Trabajo Final Integrador

***Cultura Digital y Educación - Formando al ciudadano digital del siglo XXI***

PROYECTO EDUCATIVO INNOVADOR

PROFESOR: LORENA DEMITRIO

ALUMNO: SLY LEONARDO MAXIMILIANO

MAGNA GRUPO MAGNA IDEAS

Contenido

[Nombre del Proyecto 3](#_Toc534406287)

[Resumen 3](#_Toc534406288)

[Desarrollo del trabajo 4](#_Toc534406289)

[Planteamiento de la situación problemática 4](#_Toc534406290)

[Recorte y definición de problemas 6](#_Toc534406291)

[Perfil del grupo o comunidad a la cual se destina el proyecto 7](#_Toc534406292)

[Antecedentes 7](#_Toc534406293)

[Common Sense Education 7](#_Toc534406294)

[Digital citizenship Institute 7](#_Toc534406295)

[Control With Cable 8](#_Toc534406296)

[Digizen 8](#_Toc534406297)

[Google Safety Center 8](#_Toc534406298)

[Microsoft in Education – Digital Skills 9](#_Toc534406299)

[eTwinning 9](#_Toc534406300)

[Look@World - Vaatamaailma 10](#_Toc534406301)

[No lo Permitas 10](#_Toc534406302)

[Internet Segura 11](#_Toc534406303)

[The Global School 11](#_Toc534406304)

[Formulación de objetivos 11](#_Toc534406305)

[Objetivo general 11](#_Toc534406306)

[Objetivos específicos 11](#_Toc534406307)

[Marco teórico 12](#_Toc534406308)

[Acciones 15](#_Toc534406309)

[1° encuentro: Internet y la posibilidad de indagar 15](#_Toc534406310)

[2° encuentro - La web y sus usos para comunicarnos y aprender 18](#_Toc534406311)

[3° encuentro - Aplicaciones para cambiar el mundo 22](#_Toc534406312)

[4° encuentro - Cuida lo que compartes en internet 24](#_Toc534406313)

[Tiempo y cronograma de actividades 28](#_Toc534406314)

[Recursos necesarios 28](#_Toc534406315)

[1° encuentro: Internet y la posibilidad de indagar 28](#_Toc534406316)

[2° encuentro - La web y sus usos para comunicarnos y aprender 29](#_Toc534406317)

[3° encuentro - Aplicaciones para cambiar el mundo 29](#_Toc534406318)

[4° encuentro - Cuida lo que compartes en internet 29](#_Toc534406319)

[Costos generales 30](#_Toc534406320)

[Evaluación 30](#_Toc534406321)

[Bibliografía 31](#_Toc534406322)

# Nombre del Proyecto

**Cultura Digital y Educación - Formando al ciudadano digital del siglo XXI**

# Resumen

¿Cuál es el rol actual de las tecnologías digitales en la educación? ¿Tiene nuestro país una política acorde para la construcción del futuro y formación de los ciudadanos en la era digital?

En un contexto de crecimiento de la desigualdad educativa (dependiendo del lugar de nacimiento y de residencia, nuestro país tiene diferentes resultados educativos); desactualización curricular; en donde cerca de un 70% de los alumnos del último año del secundario no puede resolver un ejercicio simple de Matemáticas[[1]](#footnote-1); hay un marcado descenso del presupuesto destinado a formación docente e infraestructura escolar, el sistema educativo nacional se encuentra en crisis.

La creciente participación tecnológica de los alumnos – y desde edades cada vez más tempranas- trae grandes desafíos para la educación. Se vuelve primordial un enfoque integral del uso de las TIC, en donde la Ciudadanía Digital entendida como el *“*conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para *desenvolverse en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación*, de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa”[[2]](#footnote-2) se consolide.  Por este motivo, las “habilidades de supervivencia en la era digital” juegan un papel muy importante para que "los ciudadanos de un país sean instruidos y capaces, de modo que cada uno pueda orientar con eficacia su propia vida y desarrollar una existencia plena y satisfactoria" (UNESCO, 2011[[3]](#footnote-3)). Un nivel insuficiente de competencia digital podría llegar a significar la exclusión de alguien de ciertas actividades u oportunidades de empleo, así como ponerse en riesgo debido a un uso inapropiado de las tecnologías (Ala-Mutka, Kirsti; 2011[[4]](#footnote-4)).

Partiendo del panorama anteriormente mencionado y tomando como base los proyectos que se mencionaran en el apartado de antecedentes y las tesis que se indican en el arco teórico, planteare un seminario en el cual, a través de una ONG sin fines de lucro, los alumnos del nivel primario de entre 8 y 12 años de escuela públicas y privadas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y del Gran Buenos Aires desarrollen competencias digitales, y que, junto a sus padres, puedan:

* Desarrollar un pensamiento crítico (critical thinking[[5]](#footnote-5)).
* Aprender, crear y gestionar su propia identidad y reputación digital, concientizándolos de lo que es y lo que supone tanto su identidad online como la gestión de los efectos a corto y largo plazo de su presencia.
* Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenido digital.

La intención de este seminario es formar a los niños para que puedan tomar decisiones, aprendan a pensar y al mismo tiempo se diviertan mientras se forman para que estén preparados para enfrentar el escenario caótico, impredecible y dinámico que es este futuro de cambios tecnológicos y trabajos que no han sido inventados aún.

# Desarrollo del trabajo

## Planteamiento de la situación problemática

La tecnología puede ser una herramienta poderosa para transformar el aprendizaje. Puede ayudar a afirmar y mejorar las relaciones entre educadores y estudiantes, reinventar nuestros enfoques de aprendizaje y colaboración, reducir las brechas de accesibilidad y adaptar las experiencias de aprendizaje para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes.

Sin embargo, para aprovechar al máximo los beneficios de la tecnología en nuestro sistema educativo y brindar experiencias de aprendizaje auténticas, los niños deben adquirir habilidades para poder desempeñarse en el mundo digital.

La amplia disponibilidad de dispositivos (móviles y de escritorio) con una potencia y funcionalidad de computación increíbles implica que los alumnos ahora pueden consumir e interactuar con el contenido de aprendizaje de una manera que no era posible antes de la llegada generalizada de Internet.

Ese es un cambio fundamental en la forma en que la educación está disponible para los alumnos, entre otras cosas porque hace que sea accesible para aquellos a quienes antes les habría resultado extremadamente difícil ingresar a la educación formal.

Creo que hay tres cosas principales en las que la tecnología digital está cambiando, ninguna de las cuales era imaginable antes de comenzar a integrar a la misma en la educación.

En primer lugar, se trata de la ubicuidad del aprendizaje, lo que significa poder modificar el lugar, el ritmo y el modo en que se aprende. El uso creciente de la oferta educativa combinado con los cursos de aprendizaje a distancia híbridos y/o en línea ofrece opciones para los alumnos sobre cómo integrar su educación con otros aspectos de sus vidas.

En segundo lugar, hay un cambio fundamental en la forma en que los estudiantes pueden adquirir conocimientos, habilidades y competencias a través del uso de la tecnología, que será útil para su futuro empleo en un mundo cada vez más digital. Los estudiantes adquieren habilidades digitales cuando aprenden en línea y los educadores están reconociendo cada vez más la necesidad de centrarse en perfeccionar estas habilidades para hacer frente a la enorme cantidad de información que se debe buscar, refinar, clasificar y comprender.

Finalmente, hay un cambio fundamental en la forma en que los estudiantes pueden interactuar con otras personas, tanto sus compañeros como con los educadores de todo el mundo como resultado de la tecnología digital. Esto está apoyando una mayor conciencia cultural y globalización.

En general, es innegable que la tecnología digital ya está alterando fundamentalmente el aprendizaje y la enseñanza. Sin embargo, hay muchas más transformaciones que se requieren que se lleven a cabo, las cuales solo se lograrán con la intervención de organizaciones y de maestros que reconozcan que se necesita un cambio, y que invierten en la infraestructura, la estrategia y el desarrollo necesarios para apoyarlo.

En un contexto de crecimiento de la desigualdad educativa (dependiendo del lugar de nacimiento y/o de residencia, nuestro país tiene diferentes resultados educativos); desactualización curricular; en donde cerca de un 70% de los alumnos del último año del secundario no puede resolver un ejercicio simple de Matemáticas[[6]](#footnote-6); hay un marcado descenso del presupuesto destinado a formación docente e infraestructura escolar, el sistema educativo nacional se encuentra en crisis.

La creciente participación tecnológica de los alumnos – y desde edades cada vez más tempranas- trae grandes desafíos para la educación. Se vuelve primordial un enfoque integral del uso de las TIC, en donde la Ciudadanía Digital entendida como el “conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para desenvolverse en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa”[[7]](#footnote-7) se consolide.  Por este motivo, las “habilidades de supervivencia en la era digital” juegan un papel muy importante para que "los ciudadanos de un país sean instruidos y capaces, de modo que cada uno pueda orientar con eficacia su propia vida y desarrollar una existencia plena y satisfactoria" (UNESCO, 2011[[8]](#footnote-8)). Un nivel insuficiente de competencia digital podría llegar a significar la exclusión de alguien de ciertas actividades u oportunidades de empleo, así como ponerse en riesgo debido a un uso inapropiado de las tecnologías (Ala-Mutka, Kirsti; 2011[[9]](#footnote-9)).

Partiendo del panorama anteriormente mencionado las preguntas de esta investigación serán: ¿Cuál es el rol actual de las tecnologías digitales en la educación? ¿Tiene nuestro país una política acorde para la construcción del futuro y formación de los ciudadanos en la era digital?

Mencionando que el objetivo de este proyecto es el de ser el puntapié inicial de un modelo en donde los niños puedan tomar decisiones, aprendan a pensar y al mismo tiempo se diviertan mientras se forman para que estén preparados para enfrentar el escenario caótico, impredecible y dinámico que es este futuro de cambios tecnológicos y trabajos que no han sido inventados aún.

Es por eso que lo planteare teniendo en cuenta para que los alumnos del nivel primario desarrollen competencias digitales, y que, junto a sus padres, puedan:

* Desarrollar un pensamiento crítico (critical thinking[[10]](#footnote-10)).
* Aprender, crear y gestionar su propia identidad y reputación digital, concientizándolos de lo que es y lo que supone tanto su identidad online como la gestión de los efectos a corto y largo plazo de su presencia.
* Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenido digital.

## Recorte y definición de problemas

De la misma manera que no es lo mismo tener un libro que saber leer, la brecha digital no se expresa solamente en el acceso sino sobre todo en el capital cultural y las habilidades necesarias para saber usar la tecnología y transformarla para acceder a conocimientos relevantes. La escuela se ve así interpelada por las nuevas dinámicas que se producen con la entrada de estas tecnologías disruptivas, ubicuas y versátiles portadas a través de smarthphones, netbooks o tablets.

Asimismo, en los hogares, la brecha generacional y la aparición de aplicaciones tecnológicas usadas en celulares y computadoras han generado una grieta familiar donde muchas veces la ignorancia de los padres sobre su uso deja a los niños y jóvenes a merced de la criminalidad, escudada en falsas complicidades y amenazas de publicación de hechos privados por parte de adultos.

Los casos en el mundo, en que niñas y niños se ven de repente amenazados por desconocidos, son incontables y revelan diversas formas de cautivar la atención de los menores, dejándolos en un estado de vulnerabilidad que resiente sus propios derechos individuales pues la amenaza de las publicaciones los deja sin defensas.

Como aún no tenemos políticas públicas actualizadas en este sentido, se plantea que a través de Organizaciones No Gubernamentales, o grupos de educadores comprometidos con hacer realidad lo que ya se sabe es irreversiblemente positivo en el futuro de la educación, se concientize, eduque y dote a los niños de las habilidades necesaria para poder navegar por internet de manera segura.

## Perfil del grupo o comunidad a la cual se destina el proyecto

* Alumnos de nivel primario de entre 8 y 12 años de escuela públicas y privadas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y del Gran Buenos Aires.
* Docentes, Directivos
* Padres, familiares y/o tutores de estudiantes de nivel primario.

## Antecedentes

### Common Sense Education[[11]](#footnote-11)

Es la organización sin fines de lucro líder en Estados Unidos dedicada a mejorar las vidas de los niños y las familias al brindarles información confiable, educación y voz independiente que necesitan para prosperar en el siglo XXI. Su misión es apoyar a niños en un mundo cambiante de nuevas tecnologias, brindando herramientas a padres, docentes y formuladores de políticas, proporcionando información actualizada, consejos confiables e instrumentos innovadores para ayudarles a aprovechar el poder de los medios y la tecnología como una fuerza positiva en la vida de los niños.

Dentro de su programa de Ciudadanía Digital, tienen un curriculum[[12]](#footnote-12) que abarca la educación en habilidades digitales para alumnos de los sistemas educativos K-12[[13]](#footnote-13), el cual fue tomado como referencia para las actividades a desarrollar en este Trabajo Final.

### Digital citizenship Institute[[14]](#footnote-14)

El Instituto de Ciudadanía Digital, con sede en Connecticut, Estados Unidos, proporciona un enfoque impulsado por la comunidad para educar y capacitar a los ciudadanos digitales para crear soluciones en comunidades locales, globales y digitales. El Instituto convierte los aspectos negativos en positivos y ayuda a transformar a los participantes en diseñadores, pensadores creativos, colaboradores globales, solucionadores de problemas y ciudadanos digitales orientados a la justicia. Promueve el bien social a través del uso de los medios sociales y la tecnología.

La principal diferencia de este proyecto con el que estoy presentando es que el Instituto de Ciudadanía Digital no solo se enfoca en Instituciones Educativas, sino que también se asocian con distritos, escuelas, padres y organizaciones para proporcionar un enfoque comunitario a la ciudadanía digital.

### Control With Cable[[15]](#footnote-15)

Control With Cable pertenece a la fundación NCTA, la cual es la principal asociación comercial para las industrias de banda ancha y televisión paga de los EE. UU. Contiene una serie de lecciones gratuitas que enseñan conceptos claves de ciudadanía digital. Estas lecciones, para los estudiantes en los grados 4-8, están diseñadas para involucrar a los estudiantes a través de actividades basadas en la investigación y oportunidades colaborativas y creativas. El punto débil de este proyecto es que solo se limita a mostrar las habilidades necesarias para navegar internet de forma segura.

### Digizen[[16]](#footnote-16)

Proporciona información para educadores, padres y gente joven. La idea es fortalecer su conocimiento y comprensión de lo que es la ciudadanía digital y alentar a los usuarios de la tecnología a ser ciudadanos digitales. Comparte consejos y recursos específicos sobre cuestiones tales como las redes sociales y el acoso cibernético y cómo estos se relacionan y afectan las experiencias y comportamientos en línea de ellos y de otras personas. La principal diferencia entre este proyecto y el trabajo que estoy presentando es que Digizen funciona como un repositorio de actividades y documentación para realizar consultas. No tiene un curriculum o plan armado por edades.

### Google Safety Center[[17]](#footnote-17)

Portal de información digital para toda la familia. En su sitio web indica que conforme aumenta el uso de Internet en nuestra vida diaria, cada vez es más importante desarrollar las habilidades necesarias para utilizar la Web de forma responsable. Se enfoca en la familia, por lo cual el nivel de profundidad en cada uno de los temas que toca no es muy amplio.

### Microsoft in Education – Digital Skills[[18]](#footnote-18)

Menciona cómo la tecnología de Microsoft puede ayudar a enseñar a los estudiantes a mantenerse seguros dentro y fuera del aula. Enseña a los estudiantes sobre los beneficios y riesgos del mundo en línea y ayudar a los estudiantes a estar más seguros allí. Por medio de técnicas de gamificación[[19]](#footnote-19) fomenta a los usuarios del sitio a convertirse en un "Campeón de Ciudadanía Digital" en su comunidad. Al igual que Digizen, la principal diferencia entre este proyecto y el trabajo que estoy presentando es que Microsoft funciona como un repositorio de actividades y documentación para realizar consultas. No tiene un curriculum o plan armado por edades.

### eTwinning[[20]](#footnote-20)

Nació en 2005 como parte del Programa de aprendizaje eLearning de la Comisión Europea y desde el 2014 forma parte de Erasmus+, el programa de la Unión Europea en materia de educación, formación, juventud y deporte. Permite a profesores generar comunidades y proyectos educativos de colaboración a distancia. Durante 2016 el foco del programa fue la ciudadanía digital y producto de esto lanzó el libro “Formando ciudadanos digitales”[[21]](#footnote-21) donde muestra los proyectos relacionados en la temática. Dentro de los innumerables proyectos que están bajo el ala de eTwinning, los siguientes fueron tomados como referencia para las actividades a desarrollar en este Trabajo Final:

* Are you ready to live in the 21st century?[[22]](#footnote-22)
  + Centros escolares socios (países): 6 centros escolares participantes de 4 paises (España, Italia, Polonia, Portugal)
  + Edad del alumnado: 8 a 12 años
* Digital Citizenship for everyone[[23]](#footnote-23)
  + Centros escolares socios (países): 53 centros escolares participantes de 3 paises (Bulgaria, Italia, Turquía)
  + Edad del alumnado: 3 a 20 años
* INSPECTOR GREEN[[24]](#footnote-24)
  + Centros escolares socios (países): 6 centros escolares participantes de 5 países (España, Polonia, Grecia, Turquía, Sierra Leona)
  + Edad del alumnado: 5 a 11 años
  + Galardones: sellos de Calidad Europea y Nacional
* Better e-Safe than Sorry[[25]](#footnote-25)
  + 8 centros escolares participantes de 5 países (Países Bajos, Dinamarca, España, Reino Unido, Francia)
  + Edad del alumnado: 12-15 años

### Look@World - Vaatamaailma[[26]](#footnote-26)

La fundación Look@world (Vaata Maailma SA) de la república de Estonia, tiene una amplia experiencia en la coordinación de proyectos a gran escala relacionados con el uso de las TIC. Es una organización basada en proyectos que se enfoca en promover el uso (seguro) de computadoras e Internet, por lo tanto, apoya la educación, la ciencia y la cultura en Estonia y mejora la calidad de vida en ese país.

Dentro de los proyectos que se enmarcan en Look@World se tomó como modelo el de Digital Skills and Jobs Coalition[[27]](#footnote-27), cuyos miembros realizan actividades concentradas en dos grupos principales: los ciudadanos y la fuerza laboral.

### No lo Permitas[[28]](#footnote-28)

Campaña chilena para la prevención y uso seguro de internet y las redes sociales por parte de niños y jóvenes. Incluye piezas publicitarias con el slogan "no lo permitas", videos para la concientización de los escolares, tips y consejos de uso de internet y las redes sociales. Se tomó este proyecto como punto de partida para atacar la temática de privacidad en internet.

### Internet Segura[[29]](#footnote-29)

El Ministerio de Educación chileno viene desarrollando desde el año 2005 una serie de estrategias para orientar sobre el autocuidado y la prevención en ambiente digital, a través de la iniciativa “Internet Segura” a cargo del Centro de Educación y Tecnología, Tiene dos focos: la familia y el sistema educativo. El primero tiene como objetivo entregar herramientas a los adultos para que puedan acompañar a niños, niñas y jóvenes en su travesía digital. El segundo entrega orientaciones a las escuelas y liceos, desde una mirada más pedagógica, para que puedan formar ciudadanos digitales conscientes de sus deberes y derechos. El proyecto que estoy presentando toma como base el proyecto “Conociendo Internet”, el decálogo de Ciudadanía Digital” y las “Orientaciones de Ciudadanía Digital para la formación ciudadana” que ofrece “Internet Segura”.

### The Global School[[30]](#footnote-30)

Propuesta basada en experiencias exitosas de los mejores colegios del mundo. The Global School (TGS) acerca un modelo diferente que construye desde las capacidades y las pasiones de cada alumno, dándoles autonomía y responsabilidad; incorpora la tecnología como un elemento que hace el aprendizaje sea más relevante e interesante; fomenta la creatividad, el aprendizaje colaborativo, y, sobre todo, forma alumnos que puedan y quieran aprender todas sus vidas. Esta es una visión macro de la propuesta que estoy presentando. Aún no se puede hacer una comparativa con TGS ya que la misma comienza a funcionar en 2019.

## Formulación de objetivos

### Objetivo general

* Plantear una propuesta practica para que, en 4 encuentros, los alumnos conozcan y comiencen a desarrollar competencias digitales.

### Objetivos específicos

Que los alumnos puedan:

* Desarrollar un pensamiento crítico (critical thinking).
* Aprender, crear y gestionar su propia identidad y reputación digital, concientizándolos de lo que es y lo que supone tanto su identidad online como la gestión de los efectos a corto y largo plazo de su presencia.
* Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenido digital.
* Ejercitar la creatividad y la colaboración buscando soluciones prácticas a problemas de la vida real.
* Usar el potencial de las tics no solo para investigar sino como herramienta de expresión.

## Marco teórico

Como antecedente tendré en cuenta dos conceptos claves que se encuentran directamente relacionadas con el tema central del proyecto seleccionado: Cultura Digital - Ciudadano digital.

En primer lugar, para presentar el concepto de “Cultura digital”, tendré en cuenta el trabajo de Johanna Vanessa Mendoza Pinargote (2015)[[31]](#footnote-31), en el cual presenta a la Cultura Digital como “el estudio de los aspectos sociales, culturales, éticos y estéticos de la Tecnología de la Información y la Comunicación”. El enfoque principal de este trabajo esta en la interacción entre cultura y tecnología.

Para apoyar el trabajo de Pinargote, me apoyaré en el libro “Homo digitalis” de Betty Martínez. En el mismo, la autora afirma que esta cultura se ha constituido por flujos de comunicación y a su vez por la producción e intercambio de signos, por lo tanto, la realidad del individuo es su representación simbólica porque ha actuado a través de ella. Toda la interpretación del mundo necesariamente ha pasado por este sistema creando así un entorno simbólico (Martínez, 2006)[[32]](#footnote-32).

Dentro de este entorno se menciona que se ha creado una realidad virtual, refiriéndose al fenómeno tecnológico, creado por la comunicación interactiva y al cual Castells denomina **virtualidad real**[[33]](#footnote-33). La misma ha ido convirtiéndose en un sistema donde la realidad material y simbólica es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el que las apariencias no están solo en la pantalla, sino que se convierte en la experiencia del individuo.

Éste fenómeno ha sido un mecanismo de cambios sociales y culturales sobre todo en el ámbito de la comunicación interpersonal creando así comunidades virtuales, organizadas entorno a un interés o propósito (Martínez, 2006). De tal forma esta digitalización de la sociedad conlleva a un mundo virtual, es decir, que es un uso frecuente de comunidades en línea que permite que los grupos de individuos puedan o no encontrarse cara a cara para intercambiar información, haciendo uso de las facilidades que le ofrece Internet, teniendo como resultado que sus usuarios vivan en el ciberespacio.

Gere (2002)[[34]](#footnote-34) ha mencionado que la cultura digital representa la fase contemporánea de las tecnologías de la comunicación, una que sigue a la cultura de impresión del siglo XIX y la cultura de transmisión electrónica del siglo XX, y que se amplía y acelera en gran medida por la popularidad de las computadoras en red, las tecnologías personalizadas y las imágenes digitales.

La aparición de la cultura digital suele asociarse a un conjunto de prácticas basadas en el uso cada vez más intensivo de las tecnologías de la comunicación. Estos usos implican comportamientos más participativos en el lado del usuario, un entorno cada vez más enriquecido visualmente y características de conexión que superan las dimensiones personales.

La cultura digital destaca ante todo por los cambios provocados por el surgimiento de los medios digitales, en red y personalizados en nuestra sociedad y por el paso de las fases de comunicación centradas en los medios impresos y de difusión. a medios más personalizados y en red, que utilizan las capacidades de procesamiento y compresión digital en su núcleo. Las consecuencias de tales procesos en términos sociales y los medios a través de los cuales las tecnologías de los medios de comunicación transforman nuestros modos de interacción y representación, constituyen en general lo que se denomina "cultura digital".

Resumiendo, podemos decir que la cultura digital es un concepto general que describe la idea de que la tecnología e Internet dan forma significativa a la forma en que interactuamos, nos comportamos, pensamos y nos comunicamos como seres humanos en un entorno social. Es el producto de una tecnología generalizada y un acceso ilimitado a la información, un resultado de la innovación tecnológica disruptiva dentro de nuestra sociedad.

Además, hay que considerar que la cultura digital es Internet, transhumanismo, inteligencia artificial, ética cibernética, seguridad, privacidad y política. Es piratería, ingeniería social, y psicología moderna. Más contextualmente, la cultura digital está utilizando los medios sociales como nuestro principal modo de interacción con los demás; Compartiendo cada momento de tu vida en internet; El fenómeno del selfie. la obsesión por la transmisión en vivo; el anonimato proporcionado por las comunidades en línea; Apple Pay y Android Pay; tecnología usable; el uso de emoji para mejorar la comunicación; adicción a internet / celular; la economía compartida / bajo demanda; cloud computing y almacenamiento; El internet de las cosas. (Gere, 2002)

Por último, para el concepto de ciudadano digital usaré un trabajo de Vallejo, N Fino Garzón (2010)[[35]](#footnote-35) donde menciona que ser un ciudadano digital es “entender que el mundo no se divide en real y virtual, porque el mundo digital es lo más real que hay: se conocen personas, se estudia, se trabaja, genera empleos nuevos y específicos para este campo, trae entretenimiento, pero también deberes, derechos y riesgos”.

Entendiendo ese escenario, el ciudadano digital es ese sujeto que sabe aprovechar las oportunidades de la economía digital, es el que conoce sus derechos y responsabilidades al usar la tecnología, no es el que tiene el teléfono más reciente o los juguetes más costosos del mercado. Es un ser que usa las tecnologías para resolver tareas cotidianas ahorrando tiempo y dinero; está preparado para encontrar oportunidades de crecimiento personal y profesional a través de Internet; realiza cualquier tarea básica en un computador, haciendo uso de Internet y herramientas en línea; Usa las tecnologías para brindar soluciones a las necesidades personales y de las comunidades del país.

José Manuel Robles[[36]](#footnote-36) define el concepto de ciudadano digital como “aquel individuo, ciudadano o no de otra comunidad o Estado, que ejerce la totalidad o parte de sus derechos políticos o sociales a través de internet, de forma independiente o por medio de su pertenencia a una comunidad virtual”.

Se hace referencia a aquella persona que utiliza tecnología de la información (TI) para participar en la sociedad y política. En otras palabras, son "aquellos que usan Internet de manera regular y efectiva"(Gere, 2002)

El desarrollo de la participación ciudadana digital se puede dividir en dos etapas principales: difusión de información y deliberación ciudadana. La ciudadanía digital, o la capacidad de participar en la sociedad en línea, promueve la inclusión social. La ciudadanía digital examina tres aspectos de la participación en la sociedad en línea: oportunidad económica, participación democrática e inclusión en las formas de comunicación prevalecientes.

Asimismo, los elementos que forman la ciudadanía digital son:

1. Acceso digital: este es quizás uno de los bloques más fundamentales para ser un ciudadano digital. Sin embargo, debido al estado socioeconómico, la ubicación y otras discapacidades, es posible que algunas personas no tengan acceso digital. Recientemente, las escuelas se han vuelto más conectadas a Internet, a menudo ofreciendo computadoras y otras formas de acceso. Esto a menudo se asocia con la brecha digital y los factores asociados con los mismos.
2. Comercio digital: esta es la capacidad de los usuarios para reconocer que gran parte de la economía está regulada en línea. También trata sobre la comprensión de los peligros y beneficios de comprar en línea, usar tarjetas de crédito en línea, etc. Al igual que con las ventajas y las actividades legales, también hay actividades peligrosas como descargas ilegales, juegos de azar, tratos de drogas, pornografía, plagio, etc.
3. Comunicación digital: este elemento trata de comprender la variedad de medios de comunicación en línea, como el correo electrónico, la mensajería instantánea, el mensajero de Facebook, la variedad de aplicaciones, etc. Hay un estándar de etiqueta asociado con cada medio.
4. Alfabetización digital: se refiere a la comprensión de cómo usar varios dispositivos digitales. Por ejemplo, cómo buscar correctamente algo en un motor de búsqueda en lugar de una base de datos. Cómo utilizar varios registros en línea. A menudo, muchas instituciones educativas ayudan a formar la alfabetización digital de un individuo.
5. Etiqueta digital: como se discutió en el tercer elemento, la comunicación digital, esta es la expectativa de que varios medios requieren una variedad de etiqueta. Ciertos medios exigen un comportamiento y lenguaje más apropiados que otros.
6. Ley digital: aquí es donde ocurre la aplicación de descargas ilegales, plagio, piratería, creación de virus, envío de spam, robo de identidad, acoso cibernético, etc.
7. Derechos y responsabilidades digitales: este es el conjunto de derechos que tienen los ciudadanos digitales, como la privacidad, el habla, etc.
8. Salud digital: los ciudadanos digitales deben ser conscientes del estrés físico ejercido en sus cuerpos por el uso de Internet. Deben ser conscientes de no ser demasiado dependientes de Internet y causar fatiga ocular, dolores de cabeza, problemas de estrés, etc.
9. Seguridad digital: Esto simplemente significa que los ciudadanos deben tomar medidas para estar seguros al practicar el uso de contraseñas difíciles, protección contra virus, copia de seguridad de datos, etc.

## Acciones

### 1° encuentro: Internet y la posibilidad de indagar

#### Ficha técnica

**Objetivo de la clase:** Experimentar en la búsqueda de información a través de internet.

**Objetivo de Aprendizaje:**

* Demostrar interés por conocer la realidad y utilizar el conocimiento.
* Buscar, acceder y evaluar la calidad y la pertinencia de la información en diversas fuentes virtuales.

**Tiempo estimado:** 90 minutos.

#### Introducción

Una de las grandes diferencias del mundo moderno es que la información está disponible para quien quiera y sepa buscarla. Eso no era así en la Edad Media, donde gran parte del conocimiento estaba acumulado en libros en los monasterios y las personas comunes no tenían acceso a él. Hoy día, en cambio, el gran problema es cómo procesar y seleccionar la información importante en las “montañas” de datos disponibles y compartidos por millones de personas en internet.

#### Orientaciones para la clase

Es importante que los estudiantes conozcan el concepto de internet antes de experimentarlo en forma práctica. Luego de ello y, siempre con la guía de un adulto en sus casas, se sugiere darles espacio a los niños para que hagan búsquedas de información mediante ensayo y error. Ello debido a que el uso de internet tiene elementos intuitivos que deben ser descubiertos por sí mismos. Se sugiere vincular esta clase con la asignatura de Tecnología, ya que permite conocer conceptos TIC básicos.

#### Los estudiantes aprenderán:

* A utilizar internet como fuente de información.
* A familiarizarse con el uso de buscadores en internet.
* A buscar palabras y conceptos en internet.
* A discriminar la información según relevancia.

#### Inicio

Se propone realizar un diálogo previo a la actividad, para verificar el nivel de cercanía de los estudiantes con la búsqueda de información en internet.

* **¿Quién ha buscado información en internet alguna vez? ¿Pudieron encontrar lo que buscaban?**
* **¿Para qué sirven los buscadores de internet? ¿Cuáles conocen?**
* **¿Qué tipo de información han encontrado a través de los buscadores?**

Nuestro capacitador puede aprovechar para contar cómo se buscaba la información antes de la aparición de internet. Señalar las ventajas y desventajas de la búsqueda de información en libros y enciclopedias respecto de la búsqueda en internet (rapidez, credibilidad, actualidad, etc).

#### Actividad 1

Los estudiantes deberán buscar información solicitada por el capacitador en internet y anotar la cantidad de fuentes de información de cada búsqueda en un cuaderno o papel. Se explicará que una fuente de información es, por ejemplo, el diario, una enciclopedia o un libro y que en internet hay muchísimas fuentes, y que no todas ellas contienen información verídica o relevante.

Se sugiere que todos los niños y niñas usen un mismo buscador (con filtro para niños), por ejemplo,

* **Kiddle[[37]](#footnote-37)**
* **Bunis[[38]](#footnote-38)**
* **Buscador Infantil[[39]](#footnote-39)**

##### Materiales

* Tablets o PC conectados a internet. Lo ideal es tener un dispositivo por alumno, pero los que haya disponibles pueden compartirse entre todos, armando grupos.
* Buscador de internet con filtro para niños (ver buscadores sugeridos en la Actividad 1).
* Post it de colores. Se recomienda un taco de Post-It cada 10 alumnos.
* Lapiceras de color negro. 1 por cada alumno / grupo de alumnos

##### Desarrollo

Los alumnos se agrupan en parejas y son orientados por el capacitador en la sala de computación. Se les pedirá que enciendan el computador, abran el buscador y que digiten búsquedas simples, tales como “dinosaurio”. Les pide que anoten en un papel el número de resultados. Justo debajo del buscador aparecerá el número de resultados (“Cerca de 16 millones de resultados”). Luego los invita a buscar “dinosaurio argentino”, y anotar el número de resultados (se acota la búsqueda). Como se observa, el número de resultados se va reduciendo al hacer más específica la búsqueda.

Entonces, les pide buscar “Argentinosaurio” y anotar el número de resultados. Pero aún es mucho ¿Cómo hacer para encontrar la información más relevante? El capacitador explica que tenemos que ser aún más específicos y poner en el buscador qué información nos interesa saber sobre el Argentinosaurio. Por ejemplo: “Argentinosaurio lugar de origen”. Por último, el capacitador los invita a seleccionar la fuente de información más creíble, es decir, que parece entregar datos más verdaderos, para asegurarnos que la información que entrega es correcta. Los motiva a escoger medios de comunicación conocidos de circulación nacional o regional o también revistas y internacionales especiales para niños como Discovery education[[40]](#footnote-40).

#### Actividad 2

Después de esta primera búsqueda guiada, el capacitador invita a los estudiantes a buscar temas de su interés, por ejemplo, sobre la película Los Increíbles. Les pide digitar “Los Increíbles” y los invita a buscar videos, fotos, juegos o información sobre los personajes. Les da 10 minutos de búsqueda libre.

Luego, les pide buscar información específica sobre el mismo tema. Por ejemplo, les motiva a encontrar un video sobre Jack Jack, el hijo menor de la familia de Los Increíbles. El grupo que primero lo encuentre debe levantar la mano y explicar cómo logró buscar en forma rápida y efectiva. La idea es que los propios estudiantes vayan descubriendo intuitivamente maneras de buscar información. El capacitador los puede guiar con datos concretos, por ejemplo, el corrector que incorporan los buscadores (si no sabemos cómo se escribe, el buscador nos va a sugerir la forma correcta de escribirlo). También puede sugerir palabras clave que faciliten la búsqueda. Para buscar los poderes de Jack Jack, les aconseja digitar “poderes Jack Jack”. Si queremos una imagen del personaje para pintar, escribimos “Jack Jack pintar” o “Jack Jack colorear”.

##### Cierre

Para finalizar la actividad el capacitador motiva una reflexión haciendo preguntas abiertas a los niños:

* **¿Hay mucha o poca información en internet?**
* **¿Para qué sirven los buscadores?**
* **¿Es confiable toda la información que está en internet?**
* **¿Qué formas de buscar información en forma efectiva aprendimos?**

Se cierra la clase sacando conclusiones sobre características de un buen ciudadano digital cuando buscamos información en internet.

#### ¿Cómo se vincula esta actividad con la formación del Ciudadano Digital?

Internet es un espacio en el que los niños pueden buscar información y profundizar sus conocimientos. Sin embargo, se requiere de pensamiento crítico para discriminar qué información es relevante, es verdadera y es pertinente. Para ello es muy importante que nuestro capacitador guíe la experiencia y motive a los niños a hacerse preguntas, comparar puntos de vista y desarrollar una postura propia e informada.

### 2° encuentro - La web y sus usos para comunicarnos y aprender

#### Ficha técnica

**Objetivo de la clase:** Experimentar la búsqueda de información a través de internet y en el uso de aplicaciones que facilitan la comunicación.

**Objetivo de aprendizaje:**

* Comprender y apreciar la importancia social, afectiva y espiritual de la familia y de quienes nos rodean, forjando buenos vínculos para el desarrollo integral de cada miembro.
* Demostrar interés por conocer la realidad y utilizar el conocimiento.
* Reconocer la importancia del trabajo manual e intelectual como forma de desarrollo personal, familiar, social y de contribución al bien común.

**Tiempo estimado:** 90 minutos.

#### Introducción

Hoy existen muchas formas de comunicarnos con personas que están distantes, las que han reemplazado a las antiguas cartas que nos traía a nuestras casas “el cartero”. Las formas más usuales, son a través de nuestros teléfonos y computadores conectados a internet.

Algunos ejemplos son el correo electrónico y las redes sociales, que permiten conversar viéndose las caras y los diferentes ambientes en que participamos realizando conversaciones o trabajando en temas de interés común en el que todos sus miembros, dialogan y participan.

También existen variadas propuestas de juegos y actividades que nos permiten conocer diversas culturas, continentes, y también ayudan a profundizar aprendizajes o a descubrir nuevos saberes.

#### Orientaciones para la clase

Las actividades propuestas tienen dos partes que están organizadas en sesiones diferentes. Ambas pueden realizarse en el laboratorio de computación del establecimiento.

Para la primera sesión, el énfasis está puesto en el uso de internet como medio para comunicarnos con nuestros profesores, familiares o amigos que están lejos. La segunda sesión, pone el énfasis en el uso de internet con aplicaciones específicas que sirven para favorecer y profundizar aprendizajes, que en este caso están relacionados con la matemática. Se invita a los niños a explorar algún sitio o aplicación que el capacitador les indique.

#### Los estudiantes aprenderán:

* Diferentes formas en que se pueden comunicar por internet.
* Valores y actitudes importantes a vivir tanto en la familia, con los amigos y con quienes nos comunicamos por internet.
* A usar aplicaciones con las que pueden aprender o profundizar habilidades de pensamiento lógico, cálculo mental y resolución de problemas en el contexto de la asignatura de Matemática.

#### Actividad 1

Al comenzar, se les hará las siguientes preguntas a los alumnos:

* **¿Para qué creen ustedes que sirve internet?**
* **¿Han usado internet alguna vez? ¿Para qué fue?**
* **¿Cómo podemos comunicarnos a través de internet?**
* **¿Cómo podemos aprender más y mejor usando programas que encontramos en internet?**

##### Materiales

* Tablets o PC’s conectados a internet. Lo ideal es tener un dispositivo por alumno, pero los que haya disponibles pueden compartirse entre todos, armando grupos.

.

##### Desarrollo

El capacitador inicia una conversación, sobre las distintas formas en que nos podemos comunicar.

Luego les pide a los estudiantes que den algunos ejemplos de uso de internet que han realizado sus hermanos, familiares, amigos, conocidos o ellos mismos en alguna PC o celular.

A partir de las respuestas, se les explica que “n**os podemos comunicar con personas que están distantes, en otros lugares, y conversar cara a cara con ellos”.**

A modo de ejemplo, el capacitador realiza una videoconferencia (vía Skype, Hangout u otro) con algún profesor/a o familiar con quien ha quedado previamente de acuerdo. A través del proyector los niños pueden observar la comunicación y ordenadamente hacer algunas preguntas a la persona que está en la pantalla.

Los alumnos podrían preguntar, por ejemplo: “Cuéntanos dónde está la ciudad o localidad en que vives y cómo es su clima”. ¿Puedes describirnos lo más importante que podemos conocer en tu ciudad?

Los estudiantes desde sus asientos y levantando la mano, comentan lo que vieron y sintieron en la conversación que sostuvieron.

El capacitador cierra esta actividad explicando que: podemos ser “ciudadanos del mundo” y comunicarnos con cualquier persona de otro país que tenga la posibilidad de usar internet y eso es con más de la mitad de TODOS los habitantes del mundo.

##### Cierre

El capacitador cierra la clase reforzando lo aprendido a través de preguntas y respuestas de los estudiantes.

* **¿Qué aprendimos sobre las formas en que nos podemos comunicar usando internet?**
* **¿Cómo nos podemos comunicar y conocer estando muy lejos de nuestros parientes o amigos? Por ejemplo, Si un compañero de curso se va a vivir a otra ciudad o a otro país ¿qué podríamos hacer para mantener nuestra amistad? ¿cómo podríamos incorporarlo en los momentos importantes del curso? ¿podría él estar presente?**
* **¿Podríamos decir garabatos y ofender a la persona con la que estamos conversando a través de internet? ¿Es lo mismo conversar cara a cara que vía internet?**

Se termina la clase sacando conclusiones sobre las características de un buen ciudadano digital cuando se comunica por internet. Los niños aportan sus comentarios, velando para que mencionan al menos el respeto, responsabilidad, vocabulario adecuado, verdad sobre la información entregada.

#### Actividad 2

El capacitador introduce el tema de la segunda actividad recordando lo realizado en la sesión. En esta clase se los motiva explicando cómo a través de internet pueden realizar búsquedas de temas que son de interés de los estudiantes.

Algunos ejemplos:

* **Si les gusta la historia, conocer animales salvajes o prehistóricos, saber cómo funciona nuestro cuerpo, o aprender muy bien las Matemática, podemos ir a diferentes sitios o usar variadas aplicaciones.**
* **Si les gusta aprender o tocar algún instrumento musical, podemos aprender más a través de videos de tutoriales disponibles en internet.**

Finalmente se señala que en internet existe una gran cantidad de aplicaciones gratuitas para niños y niñas, las cuales se pueden buscar según sus intereses y necesidades de aprendizaje.

##### Materiales

* PC’s conectados a internet.

##### Desarrollo

El capacitador solicita a los niños que, en pareja, frente a la PC, exploren algunas aplicaciones. Dando instrucciones claras y precisas de cómo acceder a las aplicaciones para aprender matemática.

Se sugiere usar la aplicación **¡Encuentra la solución![[41]](#footnote-41)**

##### Cierre

El capacitador al terminar el tiempo del uso de la aplicación seleccionada, cierra la clase realizando las siguientes preguntas a los estudiantes:

* **¿Qué aprendimos usando la aplicación escogida?**
* **¿Con qué tema o asignatura relacionamos lo que aprendimos?**
* **¿En qué nos ayudó la aplicación para entender mejor las sumas y restas?**

#### ¿Cómo se vincula esta actividad con la formación del Ciudadano Digital?

A través de las dos actividades propuestas se desarrollan objetivos relacionados con los valores de la Formación Ciudadana y ciudadanía digital tales como el respeto, la creatividad y la responsabilidad. Así por ejemplo al comunicarnos vía internet con personas distantes, la cortesía, el buen uso del lenguaje y la responsabilidad de ser veraces y hacernos cargo de lo que decimos deben estar siempre presentes.

En la segunda actividad, el trabajo en equipo, el respeto por los turnos y el dar espacio al otro para que opine y realice sus actividades, son actitudes ciudadanas que debemos aplicar en todas las circunstancias

de trabajo.

### 3° encuentro - Aplicaciones para cambiar el mundo

#### Ficha técnica

**Objetivo de la clase:** Motivar la acción social e intervención en el entorno inmediato mediante el uso de herramientas y aplicaciones digitales que permitan vincular y construir comunidad.

**Objetivo de Aprendizaje:**

* Practicar la iniciativa personal, la creatividad y el espíritu emprendedor en los ámbitos personal, escolar y comunitario.
* Utilizar aplicaciones para presentar, representar, analizar y modelar información y situaciones, comunicar ideas y argumentos, comprender y resolver problemas de manera eficiente y efectiva, aprovechando múltiples medios (texto, imagen, audio y video)

**Tiempo estimado:** 90 minutos.

#### Introducción

Internet y las redes sociales nos ofrecen una gran cantidad de herramientas prácticas para la vida cotidiana. Muchas de ellas nos permiten compartir información sobre el país, ciudad y el barrio en que vivimos. De esta forma, se ha convertido en una herramienta poderosa de transformación social y de mejora de la convivencia entre las personas.

Las redes sociales permiten vincular personas, conectarlas, para distintas finalidades, tanto sociales, laborales o de entretención. En conjunto con las aplicaciones -herramientas que buscan resolver problemas concretos- presentan una oportunidad única para intervenir y mejorar nuestro entorno social. Al unirnos con más personas y coordinarnos por internet podemos lograr cambios importantes en la comunidad.

#### Orientaciones para la clase

Es importante que los estudiantes conozcan el concepto de aplicación y el de redes sociales y asociar estas herramientas con la resolución de problemas sociales. Luego de ello se sugiere abrir un diálogo, para que comenten las aplicaciones y redes más usadas en su entorno familiar y la utilidad social que perciben en cada una de ellas.

Se sugiere vincular esta clase con la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias Sociales, en el eje de Formación Ciudadana, y el desarrollo de habilidades digitales vinculadas con buscar y acceder a información.

#### Los estudiantes aprenderán:

* A comprender el rol social que cumplen las aplicaciones y redes sociales.
* A familiarizarse con algunas aplicaciones.
* A vincular el uso de aplicaciones con la resolución de un problema.
* A reflexionar sobre el uso que pueden hacer los niños y niñas de las aplicaciones y herramientas presentes en internet para la vida cotidiana.

#### Inicio

Se recomienda comenzar la clase con una conversación y reflexión sobre lo que los estudiantes saben de las aplicaciones. Se sugieren las siguientes:

* **¿Quién ha usado alguna vez una aplicación?**
* **¿Para qué sirve esa aplicación?**
* **¿Qué problema han podido solucionar?**

El capacitador puede aprovechar de contar que muchas de esas aplicaciones son exitosas debido a que son abiertas, gratuitas y colaborativas. Para ello debe explicar qué quiere decir colaborativa: significa que está integrada por una comunidad de personas que se ayuda mutuamente a través de la aplicación.

#### Actividad 1

Los estudiantes deberán buscar información en internet sobre las aplicaciones, sitios y/o redes sociales solicitados por el capacitador y anotar su función en un papel. Deben señalar si son o no colaborativas.

##### Materiales

* Tablets o PC conectados a internet. Lo ideal es tener un dispositivo por alumno, pero los que haya disponibles pueden compartirse entre todos, armando grupos.
* Buscador de internet con filtro para niños (ver buscadores sugeridos en la Actividad 1 del 1° encuentro).
* Post-it de colores. Se recomienda un taco de Post-It cada 10 alumnos.
* Lapiceras de color negro. 1 por cada alumno / grupo de alumnos

##### Desarrollo

Los estudiantes se agrupan en parejas en la sala de computación. El capacitador les pide que enciendan la PC, abran el buscador y que busquen información acerca de las siguientes aplicaciones.

* **GiveO2[[42]](#footnote-42)** es una aplicación que permite medir las emisiones y comprar bonos de carbono para luchar contra la contaminación ambiental.
* **Sustentate[[43]](#footnote-43)** es una app porteña dotada de Inteligencia Artificial que ayuda a clasificar residuos.

El capacitador pide a los alumnos que averigüen más sobre estas aplicaciones. Para ello tienen dos caminos: buscar directamente la aplicación escribiendo su nombre en el buscador o hacer una búsqueda más amplia para lo cual deben escribir en el buscador: “apps reciclaje”.

Cada grupo debe explicar en qué consiste la aplicación, qué problema social resuelve y anotar en su cuaderno sus principales características.

Por último, el capacitador pregunta a los estudiantes qué problema de su entorno podrían resolver con una aplicación. Puede dar como ejemplo, una campaña en redes sociales para eliminar grafitis, reunir firmas para proponer a la municipalidad la plantación de áreas verdes en la que participe toda la comunidad o iniciativas para el reciclaje.

El profesional promueve las preguntas y los invita a debatir sobre la oportunidad que presentan las aplicaciones y las redes sociales como herramientas para resolver problemas reales y cotidianos de nuestra comunidad.

##### Cierre

Para finalizar la actividad el profesional motiva una reflexión haciendo preguntas abiertas a los niños:

* **¿Qué aprendimos hoy?**
* **¿Qué aplicaciones interesantes conocimos?**
* **¿Cómo puedo usar internet para resolver un problema en mi entorno?**
* **¿Qué idea se me ocurre para resolver un problema en mi barrio o comunidad, a través de internet?**

Se cierra la clase sacando conclusiones sobre características de un buen ciudadano digital cuando buscamos información en internet. Se recomienda a los estudiantes estar siempre bajo la guía de un adulto cuando navegan en internet.

#### ¿Cómo se vincula esta actividad con la formación del Ciudadano Digital?

Mediante esta actividad desarrollamos en forma práctica el ejercicio de la ciudadanía digital con la búsqueda e identificación de problemas sociales relevantes del entorno en el que viven los niños.

También a través del debate y discusión de estos temas de interés público. Por último, con un llamado a la acción para buscar, en forma colaborativa, una solución a esos problemas, empoderando a los estudiantes y dándoles herramientas para sentirse responsables y relevantes en la solución de los problemas de la comunidad.

### 4° encuentro - Cuida lo que compartes en internet

#### Ficha técnica

**Objetivos de la clase:**

* Identificar datos personales que solicitan diversos servicios web.
* Formar una actitud crítica en relación a la información y datos personales solicitados en internet.
* Orientar y motivar a los estudiantes a tener una actitud de cuidado y respeto cuando se comparten imágenes o videos de otras personas, incluyendo a sus compañeros y amigos, que no han sido autorizados para ser compartidas o publicadas en internet o vía teléfono móvil.

**Objetivo de aprendizaje:**

* Hacer un uso consciente y responsable de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicando criterios de autocuidado y cuidado de los otros en la comunicación virtual, y respetando el derecho a la privacidad y la propiedad intelectual.

**Tiempo estimado:** 90 minutos.

#### Introducción

Una gran característica de muchos de los servicios que se usan diariamente en internet es que “son gratuitos”, pero a cambio solicitan datos personales, tales como: correo electrónico, identificación, número de teléfono, entre otros. Algunos incluso preguntan o solicitan acceso a los contactos de la agenda telefónica o de distintas redes sociales.

De la misma forma, cada vez son más las aplicaciones que permiten compartir imágenes, videos e información de manera rápida y masiva, lo que ha tenido un impacto negativo en la filtración y distribución de fotos o videos que pueden comprometer la privacidad y la intimidad de niños, jóvenes y adultos.

Por lo anterior, será clave la formación relativa al autocuidado, al compartir datos personales y al uso respetuoso de las redes sociales con ellos mismos, con sus compañeros, familia y amigos.

La base de la ciudadanía está en el respeto mutuo y, por lo tanto, al estar hablando de ciudadanía digital, tenemos que suscitar una convivencia respetuosa en ambiente digital.

#### ¿Qué es un dato personal?

Un **dato personal[[44]](#footnote-44)** es toda información relativa a personas (naturales), que las identifique o las vuelva identificable, y cualquiera sea el tipo o naturaleza del dato (numérica, alfabética, fotográfica, etc.). Algunos de estos son: fecha de nacimiento, identificación, dirección, número telefónico, grabaciones de voz, videos o fotografías. Dentro de los datos personales se encuentran además los datos sensibles, que se refieren a las características físicas o morales de las personas o circunstancias de su vida privada, como las creencias o convicciones religiosas, su ideología u opiniones políticas.

**En internet nada se borra. Todo lo que hacemos va creando nuestra huella digital. "La huella digital está formada por los rastros que dejamos al utilizar Internet. Comentarios en redes sociales, llamadas de Skype, el uso de aplicaciones, registros de correo electrónico. Todo esto forma parte de nuestro historial en línea y, potencialmente, puede ser visto por otras personas o almacenado en una base de datos"[[45]](#footnote-45).**

#### Orientaciones para la clase

Esta actividad busca motivar a los estudiantes a adoptar una mirada crítica frente a los datos personales que entregan voluntariamente en internet, cuando se registran en un sitio web o cuando comparten información personal o de otros.

Se recomienda vincular esta actividad con las asignaturas de Historia, Geografía y Ciencias Sociales y de Orientación, enfocándose en el respeto a los derechos humanos y las conductas protectoras y de autocuidado, desarrollando la habilidad digital de identificar oportunidades y riesgos en ambiente digital, aplicando estrategias de protección personal y de los otros.

#### Los estudiantes aprenderán:

* A reconocer qué es un dato personal.
* A discriminar qué datos entregar y a quiénes.
* A conocer los términos y condiciones y las políticas de privacidad de los sitios web comúnmente utilizados.

#### Inicio

Se propone realizar una conversación y reflexión con los estudiantes acerca de los datos personales.

* **¿Qué es un dato personal? ¿Qué es un dato sensible?**
* **¿En qué sitios o aplicaciones les han pedido datos personales? ¿Cuáles? ¿Los han entregado?**
* **¿Piden permiso para compartir o subir a internet imágenes o videos que han tomado de otras personas? ¿Por qué?**

Con estas preguntas, el capacitador motivará a los estudiantes e introducir el contenido que verán en el encuentro, para activar sus conocimientos previos.

#### Actividad 1

Los estudiantes revisarán en grupo las políticas de privacidad de diferentes sitios web o cualquier otro servicio de internet y qué dicen sobre el uso de información solicitada.

##### Materiales

* Tablets, PC o teléfonos conectados a internet.
* Buscador de internet con filtro para niños

##### Desarrollo

Se les solicitará a los grupos que elijan un sitio web o aplicación, tratando de que no se repitan entre ellos. Luego deberán revisar los datos que son solicitados al registrarse y las condiciones y políticas de uso de dichos datos.

Luego de terminar la revisión, se le solicita a un integrante de cada grupo que realice una síntesis de lo investigado. El capacitador mediará a través de preguntas la comparación de los hallazgos de los grupos. Por ejemplo: qué sitios solicitan menos datos, qué sitios cuidan más los datos, si advierten sobre el compartir los datos a otras instituciones, entre otras.

Luego de la actividad anterior, los estudiantes se reúnen en grupos para crear un afiche con consejos para resguardar sus datos y los de otros al utilizar distintos servicios de internet. Se sugiere utilizar alguna aplicación gratuita como **Canva[[46]](#footnote-46).**

Cada grupo puede definir la temática de su afiche o utilizar alguna de las siguientes:

* **"En redes sociales..."**
* **"En los videojuegos..."**
* **"Al sacarse una foto..."**
* **"Al completar un formulario..."**
* **"Al compartir un video..."**

##### Cierre

En este momento el capacitador genera preguntas y reflexiones para identificar lo aprendido.

* **¿Qué aprendimos hoy?**
* **¿Qué es un dato personal y un dato sensible?**
* **¿Cuál es la importancia de proteger los datos personales?**

#### ¿Cómo se vincula esta actividad con la formación del Ciudadano Digital?

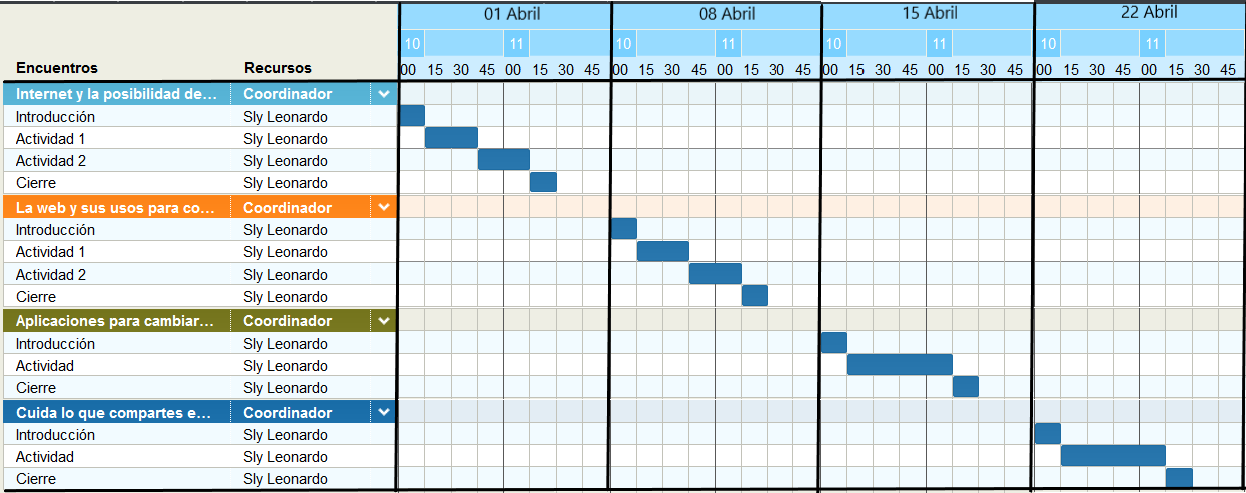
Los estudiantes se desenvuelven en un mundo permeado por tecnologías. En su mayoría, a temprana edad cuentan con perfiles de redes sociales y realizan un uso intensivo y ubicuo de internet y dispositivos móviles. “Se trata de una generación cuya vida entera podría estar documentada en internet” (Benyekhley y otros, 2011). Es decir, la huella digital de cada uno de ellos es importante y reveladora de sus aspectos personales.

En este sentido es preciso conocer la importancia de los datos personales y sensibles: ¿Qué son? ¿Quién los tiene? ¿Para qué los tiene? ¿Cuál es su fin último? De modo de realizar un uso consciente y responsable, teniendo control sobre ellos, protegiendo la intimidad y privacidad propia y de otros; ejerciendo de este modo una ciudadanía crítica, responsable y respetuosa al desenvolvernos en ambientes digitales.

## Tiempo y cronograma de actividades

Se prevé cuatro encuentros de una duración de 90 minutos cada uno. La fecha y hora de cada uno de los encuentros será establecida de común acuerdo entre la institución que solicite el asesoramiento y la ONG que se hará cargo de la capacitación. Lo ideal es que sean encuentros semanales, dentro del horario de clases.

A modo de ejemplo se presenta el cronograma de trabajo suponiendo que el asesoramiento se hará para un curso de una institución de aproximadamente 30 alumnos en Abril de 2019:



## Recursos necesarios

Cómo se mencionó en el desarrollo de cada una de las acciones a implementar, los recursos necesarios serán:

### 1° encuentro: Internet y la posibilidad de indagar

##### Recursos Materiales

* Tablets o PC conectados a internet. Lo ideal es tener un dispositivo por alumno, pero los que haya disponibles pueden compartirse entre todos, armando grupos.
* Buscador de internet con filtro para niños (ver buscadores sugeridos en la Actividad 1).
* Post it de colores. Se recomienda un taco de Post-It cada 10 alumnos.
* Lapiceras de color negro. 1 por cada alumno / grupo de alumnos

##### Recursos Humanos

* El capacitador de la ONG que será el responsable de dar la charla.
* Profesores / Directivos que quieran participar (opcional).
* Padres que quieran participar (opcional).

### 2° encuentro - La web y sus usos para comunicarnos y aprender

##### Recursos Materiales

* Tablets o PC’s conectados a internet. Lo ideal es tener un dispositivo por alumno, pero los que haya disponibles pueden compartirse entre todos, armando grupos.

##### Recursos Humanos

* El capacitador de la ONG que será el responsable de dar la charla.
* Profesores / Directivos que quieran participar (opcional).
* Padres que quieran participar (opcional).

### 3° encuentro - Aplicaciones para cambiar el mundo

##### Recursos Materiales

* Tablets o PC conectados a internet. Lo ideal es tener un dispositivo por alumno, pero los que haya disponibles pueden compartirse entre todos, armando grupos.
* Buscador de internet con filtro para niños (ver buscadores sugeridos en la Actividad 1 del 1° encuentro).
* Post-it de colores. Se recomienda un taco de Post-It cada 10 alumnos.
* Lapiceras de color negro. 1 por cada alumno / grupo de alumnos

##### Recursos Humanos

* El capacitador de la ONG que será el responsable de dar la charla.
* Profesores / Directivos que quieran participar (opcional).
* Padres que quieran participar (opcional).

### 4° encuentro - Cuida lo que compartes en internet

##### Recursos Materiales

* Tablets o PC conectados a internet. Lo ideal es tener un dispositivo por alumno pero los que hayan disponibles pueden compartirse entre todos, armando grupos.
* Buscador de internet con filtro para niños (ver buscadores sugeridos en la Actividad 1 del 1° encuentro).

##### Recursos Humanos

* El capacitador de la ONG que será el responsable de dar la charla.
* Profesores / Directivos que quieran participar (opcional).
* Padres que quieran participar (opcional).

### Costos generales

Al tratarse de una ONG, no se cobrará por los cuatro encuentros, pero la obtención de los recursos materiales para cada uno de ellos correrá a cargo de las instituciones.

## Evaluación

La evaluación no tendrá un fin en sí misma ya que no se evaluará por evaluar[[47]](#footnote-47). Sino que la misma se utilizará como un medio para planificar y tomar decisiones de mejora[[48]](#footnote-48) no solo en cada uno de los encuentros previstos sino también a medida que se vayan dando estas charlas.

Para empezar, se tomará como punto de partida las experiencias y conocimientos previos, que los alumnos poseen[[49]](#footnote-49). A partir de aquí, se realizará una evaluación formativa durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje para localizar las deficiencias cuando aún se está en posibilidad de remediarlas. Para lograr esto, el capacitador introducirá modificaciones, correcciones sobre la marcha[[50]](#footnote-50) y tomará las decisiones pertinentes para optimizar el proceso de aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

Por otra parte, al abordar el tema de la retroalimentación en cada uno de los cierres de cada una de las actividades de cada encuentro, el capacitador aprovechará para realizar una regulación retroactiva en su evaluación[[51]](#footnote-51) (de ser necesario). De esta forma podrá identificar los objetivos alcanzados o no alcanzados por el estudiante.

Se decide realizar una evaluación formativa ya que la misma tiene como finalidad fundamental obtener información sobre los logros y dificultades de los alumnos, sin juzgarlos ni calificarlos, para así regular el proceso de enseñanza y adaptar las estrategias de enseñanza y los recursos utilizados en función de sus características[[52]](#footnote-52)[[53]](#footnote-53). De esta manera, nuestro capacitador intentará que sus alumnos además de aprender, sean una guía, modelo o simple influencia positiva, que obtengan un pensamiento crítico y también que se enfrenten con creatividad y curiosidad a la resolución de problemas[[54]](#footnote-54).

## Bibliografía

**¿Cómo formar ciudadanos digitales?** (26 de diciembre de 2017). Blog compartirpalabramaestra.org. Recuperado de: <https://compartirpalabramaestra.org/blog/como-formar-ciudadanos-digitales>

**Aguerrondo, I** (1993) “La calidad de la educación: Ejes para su definición y evaluación

Recuperado de: <http://campus-oei.org/calidad/aguerrondo.htm>

**Angulo, E.** (01 de octubre de 2017). Desarrollar competencias para lograr la ciudadanía digital. Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Ciudad de Panamá, República de Panamá. Recuperado de: <https://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?Desarrollar-competencias-para-lograr-la-ciudadania-digital>

**Are you ready to live in the 21st century?** (2014) eTwinning. Recuperado de: <https://TwinSpace.etwinning.net/453/home>

**Ausubel, N** (1978): “El aprendizaje significativo en la práctica”. Recuperado de:

[www.aprendizajesignificativo.es/mats/El\_aprendizaje\_significativo\_en\_la\_practica.pdf](http://www.aprendizajesignificativo.es/mats/El_aprendizaje_significativo_en_la_practica.pdf)

**Avila Muñoz, P.** (2016) Construcción de ciudadanía digital: un reto para la Educación. Suplemento SIGNOS EAD. Recuperado de: <https://p3.usal.edu.ar/index.php/supsignosead/article/view/3666>

**Better e-Safe than Sorry** (2014) eTwinning. Recuperado de: <https://TwinSpace.etwinning.net/4386/home>

**Better Internet for Kids** (08 de abril de 2018). European Schoonet. Recuperado de: <http://www.eun.org/projects/detail?articleId=674425>

**Bain, K. (**2007) “¿Cómo evalúan a sus estudiantes y así mismos?”, en: Lo que hacen los mejores profesores universitarios. Barcelona

**Camillioni, A.R.W.** Sistemas de calificación y regímenes de promoción. En, Camillioni, A.R.W.;

Celman, S. y otros. (1998) La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo. Buenos Aires. Ed. Paidós.

**Campal, F.** (11 de abril de 2017). Ciudadanos digitales. Blog www.biblogtecarios.es. Recuperado de: <https://www.biblogtecarios.es/felicampal/ciudadanos-digitales/>

**Castells, M. (**1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Versión castellana de Carmen Martínez Gimeno y Jesús Alborés. Segunda edición. Alianza Editorial, S. A., Madrid. Recuperado de [www.felsemiotica.org/site/wp-content/.../LA\_SOCIEDAD\_RED-Castells-copia.pdf](http://www.felsemiotica.org/site/wp-content/.../LA_SOCIEDAD_RED-Castells-copia.pdf)

**Castillero Mimenza, O.** (s.f.). ¿Qué es el pensamiento crítico y cómo desarrollarlo? Psicología y Mente. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/inteligencia/pensamiento-critico>

**Castrillón Díaz, L.; Álvarez Santoyo, J. (**2015). Impacto del programa Ciudadano Digital en la incorporación de TIC en el proceso de enseñanza por parte de algunos maestros de la Institución Educativa Centro de Comercio. Universidad del Norte. Barranquilla, Colombia. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85344718002>

**Chamorro, A.; Palacio, M**. (2014). Ciudadanía digital: inclusión y exclusión. Análisis de la habitabilidad en los MOOC. Revista Colombiana de Humanidades, vol. 46, núm. 85. Universidad Santo Tomás. Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=515551536007>

**Chiappa, E.** (15 de mayo de 2016). Homo digitalis. Procomun - Red de Recursos eductaivos en Abierto. Recuperado de: <https://procomun.educalab.es/es/articulos/homo-digitalis-3>

**Ciudadanía Digital. Common Sense Education** (s.f). Recuperado de: <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship>

**Control with Cable** (s.f). Recuperado de <https://www.controlwithcable.org/>

**Common Sense Education** (s.f). Recuperado de <https://www.commonsensemedia.org>

**Cramer, T y King, A** (17 de julio de 2018). Digital Citizenship Parent Resources. Open Educational Resoucers. Recuperado de: <https://www.oercommons.org/authoring/46809-digital-citizenship-parent-resources>

**Digital Citizenship for everyone** (2014) eTwinning. Recuperado de <https://TwinSpace.etwinning.net/17624/>

**De la Torre, A**. (2009). Nuevos perfiles en el alumnado: la creatividad en nativos digitales competentes y expertos rutinarios. Open Educational Resources Portal. Recuperado de <http://www.temoa.info/node/140240>

**Digital Skills and Jobs Coalition** (2017). Proyecto Vaata Maailma. Talliin - Estonia. Recuperado de <http://www.vaatamaailma.ee/projects/estonian-digital-skills-and-jobs-coalition>

**Digizen** (s.f). Recuperado de <http://www.digizen.org/>

**eConfidence** (08 de abril de 2018). European Schoonet. Recuperado de: <http://www.eun.org/projects/detail?articleId=674575>

**eTwinning** (s.f). Recuperado de <https://www.etwinning.net/>

**Escudero Scorza, T** (2003): “Desde los tests hasta la investigación evaluativa actual. Un siglo, el xx, de intenso desarrollo de la evaluación en educación” pp 1-23 Recuperado de: <http://www.uv.es/RELIEVE/v9n1/RELIEVEv9n1_1.pdf>.

**Estupiñán Villanueva, A.; Molina Carmona, E.; Flores Guevara, S.; Martínez Bermeo, J**. (2016). La participación digital en la construcción de la e-democracia y ciudadanía digital. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 7(13), 126-146. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672016000200126&lng=es&tlng=es>.

**Fernandez, L**. (05 de diciembre de 2016). ¿Qué significa ser un alumno, un ciudadano culto y autónomo en la sociedad digital? Modelos Educativos disponibles para el ciudadano digital. Procomun - Red de Recursos eductaivos en Abierto. Recuperado de: <https://procomun.educalab.es/es/articulos/que-significa-ser-un-alumno-un-ciudadano-culto-y-autonomo-en-la-sociedad-digitalmodelos>

**Fernández Muñoz, C.; Del hoyo, M.; Del Carmen García Galera, M.** (2014) Las redes sociales en la cultura digital: percepción, participación, movilización. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/304657477_Las_redes_sociales_en_la_cultura_digital_percepcion_participacion_movilizacion>

**Formando ciudadanos digitales** (2014) eTwinning. Recuperado de <https://www.etwinning.net/eun-files/book2016/ES_eTwinningBook.pdf>

**Fueyo Gutiérrez, A.; Rodríguez Hoyos, C.; Hoechsmann, M. (**2018). Construyendo Ciudadanía Global en Tiempos de Neoliberalismo: Confluencias entre la Educación Mediática y la Alfabetización Digital. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 32, núm. 1. Universidad de Zaragoza. Zaragoza, España. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27454937005>

**Gamificación: el aprendizaje divertido** (2013) Educativa. Recuperado de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

**Gere, C.** (2002). Digital Culture. Reaktion Books. Inglaterra. Recuperado de <https://pl02.donau-uni.ac.at/jspui/bitstream/10002/597/1/digital-culture.pdf>

**González, E**. (23 de junio de 2017) Formación Ciudadana [digital], una nueva materia para el currículum escolar. Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Ciudad de Guatemala. Guatemala. Recuperado de:

<https://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?Formacion-Ciudadana-digital-una-nueva-materia-para-el-curriculum-escolar>

**Google Safety Center** (s.f). Recuperado de <https://www.google.com/safetycenter>

**Inspector Green** (2014) eTwinning. Recuperado de <https://twinspace.etwinning.net/2831/home>

**Instituto de Ciudadanía Digital** (s.f). Recuperado de <http://digcitinstitute.com/>

**Islas-Carmona, J.** (2008) El prosumidor. El actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad. Recuperado de:

<http://www.scielo.org.co/pdf/pacla/v11n1/v11n01a03.pdf>

**Jenkins, H**. (2006). Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. New York Uníversity Press, Nueva York. Recuperado de:

<https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>

**K12 Education System** (s.f). Recuperado de <https://www.k12.com/>

**Kirsti Ala-Mutka.** (2011). Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding. Institute for Prospective Technological Studies. Seville (Spain). Recuperado de <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC67075_TN.pdf>

**Lévy, P.** (2007). Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. La cultura en la era del ciberespacio. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-48232009000100029>

**Magro, C.** (07 de febrero de 2018). Educación digital no es alfabetización digital. Centre de cultura contemporania de Barcelona. Recuperado de: <http://lab.cccb.org/es/educacion-digital-no-es-alfabetizacion-digital/>

**Marquina, J.** (27 de octubre de 2016). 8 competencias digitales que debemos enseñar a los más jóvenes. Blog julianmarquina.es. Recuperado de: <https://www.julianmarquina.es/8-competencias-digitales-que-debemos-ensenar-a-los-mas-jovenes/>

**Martinez, B**. (2006) *Homo Digitalis Etnografia De La Cibercultura*. Universidad De Los Andes. Recuperado de <https://epdf.tips/download/homo-digitalis-etnografia-de-la-cibercultura.html>

**Mendoza, J.** (2015). *La cultura digital en la comunicación social: uso de la red social Facebook en adolescentes de 14 a 17 años del sur de quito estudio de caso las caídas.* Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/5018/1/T-UCE-0009-378.pdf>

**Microsoft Digital Skills** (s.f). Recuperado de <https://www.microsoft.com/en-us/digital-skills>

**Ministerio de Educación de Argentina.** (2018). Aprender. Argentina. Recuperado de <https://www.argentina.gob.ar/educacion/aprender>

**Ministerio de Educación de Chile.** (2016). Ciudadanía Digital. Chile. Recuperado de

<http://escolar.mineduc.cl/tecnologias-para-el-aprendizaje/ciudadania-digital/>

**Mosquera Gende, I.** (26 de abril de 2017) Critical Thinking: aprender a cuestionarse la información. blog.tiching.com. Recuperado de: <http://blog.tiching.com/critical-thinking-aprender-cuestionarse-la-informacion/>

**Monzon, I.** (28 octubre de 2017). Italia educa a sus jóvenes contra las 'fake news'. Diario el español. Recuperado de <https://www.elespanol.com/mundo/europa/20171027/257475367_0.html>

**Mottier López, L.** **(2010)** Evaluación formativa de los aprendizajes. Síntesis crítica de los trabajos francófonos. En la Evaluación Significativa. Anijovich, R. (comp.) Paidós. Buenos Aires.

**Muruzábal, C.** (9 de marzo de 2018). For Latin America to thrive in the digital era, it must first teach minds, then the machines. We Forum. Recuperado de: <https://www.weforum.org/agenda/2018/03/here-s-how-latin-america-can-thrive-in-the-digital-era>

**Musse, V.** (23 de septiembre de 2018) Como enseñar a usar tecnología a adolescentes que son nativos digitales. Diario La Nación. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/2173931-como-ensenar-usar-tecnologia-adolescentes-son-nativos>

**Ojando E. y Martinez. M** (27 de septiembre de 2013). Competencia Digital: herramientas para el siglo XXI. Blog blog.tiching.com. Recuperado de: <http://blog.tiching.com/competencia-digital-herramientas-para-el-siglo-xxi/>

**Ortega-Gabriel, W**. (2015) Ciudadanía digital. Entre la novedad del fenómeno y las limitaciones del concepto Economía, Sociedad y Territorio, vol. XV, núm. 49. El Colegio Mexiquense, A.C. Toluca, México, Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=11140808010>

**Ortí, A.** (03 de septiembre de 2017). Cómo educar a los niños digitales. Recuperado de: <http://www.magazinedigital.com/historias/reportajes/como-educar-los-ninos-digitales>

**Park, Y.** (15 de octubre de 2018). 8 digital skills we must teach our children. We Forum. Recuperado de: <https://www.weforum.org/agenda/2016/06/8-digital-skills-we-must-teach-our-children/>

**Perrenoud, P**. (2015).  La Evaluación de los alumnos. De la producción de la excelencia a la regulación de los aprendizajes. Entre dos lógicas. Introducción. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Ed. Colihue.

**Pombo, C.; Gupta, R.; Stankovic M.** (2018). Servicios sociales para ciudadanos digitales: oportunidades para América Latina y el Caribe. Banco Interamericano de Desarrollo (BID). Recuperado de <http://conexionintal.iadb.org/2018/08/03/servicios-sociales-para-ciudadanos-digitales/>

**Prensky, M.** (2001) "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1", On the Horizon, Vol. 9 Recuperado de: <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

**Raído, G. (9 de julio de 2018). ¿Qué es un dato personal? DataCentric. Recuperado de** <https://www.datacentric.es/blog/marketing/que-es-un-dato-personal/>

**Robles, J.** (2009) Ciudadanía Digital. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de: [www.fes-sociologia.com/files/res/11/09.pdf](http://www.fes-sociologia.com/files/res/11/09.pdf)

**Santoyo, A.; Martínez, E.** (2003). La brecha digital: mitos y realidades. Mexicali, Baja California: Universidad Autónoma de Baja California. Recuperado de: <http://www.labrechadigital.org/labrecha/>

**SchoolNet South Africa** (10 de febrero de 2017) Education in a Digital Society. Open Educational Resources. Recuperado de: https://www.oercommons.org/courses/education-in-a-digital-society

**Tasca, L.** (11 de julio de 2018). “Generación Z”: están hiperconectados, tienen baja concentración y se aburren con facilidad. Recuperado de: <http://eligeeducar.cl/generacion-z-estan-hiperconectados-tienen-baja-concentracion-se-aburren-facilidad>

**Tu** **Huella Digital (s.f). Internet Society. Recuperado de** <https://www.internetsociety.org/es/tutorials/your-digital-footprint-matters/>

**Unesco.** (2011). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC (inglés). Paris (Francia). Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002134/213475E.pdf>

**Unicef** (2017). Niños en un mundo digital. Recuperado de <https://www.unicef.org/spanish/sowc2017/>

**Vallejo, N** (2010) *Diseño de un programa de desarrollo de habilidades informacionales aplicadas a la información pública para fomentar la ciudadanía digital en adolescentes*. Recuperado de: <http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis562.pdf>

**Vaata Maailma** (2017). Proyecto Vaata Maailma. Talliin - Estonia. Recuperado de <http://www.vaatamaailma.ee/en>

**Vinacur, T (2009)** “La evaluación formativa – Escuela primaria”. Recuperado de:

*[www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/2009\_la\_evaluacion\_formativa\_primaria.pdf](http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/2009_la_evaluacion_formativa_primaria.pdf)*

1. Ministerio de Educación. (2018). Aprender. Argentina. Recuperado de <https://www.argentina.gob.ar/educacion/aprender> [↑](#footnote-ref-1)
2. Ministerio de Educación. (2016). Ciudadanía Digital. Chile. Recuperado de

   <http://escolar.mineduc.cl/tecnologias-para-el-aprendizaje/ciudadania-digital/> [↑](#footnote-ref-2)
3. Unesco. (2011). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC (inglés). Paris (Francia). Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002134/213475E.pdf> [↑](#footnote-ref-3)
4. Kirsti Ala-Mutka. (2011). Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding. Institute for Prospective Technological Studies. Seville (Spain). Recuperado de <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC67075_TN.pdf> [↑](#footnote-ref-4)
5. # Oscar Castillero Mimenza (s.f.). ¿Qué es el pensamiento crítico y cómo desarrollarlo? Psicología y Mente. Recuperado el 11 de septiembre de 2018 de <https://psicologiaymente.com/inteligencia/pensamiento-critico>

   [↑](#footnote-ref-5)
6. Ministerio de Educación. (2018). Aprender. Argentina. Recuperado de <https://www.argentina.gob.ar/educacion/aprender> [↑](#footnote-ref-6)
7. Ministerio de Educación. (2016). Ciudadanía Digital. Chile. Recuperado de <http://escolar.mineduc.cl/tecnologias-para-el-aprendizaje/ciudadania-digital/> [↑](#footnote-ref-7)
8. Unesco. (2011). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC (inglés). Paris (Francia). Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002134/213475E.pdf> [↑](#footnote-ref-8)
9. Kirsti Ala-Mutka. (2011). Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding. Institute for Prospective Technological Studies. Seville (Spain). Recuperado de [ftp.jrc.es/EURdoc/JRC67075\_TN.pdf](ftp://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC67075_TN.pdf) [↑](#footnote-ref-9)
10. Castillero Mimenza, O. (s.f.). Cognición e Inteligencia: ¿Qué es el pensamiento crítico y cómo desarrollarlo? Sitio web: Psicología y Mente. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/inteligencia/pensamiento-critico> [↑](#footnote-ref-10)
11. Common Sense Education (s.f). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <https://www.commonsensemedia.org> [↑](#footnote-ref-11)
12. Ciudadanía Digital. Common Sense Education (s.f). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship> [↑](#footnote-ref-12)
13. K12 Education System (s.f). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <https://www.k12.com/> [↑](#footnote-ref-13)
14. Instituto de Ciudadanía Digital (s.f). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <http://digcitinstitute.com/> [↑](#footnote-ref-14)
15. Control with Cable (s.f). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <https://www.controlwithcable.org/> [↑](#footnote-ref-15)
16. Digizen (s.f). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <http://www.digizen.org/> [↑](#footnote-ref-16)
17. Google Safety Center (s.f). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <https://www.google.com/safetycenter> [↑](#footnote-ref-17)
18. Microsoft Digital Skills (s.f). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <https://www.microsoft.com/en-us/digital-skills> [↑](#footnote-ref-18)
19. Gamificación: el aprendizaje divertido (2013) Educativa. Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/> [↑](#footnote-ref-19)
20. eTwinning (s.f). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <https://www.etwinning.net/> [↑](#footnote-ref-20)
21. Formando ciudadanos digitales (2014) eTwinning. Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <https://www.etwinning.net/eun-files/book2016/ES_eTwinningBook.pdf> [↑](#footnote-ref-21)
22. Are you ready to live in the 21st century? (2014) eTwinning. Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <https://TwinSpace.etwinning.net/453/home> [↑](#footnote-ref-22)
23. Digital Citizenship for everyone (2014) eTwinning. Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <https://TwinSpace.etwinning.net/17624/> [↑](#footnote-ref-23)
24. INSPECTOR GREEN (2014) eTwinning. Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <https://twinspace.etwinning.net/2831/home> [↑](#footnote-ref-24)
25. Better e-Safe than Sorry (2014) eTwinning. Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <https://TwinSpace.etwinning.net/4386/home> [↑](#footnote-ref-25)
26. Vaata Maailma (2017). Proyecto Vaata Maailma. Talliin - Estonia. Recuperado de <http://www.vaatamaailma.ee/en> [↑](#footnote-ref-26)
27. Digital Skills and Jobs Coalition (2017). Proyecto Vaata Maailma. Talliin - Estonia. Recuperado de <http://www.vaatamaailma.ee/projects/estonian-digital-skills-and-jobs-coalition> [↑](#footnote-ref-27)
28. No lo permitas (s.f.). Universidad de Talca. Chile. Recuperado de <http://www.nolopermitas.utalca.cl> [↑](#footnote-ref-28)
29. Ministerio de Educación. (2016). Ciudadanía Digital. Chile. Recuperado de [www.internetsegura.cl](http://www.internetsegura.cl) [↑](#footnote-ref-29)
30. The Global School (s.f). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <http://www.theglobalschool.com.ar/> [↑](#footnote-ref-30)
31. Mendoza, J. (2015). *La cultura digital en la comunicación social: uso de la red social Facebook en adolescentes de 14 a 17 años del sur de quito estudio de caso las caídas.* Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/5018/1/T-UCE-0009-378.pdf> [↑](#footnote-ref-31)
32. Martinez, B. (2006) *Homo Digitalis Etnografia De La Cibercultura*. Universidad De Los Andes. Recuperado de <https://epdf.tips/download/homo-digitalis-etnografia-de-la-cibercultura.html> [↑](#footnote-ref-32)
33. Castells, M. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Versión castellana de Carmen Martínez Gimeno y Jesús Alborés. Segunda edición. Alianza Editorial, S. A., Madrid. Recuperado de [www.felsemiotica.org/site/wp-content/.../LA\_SOCIEDAD\_RED-Castells-copia.pdf](http://www.felsemiotica.org/site/wp-content/.../LA_SOCIEDAD_RED-Castells-copia.pdf) [↑](#footnote-ref-33)
34. Gere, Charlie. (2002). Digital Culture. Reaktion Books. Inglaterra. Recuperado de pl02.donau-uni.ac.at/jspui/bitstream/10002/597/1/digital-culture.pdf [↑](#footnote-ref-34)
35. Vallejo, N Fino Garzón (2010) *Diseño de un programa de desarrollo de habilidades informacionales aplicadas a la información pública para fomentar la ciudadanía digital en adolescentes*. Recuperado de: <http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis562.pdf> [↑](#footnote-ref-35)
36. Robles, J. Manuel (2009) Ciudadanía Digital. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de: [www.fes-sociologia.com/files/res/11/09.pdf](http://www.fes-sociologia.com/files/res/11/09.pdf) [↑](#footnote-ref-36)
37. Kiddle (s.f). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de https://www.kiddle.co/ [↑](#footnote-ref-37)
38. Bunis (s.f). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <http://bunis.org/> [↑](#footnote-ref-38)
39. Buscador Infantil (s.f). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de http://www.buscadorinfantil.com/ [↑](#footnote-ref-39)
40. Discovery education (s.f). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <http://www.discoveryeducation.com/> [↑](#footnote-ref-40)
41. Encuentra la solución (s.f). Enlaces. Ministerio de Educación de Chile. Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de [www.enlaces.cl/recursos-educativos/encuentra-la-solucion](http://www.enlaces.cl/recursos-educativos/encuentra-la-solucion) [↑](#footnote-ref-41)
42. Give02 (s.f.). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <http://www.giveo2.com/> [↑](#footnote-ref-42)
43. Sustentate (s.f.). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <http://www.sustentate.com.ar/> [↑](#footnote-ref-43)
44. **Gerardo Raído (9 de Julio de 2018). ¿Qué es un dato personal? DataCentric. Recuperado el 04 de Enero de 2019 de** <https://www.datacentric.es/blog/marketing/que-es-un-dato-personal/> [↑](#footnote-ref-44)
45. Tu **Huella Digital (s.f). Internet Society. Recuperado el 04 de enero de 2019 de https://www.internetsociety.org/es/tutorials/your-digital-footprint-matters/** [↑](#footnote-ref-45)
46. Canva (s.f.). Recuperado el 30 de diciembre de 2018 de <http://www.canva.com/> [↑](#footnote-ref-46)
47. **Camillioni, A.R.W.** Sistemas de calificación y regímenes de promoción. En, Camillioni, A.R.W.;

    Celman, S. y otros. (1998) La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo. Buenos Aires. Ed. Paidós. [↑](#footnote-ref-47)
48. **Escudero Scorza, T** (2003): “Desde los tests hasta la investigación evaluativa actual. Un siglo, el xx, de intenso desarrollo de la evaluación en educación” pp 1-23 Disponible consulta online en: <http://www.uv.es/RELIEVE/v9n1/RELIEVEv9n1_1.pdf>. [↑](#footnote-ref-48)
49. **Ausubel, N (1978**): “El aprendizaje significativo en la práctica” Disponible consulta online en:

    www.aprendizajesignificativo.es/mats/El\_aprendizaje\_significativo\_en\_la\_practica.pdf [↑](#footnote-ref-49)
50. **Mottier López, L. (2010)** Evaluación formativa de los aprendizajes. Síntesis crítica de los trabajos francófonos. En la Evaluación Significativa. Anijovich, R. (comp.) Paidós. Buenos Aires. [↑](#footnote-ref-50)
51. **Mottier López, L. (2010)** Evaluación formativa de los aprendizajes. Síntesis crítica de los trabajos francófonos. En la Evaluación Significativa. Anijovich, R. (comp.) Paidós. Buenos Aires. [↑](#footnote-ref-51)
52. **Vinacur, T (2009)** “La evaluación formativa – Escuela primaria”. Recuperado de:

    [www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/2009\_la\_evaluacion\_formativa\_primaria.pdf](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwif3sSj5tTfAhVBkZAKHReUCq4QFjAAegQICRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.buenosaires.gob.ar%2Fsites%2Fgcaba%2Ffiles%2F2009_la_evaluacion_formativa_primaria.pdf&usg=AOvVaw1oLLjlwaozNrKpMEoyx7QE) [↑](#footnote-ref-52)
53. **Perrenoud, P**. (2015).  La Evaluación de los alumnos. De la producción de la excelencia a la regulación de los aprendizajes. Entre dos lógicas. Introducción. Ciudad Autónoma de Buenos

    Aires. Ed. Colihue. [↑](#footnote-ref-53)
54. **Bain, K.** (2007) “¿Cómo evalúan a sus estudiantes y así mismos?”, en: Lo que hacen los mejores profesores universitarios. Barcelona [↑](#footnote-ref-54)