

Título corto de actividad		Acceder, crear y compartir de forma sensata
Autor	Fernando Rui Campos, Portugal	
Tema	La información no es conocimiento	
Competencia	Comunicación en idiomas extranjeros / Comunicación en lengua materna / Competencia digital	
Nivel	<input type="checkbox"/> Fácil <input type="checkbox"/> Intermedio <input checked="" type="checkbox"/> Difícil	
Edad	13-15 años	
Duración	Serie de 3-4 sesiones, cada una de 45 minutos aprox.	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer que los estudiantes sean conscientes de los problemas relacionados con la publicación de información en las redes sociales. • Describir cómo buscar recursos adecuados y de calidad para las actividades escolares. • Demostrar cómo protegerse de cualquier intento de fraude en Internet. • Desarrollar competencias digitales y otras habilidades básicas del siglo XXI. 	
Introducción	<p>Estas unidades didácticas incluyen un conjunto de tareas organizadas secuencialmente y usan herramientas digitales adecuadas para el desarrollo potencial de las competencias del siglo XXI.</p> <p>Los contenidos y actividades incluidas instan a los estudiantes a utilizar herramientas TIC para el aprendizaje, la comunicación, la colaboración y la construcción del conocimiento.</p> <p>Las sesiones se organizan mediante una secuencia de actividades: (1ª Sesión: soñar y analizar; 2ª Sesión: mapa, preguntar y colaborar; 3ª Sesión: crear; 4ª Sesión: enseñar).</p> <p>El diseño de la unidad didáctica se basa en el modelo pedagógico del Kit de herramientas para el aula del futuro (FCT) (http://fcl.eun.org/toolkit) (no requiere registro). Las sesiones pueden adaptarse para un solo centro educativo o para que varios centros colaboren, ya sea dentro de un mismo país o entre países. El producto final puede ser un objeto digital (web, audio, blog, vídeo) en un idioma extranjero relacionado con uno de los temas.</p> <p>La evaluación es formativa y se lleva a cabo gracias a las opiniones de los profesores sobre los productos creados y las reflexiones grabadas por los estudiantes.</p>	
Herramientas	<p>Team Up - http://teamup.aalto.fi/(requiere registro)</p> <p>Audacity - http://audacity.sourceforge.net/</p> <p>Google Hangout - http://www.google.com/+/learnmore/hangouts/ (requiere registro)</p> <p>Mind Maps - http://popplet.com/ (requiere registro)</p> <p>Comentarios, voz, colaboración - http://voicethread.com/products/k12/ (requiere registro)</p> <p>Google docs - https://docs.google.com/ o titanPad - https://titanpad.com/ (requiere registro)</p> <p>Kit de herramientas para el aula del futuro - http://fcl.eun.org/toolkit</p> <p>Entorno de creación de guiones pedagógicos</p> <p>http://www.itec-sde.net/pt/home</p> <p>Otras herramientas útiles en el anexo.</p>	

Proceso

Las lecciones analizan cuatro temas:

Grupo tema nº1 – Utilizar la información de la red; Internet para hacer las tareas escolares

Grupo tema nº2 – Sitios falsos, credibilidad y uso positivo de la red.

Grupo tema nº3 – Phishing, navegación segura en la red.

Grupo tema nº4 – Piensa antes de publicar, redes sociales y etiquetado y derecho a la intimidad.

Divide a los alumnos en grupos (máximo 5 por grupo). A cada grupo se le asignará un tema. La herramienta TeamUp (<http://teamup.aalto.fi/>) te ayudará a crear los grupos por competencias, intereses, etc.

TeamUp y VoiceThread sirven para que los estudiantes graben sus reflexiones y las pongan en común tras cada lección. Uno de los objetivos de estas lecciones es crear un producto (los estudiantes como creadores de contenido). El producto u objeto final puede ser un vídeo de corta duración o una simulación en uno de los Grupos, o incluso los comentarios de los estudiantes en su lengua materna o en un idioma extranjero.

Otra opción para orientar a los grupos es utilizar recursos del Entorno de creación de guiones pedagógicos (SDE) (<http://www.itec-sde.net/es>) o sitios web temáticos, como museos nacionales virtuales o el portal Europea. Serán un elemento de referencia para comparar con sitios falsos o sitios con información poco fiable.

La actividad de reflexión es transversal a todo el proceso y encamina la actividad de los estudiantes hacia el objetivo final. Alumnos y profesores pueden grabar, publicar y compartir sus ideas y comentarios sobre el proyecto gracias a herramientas digitales y comentarios de audio.

La colaboración forma parte de las sesiones ya que los estudiantes trabajan en equipo, ya sea con compañeros de su propio país o de fuera. Por ejemplo, los alumnos de un país pueden ayudar a los de otro con su lengua materna para las actividades con Ask.

Fase nº1 – (45 minutos)

Preparación: el profesor crea la clase en TeamUp y manda el enlace a los estudiantes, si puede ser también con el registro fotográfico de TeamUp. Durante la primera sesión, ponte de acuerdo con los alumnos para fijar los criterios de evaluación.

Soñar: el profesor presenta la organización por temas de las lecciones, su encaje en el currículo y los progresos que se esperan de los alumnos en diferentes áreas del aprendizaje de idiomas, como las capacidades de escucha, producción oral, lectura y escritura. También deben ser conscientes de las expectativas relacionadas con la colaboración, así como de la autonomía y responsabilidad para con su propio aprendizaje y el del grupo.

Ejemplos de proyectos en grupo de cada tema:

Tema 1 - Crear en equipo un sitio web o un blog con una lista de las “mejores” webs o repositorios para hacer las tareas escolares y que incluya museos virtuales, simulaciones físicas, aprendizaje de idiomas, etc.

Tema 2 - Crear en equipo un sitio web o un blog en el que se describan los elementos necesarios para distinguir un sitio falso de uno verdadero.

Tema 3 - Crear en equipo un sitio web o un blog en el que se describan las medidas que la gente debería adoptar (y qué herramientas externas utilizar) para evitar el phishing y navegar por la red de forma segura.

Tema 4 - Crear en equipo un sitio web o un blog con un plan para mejorar la reputación en línea y que incluya criterios o acciones que hay que adoptar a la hora de entablar “relaciones digitales”.

El profesor puede motivar a los alumnos para que den lo mejor y hablarles de la importancia de la colaboración, del uso de las TIC y de los criterios que deben respetar al publicar sus opiniones, bien por escrito o por audio, en el idioma extranjero.

Analizar - Analizad los datos de diferentes fuentes y organizadlos con herramientas colaborativas como Google Docs o TitanPad. En función de lo que sepan, cabe la posibilidad de que los alumnos tengan que investigar con dichas herramientas colaborativas. Veamos algunos enunciados que podrían analizar con cada tema.

Tema nº1 - Cómo utilizar la información de la red; Internet para hacer las tareas escolares.

Sobre Internet:

1. Todo lo que encontramos en Internet es fiable y verdadero, da igual de que web provenga.
2. No hay recursos para los alumnos de primaria y secundaria.
3. No debería subir vídeos a Internet porque no quiero exponerme.

Tema nº2 - Sitios falsos, credibilidad y uso positivo de la red.

No uso libros del proyecto Gutenberg porque:

1. Los derechos de autor me impiden acceder a los libros electrónicos.
2. No me gusta esa web.
3. Los libros que he mirado son muy viejos.

Tema nº3 - Phishing, navegación segura en la red.

Los alumnos tiene que completar este cuestionario:

<https://www.phish-no-phish.com/staying-safe-online/quiz/>

Tema nº4 – Piensa antes de publicar, redes sociales y etiquetado y derecho a la intimidad.

Me hice una foto en una fiesta con unos amigos y la subí a las redes. No pasa nada por:

1. Publicar la foto en las redes sociales.
2. Etiquetar a todos mis amigos.
3. Añadir comentarios sobre la foto.
4. Indicar dónde se hizo la fiesta.

Tras el debate inicial

Los recursos de cada tema están disponibles en varios idiomas

<http://reforschools.eun.org/web/guest/insafe>.

Algunos recursos de interés según el tema:

Tema nº1 - Cómo utilizar la información de la red; Internet para hacer las tareas escolares.

<http://goo.gl/cjQEUx>

Tema nº2 - Sitios falsos, credibilidad y uso positivo de la red.

<http://goo.gl/p9L4F1> credibilidad y uso positivo de la red;

Tema nº3 – Phishing, navegación segura en la red.

<http://goo.gl/J6rB89>

<https://www.phish-no-phish.com/staying-safe-online/quiz/>

Tema nº4 – Piensa antes de publicar, redes sociales y etiquetado y derecho a la intimidad.

<https://www.youtube.com/watch?v=zIM-YuUQ3Ms> (Comprueba que se puede acceder a YouTube desde tu país antes de ver el vídeo)

Insta a los alumnos a que trabajen sobre el tema fuera del centro (en casa, con sistemas de comunicación a distancia).

Los alumnos tendrán que grabar sus reflexiones después de cada fase, para lo cual deberán utilizar TeamUp o Audacity (para subirlo después a Blogger o a su web). También pueden publicar y compartir sus ideas y comentarios sobre sus avances en el proyecto, problemas y siguientes pasos.

Los profesores que trabajan juntos en el proyecto se pueden relacionar a través de las redes sociales, que son de gran utilidad para el trabajo colaborativo y el intercambio, lo que permitirá mejorar su alfabetización digital y el uso de las herramientas 2.0, las habilidades comunicativas y de resolución de problemas.

Reflexionar

Cada grupo de alumnos tiene que responder a las siguientes preguntas en el idioma extranjero (con TeamUp):

¿Cuánto habéis avanzado con el trabajo hasta ahora?

¿Qué pensaban sobre hacer y no hacer?

¿Salió algo mal?

¿Qué salió bien?

¿Qué van a hacer en la próxima lección?

El profesor tiene que anotar los comentarios del grupo en cada una de las lecciones.

Fase nº2 – (45 minutos)

Mapa: cada grupo creará un mapa mental relacionado con su tema. Con ayuda del profesor, los grupos analizarán y organizarán sus ideas y la información recogida gracias a herramientas de creación de mapas mentales, como Popplet, FreeMind o CMap. Deberán identificar las relaciones, similitudes y diferencias entre los ejemplos o los archivos multimedia recogidos durante la fase Explorar.

Colaborar: los alumnos fomentarán la colaboración mediante herramientas como Google Docs o TitanPad para texto y Google Hangout para audio, el trabajo en grupo y el intercambio permanente de información. Las herramientas web para el trabajo colaborativo incluyen wikis, blogs, etc., asimismo, se fomenta la colaboración mediante actividades como la creación de mapas mentales y otras como crear y mostrar.

Preguntar: los alumnos se ponen en contacto con socios fuera de la escuela (se puede empezar con otros profesores para probar la pertinencia de su enfoque), especialmente con expertos que pueden buscar en el portal SDE. Pueden pedir ayuda a los expertos para analizar y comentar los pros y contras de los objetos creados por los alumnos.

Reflexionar

Mediante valoraciones sobre las actividades de creación de mapas mentales y comentarios de expertos o profesores externos.

<p>Fase nº3 – (30 minutos)</p>	<p>Crear: como creadores de contenidos, los alumnos tienen que ser conscientes de los derechos de autor y hay que instarles a buscar contenidos y recursos con licencia Creative Commons y libres de derechos. En función de lo que encuentren, deberán organizar las ideas y reflexiones en mapas conceptuales, lo que les permitirá empezar a crear una primera versión de su producto final. Lo primero será crear un esquema de debate dentro de su grupo y, si fuera posible, con estudiantes de otros centros o países, con especial atención a la superación de los retos y problemas encontrados. Es fundamental orientarles adecuadamente en las actividades y el proceso de diseño para no perder de vista el contenido del currículo.</p> <p>Reflexionar</p> <p>El profesor aportará su valoración de los productos creados por los grupos (sitios web, audio, etc.).</p>
<p>Fase nº4 – (30 minutos)</p>	<p>Mostrar: los alumnos presentarán sus trabajos, qué herramientas y recursos locales han escogido (por ejemplo, del sitio web del centro, de la biblioteca o de lugares fuera del centro), los resultados de los proyectos, los objetos y los procesos de diseño e informarán sobre qué han aprendido.</p> <p>Reflexionar</p> <p>El profesor aportará su valoración de los productos creados por los grupos (sitios web, audio, etc.).</p>
<p>Opciones de seguimiento</p>	<p>¿Cómo busco recursos para mis tareas y cómo los comparto?</p> <p>En los museos virtuales de ciencias o en esta web de Creative Commons http://search.creativecommons.org - se pueden buscar numerosos recursos para compartir.</p> <p>¿Dónde busco criterios que me expliquen qué es un contenido positivo en la red?</p> <p>Los “criterios de contenido positivo” son elementos clave que se deben tener en cuenta al producir o al aportar contenidos y servicios en línea para los niños: el grupo destinatario y la edad adecuada, atractivo, facilidad de uso, fiabilidad, seguridad y derecho a la intimidad. El documento con los criterios está disponible en 13 idiomas</p> <p>http://www.positivecontent.eu/</p> <p>¿Qué reglas básicas debo respetar cuando me comunico en Internet?</p> <p>La forma en que nos comunicamos en línea repercute en nuestra vida digital y el siguiente sitio web es una buena fuente de reglas útiles:</p> <p>http://dictionary.reference.com/browse/netiquette (no requiere registro)</p>

Enlaces

Más recursos

Etiquetado y adolescentes: piensa antes de postear

<http://www.cybersmart.gov.au/tagged/>

Derecho a la intimidad

<http://www.dubestemmer.no/en/13-17-ar/privacy>

Capítulo sobre la publicación en línea

<http://goo.gl/XdS9pg> (The Telegraph)

<https://www.getsafeonline.org/protecting-your-computer/safe-internet-use/>

Buscar recursos Creative Commons

<http://search.creativecommons.org/>

Buscar personas y recursos en el portal SDE

(<http://www.itec-sde.net/pt/home>) o recursos temáticos en museos nacionales virtuales.