



TOOL BOX

Internacionalización
del currículo y en casa

HERRAMIENTA 19

Nivel de
dificultad:
Bajo



HERRAMIENTA 19:

CIUDADANÍA DIGITAL

La ciudadanía digital tiene como objetivo que los estudiantes reconozcan "...los derechos, las responsabilidades y las oportunidades de vivir, aprender y trabajar en un mundo digital interconectado, por lo que son un ejemplo y actúan de manera segura, legal y ética en él" (ISTE, 2016).



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Dirección de Relaciones Internacionales



CONCEPTOS

● **Ciudadanía Digital**

El concepto de ciudadanía digital se define como " ... la capacidad de usar internet regularmente de manera hábil, crítica y segura" (Ranchordas, 2020, tercer párrafo).

El Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey cita a la UNESCO definiendo a la ciudadanía digital como un conjunto de habilidades que permite a los ciudadanos acceder, recuperar, comprender, evaluar, utilizar, crear y compartir información y medios en todos los formatos, utilizando varias herramientas digitales. Cada una de las acciones anteriores se desarrolla de manera crítica, ética y eficaz, permitiendo que el ciudadano se comprometa con acciones personales, profesionales y sociales (Delgado, 2021).

● **Cualidades de un ciudadano digital (ISTE, 2016)**

- Cultiva y maneja su identidad digital y su reputación, y al mismo tiempo es consciente de la permanencia de sus acciones en el mundo digital.
- Mantiene un comportamiento positivo, seguro, legal y ético cuando utiliza la tecnología, incluyendo interacciones sociales en línea o cuando usa dispositivos en red.
- Demuestra comprensión y respeto por los derechos y las obligaciones al utilizar y compartir propiedad intelectual.
- Maneja sus datos personales para mantener la privacidad y la seguridad digital, estando consciente de la tecnología de recolección de datos utilizada para rastrear su navegación en línea.



CONCEPTOS

● **Estándares de la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (International Society for Technology in Education - ISTE)**

Los estándares ISTE (2016a, 2016b) presentan una serie de cualidades orientadas al aprendizaje, la enseñanza y el liderazgo en la era digital, un resumen de sus objetivos es presentado a continuación:

1. Alumno empoderado: los estudiantes aprovechan la tecnología para desempeñar un papel activo en la elección, el logro y la demostración de competencias relacionadas con sus objetivos de aprendizaje.

2. Constructor de conocimiento: los estudiantes evalúan críticamente una variedad de recursos usando herramientas digitales para construir conocimiento, producir artefactos creativos y desarrollar experiencias de aprendizaje significativas para ellos y para otros.

3. Diseñador innovador: los estudiantes utilizan una variedad de tecnologías en el proceso de diseño para identificar y resolver problemas, creando soluciones nuevas, útiles e imaginativas.

4. Pensador computacional: los estudiantes desarrollan y emplean estrategias para comprender y solucionar problemas de forma tal que aprovechan el poder de los métodos tecnológicos para desarrollar y probar soluciones.

5. Comunicador creativo: los estudiantes se comunican de manera clara y se expresan de manera creativa para una variedad de propósitos, utilizando las plataformas, herramientas, estilos, formatos y medios digitales apropiados para sus metas.

6. Colaborador global: los estudiantes utilizan herramientas digitales para ampliar sus perspectivas y enriquecer su aprendizaje, colaborando con otros y trabajando de manera efectiva en equipo, a nivel local y global.

TRAYECTO

Actividad

Paso a paso

Aplicamos la metodología COIL – Collaborative Online International Learning –COIL, en español, Aprendizaje Colaborativo Internacional en Línea

Usamos o diseñamos un REDA

-  Con la aplicación de esta metodología se fomenta la ciudadanía digital de los estudiantes, porque aporta especialmente a los siguientes estándares ISTE:
 - Alumno empoderado.
 - Constructor de conocimiento.
 - Diseñador innovador.
 - Comunicador creativo.
 - Colaborador global.

-  COIL es una metodología de enseñanza y de aprendizaje que promueve el desarrollo de competencias interculturales en entornos de aprendizaje mediados por el uso de herramientas, basadas en pedagogías innovadoras en línea (The State University of New York Global Center, s. f.).
 -  [Consultamos la herramienta 9 “Collaborative Online International Learning(COIL/OIL)”].

-  Los Recursos Educativos Digitales Abiertos – REDA – son contenidos didácticos disponibles en medios digitales, que pueden ser usados por estudiantes y profesores de manera libre, sin pagar regalías o derechos de licencia. Con el uso o diseño de un REDA, se están desarrollando los siguientes estándares ISTE en los estudiantes:
 - Constructor de conocimiento.
 - Pensador computacional.
 - Comunicador creativo.
 - Colaborador global.
 -  [Consultamos la herramienta 10 “Producción y uso de REDAs”].

TRAYECTO

Actividad

Paso a paso

Desarrollamos o usamos un MOOC, un NOOC o un SPOC en el aula

Realizamos con los estudiantes, una lectura de los términos y las condiciones de una app

⚙ Los MOOC son contenidos académicos impartidos a través de plataformas tecnológicas que habilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje a un grupo masivo de estudiantes. Un NOOC - Nano Open Online Massive (mini cursos masivos abiertos en línea) es un MOOC a manera de píldoras de conocimiento con una duración corta. Un SPOC- Small Private Online Course (curso privado en línea) es un MOOC diseñado con un propósito particular para una población específica y reducida. Con el uso o desarrollo de estos cursos, se están desarrollando especialmente los siguientes estándares ISTE en los estudiantes:

- Constructor de conocimiento.
- Comunicador creativo.

🔍 [Consultamos la herramienta 11 "Uso MOOC. NOOC y SPOC"].

⚙ Una app, es la abreviación de "aplicación", o sea una herramienta informática para uso de tareas personales o educativas, servicios o recreación que se usa en dispositivos móviles, tabletas o teléfonos inteligentes.

⚙ Se define la aplicación a la que se le hará análisis de unos criterios, en su política de privacidad y términos de condiciones de uso.

⚙ Se definen los criterios que se analizarán de la política: derechos del usuario, privacidad de la información del usuario, alcance del uso de la aplicación por parte del usuario, acceso a la aplicación por parte de menores de edad, compromisos de la aplicación, entre otros.

⚙ Para hacer lectura de los términos y condiciones de una app, se divide a los estudiantes en grupos de trabajo.

⚙ Entre todos los estudiantes de cada grupo se leen los términos y las condiciones de la app elegida.

TRAYECTO

Actividad

Paso a paso

Creamos con los estudiantes un catálogo de NETiqueta

- ⚙ Cada grupo de estudiantes hace un análisis de los términos y las condiciones de la app. Esto les ayuda a hacer conciencia de lo que aceptaron como condiciones –derechos y deberes–cuando crearon una cuenta para acceder a esa app. El análisis se hace a partir de los criterios previamente definidos.
- ⚙ Cada grupo socializa los resultados del análisis según cada criterio definido.
- ⚙ Se hace un balance general del análisis de todos los grupos.
- ⚙ Una NETiqueta se relaciona con una serie de normas de etiqueta y protocolo para el comportamiento en el mundo digital.
- ⚙ Al iniciar el espacio formativo, el profesor explica a sus estudiantes lo que es la NETetiqueta y su relevancia como conocimiento transversal a todas las áreas del saber.
- ⚙ Una actividad para reconocer las normas es la creación por parte del profesor de un tablero virtual con una herramienta colaborativa digital, como por ejemplo Google Jamboard.
- ⚙ Ude@ da varias recomendaciones para la etiqueta en la red: <https://udearroba.udea.edu.co/blog/tag/netiqueta/>
- ⚙ Los estudiantes escriben en el tablero virtual las normas de comportamiento general en internet. Esta actividad se realiza durante la primera del espacio formativo con el profesor.
- ⚙ Cuando se tengan varias normas escritas, se leen las normas de etiqueta socializadas en el tablero.
- ⚙ De manera conjunta, el grupo de estudiantes define cuáles de las normas de etiqueta generales serán adoptadas durante el desarrollo del espacio formativo.



TOOL BOX

Internacionalización
del currículo y en casa

TRAYECTO

Actividad

Paso a paso

Creamos con los estudiantes un catálogo en línea

- Existen múltiples herramientas digitales que se pueden crear y usar con los estudiantes, para fines educativos. Es importante que su creación o uso se formalice dentro del proceso de enseñanza en un micro currículo. En este caso se puede establecer un objetivo de aprendizaje, competencia, capacidad, propósito o intencionalidad formativa relacionada relacionado con la ciudadanía digital.
 - Una herramienta útil que puede usar cualquier profesor, es la creación de un catálogo colaborativo en línea, que esté relacionado con el espacio formativo, usando una herramienta colaborativa digital como, por ejemplo, Genially.
 - El profesor define la estructura del catálogo o sitio en línea que va a construir de manera colaborativa con los estudiantes.
 - Los estudiantes definen las normas de etiqueta, así como las políticas de privacidad y uso, las cuales publican en el catálogo.
 - Los estudiantes suben contenidos, noticias, actividades, links a aplicaciones y otra información relacionada para compartir con sus compañeros, según las indicaciones dadas por el profesor.
- El profesor puede otorgar permisos restringidos de acceso a los estudiantes al catálogo colaborativo, si así lo determina.
- Si el catálogo se nutre adecuadamente y se da una interacción entre estudiantes y el profesor, se está ante una comunidad de aprendizaje.

PREGUNTAS FRECUENTES

● ¿Cuáles son los beneficios de educar para la ciudadanía digital?

R: Apuntarle a la formación en ciudadanía digital ayuda a garantizar que los estudiantes piensen críticamente, se comporten de manera segura en la web, participen de manera responsable en la construcción de conocimiento y mantengan su salud y bienestar en el mundo digital.

● Soy un profesor de un espacio formativo que no está relacionado con las tecnologías de información y comunicación, ¿por qué debería enseñar sobre ciudadanía digital?

R: Todo profesor, independientemente de la naturaleza del espacio informativo que imparte, debería preocuparse porque sus estudiantes usen internet de manera hábil, responsable, respetuosa, crítica y segura.

● ¿Qué herramientas digitales pueden ser usadas para desarrollar el proceso de enseñanza y sumar a la formación de ciudadanos digitales?

R: Se recomienda crear en el aula espacios para que los estudiantes puedan conectarse virtualmente con expertos, equipos, investigadores, personal del sector productivo y otros estudiantes, local y globalmente.

Algunas herramientas digitales con carácter colaborativo son:

- Tableros virtuales: Padlet, Google Jamboard, Miro, Lucidspark, Trello, DataStudio
- Foros: Flipgrid, Slack, Evernote, Slido
- Páginas web: Genially, Google Classroom, Powtoon, Figma
- Servicios de alojamiento en la nube: Google Drive, One Drive, Drodbox, Amazon Cloud Drive, iCloud

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

- Delgado, P. (2021, 26 febrero). *¿Qué significa ser ciudadanos digitales?* **Observatorio | Instituto para el Futuro de la Educación.**
<https://observatorio.tec.mx/edu-news/ciudadania-digital-pandemia>
- **International Society for Technology in Education. (2016A).** *Estándares ISTE: Estudiantes.* ISTE.
<https://www.iste.org/es/standards/iste-standards-for-students>
- International Society for Technology in Education. (2016b). *ISTE STANDARDS FOR STUDENTS.*
<https://blogs.milton.k12.pa.us/coachcorner/wp-content/uploads/sites/3/2018/08/ISTE-Standards-for-Students-ebook.pdf>
- **Ranchordas, S. (2020).** *We Teach and Learn Online. Are We All Digital Citizens Now? Lessons on Digital Citizenship from the Lockdown.*
I.CONnet. <http://www.iconnectblog.com/2020/05/we-teach-and-learn-online-are-we-all-digital-citizens-now-lessons-on-digital-citizenship-from-the-lockdown/>
- The State University of New York Global Center. (s. f.). *SUNY COIL.* SUNY.
<https://coil.suny.edu/>



Ciudadanía digital UdeA
por Dirección de Relaciones Internacionales - Universidad de Antioquia
se distribuye bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

