

Guía de recomendaciones

El docente como mediador creativo







Presentación

Este recurso hace parte de la caja de herramientas de CiberSapiens, la estrategia de uso creativo, seguro y responsable de internet de la Secretaría de Educación de Bogotá, que busca la promoción de la seguridad y confianza digital orientada a las comunidades educativas del Distrito.

En un mundo cada vez más conectado, las TIC e internet ofrecen oportunidades invaluableles para enriquecer el proceso educativo y empoderar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Sin embargo, también nos exige ser conscientes de los riesgos y responsabilidades asociados al uso de la tecnología.

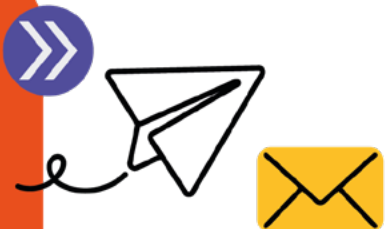
Esta guía proporciona recomendaciones y acciones pedagógicas para los docentes que les permitirán abordar el uso creativo de Internet para la formación de ciudadanos digitales conscientes y capaces de aprovechar de manera positiva la tecnología.



¿Cuál es el rol del docente como mediador frente al uso creativo, seguro y responsable en internet?

En un mundo donde la imaginación se expande con cada clic, el rol del docente como mediador es vital para guiar a los estudiantes hacia un uso creativo, seguro y responsable de internet. La tecnología, con sus innumerables posibilidades y recursos, ha transformado nuestra forma de aprender, comunicarnos y acceder a información. Sin embargo, esta revolución digital también plantea desafíos en términos de seguridad y confiabilidad en línea.

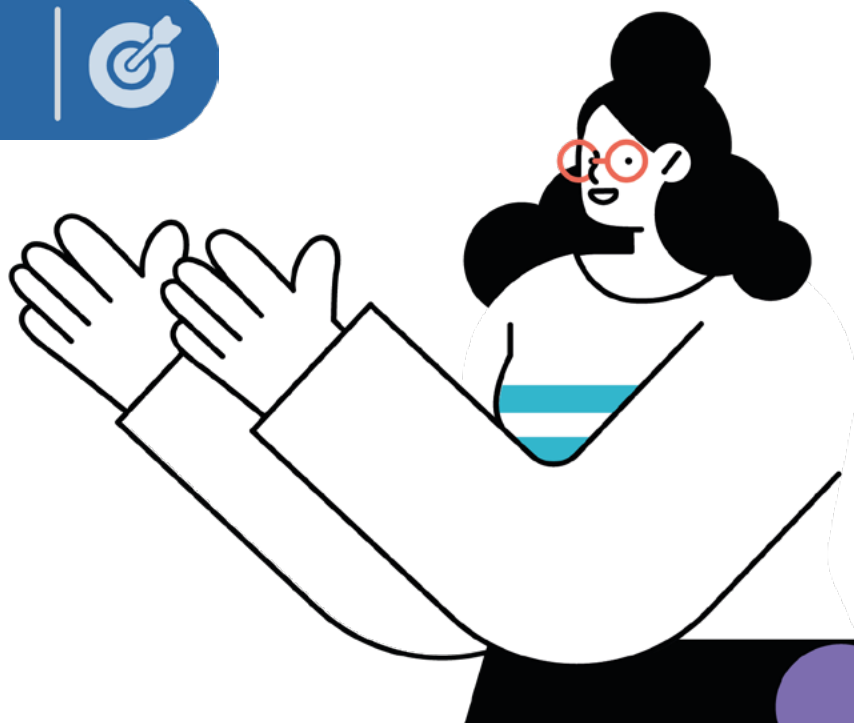
Los docentes no solo son faros que iluminan el camino, sino también timoneles que guían la nave hacia aguas seguras. Se convierten en facilitadores clave para empoderar a los estudiantes en la identificación de riesgos y oportunidades, la planificación del tiempo en línea y la exploración consciente. De esta manera, contribuimos a crear un entorno digital donde seguridad y responsabilidad se unen a creatividad, descubrimiento e innovación.

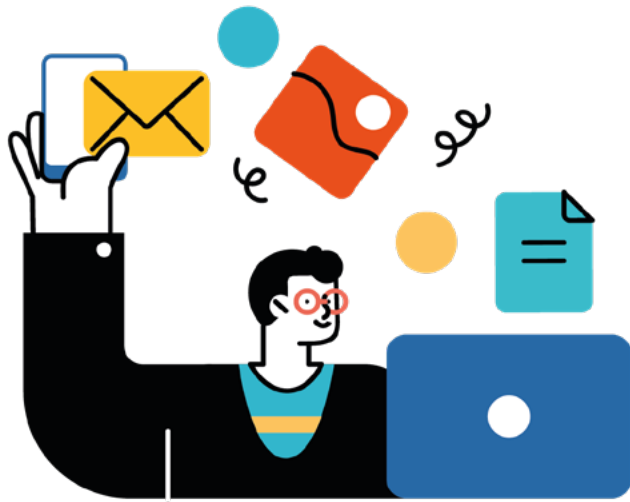




En esta guía, exploraremos tres aspectos fundamentales del rol del docente como mediador en el uso creativo, seguro y responsable de internet, que nos permitirán comprender la relevancia de nuestro rol en la formación de ciudadanos digitales conscientes y capaces de aprovechar de manera positiva las oportunidades que brindan los dispositivos digitales e internet:

 Haz clic en los botones para ampliar la información





1. Identificar

¿Qué intereses tienen nuestros estudiantes en internet?

El primer paso es conocer y entender los diversos intereses que tienen los niños, niñas y jóvenes en línea. Estos intereses pueden abarcar una amplia gama de áreas, desde las redes sociales y los influenciadores hasta el diseño gráfico, la educación en línea o el modelado 3D. Algunos estudiantes pueden mostrar un gran interés por los videojuegos mientras que otros pueden estar inclinados hacia la producción de contenido digital, como videos o arte en línea.

Reconocer y respetar estos intereses nos permite establecer conexiones con nuestros estudiantes y planear y adaptar nuestras estrategias.





Actividad Intereses en línea.

Objetivo: a través de esta actividad podrás conocer los intereses en línea de tus estudiantes, siéntete libre de adaptarla haciendo los ajustes que consideres oportunos.

Materiales necesarios:

- Post-its o papelitos pequeños para cada estudiante.
- Lápices o lapiceros.
- Hojas de bloc o tablero.

Desarrollo de la actividad:

1. En el tablero, elabora un listado con diferentes temas y usos de internet que pueden interesar a tus estudiantes, algunos ejemplos pueden ser:

- Redes sociales
- Investigar
- Videojuegos
- Programación
- Creación de blogs
- Arte digital
- Estudiar en línea





Este listado te servirá para detonar la conversación con tus estudiantes.

2. Asigna un color diferente para cada tema y pide a los estudiantes que utilicen esos colores en sus *post-it*.
3. Realiza una pregunta general a todos los estudiantes para iniciar la actividad, por ejemplo:

¿Cuáles son las actividades que más te gusta realizar en internet?

4. Entrega varios *post-it* o papelitos a cada estudiante y pídeles que escriban el(los) tema(s) de la lista que les interesan, junto con una breve descripción de sus experiencias relacionadas. Por ejemplo, si les gusta "videojuegos", pueden escribir "Me encantan los videojuegos de aventuras, como Fortnite o The Legend of Zelda".

Me encantan los videojuegos de aventuras, como Fortnite o The Legend of Zelda.

Me gusta diseñar logos e infografías en Canva.

Me gustaría conocer y aprender sobre programación en Python.

Estoy aprendiendo a realizar modelos 3D en Blender.

Si necesitas motivar la participación de tus estudiantes puedes complementar con otras preguntas, tales como:



¿Qué plataformas en línea disfrutas visitar en tu tiempo libre?



¿Cuáles son tus pasatiempos digitales favoritos?



¿Qué tipo de contenido te atrae más en internet?



¿Has descubierto alguna página web o comunidad en línea que te resulte especialmente interesante?



¿Tienes aplicaciones o juegos en línea preferidos?



¿Has participado en cursos en línea o aprendizaje virtual?




¿Has experimentado alguna actividad creativa en línea, como blogs, creación de contenido visual o música?



¿Utilizas herramientas en línea para organizarte o gestionar tus tareas?






5. Una vez que los estudiantes hayan escrito sus intereses y experiencias, recolecta los post-its de forma anónima y agrúpalos por temas similares. Luego, pégalos en el tablero o pared.

6. En el cierre de la actividad, realiza una reflexión grupal para identificar los temas con mayor interés entre tus estudiantes, puedes propiciar el dialogo entre estudiantes con intereses similares y no olvides reforzar la importancia de un uso seguro y responsable de internet, alentando a los estudiantes a aprovechar sus intereses digitales para aprender, crear y conectarse de manera positiva en línea.

¿Cuáles competencias digitales necesitan tus estudiantes?

Las competencias digitales son habilidades esenciales en el mundo actual, permitiendo un uso seguro y crítico de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diversas áreas como el trabajo, el entretenimiento y la comunicación. Estas competencias se basan en habilidades básicas en TIC y van más allá del manejo de computadoras; incluyen la búsqueda, evaluación, almacenamiento, producción, presentación e intercambio de información, así como la participación en redes de colaboración a través de Internet.



La relevancia económica y cultural del acceso a internet y el dominio de recursos tecnológicos es innegable, siendo esenciales para la construcción y difusión del conocimiento y la información. En este contexto, las competencias digitales son fundamentales para desenvolverse en la vida académica, social y laboral en una sociedad digitalizada.

Diversas organizaciones internacionales continúan trabajando en la creación de marcos de referencia con el objetivo de fomentar el uso de recursos tecnológicos. Dos ejemplos relevantes son los proyectos de Unesco (2021)¹, el cual involucra estándares de competencias TIC para fortalecer la integración de la tecnología en el ámbito educativo y la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE, 2023)² que plantea estándares de las habilidades necesarias para optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de la tecnología. Veamos cada uno de ellos:

La UNESCO (2021) divide las competencias digitales en dos categorías: las habilidades fundamentales y las habilidades digitales instrumentales.

Con respecto a las fundamentales, se entienden como un conjunto de capacidades que:

Promueven un uso reflexivo, ético y creativo de las tecnologías. Se trata de una formación que tiene como eje al pensamiento crítico en el uso de Internet y con él, la capacidad para comprender, analizar, inferir, resolver problemas, argumentar, tomar decisiones, comunicar, crear y participar en el universo online. (UNESCO, 2021, p. 6)

Así, las habilidades digitales fundamentales ponen su foco en el fortalecimiento del pensamiento crítico y creativo respecto a la capacidad de:



Explorar el significado de privacidad, identidad y huella digital.



Analizar, evaluar y seleccionar la información que circula en Internet para reconocer su confiabilidad y relevancia.



Comprender el funcionamiento de los algoritmos y cómo influyen en la vida diaria.



Comunicarse en el universo en línea, establecer conexiones y colaborar con otros, interactuar en comunidades y redes virtuales.



Crear contenidos de manera eficiente y empática, utilizando el lenguaje digital de forma adecuada.



Utilizar Internet para participar y resolver problemas. (UNESCO, 2021, págs. 6 - 7)

¹ UNESCO (2021). Competencias y habilidades digitales. Obtenido de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380113.locale=en>

² ISTE. (2023). ESTÁNDARES ISTE. Obtenido de: <https://www.iste.org/es/standards/iste-standards-for-students>



Con relación a las habilidades digitales instrumentales, son definidas como aptitudes y destrezas que se vinculan con el manejo de herramientas y “facilitan un uso práctico de los dispositivos digitales, las aplicaciones y plataformas, ya sea para acceder a información, como para llevar a cabo una mejor gestión en la tarea asignada” (UNESCO, 2021, p. 7) y son:

- La generación y el uso del correo electrónico.
- La utilización de planillas y hojas de cálculo.
- La realización de presentaciones digitales.
- La descarga e instalación de aplicaciones.
- La creación de videos y contenidos digitales.
- El uso de redes sociales para compartir textos e imágenes (UNESCO, 2021, p. 7)



Por su parte, la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE, 2023) establece sesis estándares de competencias digitales, de la siguiente manera:



Los estándares del ciudadano digital en acción

buscan que los estudiantes reconozcan sus derechos, responsabilidades y oportunidades como ciudadanos digitales en un mundo interconectado, guiados por valores y virtudes.





Los estándares del constructor de conocimientos en acción promueven la capacidad de discernir la herramienta más adecuada para construir conocimiento y fomentar la creatividad.



Los estándares del diseñador innovador en acción fortalecen la capacidad para identificar y resolver problemas mediante la generación de propuestas innovadoras a través del uso de herramientas tecnológicas.



Los estándares del pensador computacional en acción desarrollan estrategias que permiten comprender y enfrentar desafíos de manera competitiva, apoyados en métodos tecnológicos.



Los estándares del comunicador creativo en acción fortalecen las capacidades para establecer narrativas claras y creativas para expresar sus pensamientos e ideas, utilizando plataformas, herramientas, estilos y formatos de medios digitales.



Los estándares del colaborador global en acción fomentan el uso de herramientas digitales para ampliar perspectivas y enriquecer el aprendizaje mediante la colaboración efectiva con otros, a nivel local y global.



¿Cuáles competencias digitales dominan tus estudiantes?

Observar y reconocer las competencias digitales que nuestros estudiantes dominan es esencial para guiarlos de manera efectiva en su desarrollo. Algunos pueden sobresalir en el uso de redes sociales y plataformas de comunicación, mientras que otros pueden demostrar habilidades técnicas avanzadas.

Tener conocimiento de estas fortalezas nos permite empoderar a nuestros estudiantes para que se conviertan en ciudadanos digitales responsables y competentes. Además, como docentes, también desempeñamos un papel fundamental al facilitar su aprendizaje continuo y fomentar la adaptación a un entorno digital en constante cambio.

A continuación, encontrarás una serie de desafíos prácticos que le permitirán a tus estudiantes mostrar sus habilidades en diferentes áreas digitales, promoviendo el desarrollo de competencias digitales clave mientras se divierten y enfrentan desafíos:



 Haz clic en los logos para conocer la plataforma



Investigación en línea.

Solicita a tus estudiantes que busquen información relevante sobre un tema específico en Internet en un tiempo determinado. Deberán evaluar la calidad y confiabilidad de las fuentes encontradas.

Proyecto colaborativo.

Has que tus estudiantes trabajen en equipos para crear una presentación multimedia sobre un tema que les interese, motívalos a usar herramientas de colaboración en línea para compartir recursos y editar el proyecto conjuntamente. Algunas de estas herramientas pueden ser: Slideshare, Google Slides, Canva.





Edición de medios.

Tus estudiantes pueden crear un collage digital utilizando imágenes, infografías y gráficos para presentar información sobre un tema de actualidad o de interés. Deberán utilizar herramientas de diseño gráfico y asegurarse de que el contenido tenga sentido. Algunas herramientas digitales que pueden usar son: Canva, WeVideo, Clideo.



Protección de datos personales.

Se les presenta a los estudiantes un escenario con posibles riesgos de seguridad en línea, como correos electrónicos sospechosos o sitios web fraudulentos. Deberán analizar la situación y proporcionar consejos para evitar caer en trampas de seguridad.





2. Planear

Acercas a tus estudiantes a los usos creativos y seguros de internet.

Ya que identificaste los intereses y reconoces las competencias digitales de tus estudiantes, es posible que comiences a planear como puedes inspirar a los niños, niñas y jóvenes a ser exploradores digitales creativos, capaces de utilizar internet como una herramienta poderosa para aprender, comunicarse y crear contenidos.

En esta búsqueda, también es vital cultivar una conciencia crítica sobre los riesgos que pueden encontrar en línea y cómo protegerse a sí mismos y a los demás.

Al adentrarse en este viaje, nuestros estudiantes descubrirán cómo navegar con confianza y responsabilidad, los invitaremos a explorar las maravillas y posibilidades en línea no solo como espectadores, sino como participantes activos y creadores de contenido. A medida que se aventuren en esta travesía, descubrirán cómo canalizar su creatividad a través de plataformas digitales, herramientas, redes sociales, aplicaciones y demás.



A continuación, encontrarás una actividad de ejemplo, para acercar a los menores a un uso creativo, responsable y seguro de internet.

Recuerda que puedes plantear todas las actividades que consideres oportunas, además, las actividades también dependerán de los intereses y competencias digitales de tus estudiantes.



Actividad

MemeGuardianes: Navega y crea con seguridad en internet

Objetivo:

Fomentar el desarrollo de competencias digitales, creativas y de pensamiento crítico entre los estudiantes, mientras se promueve un uso seguro y responsable de Internet.

Materiales necesarios:

- Presencial: revistas o periódicos, una hoja, lápices, colores o marcadores, pegamento y tijeras.
- Virtual: Jamboard, Power Point, Canva, Linoit.

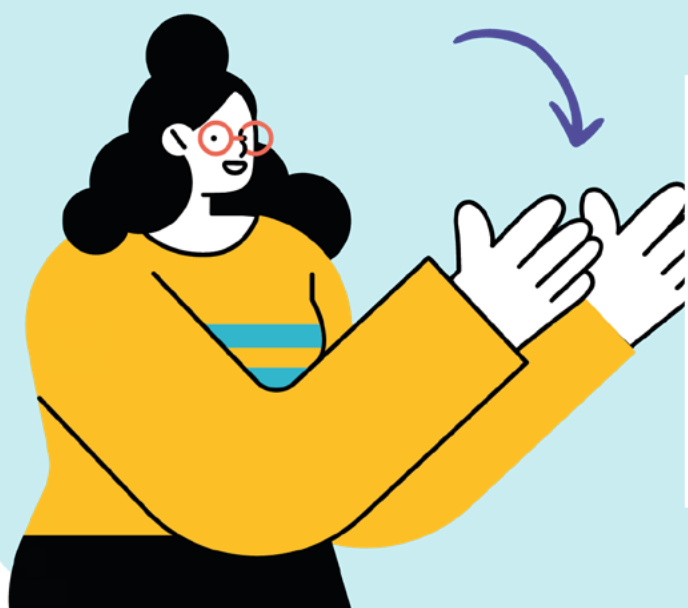


Desarrollo de la actividad:

1. Comienza con una charla sobre la importancia de un uso creativo, seguro y responsable de internet. Destaca los riesgos y cómo protegerse en línea, como mantener contraseñas seguras, evitar compartir información personal con desconocidos y reportar cualquier comportamiento sospechoso. Recuerda que puedes consultar la guía sobre riesgos en línea para obtener más información al respecto.



Recuerda que en la caja de herramienta de CiberSapiens tienes a tu disposición una guía sobre los riesgos en línea, que puedes usar como insumo para esta actividad. Disponible en:



URL <https://www.redacademica.edu.co/riesgos-en-linea>

2. En el tablero o Jamboard, pega los nombres e íconos que representen los riesgos que se pueden encontrar en internet.

3. Pídeles a tus estudiantes que creen memes que transmitan mensajes positivos, reflexivos o graciosos sobre diferentes formas en las que ellos harían frente a alguna de estas situaciones de riesgo. Puedes proporcionarles plantillas y herramientas en línea para la edición de imágenes como Imgflip o Memegenerator.
4. Para finalizar la actividad, invítalos a compartir sus creaciones con el grupo. Después de cada presentación, fomenta la reflexión grupal sobre las medidas de prevención y protección y brinda una retroalimentación positiva.



3. Enfocar

En un mundo interconectado y colaborativo, el trabajo en equipo y las habilidades comunicativas emergen como pilares fundamentales para el éxito personal y profesional. Por ello, es esencial que los estudiantes desarrollen la capacidad de comunicarse y trabajar juntos.



Utilizar internet de forma creativa, segura y responsable conlleva comprender que los demás poseen experiencias, conocimientos y habilidades singulares. Además, implica reconocer que cada individuo tiene la capacidad de ofrecer algo de valor y, en un entorno de colaboración en línea, esto se refleja en la disposición a compartir información de manera abierta y transparente, así como en estar dispuesto tanto a enseñar como a aprender de los demás.

A continuación, encontrarás una actividad para que puedas propiciar el trabajo en equipo y las habilidades comunicativas en el marco de un uso creativo, seguro y responsable de internet.



Actividad Feria digital

Objetivo:

Fomentar el trabajo en equipo y las habilidades comunicativas mientras los estudiantes exploran el diseño y desarrollo de plataformas digitales.





Materiales necesarios:

- Presencial: revistas o periódicos, una hoja, lápices, colores o marcadores, pegamento y tijeras.
- Digital: Jamboard, Power Point, Canva, OpenBoard, Word.

Desarrollo de la actividad:

1. Divide a los estudiantes en grupos de 3 a 5 personas. Cada grupo será un equipo de diseño y desarrollo de un sitio o plataforma digital.

La división de los grupos puede ser voluntaria, pero es posible sugerir que los estudiantes se agrupen según los intereses comunes del momento "Identificar".

2. Cada grupo debe imaginar que son un equipo de diseñadores y que tienen la tarea de crear un sitio web o plataforma digital que mejore algún aspecto de la vida cotidiana, resuelva algún problema o conecte a las personas. No hay limitaciones, puede ser una nueva red social, una plataforma de *streaming*, una aplicación para cuidar la salud de las mascotas o cualquier otra idea.
3. En su grupo, los estudiantes deben trabajar juntos para desarrollar una idea detallada de su plataforma digital o sitio web. Luego deben describir cómo funcionará, qué características tendrá y cómo beneficiará a los usuarios.



4. Además, deben crear un nombre para su plataforma y diseñar un logotipo o ícono que represente su concepto. Esto permite que exploren aspectos visuales y comunicativos del diseño digital.
5. En la "feria de innovación", cada grupo presenta su plataforma digital al resto de los equipos, compartiendo el nombre, logotipo y características clave.
6. Después de cada presentación, se llevará a cabo una discusión entre los grupos sobre cómo las plataformas propuestas podrían ser útiles y cómo podrían promover la interacción positiva. Se enfatizará la importancia de diseñar para una experiencia atractiva, segura y responsable.
7. Cada grupo puede hacer preguntas y dar sugerencias constructivas a los demás equipos. Esto fomentará el intercambio de ideas y la colaboración entre los grupos.
8. Puedes plantear una votación final en la que todos los estudiantes tengan la oportunidad de elegir la solución que consideren más innovadora y útil.



