

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

Smartphone Education (Educación en el uso del Smartphone). Un Modelo Pedagógico para un uso consciente del Smartphone es una herramienta educativa basada en la metodología de la Educación de los medios de comunicación, dirigida a profesores y educadores para promover un uso crítico y consciente del Smartphone entre los jóvenes. Esta guía se usará durante la fase de pruebas del prototipo del modelo que tendrá lugar en Febrero – Mayo 2017.

Smartphone Education fue desarrollado dentro del marco del Proyecto SMART Generation (Generación SMART) (2015-2017), coordinado por el Centro culturale Francesco Luigi Ferrari (Modena, Italia, www.centroferrari.it) e implementado junto con Solidarci (Caserta, Italia, www.arcicaserta.it), Fundacion Cibervoluntarios (Madrid, España, www.cibervoluntarios.org), Anfmr – Rural Women National Association (Rucar, Romania, www.anfmr.ro), Ligzda Youth Organization (Rujiena, Lettonia), EAEA – Asociación Europea para la Educación de (Bruselas, Bélgica, www.eaea.org).

El Proyecto SMART Generation y **Smartphone Education. Un Modelo Pedagógico para un uso consciente del Smartphone** está coordinado por un grupo internacional de expertos compuesto por: Giovanni Bursi, Valeria Ferrarini, Paolo Tomassone, Alice Toni (Centro culturale F. L. Ferrari); Giovanna Maciariello, Paola Maciariello (Solidarci); Yolanda Rueda Fernandez, Angel Sola Lopez (Fundacion Cibervoluntarios), Ana Vorovenci (ANFMR), Daina Roze (Ligzda) and Aleksandra Kozyra (EAEA).

La supervisión metodológica del diseño y desarrollo del modelo pedagógico ha sido acreditada por Tiziana Venturi, educadora de medios de comunicación, Coordinadora del proyecto In-ForMedia y representante regional de MED – Associazione Italiana per L'Educazione ai Media e alla Comunicazione (Asociación Italiana para la Educación en Medios de Comunicación y Comunicaciones), con el apoyo de Laura Parenti, educadora de medios de comunicación, y Bruna Scozzaro, educadora de medios de comunicación (Centro culturale F.L. Ferrari).

El proyecto **SMART Generation** está cofundado por el programa **Erasmus+** gestionado por la **Agenzia Nazionale per i Giovani (Italy)**.

Nos gustaría expresar nuestra más sincera gratitud a profesores, educadores y jóvenes de los territorios asociados de Modena, Caserta, Madrid, Rucar, Rujiena y Bruselas que contribuyeron con sus ideas y sugerencias digitales para el desarrollo del modelo pedagógico de SMART Generation.

Modena, 31 de Enero de 2017

INDEX

PRESENTACIÓN DE LA GUÍA	4
COMO USAR LA GUÍA	5
PARTE I – INDICACIONES GENERALES	6
Proyecto SMART Generation.....	7
Asociación SMART Generation.....	8
¿QUÉ SIGNIFICA <i>EDUCAR AL SMARTPHONE?</i>	9
CONCEPTOS CLAVE.....	11
Identidad Digital	11
Relaciones Digitales	11
Seguridad Digital.....	12
Conocimiento Digital.....	13
EDUCACIÓN DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.....	14
PARTE II – TALLERES EDUCATIVOS	15
COMO USAR EL MODELO PEDAGÓGICO	16
El mapa metodológico.....	16
El papel del profesor/educador durante la prueba.....	17
Métodos de trabajo no formales	17
TALLER EDUCATIVO 1.....	19
TALLER EDUCATIVO 2.....	23
TALLER EDUCATIVO 3.....	32
TALLER EDUCATIVO 4.....	39

PRESENTACIÓN DE LA GUÍA

Paolo Tomassone – Presidente del Centro Culturle F. L. Ferrari

A COMPLETAR

COMO USAR LA GUÍA

Tiziana Venturi – Educadora de medios de comunicación y representante regional de MED

Esta *Guía Educativa* está dirigida a profesores y educadores que deseen probar el modelo pedagógico SMART Generation “Smartphone Education” con su clase/grupo.

La fase de prueba tendrá lugar entre Febrero – Mayo 2017 y será coordinada por el Centro culturale F. L. Ferrari, jefe de proyecto de *SMART Generation*, a nivel europeo y por socios de proyecto a nivel local.

Esta *Guía Educativa* incluye toda la información necesaria para la prueba, en concreto:

- *La primera parte – Indicaciones Generales:* (a) la trayectoria del Proyecto SMART Generation para explicar el contexto estratégico en el que fue desarrollado este modelo pedagógico; (b) La Asociación SMART Generation, (c) qué significa *Smartphone Education*, con un enfoque especial en habilidades para la vida fácilmente aplicables al mundo digital, (d) conceptos clave referentes a áreas estratégicas donde se enfocarán los esfuerzos educativos, (e) principios básicos de la educación en medios de comunicación como metodología educativa que es la base del modelo pedagógico.
- *La segunda parte – Talleres Educativos:* (a) el mapa metodológico sobre el uso del modelo y el papel que el profesor/educador debe desempeñar durante la prueba, así como también la descripción de métodos de trabajo no-formales, (b) la descripción de cuatro talleres divididos por áreas y actividades individuales.

PARTE I – INDICACIONES GENERALES

Proyecto SMART Generation

SMART Generation es un Proyecto de dos años que involucra a cinco países europeos. El objetivo general es el desarrollo de un modelo educativo innovador a nivel europeo capaz de promover un uso consciente del **smartphone**, sus potencialidades y riesgos, y de estimular un debate público sobre el papel de las tecnologías digitales en procesos de construcción de relaciones sociales de calidad entre jóvenes y entre generaciones.

El Proyecto prevé la ejecución de varias actividades:

- 1) **Investigar** con el objetivo de enfocarse en las necesidades digitales de los jóvenes y adultos con respecto a la necesidad de asegurar un uso consciente y crítico del smartphone. En particular, la investigación permite identificar áreas estratégicas y campos específicos sobre los cuales intervenir en términos educativos hacia los beneficiarios (adultos y jóvenes). El procesamiento de datos y el análisis relacionado se encuentran en el informe sobre el análisis de las necesidades de formación digital (*Analysis of digital training needs*).
- 2) El diseño de una **herramienta educativa** sobre el uso consciente y crítico del Smartphone "*Educar al Smartphone. Modelo pedagógico SMART Generation*" basada en la metodología de la educación de los medios de comunicación, dirigido a profesores y educadores para fomentar el uso responsable y crítico del Smartphone entre los jóvenes. El modelo es el producto de los resultados de la investigación de las mejores prácticas recopiladas por los socios sobre el uso del smartphone y de reuniones con profesores y educadores a nivel local (llamados Grupos de Trabajo Nacionales) para analizar e intercambiar opiniones.
- 3) Las **pruebas y evaluaciones** de la herramienta educativa prevén la finalización del modelo y su ensayo en 70 grupos (35 formales y 35 informales), así como su evaluación y validación. El ensayo se apoya en una trayectoria de formación en cada territorio, involucrando expertos y profesionales de las organizaciones asociadas al proyecto, así como profesores y educadores que probarán la herramienta educativa.
- 4) La **Política de Recomendaciones** tiene como objetivo proporcionar a los responsables políticos información útil para la calificación de los procesos de programación y herramientas para desarrollar programas educativos para un uso responsable y crítico del Smartphone para los jóvenes. El objetivo es desarrollar, por un lado, estrategias de protección contra el incremento de los riesgos relacionados con las nuevas tecnologías (por ejemplo, el ciberacoso, los engaños, los trastornos por déficit de atención, la pornografía y el contacto con extraños potencialmente peligrosos) y, por otro, planes e intervenciones para potenciar todas sus capacidades.
- 5) Una **plataforma de aprendizaje** de código abierto dirigida, en particular, a alojar el modelo pedagógico, materiales relacionados, posibles ideas útiles para el desarrollo de las actividades propuestas, así como directrices para su uso.

Asociación SMART Generation

La asociación está compuesta por organizaciones europeas con características y habilidades que se complementan y se refuerzan entre ellas. Ellas han empezado una trayectoria de cooperación y colaboración, coordinándose y compartiendo visiones y objetivos, compromisos y tareas, competencias y recursos.

Centro culturale Francesco Luigi Ferrari (Modena – IT) es una asociación dedicada a una de las figuras más comprometidas políticamente y socialmente en Modena en las primeras décadas del siglo XX. Es un lugar de encuentro y un laboratorio dirigidos a gente joven y a quienes están activamente comprometidos con la esfera política y social.

Elementos de la calidad de este compromiso, especialmente en el frente social, son los Observatorios (sobre pobreza, prensa local, familias, económicos o sociales), las actividades formativas, la atención a los problemas de comunicación (con el centro de educación In-ForMedia en los medios de comunicación), las actividades de publicación, las reuniones públicas y talleres y las colaboraciones con entidades, movimientos y asociaciones italianas y europeas.

Solidarci (Caserta – IT) es una asociación que trabaja en los campos de la cultura, la sociabilidad, la solidaridad, los derechos humanos, la ciudadanía y la educación a lo largo de la vida (“life-skills” – habilidades para la vida diaria), de la lingüística (L2, talleres de expresión, escritura creativa, teatro, etc.), de la comunicación audiovisual y de las TIC. Los grupos objetivo son: niños y jóvenes en riesgo de exclusión social, inmigrantes, discapacitados, gente con niveles críticos sociales y educativos y problemas familiares y padres y profesores de los colegios del área de Caserta. La asociación tiene 10 años de experiencia en la gestión de proyectos educativos europeos con métodos innovadores de educación formal e informal y con programas de formación realizados en diferentes países europeos.

Fundación Cibervoluntarios (Madrid – ES) tiene como misión el uso de las nuevas tecnologías como herramienta para la innovación social y el empoderamiento ciudadano, aliviando así las brechas sociales y aumentando los derechos y las capacidades de las personas. Como reconocimiento de todo lo que ha hecho en el territorio ibérico la fundación ha recibido un prestigioso premio de Google.org como una de las 50 organizaciones que están cambiando el mundo.

Rural Women National Association (Rucar – RO – Asociación Nacional de Mujeres Rurales) activa desde 1997 está presente en todo el territorio nacional, teniendo como objetivo a la mujer, la gente joven y las personas mayores pertenecientes a contextos culturales y geográficos diferentes. Su principal misión es asegurar la igualdad de oportunidades, el reconocimiento del importante papel de la mujer en la comunidad local y además promocionar iniciativas de integración económica y social a través de sesiones de formación, talleres, el establecimiento y gestión de escuelas secundarias especializadas en nuevas tecnologías, protección ambiental y turismo.

Lizgda Youth Association (Rujiena – LV) ha logrado crear una significativa red de contactos y relaciones, especialmente a nivel europeo, aunque fue recientemente creada. Esta organización trabaja en estrecha colaboración con el municipio y otras entidades locales y organiza actividades dirigidas especialmente a los jóvenes, pero también a los líderes de los grupos juveniles locales. Además, está en contacto con varias escuelas de la zona para construir proyectos dirigidos a NEET.

EAEA – European Association for the Education of Adults (Brussels – BE – Asociación Europea para la Educación de Adultos) es una red europea que representa la educación de adultos formal e informal en Europa. Es una asociación transnacional sin ánimo de lucro con 126 miembros en 42 países. EAEA promueve la inclusión social tal como se define en la estrategia europea 2020, así como el aprendizaje en adultos y un mayor acceso y participación en la educación de adultos para todos.

¿QUÉ SIGNIFICA EDUCAR EN EL USO DEL SMARTPHONE?

Life skills and smartphone (Habilidades para la vida diaria y smartphone)

El término "life skills" se refiere generalmente al conjunto de habilidades cognitivas, emocionales y relacionales básicas que permiten a la gente trabajar con competencia a nivel individual y social. En otras palabras, estas habilidades nos permiten adquirir un comportamiento versátil y positivo que nos hace manejar eficazmente las demandas y desafíos de la vida cotidiana.

El conocimiento de nosotros mismos, la gestión emocional, la gestión del estrés, la empatía, la creatividad, el sentido crítico, tomar buenas decisiones, resolver problemas, la comunicación y las relaciones efectivas. **Todas estas habilidades pueden ser fácilmente al mundo digital que representa,** especialmente para los jóvenes, un continuo con su vida real.

No podemos pensar en reducir el uso responsable del smartphone a simples habilidades técnicas. Es más bien, ante todo, un asunto que involucra al individuo como un todo. El investigador en sociología M. Gui escribió en 2009: "... las habilidades necesarias para gestionar nuestra vida **online** se relacionan cada vez más con la construcción de nuestra calidad de vida. Temas como la gestión del tiempo, la selección de actividades significativas, la defensa de los estímulos que distraen emergen como necesarios para un acercamiento responsable al uso de los medios de comunicación, sin el cual es fácil perderse en el mundo de la comunicación digital ...".

Para confirmar esto, entre las ocho competencias clave para el aprendizaje permanente definidas por la Unión Europea también encontramos habilidades digitales. Sus definiciones son variadas, así como los modelos que definen las áreas de acción, pero en todas ellas, junto a las dimensiones tecnológicas y cognitivas, existe lo que podemos denominar "una dimensión reflexiva" que se refiere a principios éticos y de responsabilidad social. También se requiere que el mundo de la educación trabaje tanto a través de caminos educativos como integrando estas herramientas de comunicación en la formación y el replanteamiento de sus modelos de enseñanza-aprendizaje y de gestión del aprendizaje.

A pesar de la propagación de la crisis desde diferentes puntos de vista, desde lo económico a lo institucional, la tecnología (especialmente la tecnología digital) sigue siendo una presencia constante y en evolución. Las estadísticas sobre el consumo de los hogares europeos, aunque existen algunas diferencias entre países, indican una tendencia creciente en cuanto al acceso a la banda ancha y al consumo de medios de comunicación en relación con las nuevas tecnologías en general. La gente joven son los principales usuarios de las nuevas tecnologías y en particular del smartphone: como se muestra en 2015 en el informe "Cittadini Imprese e ICT" (Ciudadanos, empresas y las TIC): "... entre los hogares sigue habiendo una fuerte brecha digital debido a factores generacionales, culturales y sociales; los más conectados son aquellos en los que hay al menos un menor: **883%** de ellos tienen una conexión de banda ancha y utilizan más ADSL, DSL, fibra óptica o una combinación de tecnologías fija y móvil".

Con la llegada del smartphone, que es un ordenador real, el teléfono ya no es solo una herramienta que se utiliza para llamar, sino que es algo que permite a todos, adultos y jóvenes, estar siempre conectados. El smartphone incorpora todos los medios de comunicación y la posibilidad de acceder rápidamente a los medios sociales, chat y web haciéndolo cada vez más omnipresente. Esto nos hace sentir "forzados" a llevar siempre un smartphone en nuestras manos, en la mesa, mientras cenamos, en el trabajo o a escondidas en caso del colegio. El extenso abanico de aplicaciones (Apps) que puedes instalar en el móvil ha llevado a ampliar la posibilidad de comunicación y aprendizaje y los chicos y chicas, a partir de la edad temprana, se familiarizan con el mundo digital, llegando a ser portadores de nuevos retos.

Sin embargo, el smartphone, que para la mayoría de los adolescentes se ha convertido en una especie de apéndice, también puede proporcionar riesgos si se utiliza sin las precauciones necesarias. Puedes encontrar casos muy extremos en los periódicos, pero también nuestra experiencia diaria está llena de situaciones donde nos topamos con el uso indebido del móvil: desde la invasión de mensajes de texto desde diferentes chats a distracciones andando o peor conduciendo; gente tomando constantemente fotos y selfies por lo que encontramos fotos nuestras en los medios, de las que no teníamos conocimiento. Por lo que llega a ser más evidente la dificultad de manejar adecuadamente el potencial que tienen estas herramientas. El smartphone ha ayudado

a intensificar la influencia de la comunicación mediática en la vida de la gente y en particular los jóvenes pueden ser objetivo de comportamientos perjudiciales para ellos mismos u otros a expensas de las excelentes oportunidades que ofrece esta herramienta.

Precisamente para corregir los aspectos negativos y mejorar los positivos se necesita educar en el **uso responsable** del smartphone. El camino, descrito en las siguientes secciones, surge precisamente del deseo de transmitir a los adolescentes que necesitan trabajar en sí mismos para poder tomar decisiones libres y positivas para su crecimiento. Esta libertad no puede fallar en tomar conocimiento de que este pequeño objeto afecta nuestras vidas y tenemos la tarea de decidir cómo.

El desarrollo del pensamiento crítico entre adolescentes en el uso de los medios de comunicación, y especialmente el smartphone, significa darles una importante herramienta para interpretar la realidad y permitirles entrar en el caótico mundo de la comunicación y de la sobredosis de información.

La investigación en adultos y jóvenes desarrollada por el proyecto SMART Generación condujo a la definición de las áreas estratégicas en las que enfocar el trabajo educativo relacionado con el uso crítico y responsable del smartphone:

- el smartphone tiene un papel en el desarrollo de nuestra propia **identidad**,
- influye en nuestras **relaciones**,
- condiciona, cambia y amenaza nuestra idea de **seguridad**,
- amplifica nuestro **conocimiento** y ofrece oportunidades para desarrollar uno nuevo.

Esta revolución cultural ha creado nuevos contextos que están constantemente cambiando y no podemos confiar en las tradiciones del sector de la educación, debemos ser creativos y experimentar nuevos métodos.

CONCEPTOS CLAVE

Identidad Digital

Identidad Digital (o virtual) es un término acuñado en la década de los 90 que significa "la identidad constituida por un usuario en las comunidades virtuales online" (ver la Enciclopedia Treccani, entrada "Virtual Identity" (identidad virtual), Treccani.it). Sin embargo, la identidad digital ahora toma un significado más amplio y cubre toda la información sobre una persona (imágenes, videos o textos) en la web. La identidad digital, entonces, se construye a través de un proceso de selección y carga de información personal en sistemas online. El smartphone, gracias a su capacidad intrínseca, ha aumentado drásticamente la cantidad y la calidad de la información personal que puede ser subida a la web y por lo tanto ha aumentado la posibilidad de crear y modificar identidades digitales.

Además, el proceso de construcción de la identidad digital produce un efecto directo también en el individuo que puede o no reconocer su representación en la red. En otras palabras, la construcción de la identidad digital produce efectos en la construcción de nuestra identidad personal, socialmente entendida como un "sistema de representación" (ver Benvenuti L., *Lezioni di socioterapia*, Baskerville, Bologna, 2008).

Los aspectos de la identidad construida en el mundo virtual pueden ser continuamente modificados o redefinidos. En el mundo virtual las clásicas categorías de espacio, tiempo y sociabilidad que están en la base de la identidad empírica se anulan. La web ofrece a los jóvenes la oportunidad de dar forma fácilmente a los aspectos de nuestra identidad, construyendo una pluralidad de identidades digitales que pueden estar también en conflicto con la vida real. Este es el caso, por ejemplo, de personas que construyen online una identidad femenina como una identidad masculina; o la gente que finge tener una edad muy diferente de la real. El uso de información falsa en la web es definida como *identidades falsas* que están conectadas con los fenómenos como el llamado *phishing* (extorsión de información) y el llamado *fake* (falsificación).

Desde este punto de vista, la reflexión está abierta y deja espacio para diferentes interpretaciones. Por un lado, de hecho, nos encontramos con aquellos que declaran que "en internet creamos una identidad que en la mayoría de los casos no difiere de la identidad fuera de la red; la vida virtual, sin embargo, no se separa de la real: sino que es una extensión, especialmente a través del uso del smartphone, que nos permite integrar ambas identidades" (ver Rivoltella P. C., *Il volto sociale di Facebook. Rappresentazione e costruzione identitaria nella società estroflessa*, Il pozzo di Giacobbe, Trapani 2010). Por el otro lado, en cambio, hay quienes invocan el principio de 'visibilidad' (ver Cristillo S., *I nativi digitali. Aspetti etico-cognitivi*, Cromografia per Gruppo Editoriale Espresso, Roma, 2012), entendido como la tendencia a volcar en la red datos personales a través de la navegación, aplicaciones y medios de comunicación sociales, construyendo una fuente de información sobre cada individuo que sería independiente de la consciencia y el conocimiento del propio individuo, definida por De Kerckhove como "digital unconscious" ("Inconsciente digital") (ver De Kerckhove D., *Inconscio digitale*, la Repubblica, 28 Giugno 2015).

Desde estas reflexiones derivan las siguientes preguntas para dirigir la discusión y el debate dentro de este camino educativo: ¿Cuál es la relación entre la identidad personal y la identidad digital? ¿Cuáles son los elementos que caracterizan una identidad que crece principalmente en el mundo digital? ¿Cuáles son los riesgos vinculados al desarrollo y gestión de una identidad digital desvinculada de la realidad? ¿Cuales son los beneficios?

Relaciones Digitales

La nueva masa de los medios digitales alimenta un nuevo tipo de relaciones llamadas *relaciones digitales*. Esta nueva cualidad encuentra una ejemplificación efectiva en la afirmación "Prefiero

textear que hablar", interceptada por Sherry Turkle en una de sus investigaciones (ver Turkle S., *La conversazione necessaria. La forza del dialogo nell'era digitale*, Einaudi, Torino, 2015).

El cambio de paradigma introducido con el advenimiento de la era digital introduce una nueva manera de estar en una relación: una relación que ya no se basa en la oralidad, sino en el intercambio de información digital (imágenes, videos, textos); que puede ser continuo y ocurrir en cualquier lugar y momento; que puede ser polisensorial (sonido, imágenes, texto and tacto) y que puede llegar a simular una relación de la "vida real" aun cuando no lo es (este es el caso de, por ejemplo, las video llamadas).

Internet, la red y los nuevos medios de comunicación crean la posibilidad de activar unas innumerables relaciones digitales, individualmente y en grupo: el smartphone, por sus características permite monitorizar los medios de comunicación a tiempo real, cambiando el modo de estar juntos y favoreciendo una multitud de conexiones. Al mismo tiempo, sin embargo, las relaciones digitales parecen sufrir cierta falta de estabilidad: pueden ser interrumpidas en cualquier momento (con un 'clic' puedes borrar una "amistad"); pueden ser fugaces; y son en su mayoría insustanciales. Las relaciones digitales parecen tener un grado diferente de responsabilidad que las empíricas: la web permite que no nos exponamos directamente, que nos comuniquemos sin ser vistos, usar un registro comunicativo digital más agresivo de lo que usaría en la comunicación de la vida real.

Especialmente para los jóvenes, internet podría llegar a ser una especie de sustituto para las relaciones empíricas consideradas, a veces, insatisfactorias y/o decepcionantes. Preferir una relación virtual a una empírica podría deberse a varias: una profunda incapacidad de gestionar relaciones directas; eludir la responsabilidad respecto a los posibles desarrollos de una relación empírica; intentar escapar de patrones ilusorios de las relaciones; tener la oportunidad de interactuar con diferentes públicos sin tener que tener en cuenta la unidad de acción (como crear diferentes perfiles en diferentes medios sociales, creación de un avatar, etc.). El riesgo para la gente joven es que la creación de un microcosmos digital puede llegar a ser un sustituto de las relaciones empíricas convirtiéndose en 'nicho mediático' (ver Cristillo S., *I nativi digitali. Aspetti etico-cognitivi*, Cromografia per Gruppo Editoriale Espresso, Roma, 2012) donde refugiarse (véase, Le Breton D., *Fuggire da sé*, Cortina, Milano, 2016). Estos nichos se alejan de la realidad y se acercan a lo que Sherry Turkle llama "asalto a la empatía": sentirse menos conectado con la gente presente y menos implicado mutuamente con ellos.

De estas reflexiones derivan las siguientes preguntas para dirigir la discusión y el debate dentro de este camino educativo: ¿Cuál es la diferencia entre relación empírica y digital? ¿Cuáles son las características de una relación en el mundo digital? ¿Cuál es la diferencia entre un amigo "real" y un amigo de Facebook? ¿Por qué los jóvenes eligen vivir una parte importante de sus relaciones online? ¿Las relaciones digitales se caracterizan por la empatía?

Seguridad Digital

Internet ocasiona gran interés por el tema de la seguridad. En muchas apps nos invitan a compartir mucha información, que incluye detalles personales, fotografías, vídeos ¿Cómo se usa esta información? El teléfono inteligente añade la variable de "portabilidad" a los riesgos descritos, lo que hace más difícil que los padres y profesores los controlen. Sus funciones de objeto portátil hacen que sea menos seguro dado que puede ser objeto de robo u olvido. Por tanto, es fundamental prestar la atención necesaria y pensar en términos de *seguridad digital*.

Además de los problemas relacionados con la compartición de datos sensibles, tenemos que tener en cuenta el seguimiento de información personal para el uso comercial. Nuestros gustos, nuestras preferencias, los lugares que visitamos se convierten en fuentes de información para construir propuestas de negocio hechas a nuestra medida.

Otro riesgo al que se enfrentan sobre todo los adolescentes (aunque no solo ellos) que navegan por la red es ser víctimas de ciberacoso. Este fenómeno ya ha sufrido una evolución en internet: mientras que originalmente era la transposición en línea de las formas tradicionales de acoso (por ejemplo, insultos verbales en correo electrónico, amenazas, ofensas, etc.), en una segunda fase ha asumido una nueva caracterización más poderosa. Las nuevas formas de ciberacoso tienen como objetivo la "destrucción de la reputación" de la víctima a través de las redes sociales, la difusión o

compartición de imágenes o fotos privadas, la creación de perfiles falsos. Estas acciones se propagan de forma viral y la víctima no puede escapar si sigue “conectada”. En estas nuevas formas de acoso a menudo el agresor no tiene cara, es incorpóreo y elusivo: el acoso se convierte en un juego virtual, la ausencia de espacio y las limitaciones de tiempo, cosa típica de internet, permiten que la difamación viole cualquier aspecto de la privacidad de la víctima (cf. Cristillo S., *I nativi digitali*, ibidem).

Otra forma de “peligro” que socava la seguridad de los navegantes de internet es el *grooming*, una forma de requerimiento sexual ejercido por adultos principalmente contra menores. Se lleva a cabo mediante un proceso llamado “fase de formación de amistad”, a saber, una estrategia para construir una relación de amistad a través de la cual el adulto crea una relación de confianza con el niño para poder perpetrar el abuso. Otro fenómeno común es el *sexting*, que consiste en la revelación de la identidad sexual y física de menores mediante la compartición de imágenes y vídeos (normalmente hechas con teléfonos inteligentes) con carácter sexual entre pares (pero también adultos y extraños) y su publicación en chats, redes sociales y la web.

Estos fenómenos y riesgos relacionados con la seguridad digital suscitan reflexiones ligadas al tema de la competencia, la protección y la necesidad de desarrollar programas de formación dentro de grupos formales y no formales dirigidos a dar consejos útiles para gestionar los problemas de seguridad más o menos graves que puedes encontrar navegando por la red (cf. Bissolotti L., Ozenda M., *Sicuri in rete*, Hoepli, Milano, 2012).

De estas reflexiones se derivan las siguientes cuestiones para dirigir discusiones y debates: ¿Cómo se usa la información digital? ¿Cuáles son las formas de regulación, salvaguarda y protección de datos en línea? ¿Qué daños puede causar un mal uso de los datos digitales?

Conocimiento Digital

Los nuevos medios de comunicación de masas son herramientas con un enorme potencial en términos de aprendizaje, aumento de habilidades y obtención de una cantidad infinita de información. Las posibilidades inherentes a tales instrumentos para actualizar tu propio almacén de conocimiento son extraordinarias, y suscitan el tema del *conocimiento digital*.

El potencial para aumentar nuestro conocimiento mediante la red, no es innato y no debe darse por hecho. Los usuarios deben ser formados a través de rutas educativas para que sepan cómo actuar de modo sensato con respecto a lo digital (cf. Prensky M., *La Mente Aumentata. Dai nativi digitali alla saggezza digitale*, Erickson, Trento, 2013) y proporcionar seguridad y ser ayudado y no entorpecido por las innovaciones tecnológicas.

En este sentido surge el tema de la *sabiduría digital*, que se debe entender tanto como una habilidad personal para identificar respuestas a sus preguntas cognitivas en la red, como una posibilidad concreta para que la persona aproveche ese conocimiento de manera positiva. En otras palabras, las destrezas digitales consisten en recuperar la información correcta, verificar la precisión de esa información y aplicar este conocimiento a los problemas que se han de afrontar.

A partir de este punto de vista, sobre todo en este momento histórico caracterizado por la post-verdad (es decir, la ausencia de interés en la verdad de los hechos y las noticias) y los bulos ampliamente difundidos, es imperativo aprender cómo verificar la información encontrada en la web cada día. Necesitamos aprender cómo evaluar la fiabilidad de la información a través de métodos y herramientas adecuados, que pasan por la verificación de las fuentes y el uso de la razón, la investigación y la demostración (cf. Martini F., *Conoscenza digitale. L'attendibilità delle informazioni in rete*, Carocci, Roma, 2015) y la integración de los medios de comunicación de masas: orales, tipográficos y digitales (cf. Benvenuti L., *Malattie mediali, Elementi di socioterapia*, Baskerville, Bologna, 2002).

De estas reflexiones se derivan las siguientes cuestiones para dirigir discusiones y debates: ¿A cuántos adolescentes les resulta difícil hacer una búsqueda avanzada? ¿A cuántos adolescentes les resulta difícil hacerse una idea de la fiabilidad de los sitios web? ¿Quién debe proporcionarles este conocimiento.

EDUCACIÓN EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

A COMPLETAR

PARTE II – TALLERES EDUCATIVOS

COMO USAR EL MODELO PEDAGÓGICO

Metodología

La tabla siguiente muestra el mapa metodológico que representa la arquitectura del modelo pedagógico “Educa en el Smartphone”.

Los cuatro elementos clave sobre los que se construye son la Identidad Digital, las Relaciones Digitales, la Seguridad Digital y el Conocimiento Digital, ya descritos en la sección de “Conceptos Clave”. Como se muestra en la tabla, cada elemento se desarrolla a través de cuatro áreas de competencia, constitutivas del proceso pedagógico. Las áreas de competencia son el Lector, el Usuario, el Crítico y el Evaluador, y se determinan según las áreas de Educación en los Medios de Comunicación (Media Education).

El modelo pedagógico incluye cuatro talleres que se han de probar en la fase piloto, cada uno dedicado a uno de los elementos clave.

Cada taller contiene:

1. una introducción
2. los objetivos generales
3. un plan conciso
4. el fin de las actividades
5. la descripción de las actividades

		Conceptos clave			
		Identidad Digital	Relaciones Digitales	Seguridad Digital	Conocimiento Digital
Áreas de competencia	Lector	Abre tu teléfono inteligente	<ol style="list-style-type: none"> 1. En el chat 2. Siempre conectado 	Responsabilidad posterior	Noticias en línea
	Usuario	¿Quién eres en línea?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Caras de emoticon 2. Chateemos 	Elaboración de perfiles	Caza de sitios web
	Crítico	Control de autofotos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Caras o palabras 2. Buscar el chat bueno 	La Ley de la Web	Ciberverdad
	Evaluador	Mi identidad digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Virtual o real? 2. Chat: danos alguna regla 	Modérate en línea	Decálogo web

El papel del profesor/educador durante la prueba

La prueba del modelo estipula que cada profesor/educador lleve a cabo completamente al menos uno de los elementos clave del modelo pedagógico, siguiendo el plan a través de las cuatro áreas de competencia previstas, realizando, así, al menos un taller. Los profesores/educadores deben documentar también lo realizado usando la hoja de documentación adjuntada a los materiales.

Cada taller se desarrolla en un plan que dura al menos una hora, a través de cuatro actividades, una por cada área de competencia.

Por ejemplo, si el profesor/educador elige realizar el “Taller de Identidad Digital”, tendrá que llevar a cabo las actividades “Abre tu teléfono inteligente”, “¿Quién eres en línea?”, “Control de autofotos” y “Mi identidad digital”.

Durante el tiempo disponible para el taller, el profesor/educador decide cuánto tiempo dedicar a cada actividad, según la retroalimentación de la clase/grupo.

Cada taller está pensado como estímulo para empezar a tratar y profundizar en los temas propuestos. Sería imposible cubrir todo esto en una hora. Para que la acción educativa sea más eficaz se recomienda que el profesor/educador integre el taller, o los talleres, que decida realizar en el programa curricular/educativo que esté llevando a cabo con los participantes.

Durante la prueba se espera que el profesor/educador tenga un papel activo, tanto en la preparación de la clase/grupo para los temas que se van a discutir durante el taller, como posiblemente en la modificación de las actividades propuestas, siempre que registre los cambios en la hoja de documentación específica.

El profesor/educador puede cambiar:

- el **materias** multimedia propuesto para realizar las actividades (como vídeos o artículos) y el obtenido del sitio web del proyecto;
- el **tiempo** dedicado a cada paso. Cada taller necesita al menos una hora, pero el profesor/educador es libre de ampliar las actividades tanto como desee. Por ejemplo, durante la tormenta de ideas cuando la confrontación entre participantes sea interesante y sirva para reflexionar;
- los **juegos**, personalizándolos y haciendo cambios, aunque siendo muy cuidadoso para no cambiar el fin de la actividad. Es necesario que el profesor/educador registre en la hoja de documentación lo que ha sido eficaz, las dificultades encontradas y los efectos de los cambios.

Finalmente, es deseable que el profesor/educador tenga actualizada la hoja de documentación sobre la prueba

Métodos de trabajo no formales

Las metodologías usadas por la Educación en los Medios de Comunicación (Media Education) tienen un carácter no formal e integran el modelo tradicional y frontal en el que hay un adulto que coordina y gestiona las actividades y expone los contenidos.

La educación no formal se basa en la suposición de la creación de una relación significativa entre el formador/educador/profesor y el formado/estudiante/participante mediante el uso de varios métodos y herramientas. La relación se basa en un intercambio mutuo de pericia/conocimiento, en la compartición de objetivos, en la observación de acciones y en la evaluación de las destrezas adquiridas/mejoradas durante la acción directa.

Una herramienta útil para construir relaciones significativas es el juego, entendido como una estructura relacional en la que se pueden transmitir conocimientos, valores, destrezas y habilidades; un tipo de marco circunstancial en el que es posible crear formas de aprendizaje en un entorno protegido. Si se usa como método de trabajo, el juego genera aprendizaje en un entorno protegido, uniendo la dimensión cognitiva con la afectiva.

La metodología del **aprendizaje cooperativo**, es decir, actividades de aprendizaje que empiezan con el trabajo en equipo y comparten y construyen colaborativamente el conocimiento. Es necesario, sobre todo en entornos de aprendizaje formal, concebir el entorno de trabajo de modo completamente diferente: se debe abandonar la distribución tradicional frontal de pupitres enfrente

del profesor, y se prefiere un formato circular para facilitar la comparación. El teléfono inteligente también permite dejar los entornos de aprendizaje tradicionales (escuela/clase) y es una buena herramienta tanto para aumentar el conocimiento como para estimular un uso crítico y consciente de los medios de comunicación en contextos menos formales.

Education Life Skills, dirigidas a promover el bienestar y la habilidad de adquirir conciencia mediante la práctica constante de una participación social activa. Se basan en el concepto de que las destrezas (de la vida, del trabajo) se adquieren mediante la práctica colectiva y empírica (acción-investigación) y que la participación, el compromiso y la práctica democrática se aprenden a través de un ejercicio cívico constante, durante todas las etapas de crecimiento.

Aprender haciendo/Aprendizaje empírico: promueve el crecimiento individual mediante experiencias nuevas e inusuales en la que el entorno natural en un element clave, estimulando los procesos deductivos. Los elementos característicos del aprendizaje empírico son:

- Relevancia para la realidad
- Reflexión sobre las acciones realizadas
- Papel activo en el aprendizaje
- Cooperación y trabajo en equipo
- Empoderamiento
- Mejora del proceso

Empowered Peer Education: la educación entre pares se centra en la transferencia de destrezas dentro del grupo, en el desarrollo cooperativo de varias habilidades transversales relacionadas con las áreas de conocimiento, saber cómo ser, saber cómo arreglárselas, saber cómo esperar, y está articulada según los siguientes principios:

- Relaciones **dialógicas** entre las destrezas de adultos y jóvenes
- Promoción de la participación activa y la inclusión social identificadas directamente por los jóvenes
- Papel dirigente de los jóvenes en cualquier fase (desde la planificación a la realización)

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=XQLNgEgPK0A>

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 compartirlas. 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?

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

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.

TALLER EDUCATIVO 3 – SEGURIDAD DIGITAL

Metodología

Introducción

Las redes sociales y los teléfonos inteligentes permiten compartir, en cualquier momento y lugar, pedazos de nuestras vidas y representaciones de nosotros mismos. Esta es una de las razones de su uso extendido: estas dos herramientas de comunicación ofrecen la oportunidad de comunicarse con un público grande, compartiendo información y opiniones, y proporcionando la posibilidad de estar continuamente en contacto con los amigos. A menudo el precio de ser parte de una comunidad coincide con la transferencia de datos personales: por ejemplo, muchos de las redes sociales más populares se basan en la geolocalización e interactúan con otras redes sociales requiriendo el acceso de los usuarios a sus datos, lo que normalmente se concede (sin saber exactamente con qué fin). Esto representa un riesgo: se puede probar que revelar públicamente los datos o movimientos personales es imprudente. También en este sector una conciencia de los riesgos y de las herramientas que tienen disponibles las aplicaciones para proteger nuestra privacidad pueden ayudar a los jóvenes a sentirse más seguros. Los participantes pueden hacer elecciones prudentes sin sacrificar la diversión.

Objetivos

- Aumentar el conocimiento de la política de privacidad de una aplicación
- Reconocer información potencialmente arriesgada
- Reconocer las oportunidades ofrecidas por las redes sociales
- Identificar herramientas y mejores prácticas para proteger nuestros datos

Plan

DESCRIPCIÓN	Identificación de elementos potencialmente arriesgados y útiles a partir de dos perfiles falsos Examen de la política de privacidad de Whatsapp Definición de un Decálogo de herramientas y buenas prácticas.
PALABRAS CLAVE	Derechos, deberes, privacidad, dependencia, riesgos, oportunidades.
DIRIGIDO A	12-17 años
DURACIÓN	1 hora
MODALIDAD	Tormenta de ideas, navegación, trabajo en equipo
EQUIPACIÓN TÉCNICA	Habitación con un proyector y un sistema de altavoces, teléfono inteligente

Fin

Este taller busca promover la reflexión sobre qué información es adecuado compartir en redes sociales, dado que puede representar una oportunidad o conllevar beneficios, y cuál nos expone a riesgos a través de la comunicación (incluso indirecta) de datos personales. A través de la exploración de la política de protección de Whatsapp, el taller lleva a la identificación de herramientas de protección y acciones posibles para elegir conscientemente el nivel de compartición.

Actividad del LECTOR: “Publica con responsabilidad”

Para empezar, el profesor/educador propone a la clase/grupo ver el vídeo belga “Amazing mind reader reveals his 'gift'” (Un asombroso lector de mentes revela su 'don') (<https://www.youtube.com/watch?v=F7pYHN9iC9I>)

El video permite al profesor/educador comenzar una tormenta de ideas entre los participantes para sacar a relucir su idea de la seguridad en línea. La discusión se puede basar en las siguientes preguntas:

- ¿Piensas que puede ser una situación realista?
- ¿Te has arrepentido alguna vez de publicar cierta información?
- ¿Hay algún comportamiento que consideres arriesgado en las redes sociales?

Actividad del USUARIO: “Crear perfil”

Antes de comenzar la actividad, el profesor/educador divide a los participantes en grupos.

Luego da a cada grupo la hoja de trabajo titulada “Perfiles” que reproduce el contenido de la hipotética página social de dos participantes.

El profesor/educador pide a los participantes que escriban las respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Qué información del perfil puede representar un riesgo? ¿Por qué?
- ¿Qué información del perfil puede representar una oportunidad? ¿Por qué?

Después los grupos comparten sus reflexiones, que el profesor/educador puede comparar con las sugerencias incluidas en la hoja “Perfiles”

El profesor/educador pide a los participantes que tiene un perfil de una red social que miren sus propias páginas y se hagan las mismas preguntas, teniendo en cuenta factores de riesgo y oportunidad potenciales en sus publicaciones.

Al final de la actividad, los participantes comparten sus opiniones:

- ¿Quién tiene más factores de riesgo?
- ¿Quién tiene más elementos que crean oportunidades?

Actividad del CRÍTICO: “La Ley de la Web”

Usando los grupos de la actividad anterior, el profesor/educador les pide usar el teléfono inteligente para buscar la política de privacidad de Whatsapp o Instagram. Luego los grupos tienen que encontrar la respuesta a todas o algunas de las siguientes preguntas:

Primer nivel:

- ¿Cuál es la edad mínima para tener una cuenta?

- ¿Cuál es el fin u objetivo de la red social?
- ¿Puedes elegir quién puede ver el contenido que publicas?
- ¿Qué configuración de privacidad se permite?

Segundo nivel:

- ¿Qué información personal proporcionamos en el momento de la suscripción?
- ¿Cómo se usa nuestra información?
- ¿Quién es el propietario de la red social?

Al final de la actividad, el profesor/educador invita a los grupos a compartir las respuestas encontradas y compararlas, si es necesario, con el contenido de “La Ley de la Web – Instagram” and “La Ley de la Web – Whatsapp” donde hay algunas aportaciones para las respuestas



Hoja

“La Ley de la Web – Instagram”

Esta hoja es un apoyo para identificar los párrafos de regulación de Instagram para responder a las preguntas hechas. Por favor, recuerda que estas reglas cambian con bastante frecuencia. Estos textos se refieren a las “Condiciones de Uso” y la “Política de Privacidad” vigentes en enero de 2017. Las respuestas a algunas preguntas se pueden encontrar visitando en Centro de Ayuda de Instagram (<https://help.instagram.com>)

PREGUNTA	INDICACIONES DE INSTAGRAM
¿Cuál es la edad mínima para tener una cuenta?	Debes tener 13 años o más ((EN LA WEB en español PONE 14)) para usar este sitio (“Condiciones de Uso”)
¿Cuál es el fin u objetivo de la APP?	Instagram es una app que puedes descargar en teléfonos y tabletas con iOS y Android, además de con Windows Phone 8 y posteriores. Recuerda que solo puedes compartir fotos y vídeos de la app móvil (Centro de Ayuda de Instagram)
¿Puedo elegir quién puede ver el contenido que publico?	Al usar nuestro Servicio entiendes y estás de acuerdo en que te proporcionamos una plataforma para que publiques contenido, incluyendo fotos, comentarios y otro material (“Contenido de Usuario”), al Servicio y compartas Contenido de Usuario públicamente. Esto significa que otros Usuarios pueden buscar, ver, usar o compartir cualquier cosa de tu Contenido de Usuario que pongas disponible públicamente mediante el Servicio, según los términos y condiciones de esta Política de Privacidad y nuestras Condiciones de Uso (que se pueden encontrar en http://instagram.com/legal/terms).
¿Qué información personal proporcionamos al subscribirnos? ¿Cómo se usa esta información?	La respuesta a estas preguntas está en la Política de Privacidad, en concreto en la sección “Información que nos proporcionas directamente”. Como alternativa, ve al Centro de Ayuda de Instagram (https://help.instagram.com)
¿Qué configuración de privacidad se permite?	Por defecto, cualquiera puede ver tu perfil y publicaciones en Instagram. Puedes hacer que tus publicaciones sean privadas para que sólo los seguidores que apruebes puedan verlas. Si tus publicaciones son privadas, solo tus seguidores aprobados las verán en la pestaña de Fotos de Buscar y Explorar o en hashtag o páginas de localización. Las publicaciones no se pueden poner como privadas desde un ordenador. Para más información vaya al Centro de Ayuda de Instagram.
¿Qué contenido se permite?	Consulta las “Guías de Comunidad” del Centro de Ayuda de Instagram



“La Ley de la Web – Whatsapp”

Esta hoja es un apoyo para identificar los párrafos de regulación de Instagram para responder a las preguntas hechas. Por favor, recuerda que estas reglas cambian con bastante frecuencia. Estos textos se refieren a las “Términos de Servicio” y la “Política de Privacidad” vigentes en enero de 2017.

Puedes encontrar respuestas actualizadas a algunas preguntas visitando www.whatsapp.com.

Whatsapp no es propiamente una red social, sino una aplicación de texto en tiempo real. Por ejemplo, no hay funciones para hacer que el contenido sea público a todos o a amigos de amigos. Por eso, no está interesado en nuestro contenido que, por tanto, no se conserva en el servidor (con algunas excepciones, como nuestra solicitud de archivar), sino más bien en metadatos como hora y modo de acceso. Deberíamos reflexionar sobre el hecho de que damos todo nuestro libro de contactos a esta aplicación, proporcionando información que no es únicamente nuestra y que no podemos usar.

PREGUNTA	INDICACIONES DE WHATSAPP
¿Cuál es la edad mínima para tener una cuenta?	Debes tener al menos 13 años para usar nuestros Servicios (o la edad mayor requerida en tu país para que estés autorizado a usar nuestros Servicios sin aprobación paterna). Además a tener la edad mínima requerida para usar nuestros Servicios bajo la ley aplicable, si no tienes la edad suficiente para aceptar nuestros términos en tu país, tu padre o tutor debe aceptar nuestros Términos por ti. (“Términos de Servicio”)
¿Cuál es el fin u objetivo de la APP?	WhatsApp Inc. proporciona servicios de mensajería, llamadas por Internet y otros servicios a usuarios en todo el mundo (“Términos de Servicio”) Como alternativa, ve a “Funciones” en www.whatsapp.com
¿Puedo elegir quién puede ver el contenido que publico?	Para WhatsApp no surge esta pregunta: es un cliente de mensajería privado y no una red social, por lo que el contenido sólo lo ven los receptores del mensaje. Los mensajes entregados no se almacenan y Whatsapp te da control sobre con quién te comunicas con nuestros Servicios (“Política de Privacidad”)
¿Qué información personal proporcionamos al subscribirnos? ¿Cómo se usa esta información?	La respuesta a estas preguntas está en la “Política de Privacidad” en las siguientes subsecciones: <ol style="list-style-type: none"> 1. Información que Proporcionas; 2. Información Recopilada Automáticamente; 3. Información de Terceras Partes Como alternativa, ve a “Seguridad” en www.whatsapp.com
¿Qué configuración de privacidad se permite?	Administración de tu Información Si quieres administrar, cambiar, limitar o eliminar tu información, te lo permitimos mediante las siguiente herramientas: - Ajustes de los Servicios. Puedes cambiar los ajustes de nuestros Servicios para administrar cierta información disponible para otros usuarios. Puedes administrar tus contactos, grupos y listas de difusión, o usar nuestra función de bloqueo para administrar los usuarios con los que te comunicas. - Cambiar tu número de teléfono móvil, el nombre y la foto de tu perfil, y tu mensaje de estado. Debes cambiar tu número de teléfono celular mediante nuestra función “Cambiar número” dentro de la aplicación y transferir tu cuenta a tu nuevo número de teléfono celular. También puedes cambiar tu nombre de perfil, foto de perfil y mensaje de estado en cualquier momento. (“Política de Privacidad”)
¿Cómo puedo borrar mi cuenta? ¿Qué implica?	Puedes eliminar tu cuenta de WhatsApp en cualquier momento (incluso si quieres revocar tu consentimiento para que usemos tu información) mediante la función “Eliminar mi cuenta” dentro de la aplicación. Cuando elimines tu cuenta de WhatsApp, tus mensajes no entregados se eliminarán de nuestros servidores, así como el resto de tu información que ya no necesitamos para operar y proveer nuestros Servicios. Ten en cuenta que si solo eliminas nuestros Servicios de tu aparato sin usar la función “Eliminar mi cuenta” dentro de la aplicación, podemos almacenar tu información durante un período más prolongado. Recuerda que, cuando eliminas tu cuenta, no afecta a la información que otros usuarios tienen relacionada contigo, por ejemplo, su copia de los mensajes que les enviaste. (“Política de Privacidad”)

Actividad del EVALUADOR: “Modérate en línea”

Manteniendo los grupos anteriores, el profesor/educador les propone crear un Decálogo de buenas prácticas para protegerse ellos mismos y sus datos y la identificación de herramientas para aprovechar todas las oportunidades ofrecidas por las redes sociales sin riesgos.

Al final de la actividad, el profesor/educador invita a los grupos a compartir las respuestas encontradas, comparándolas, si es necesario, con los contenidos de la hoja “Decálogo sobre Seguridad Digital” para crear una única lista con las aportaciones de todos los participantes.



Hoja

“Decálogo sobre Seguridad Digita”

Instrucciones para un mayor nivel de seguridad

- ✓ Elige una **contraseña** segura. Usa una combinación de al menos seis números, letras y signos de puntuación (como ! y &). La contraseña debe ser distinta de las otras que use en Internet.
- ✓ Cambia tu contraseña regularmente, sobre todo si ves un mensaje que te pide que lo hagas. Si la red social detecta que tu contraseña puede haber sido robada, cambiarla en ella y otros sitios te ayuda a proteger tu cuenta y prevenir ataques en el futuro.
- ✓ Nunca reveles tu contraseña a alguien que no conoces y en quien no confías.
- ✓ Asegúrate de que tu cuenta de correo está protegida. Puede que la gente que puede leer tu correo también pueda acceder a tu cuenta.
- ✓ Sal desconectándote (con *log-out*) de las redes sociales cuando uses un ordenador o teléfono inteligente que compartas con otros. No aceptes “Recuérdame” cuando inicias sesión en un ordenador público, dado que tu acceso se mantendrá incluso cuando cierres la ventana del navegador.
- ✓ Personaliza las opciones de privacidad de las redes sociales que usas.
- ✓ En algunas ocasiones puede ser útil seleccionar un modo de navegación anónimo o privado para proteger información bancaria para pagos o información personal, como detalles de inicio de sesión a las redes sociales, cuando el ordenador es usado para varias personas o tiene un riesgo grande de robo.
- ✓ Asegúrate de saber si tu cuenta es pública o privada y cómo se difunde el contenido.
- ✓ Apaga la función de geolocalización de tu teléfono inteligente si no quieres que otros sepan dónde estás.

Comportamientos adecuados

- ✓ Si alguien comparte fotos o vídeos que te hacen sentir incómodo, puedes dejar de seguir o bloquear a la persona que lo ha hecho. También pueden informar de contenido no adecuado directamente desde la aplicación si crees que viola sus principios.
- ✓ Asegúrate de que no tienes problemas si las fotos y vídeos que compartes muestran quién eres a mucho público, lo que incluye por ejemplo, tus padres, profesores o posibles jefes (futuros).
- ✓ Piensa con cuidado antes de autorizar terceras aplicaciones.
- ✓ Nunca aceptes hacer o compartir algo que te haga sentir incómodo.
- ✓ Si te están acosando, pide ayuda a un miembro de la familia o a un profesor en quien confíes. También puedes eliminar un comentario de una foto que compartas informar de actos de acoso e intimidación en las redes sociales (Centro de Ayuda)
- ✓ Pide permiso antes de publicar fotos con otras personas.

TALLER EDUCATIVO 4 – CONOCIMIENTO DIGITAL

Metodología

Introducción

Gracias a la conexión a internet, el teléfono inteligente es potencialmente un contenedor de conocimiento infinito. Al igual que un ordenador, permite a sus usuarios que se beneficien rápida y fácilmente de toda la información que circula en la red. Según el proyecto SMART Generation, los jóvenes consideran el teléfono inteligente como un medio para adquirir habilidades y competencias, no solo para el ocio, sino también en la escuela y en contextos educativos. Entre los nativos digitales el conocimiento se desarrolla mediante una exploración rápida y compartida y mediante el uso de varios códigos para incorporar y producir información. Sin embargo, ¿hasta qué punto pueden aprovechar todas las oportunidades de información y aprendizaje ofrecidas por la red? ¿Hasta qué punto se pueden defender de la manipulación, el extremismo, las noticias falsas o simplemente no exactas?

Por tanto, es necesario proporcionar a los jóvenes herramientas para que se orienten y naveguen en el mar de información que ofrece la red y que puedan evaluar el nivel de fiabilidad y precisión del contenido.

Objetivos

- Aumentar la capacidad de búsqueda de contenido según las necesidades
- Evaluar la fiabilidad de la información y de los sitios web
- Reflexionar sobre la información y los métodos de difusión de noticias
- Reflexionar sobre conveyed cultures
- Aprender criterios y métodos para distinguir lo verdadero de lo falso
- Apoyar el aprendizaje

Plan

DESCRIPCIÓN	Buscar verdades y falsedades y elementos para evaluar la fiabilidad de sitios web mediante una actividad tipo caza del tesoro Elaboración de un Decálogo de reglas para navegar por la web de manera adecuada
PALABRAS CLAVE	Información, noticias falsas, verdad, desacreditación
DIRIGIDO A	12-17 años
DURACIÓN	1 hora
MODALIDAD	juego, tormenta de ideas, búsqueda en línea
EQUIPACIÓN TÉCNICA	1 teléfono inteligente por grupo, PC y proyector

Actividad del LECTOR: “Noticias en línea”

Para comenzar, el profesor/educador muestra en la pantalla o envía a la clase/grupo dos noticias, una verdadera y otra falsa. Estas dos noticias se han elegido porque están en línea desde hace varios años y son internacionales. Por supuesto, cada profesor/educador puede elegir distintas noticias.

Noticia 1: “Más cara que la leche: la orina de vaca, un éxito comercial en la India” VERDADERA

Enlace propuesto: <https://actualidad.rt.com/actualidad/213669-orina-vaca-exito-comercial-india>

Noticia 2: “Un artista vestido de árbol es arrestado en Portland por bloquear el tráfico” VERDADERA

Enlace propuesto: http://www.lainformacion.com/interes-humano/curiosidades/trafico-detenido-Portland-Arbol-artista-performance-Maine_0_965904693.html

Noticia 3: “Un hombre demanda a su esposa por tener hijos feos” FALSO

Enlace propuesto: http://www.elperiodicodearagon.com/noticias/sociedad/hombre-demanda-esposa-tener-hijos-feos_897707.html

Noticia 4: “Facebook cerrará tu cuenta si tienes mala ortografía” FALSO

Enlace propuesto: <http://www.elclubdeloslibrosperdidos.org/2016/12/en-2017-facebook-cerrara-tu-cuenta-si.html>

Los participantes leen las noticias y todos deciden, según su propio análisis, cuál es verdadera y cuál es falsa. El profesor/educador propone un juego rápido para hacer evidentes las distintas posiciones. Para cada noticia, pregunta a los participantes si es verdadera o falsa. Dependiendo de la respuesta, los participantes pueden ir a un lado distinto de la sala o, como alternativa, pueden simplemente levantarse o sentarse. Cada grupo debe justificar su elección. El profesor/educador anota las elecciones, pero no da la solución

(Mira los materiales en el sitio web del proyecto).

Actividad del USUARIO: “Caza del sitio web”

Antes de comenzar esta actividad el profesor/educador divide a los participantes en grupos.

Mediante una búsqueda en línea, cada grupo debe identificar los elementos que sirven para ver si las noticias de la Actividad del LECTOR son verdaderas o falsas. Es probable que sea difícil para los jóvenes componer correctamente la búsqueda, después de unos minutos, el profesor/educador los dirige con la ayuda de la hoja de “Criterios de fiabilidad”, que también incluye sitios de “desacreditación” dedicados a refutar noticias falsas con evidencia.

Al final de la búsqueda, el profesor/educador invita a los grupos a compartir lo que han encontrado y evaluarlo juntos.

HOJA

“CRITERIOS DE FIABILIDAD: CÓMO VERIFICAR NOTICIAS”

NIVEL 1 (PARA PARTICIPANTES MÁS JÓVENES)

1. EL MODO MÁS DIRECTO Y FÁCIL DE VERIFICAR LA FIABILIDAD DE UNA NOTICIA ES HACER UNA BÚSQUEDA CON GOOGLE (U OTRO MOTOR DE BÚSQUEDA) INSERTANDO EL TÍTULO DE LA NOTICIA O EL TEMA QUE TRATA, Y LUEGO ANALIZAR LA LISTA DE RESULTADOS. SI LA NOTICIA CORRE EN LA RED DURANTE ALGÚN TIEMPO, HA PROVOCADO ALGÚN DEBATE Y YA SE HA DEMOSTRADO QUE ES FALSA, EN LA LISTA DE RESULTADOS ENCONTRARÁS ENLACES A PÁGINAS WEB QUE LA CONFIRMAN PERO TAMBIÉN A PÁGINAS WEB QUE DEMUESTRAN QUE ES FALSA. ESTA ES UNA PISTA IMPORTANTE QUE DEBE PROVOCAR DUDAS SOBRE LA FIABILIDAD DE LA NOTICIA.
2. EL SEGUNDO PASO ES VERIFICAR QUÉ SITIOS HAN DEMOSTRADO QUE ES FALSA. GENERALMENTE SE LLAMAN SITIOS DE “DESACREDITACIÓN” (EN INGLÉS, “DEBUNKING”, DEL VERBO “TO DEBUNK”, QUE SIGNIFICA DESMONTAR). LOS SITIOS DE DESACREDITACIÓN SE CREAN CON EL OBJETIVO DECLARADO DE COMBATIR LA DESINFORMACIÓN EN LÍNEA, DESMONTANDO Y DESMINTIENDO, APLICANDO METODOLOGÍAS CIENTÍFICAS, NOTICIAS Y DECLARACIONES FALSAS, EXAGERADAS O NO CIENTÍFICAS.

SITOS DE DESACREDITACIÓN (ESPAÑOL)

http://verne.elpais.com/verne/2016/11/28/articulo/1480345514_066142.html

ENTRE LOS SITIOS EN INGLÉS, PUEDES ENCONTRAR WWW.SNOPES.COM, EL PADRE DE TODOS LOS SITIOS DE DESACREDITACIÓN, Y WWW.BELLINGCAT.COM, SITIO INTERESANTE QUE USA MAPAS DE SATÉLITE PARA VERIFICAR LAS NOTICIAS.

NIVEL 2

HAY VARIOS ELEMENTOS ADICIONALES A LOS YA PRESENTADOS QUE NOS AYUDAN A ENTENDER SI LA NOTICIA ES VERDADERA:

1. CRUZAR DATOS DE VARIAS FUENTES SECUNDARIAS (AL MENOS TRES). EN OTRAS PALABRAS, SI LA MISMA NOTICIA APARECE EN VARIOS ÓRGANOS DE INFORMACIÓN FIABLE, NORMALMENTE ES RAZONABLE (PERO NO SEGURO) PENSAR QUE ES VERDADERA.
2. BUSCAR CONFIRMACIÓN DE UNA FUENTE PRIMARIA: POR EJEMPLO, SI LA NOTICIA CONCIERNE A ALGUIEN FAMOSO, TENEMOS QUE BUSCAR EN EL SITIO WEB OFICIAL DE ESA PERSONA. SI LA INFORMACIÓN CONCIERNE AL GOBIERNO, ENTONCES TENEMOS QUE MIRAR EN EL SITIO WEB OFICIAL DEL GOBIERNO.
3. SI HA PASADO ALGÚN TIEMPO TRAS LA PUBLICACIÓN DE LA NOTICIA Y NO HAY DESMENTIDOS O CORRECCIONES, ES MÁS RAZONABLE PENSAR QUE ES VERDADERA. POR TANTO, ES IMPORTANTE COMPROBAR SIEMPRE LA FECHA DE UN ARTÍCULO Y SER CAUTELOSO CON LOS QUE NO LA INDICAN.
4. COMPROBUEBA EL SITIO WEB: ¿ES UN PERIÓDICO EN LÍNEA REGISTRADO? ¿ES UN BLOG LLEVADO POR UNA PERSONA SOLO? ¿SE PRESENTAN LOS AUTORES DEL SITIO WEB O PRESENTAN SU SITIO? CUANTO MÁS DE ESTA INFORMACIÓN SEA VAGA, MENOS FIABLE ES EL SITIO WEB.
5. ¿SE MENCIONAN CLARAMENTE LAS FUENTES DE INFORMACIÓN EN EL ARTÍCULO QUE ESTÁS LEYENDO? SI CITAN “INVESTIGACIÓN DIRIGIDA POR INVESTIGADORES DE UNA UNIVERSIDAD ESTADOUNIDENSE”, SIN MENCIONAR EL TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN, CUÁNDO SE REALIZÓ, POR QUIÉN, QUÉ UNIVERSIDAD, NECESITAMOS DESCONFIAR.
6. PRESTA ATENCIÓN A LOS GRÁFICOS Y EL ESTILO DEL SITIO WEB: SI HAY MUCHAS PALABRAS ESCRITAS EN MAYÚSCULAS, CON FUENTE DESTACADA, CON SIGNOS DE EXCLAMACIÓN, CON FRASES COMO “TODA LA VERDAD”, “¡NOS ENGAÑARON!” O TEORÍAS DE CONTROL TOTAL POR PODERES OCULTOS, CASI ES SEGURO QUE HAS ENTRADO EN UN SITIO LLENO DE BULOS.

ÚLTIMO ELEMENTO QUE RECORDAR: EL HECHO DE HABER RECIBIDO UNA NOTICIA EXTRAORDINARIA DE UN AMIGO, UN COMPAÑERO DE CLASE, TU HERMANO O TU TÍO NO SIGNIFICA QUE SEA REAL.



Noticias que se pueden usar: PERO CADA EDUCADOR PUEDE BUSCAR MÁS NOTICIAS EN ESPAÑOL

Noticia 1: “Más cara que la leche: la orina de vaca, un éxito comercial en la India” VERDADERA

Enlace propuesto: <https://actualidad.rt.com/actualidad/213669-orina-vaca-exito-comercial-india>

Noticia 2: “Un artista vestido de árbol es arrestado en Portland por bloquear el tráfico” VERDADERA

Enlace propuesto: http://www.lainformacion.com/interes-humano/curiosidades/trafico-detenido-Portland-Arbol-artista-performance-Maine_0_965904693.html

Noticia 3: “Un hombre demanda a su esposa por tener hijos feos” FALSO

Enlace propuesto: http://www.elperiodicodearagon.com/noticias/sociedad/hombre-demanda-esposa-tener-hijos-feos_897707.html

Noticia 4: “Facebook cerrará tu cuenta si tienes mala ortografía” FALSO

Enlace propuesto: <http://www.elclubdeloslibrosperdidos.org/2016/12/en-2017-facebook-cerrara-tu-cuenta-si.html>

Buscar los enlaces en los que se desacredita la noticia

Actividad del CRÍTICO: “Ciberverdad”

El profesor/educador distribuye a cada participante un pequeño cuestionario que servirá de base para iniciar una tormenta de ideas para despertar en los jóvenes la conciencia sobre su comportamiento y su habilidad para hacer una búsqueda en línea o leer resultados de una búsqueda.

Preguntas incluidas en el cuestionario:

Mientras chateas con tus amigos te llega una noticia divertida, rara o interesante ¿Qué haces?

While chatting with friends you get a funny, odd or interesting piece of news. What do you do?

1. La rediriges inmediatamente a otros amigos
2. La verificas y luego decides si enviársela a tus amigos o no

En lugar de una noticia, recibes el enlace al sitio web que la contiene. Vas al sitio web y (puedes elegir más de una respuesta):

1. lees la noticia y la rediriges inmediatamente a alguien más
2. compruebas si es el sitio web de un periódico en línea registrado para hacerte una idea de quién ha difundido la información
3. verificas la fecha de la noticia para ver si es antigua o reciente
4. compruebas si el artículo está firmado
5. buscas otras noticias sobre el sitio para entender si es fiable

Haces una búsqueda para la escuela sobre un tema específico. Has metido un título o palabras clave en Google y has encontrado muchos resultados ¿Cómo te comportas?

1. tomas el primer resultado de la lista, lo copias y lo pegas
2. solo te fías de Wikipedia
3. intentas comparar distintos sitios para ver si están de acuerdo en la información

Dependiendo de las respuestas de los participantes, el profesor/educador inicia una discusión sobre cómo reconocer la fiabilidad de los sitios y la información.

Actividad del EVALUADOR: “Decálogo web”

Para comenzar la actividad, el profesor/educador divide a los participantes en grupos. Cada grupo intenta elaborar diez reglas para una búsqueda en línea fiable y para una lectura y difusión conscientes de noticias. El final del tiempo asignado, comparten las reglas propuestas y, a partir de ellas, la clase/grupo define su propio decálogo web.

In collaboration with

