar sugerencias sobre cómo usar los chats correctamente. Para evitar distracciones, esta búsqueda durará de 10 a 15 minutos como máximo. Después de la búsqueda, los grupos comparten sus hallazgos. El profesor/educador insta a los participantes a expresar también sus ideas y propuestas para un buen chat.

#### Actividad de evaluación (15-17 años): "Chat, ¡vamos a darnos algunas reglas!"

La actividad que concluye el taller prevé que la clase/grupo, teniendo en cuenta las reflexiones realizadas, los materiales encontrados y las propuestas, cree junta una lista de reglas a seguir en el uso del chat de clase/grupo.