



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGÍA**

PROPUESTA DE TALLER: "DOCENTES 2.0"

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA:
ANGÉLICA CORTÉS LUCAS**

**ASESORA:
MTRA. LAURA ALICIA MARQUEZ ALGARA**



CIUDAD UNIVERSITARIA, CD.MX., 2021.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIA

A mi familia, gracias por apoyarme y darme fortaleza para cumplir mis sueños.

A Susana Polo, Fernando y Yadyra González con mucho cariño y porque a su manera, entienden la Pedagogía.

**A mi pueblo, México.
Porque el conocimiento es para todos.**



De eso se trata, de coincidir
Con gente que te haga ver
Cosas que tú no ves.
Que te enseñen a mirar con otros ojos.

Mario Benedetti



AGRADECIMIENTOS

Ha sido un largo recorrido el haber llegado hasta este momento, en el camino muchas personas, programas e instituciones que han apoyado mi desarrollo académico como personal, reciban estas palabras con cariño.

A mi madre, Antonia. Por alentarme a lo largo de este recorrido académico, a creer en mí a pesar de que las circunstancias en muchas ocasiones no fueron favorables y menos para una familia indígena en la ciudad. Me siento orgullosa de ti, por enseñarme el amor a nuestras tradiciones y a nuestro origen. Este también es tu logro.

A mi padre, Catarino. Siempre tan utópico, soñando en transformar este mundo en un mundo mejor, en un mundo más justo, recuerdo cuando hablabas de Genaro Vázquez, Lucio Cabañas o de los Zapatistas; de mejores condiciones de vida para las personas que viven en el pueblo, cuando hago el recuento del camino que hemos recorrido, sé que en mucho influiste en las decisiones que tomé y eso me hace sentir feliz y orgullosa. Mucho de cómo soy es gracias a ti.

A mi hermana, Diana. Por tu apoyo, soy tu fan número uno y sabes que cuentas siempre conmigo.

A Susana Polo. Por estar presente en todo momento, compartiendo la alegría de vivir, además de estar pendiente de cómo iba avanzando en este proceso.

A Yadyra González, porque gracias a tu apoyo, encontré la solución a una cuestión que no pude haber solventado sola y pude continuar mi marcha en la realización de este trabajo.

A Fernando González, agradezco tu constante acompañamiento en los incontables intentos por cerrar este ciclo académico. Porque todos estos años no me has dejado sola y has confiado en que sí podía, aun cuando yo no lo creía. Mi mejor cariño es para ti.

Al programa UNAMITA-Ciérrale a la brecha digital, que sin saber lo que se avecinaba en el mundo, me dio las herramientas para poder llevar a cabo intervenciones comunitarias en torno a la tecnología.

A la Fundación del Centro Histórico, que ha permitido poner en práctica mi labor pedagógica sin restricciones.

A Ana Laura Huitzil, Cesar Ochoa y Aida Matías, por facilitarme material para poder comenzar este trabajo, fue un aliciente para continuar.

A la Universidad Nacional Autónoma de México, por acogerme dentro de sus aulas y brindarme la oportunidad de crecer profesionalmente y por permitirme tener una visión más humana en cada proyecto que realizo.

A la Maestra Laura Alicia Márquez Algara, por ser una ejemplar guía, agradezco tener la fortuna de que leyera mi trabajo y sobre todo hacerme sentir con la libertad y seguridad de que lo que desarrollé estaba en la línea correcta y por supuesto, sus oportunas observaciones a este trabajo.

“Hagamos lo posible de hoy para prepararnos a realizar lo imposible de mañana”

Paulo Freire

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. MARCO CONTEXTUAL.....	4
1.1 De la Fundación del Centro Histórico	4
1.2 La nueva normalidad	13
1.3 Trabajo en escuelas de la Pensil y la labor docente	15
CAPÍTULO 2. PARA COMENZAR	17
2.1 De átomos, a unos y ceros	19
2.1.1 Digitalización de la sociedad	20
2.1.2 Sociedad de la información.....	23
2.1.3 Sociedad del conocimiento	26
2.1.4 Economía del conocimiento.....	28
2.2 Ciudadanía digital	30
2.2.1 Áreas generales de comportamiento. Educación.	33
2.2.2 Brecha digital.	35
2.3 De la alfabetización digital y su proceso	39
2.3.1 Aprender a buscar información.	42
2.3.2 Aprender a comunicarse en la virtualidad.	44
2.3.3 Aprender a diseñar objetos y acciones.....	44
2.3.4 Relaciones pedagógicas en la alfabetización digital.	45
2.4 Herramientas digitales.....	55
2.4.1 Para la búsqueda de información.....	55
2.4.2 Para la comunicación	56
2.3.4 Para el diseño y acciones	57
CAPÍTULO 3. PROPUESTA DE TALLER: “DOCENTES 2.0”	59
3.1 La intervención en la Fundación del Centro Histórico A.C. Propuesta de Taller.	59
3.2 Justificación.....	60
3.3. Objetivo.....	60
3.3.1 Objetivos específicos	61
3.4 Cuadro metodológico	61
3.5 Componentes del taller.	62
3.6 Cronograma del taller.....	63

3.7	Descripción de las actividades	64
3.8	Secuencia didáctica.....	65
	REFLEXIONES FINALES	88
	FUENTES	90
	Anexos	

INTRODUCCIÓN

A partir de las medidas sanitarias para evitar la propagación de la COVID 19, la vida en el mundo global cambió, hubo un proceso de adaptación en el ámbito personal, familiar, laboral y por supuesto educativo. Las brechas que ya eran visibles se evidenciaron aún más y las que no lo eran tanto, salieron a la luz; como por ejemplo las brechas digitales, que ante la premura de la situación dieron paso a procesos de alfabetización digital exprés, por lo que la comunidad escolar aprendió a usar herramientas para dejar o hacer tareas, comunicarse, elaborar materiales educativos y didácticos, etc.

La educación a distancia y online llegó para quedarse, el uso de las tecnologías en educación es algo que ha evolucionado e ido en aumento, sin embargo, hace falta complementar el aprendizaje ofimático con una alfabetización digital concienzuda.

Ante estas necesidades detectadas, la presente tesina tiene como objetivo emplear los conocimientos obtenidos en la experiencia personal, académica y profesional de la autora, con distintas comunidades en el trabajo de alfabetización digital y en esta ocasión centrada en apoyar la labor docente de un grupo que labora en la colonia Pensil, ubicada en la alcaldía Miguel Hidalgo en la Ciudad de México.

Este escrito se desarrolla en tres partes. La primera lleva por título *De la Fundación del Centro Histórico*, en donde se plantea brevemente, la historia de la asociación, desde el 2002, año de su fundación, donde comenzó su trabajo comunitario en el Centro Histórico de la CDMX, hasta el trabajo que se ha hecho en el 2021 aumentando su trabajo en el territorio de las Pensiles. El objetivo de este apartado es colocar el contexto de trabajo, tanto institucional como comunitario donde se desenvuelve la autora, que se ve reflejado en la organización administrativa y operativa, los contenidos, servicios que ofrece, acciones educativas, etc.

Además, se hace énfasis en el territorio de las Pensiles, las características de la población y describe el modelo de tratamiento comunitario, el cual busca retomar y

devolver la capacidad de las comunidades de cuidarse y prevenir situaciones de riesgo social y de violencias, aunado a la implementación de acciones colectivas con dos características fundamentales: la colaboración y la corresponsabilidad (CASTELLI Y MÉNDEZ, 2016. P6).

También se resaltan las cinco grandes áreas en las que se ha trabajado a lo largo de quince años: salud, vida comunitaria, cultura, empleabilidad y educación, resaltando los cambios que se tuvieron que hacer para continuar el vínculo con la comunidad a pesar de la pandemia y específicamente con la comunidad escolar.

En la segunda parte, llamada *Para comenzar*, se ahonda en el contexto de la alfabetización digital y se hace una revisión de algunos conceptos que probablemente no se tienen considerados y más cuando la alfabetización digital se hace de manera tan rápida como sucedió en el año 2020, dichos términos son:

- La digitalización de la sociedad, en donde se describe la proliferación de TIC y el surgimiento del Internet, además de describir las características de la Web de la 1 a la 3, centrándose posteriormente en la 2, ya que representa una evolución en la forma de interactuar.
- Existencia de una sociedad de la información, en donde se ve un acceso inimaginable a cualquier tipo de información, además;
- La existencia de una sociedad del conocimiento, en donde hay una construcción del conocimiento a partir de la información, en pro de la mejora de la sociedad.

Hay que mencionar lo concerniente a la ciudadanía digital, ya que, es importante regirnos por normas de conductas en el ciberespacio, resaltando las 9 áreas que lo conforman, de igual importancia es revisar los datos referentes a la brecha digital en México, así como las relaciones pedagógicas en la alfabetización digital, para ellos se retoma a Jean Piaget, Lev Semionovich Vygotskii, Patricia Sarlé, David Ausubel y Paulo Freire.

Se finaliza el capítulo hablando sobre el proceso de alfabetización digital propuesto por (SEMENOV, 2005) que dice, involucra 3 fases principales:

Aprender a buscar información

- Aprender a comunicarse en la virtualidad
- Aprender a diseñar objetos y acciones

En el último capítulo *Propuesta de Taller: “Docentes 2.0”*, se hace el planteamiento, con base en la experiencia tenida desde la Fundación del Centro Histórico A.C. y de las encuestas de satisfacción obtenidas de los tres talleres realizados, dos a público en general y uno a docentes de diferentes zonas geográficas, nutriéndolo también de una encuesta realizada a un grupo de docentes de la Pensil, es relevante mencionar que este proyecto está basado en el proceso de alfabetización digital sugerido por Semenov.

Por último, el presente trabajo concluye con las reflexiones finales, y en los anexos se encuentran las infografías que apoyarán las cuatro sesiones del taller, la finalidad de esta sección es dar a conocer las conclusiones a las que se ha llegado tras el estudio realizado sobre la materia.

Es importante señalar que lo escrito y propuesto aquí es punto de llegada y partida; de llegada porque simboliza la síntesis de un ciclo de trabajo; y de partida, porque la autora está abierta a la crítica constructiva, que oriente siempre a la mejora y al intercambio de saberes.

CAPÍTULO 1. MARCO CONTEXTUAL

1.1 De la Fundación del Centro Histórico

La Fundación del Centro Histórico de la Ciudad de México A.C. en adelante FCH, es una asociación sin fines de lucro, constituida con el apoyo económico de la Fundación Telmex. Desde su origen en abril de 2002, la FCH, ha tenido como principal objetivo de trabajo, generar acciones y estrategias que contribuyan con el desarrollo del territorio y de la calidad de vida de las personas que habitan, trabajan o visitan la zona, a través de su programa social y cultural (Fundación del Centro Histórico, 2021).

En un inicio, con ubicación en el número 54 de la calle Mesones, se comenzaron actividades de intervención en el territorio del Centro Histórico de la Ciudad de México, buscando la reactivación y rehabilitación de sus actividades y espacios. (IBARRA, 2007). Posteriormente, en el 2015 y gracias a la eficiencia del trabajo, se toma el reto de trasladar las acciones de intervención al territorio de Las Pensiles.

De acuerdo con el libro *La Pensil. Más allá de los estigmas, una comunidad con problemas y potencialidades*, el territorio conocido como Pensil se conforma por un conjunto de colonias ubicadas dentro de la alcaldía Miguel Hidalgo en la CDMX, por lo que, una vez en territorio, se inicia un diagnóstico comunitario en 13 de las 16 colonias que conforman el lugar (CASTELLI Y MÉNDEZ, 2016. p12).

Conforme a datos del censo realizado por el INEGI en 2020, la población total de este conjunto de colonias es de 414, 470 mil personas. A nivel estructural esta región tiene un conjunto de rezagos y problemáticas en las que la FCH incide, con la intención de aminorar las desigualdades de este barrio con respecto a los nuevos desarrollos que comienzan a establecerse en las zonas aledañas.

Es por eso que, a partir del 2017, la FCH se establece formalmente en el polígono, para trabajar actividades de intervención que tienen como guía un Modelo de Tratamiento Comunitario, donde los ciudadanos y los grupos en situación de vulnerabilidad, sean agentes del cambio social de su comunidad. Se trata de una

propuesta metodológica que busca retomar y devolver la capacidad de las comunidades de cuidarse y prevenir situaciones de riesgo social y de violencias.

Este modelo tiene como eje transversal el trabajo en red, visto desde la implementación de acciones colectivas con dos características fundamentales: la colaboración y la corresponsabilidad. El trabajo en redes, desde la FCH, ha permitido la incorporación de la sociedad civil (actores comunitarios), de Organizaciones de la Sociedad Civil locales, del gobierno, de instituciones públicas y privadas e instituciones académicas en todos sus niveles, que participan en la construcción y ejecución de actividades en beneficio de la comunidad (CASTELLI Y MÉNDEZ, 2016. p6).

En este sentido y a partir de los resultados del proceso de investigación, se identificaron 5 dimensiones de la comunidad que favorecerían la articulación de actividades destinadas al fortalecimiento y atención a las problemáticas de la comunidad, las cuales son:

- Vida Comunitaria
- Cultura
- Educación
- Empleabilidad y;
- Salud

A lo largo de quince años, se realizan diversas acciones en materia de salud, empleo, educación y cultura. A continuación, se muestran y describen algunas de las principales actividades que la FCH ha realizado desde su creación, mismas que se han podido realizar en los diferentes espacios de injerencia, mostrando su eficacia e impacto en la comunidad. **Jornadas de Salud.**

Con el objetivo de promover el autocuidado y facilitar el acceso a servicios de salud integral a los miembros de las comunidades, desde el 2012, la FCH ha realizado Jornadas de Salud en las que se han ofertado diferentes servicios médicos. Dichas jornadas se han realizado tanto en el Centro Histórico como en La Pensil, asimismo

en la alcaldía Xochimilco, la cual estuvo dirigida a los habitantes de San Gregorio Atlapulco, una de las zonas más afectadas por el sismo de septiembre de 2017.

El trabajo en red con los aliados institucionales, ha sido clave en la obtención de resultados y alcance que han tenido las Jornadas de Salud. Siendo un total de 34 instituciones las que han participado ofertando sus servicios de salud, tanto en la prevención como en la atención directa, entre las que destacan los Programas Sociales de la Fundación Carlos Slim, Fundación Telmex, Fundación UNAM, las jurisdicciones sanitarias de las alcaldías Cuauhtémoc, Miguel Hidalgo y Xochimilco, ONG locales, entre otras.

Desde el 2012, año en que se llevó a cabo la primer Jornada de Salud, hasta el 2019, se han ofrecido un total de 39 mil 916 servicios a 14 mil 840 personas. A continuación, se muestra el desagregado por año y alcaldía:

Tabla 1.

Total, de servicios brindados en el área de salud, por la Fundación del Centro Histórico del 2012 al 2019.

Año	Centro Histórico		Pensil		Xochimilco			
	Personas	servicios	Persona	servicios	Personas	Servicios		
2012	2618	5584	887	4107	No se realizó			
2013	2691	5440	1063	6073				
2014	2130	3750	No se realizó					
2015	1715	1867	824	2209				
2016	No se realizó		900	1800				
2017			1033	3639				
2018			692	1,671			901	2,851
2019			386	925			No se realizó	
Total	8154	16641	5785	20424	901	2851		

Nota, datos cuantitativos, obtenidos de la base de datos del área de salud de la FCH (2012-2019). Recuperado de "Datos sin procesar no publicados".

Poblaciones Callejeras.

Christiane Hajj, directora de la Fundación del Centro Histórico, referencia que, en mayo de 2015 se realizó un estudio exploratorio con el objetivo de conocer la problemática de las poblaciones callejeras, para construir un proceso que redujera el impacto y disminuyera los daños de esta población. Durante la fase diagnóstica, se realizaron recorridos y encuentros con instituciones y vecinos de la zona, esto permitió categorizar las problemáticas de las poblaciones callejeras del área.

Posterior a la fase diagnóstica, se realizaron encuentros con instituciones, vecinos y comerciantes para trabajar elementos reeducativos que ayudaran a modificar la relación que tenían con la población objetivo. Por otra parte, a partir de recorridos en la zona, se logró contactar a 110 personas en situación de calle y 25 más en riesgo, con las que se realizaron espacios de escucha individual (comunicación personal, noviembre de 2020).

En 2017, a partir de la creación de mesas interinstitucionales con 22 organismos públicos y privados, se llegó a la necesidad de crear una plataforma de datos cuantitativos y cualitativos a través de la creación de un observatorio de calle. Dicho observatorio dio como resultado tres publicaciones:

1. Las poblaciones callejeras del Centro Histórico de la Ciudad de México, ¿Cuántos son? ¿Cómo son? ¿Qué hacen?, que contiene los datos obtenidos durante el levantamiento de información del observatorio (CASTELLI, MENDEZ, ESCALANTE, & AGUILAR, 2017).
2. Somos calle; texto literario que busca comunicar la vida cotidiana de las poblaciones callejeras (LECHUGA, 2016).
3. Antropología de Calle; que describe a las Poblaciones callejeras, sus problemáticas y estrategias de sobrevivencia (CASTELLI, ESCALANTE & MENDEZ, 2018).

Casa Vecina.

Ubicada anteriormente en el callejón de Mesones en el Centro Histórico, Casa Vecina es un espacio donde se desarrollaron, produjeron y difundieron proyectos de arte y cultura contemporánea, con el objetivo de ampliar el diálogo y las experiencias entre artistas, académicos, científicos y otros agentes culturales, con las distintas comunidades.

A partir del programa curatorial *Microurbanismo CH* de Casa vecina, se realizó una investigación de campo en el Centro Histórico para mapear la arquitectura visible y proponer una nueva manera de percibir el centro de nuestra ciudad, esta información se plasmó en el libro *Rastreado lo Moderno*, en donde el enfoque se acentuó en lo urbano, lo arquitectónico y cultural (DEL CASTILLO, 2017).

Por otra parte, se realizaron 23 publicaciones desde las *Residencias Artísticas*; encargadas de realizar proyectos de producción e investigación creativa. Además de la Publicación de 9 ediciones de *Galleta China*, revista de arte y propaganda (Fundación Carlos Slim, 2011).

Atrio de San Francisco

Desde su apertura en 2001, el Atrio se convirtió en una plaza de arte en donde se ofrece a todo público la posibilidad de admirar exposiciones de grandes artistas nacionales e internacionales, así como montajes y programas de actividades en apoyo a las tradiciones populares. El Atrio también se ha convertido en punto de reunión y descanso para los habitantes y visitantes del Centro Histórico.

El número total de asistentes al Atrio desde su apertura, es de 10 millones 617 mil 715 asistentes. A continuación, se muestra el desagregado por año:

TOTA DE ASISTENTES: 10, 617,715

- De 2001 al 2013: **6,403,888**
- 2015: **365,305**
- 2016: **835,099**
- 2017: **909,804**

- 2018: **1,301,179**
- 2019: **802,440**

A través de este programa cultural, se ha realizado el concurso de ofrendas: *Conmemora a tus Muertos del Centro Histórico de la Ciudad de México*. Dicho evento se ha realizado a propósito de la celebración del Día de Muertos con un aproximado de 200 mil visitantes y 100 ofrendas por año. La última edición en el Atrio se realizó en 2017, mientras que, en el territorio de La Pensil, se realizó tanto en 2018 como 2019 con una asistencia promedio de 390 visitantes.

Intervención Escolar

La intervención en escuelas tiene como objetivo acompañar y facilitar procesos educativos para que las personas fortalezcan y compartan conocimientos, saberes, habilidades y valores que contribuyan a mejorar la convivencia comunitaria. Dichas intervenciones se han realizado tanto es escuelas del Centro Histórico como en escuelas de la zona de La Pensil.

Las actividades que se dirigen a la comunidad estudiantil, tienen que ver con la formación lúdica en el desarrollo de habilidades sociales para estudiantes de primarias y secundarias, con el programa denominado: *Entrenamiento en Habilidades Sociales*, que se lleva a cabo a lo largo del ciclo escolar, en donde se imparten un total de 32 sesiones, al término de éstas, las evaluaciones han arrojado un incremento en:

- El reconocimiento y apropiación de acuerdos de convivencia.
- La identificación, reconocimiento y expresión de emociones y sentimientos y;
- El favorecimiento de vínculos significativos entre los alumnos, que promovieron las relaciones de sana convivencia.



Ortíz Quezada. M. (2020). Entrenamiento en Habilidades Sociales con escolares. Colonia Pensil. Recuperado en: <https://bit.ly/2RbUZbK>

En cuanto al trabajo que se hace con familiares – cuidadores y docentes, se detectó debilidad en el acompañamiento en el proceso educativo de los alumnos(as), por lo que se trazó un plan para la sensibilización a familiares y docentes, sobre la importancia del desarrollo de habilidades sociales, brindando información útil sobre temas de interés, los cuales fortalecen el vínculo y el desarrollo de los alumnos a través de la formación lúdica y deportiva.



Ortíz Quezada. M. (2020). Implementación de actividades lúdicas con docentes para la resolución de conflictos. Colonia Pensil. Recuperado en: <https://bit.ly/32X6Tsl>

Otra área más de trabajo, es la educación barrial, la cual busca sensibilizar a jóvenes y adultos, en el reconocimiento e importancia del conocimiento y experiencia de la propia población, lo que ha posibilitado alianzas en la comunidad para realizar procesos pedagógicos y culturales que posibiliten alternativas de convivencia y pertenencia en la comunidad.



Ortíz Quezada. M. (2019). Actividad cultural. Realización de papalotes, celebrando a Francisco Toledo. Colonia Pensil. Recuperado en: <https://bit.ly/3xzcp32>

Se han atendido a un total de 19 mil 499 miembros de la comunidad escolar (alumnos, docentes, así como familiares y cuidadores).

TOTAL, DE BENEFICIARIOS: 19,499 miembros de la comunidad escolar.

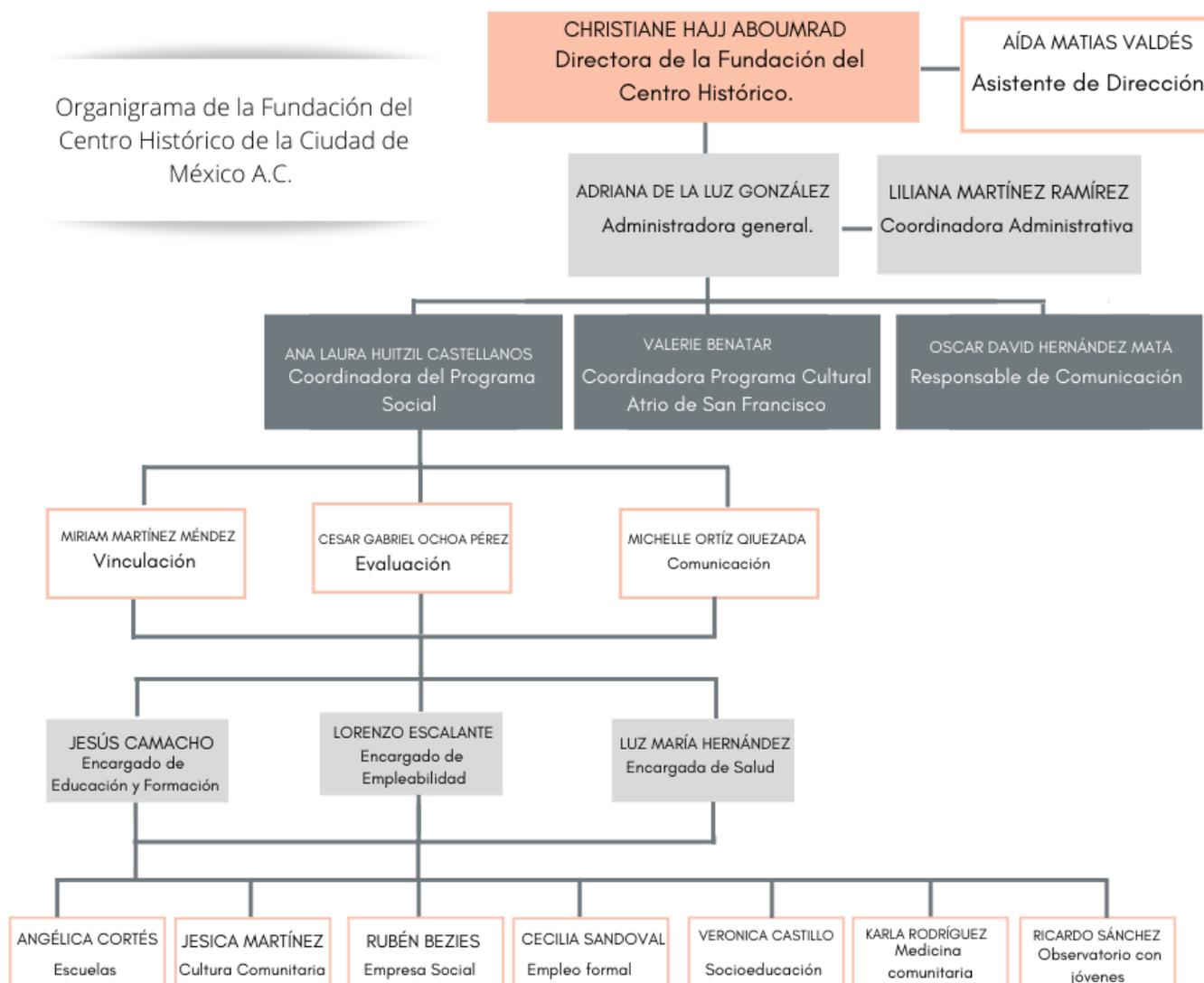
SEDES DE LA FCH.

Actualmente la Fundación del Centro Histórico tiene 3 sedes:

<p>Sede Lago Ginebra en la Pensil. Ginebra #5992 Col. Popo CP 11480, Alcaldía Miguel Hidalgo, CDMX. Tel (52 55) 57099881</p>	<p>Orientación Psicológica en la Pensil- Interior del Polideportivo. Lago Erne, esquina con Lago Trasimeno. Col. Reforma Pensil, Alcaldía Miguel Hidalgo. CDMX Tel (52 55) 50823061</p>	<p>Atrio de San Francisco en el Centro Histórico. Madero # 7 a un costado de la Torre Latinoamericana. Col. Centro, CDMX Tel. (55) 57091117</p>
--	---	---

Figura 1.

Organigrama de la Fundación del Centro Histórico de la Ciudad de México A.C. hasta abril de 2021.



Nota, Elaboración propia, con base en las funciones y relaciones jerárquicas de la plantilla, marcado por los criterios de la dirección y las políticas de RR.HH.

1.2 La nueva normalidad

El trabajo realizado hasta ahora, no se ha interrumpido, sin embargo, a partir de las medidas sanitarias para evitar la propagación de la COVID19, el equipo de trabajo de la FCH tuvo la oportunidad de pensar en adaptaciones al modelo de intervención social; dado que la principal característica de su participación es el contacto directo, cotidiano y cara a cara con personas que viven y trabajan en la zona, las medidas de sana distancia y el confinamiento representaron un giro a la manera de involucrarse con la comunidad.

Así es que, durante el mes de abril de 2020, se hizo un ejercicio de recontacto con la red de 99 actores comunitarios y se exploran las necesidades que la gente experimenta frente a la pandemia. La primera impresión fue reconocer la falta de formación digital entre los usuarios, por lo que, a través de vía telefónica, se acompañó a familiarizarse con algunas plataformas para ampliar la comunicación y participación en nuestras actividades.

También se realizaron videotutoriales que ayudan a incorporar a más usuarios a esta modalidad de intercambio y colaboración, es así como, a partir del segundo semestre se realiza un conjunto de acciones que mantienen la esencia del trabajo comunitario con los usuarios frecuentes y a su vez la presencia en redes ha permitido que la FCH se dé a conocer a zonas geográficas distintas a Las Pensiles.

Se ha establecido la relación con escuelas primarias y secundarias de la zona, se realizó un curso de verano virtual para acompañar el tiempo libre de niños y niñas durante sus vacaciones, la FCH se acercó a los docentes para escuchar sus preocupaciones y necesidades, resultando en un espacio de escucha.

La adaptación del programa de Entrenamiento en Habilidades Sociales a distancia, que se envió a escuelas fue muy importante, ya que se buscó que estuvieran a la altura de las circunstancias, es decir, que fueran útiles, recurriendo tanto a materiales educativos como didácticos. Estableciendo una relación abierta, en la que los beneficiarios pudieran dar algún comentario, observación o cambio que se debiera hacer en el camino.

También se ha fortalecido el trabajo con un grupo de jóvenes a quienes se da acompañamiento en un conjunto de acciones que ellos proponen, organizan y comparten en las redes sociales, situación que demuestra su interés por la tecnología y las nuevas formas de comunicación que nos impuso esta pandemia.

Ha sido notorio el incremento de la participación de los usuarios en redes sociales, que se entiende como una adaptación a las necesidades digitales de la nueva normalidad. Hacia el cierre de año se ha exaltado el diálogo a través de la interacción de diversas generaciones, a través de las fiestas y tradiciones como el aniversario de la independencia, el día de muertos y las fiestas de fin de año.

Gracias al trabajo y el vínculo que se ha generado estos años, se ha logrado mantener contacto y participación constante a pesar de las condiciones de distancia física por la pandemia. La FCH, ha pasado de ser ajena a ser aliada y facilitadora de procesos y desarrollo, notando cambios significativos en la relación de vecinos y la solución de sus problemas a partir de los recursos con los que cuentan.

Tabla 2.

Resultados 2020, del área de Educación y Formación.

Táctica	Servicios	Personas	Impacto
Habilidades sociales para alumnos de primarias	2394	456	Mejora en la convivencia e identificación de emociones entre alumnos de primaria y secundaria, además de una mejoría en la relación con sus docentes y familiares.
Toma de decisiones para alumnos de secundarias	885	248	
Sensibilización a docentes	107	107	Sensibilización sobre la detección y manejo de problemas que atraviesan los alumnos dentro y fuera de las aulas.
Sensibilización a familiares	239	261	
Curso de verano	8	26	Realización de actividades que detonaron la creatividad e imaginación de niños y niñas que ayudaron en su adaptación hacia las plataformas virtuales.
Grupo de escucha a docentes	16	23	Círculo de apoyo entre docentes sobre sus principales emociones despertadas en el trabajo virtual.
Grupo de escucha con jóvenes	18	20	Mejora en la convivencia entre jóvenes de La Pensil, además del apoyo, entre pares, en las situaciones más críticas por las que han pasado durante el confinamiento.
Tutoriales	4	4	Apoyo a la comunidad para una efectiva conexión y uso de plataformas virtuales.
Filosofando con Giulia y Alan	10	166	Se creó un grupo en Facebook que potencializó el intercambio intergeneracional a través de las publicaciones y las actividades.
Total	3681	1311	-

Nota, datos cuantitativos, obtenidos de la base de datos del área de Educación y Formación (2020). Recuperado de “Datos sin procesar no publicados”.

1.3 Trabajo en escuelas de la Pensil y la labor docente

Una de las áreas en las que se ha incidido, es en el ámbito escolar, el trabajo en escuelas de la Pensil se hace realizando cartas acuerdo, que firma la FCH y las autoridades escolares; hay colaboración en preescolares, primarias y secundarias, algunas intervenciones se realizan de manera directa, pero algunas otras se hacen mediante trabajo interinstitucional. Ahora, de manera indirecta, se trabaja con:

- 1 preescolar
- 10 primarias
- 4 secundarias

De manera directa se trabaja con:

- 3 escuelas primarias
 - Centro Escolar México TM
 - Escuela primaria Modelo
 - Escuela primaria Estado de Quintana Roo

- 2 secundarias
 - Escuela Secundaria Diurna No.260 Izkalotzin
 - Escuela Secundaria Técnica No. 26 Carlos Pellicer Camarena

A partir del segundo trimestre del 2020 y a pesar de la pandemia y del distanciamiento físico, el área de Educación y Formación no perdió contacto con las escuelas, primero haciéndolo mediante la supervisora de zona, quien hizo el enlace con algunos de los directores(as), quienes a su vez contactaron a los docentes, y finalmente con los familiares-cuidadores y alumnos(as).

Un primer pedimento por parte de los directivos, fueron temas relacionados con educación para la salud, referentes a la COVID19. Por lo que, mediante actividades lúdicas se abordaron alrededor de 4 temáticas, ya que estaba próximo el cierre del ciclo escolar.

En el tiempo de receso escolar, se adecuaron los contenidos y la forma de acercar el proyecto de Entrenamiento en Habilidades Sociales a las Escuelas, para que

éstos fueran congruentes con lo que estaba pasando en el contexto, así es que, una vez iniciado el ciclo escolar 2020-2021 el programa ya estaba listo para implementarse. Independientemente de la atención a los alumnos, algunos docentes se acercaron y expusieron temas de burnout y de falta de alfabetización digital por parte de ellos y de la comunidad escolar.

Ante esta problemática, en noviembre de 2020, el equipo de la FCH realiza un instrumento para recabar esa y otras necesidades en la comunidad escolar (familiares-cuidadores y docentes- directivos). En el ámbito de la digitalización, arrojó que los docentes externan que, a pesar de haber recibido capacitaciones exprés sobre plataformas educativas y saber el funcionamiento de éstas de manera general, se les hace importante estar actualizados y saber un poco más, haciéndolo de manera práctica (online) y concienciada.

De las herramientas que desean conocer más está: Google Meet, Zoom, Classroom, Microsoft Teams, Jamboard, edición de videos, redes sociales, blogs, aulas virtuales y planeaciones. Como un primer ejercicio, en febrero de 2021 se creó un taller de alfabetización digital online, que abordó Zoom y las Google Workspace, esto, como una forma de sondear cómo se podrían abordar temas específicos con una población particular. Los resultados fueron buenos, aunque también hubo algunas anotaciones.

Con esta primera experiencia, en los siguientes capítulos se busca retomar de manera más amplia el tema de la alfabetización digital y poder pasar a una segunda fase, en la cual las temáticas sean más específicas, dirigidas a docentes y con un proceso más complejo.

CAPÍTULO 2. PARA COMENZAR

Para comenzar

Como todos sabemos, a raíz de la pandemia, se instauró una nueva normalidad educativa, de la noche a la mañana, los comedores se convirtieron en salones de clase, debido a que la educación pasó de una presencialidad a una virtualidad, todo lo anterior, puso en evidencia la existencia de brechas digitales, nos pudimos dar cuenta de que algunas personas manejaban las herramientas digitales de manera apropiada, mientras que otras tenían muchas dificultades.

Entonces, estas brechas digitales dieron paso a procesos de alfabetización digital, pero, de una manera exprés, por lo que, súbitamente, tanto padres, docentes y estudiantes aprendieron a usar:

- plataformas que nunca habían usado
- herramientas para crear materiales educativos y didácticos y;
- herramientas para dejar o crear tareas, etc.

Ahora, viendo las circunstancias actuales y cómo se vislumbra el futuro, se puede decir que, la educación a distancia y online, llegó para quedarse. El uso de las tecnologías en educación, es algo que va a ir evolucionando y en aumento, entonces, es necesario hacerse la pregunta ¿Qué más hace falta? Pues bien, lo que hace falta es complementar esta alfabetización digital (que ya se dio) y pensar en una alfabetización digital más completa, para ello se deben considerar algunos conceptos que probablemente en los procesos de alfabetización exprés no se han atendido, algunos de ellos son:

- La digitalización de la sociedad, con la proliferación de TIC y el surgimiento del Internet.
- Existencia de una sociedad de la información, al tener un acceso inimaginable a cualquier tipo de información, y;

- La existencia de una sociedad del conocimiento, con la construcción de conocimiento a partir de la información, siempre en pro de la mejora de la sociedad.

Todos estos conceptos, aluden a un contexto en que se da la alfabetización digital, que no comenzó el día de ayer, ni el año pasado, sino que lleva 30 años dándose; también, es importante la formación de ciudadanos dentro de esta nueva cultura: la digital. Por ello es fundamental conocer las características y las competencias que una persona necesita para ser parte de ella.

Una vez que nosotros tomamos en cuenta todos estos términos que involucran el contexto de la alfabetización digital, podemos suponer necesario un proceso, es decir, una planeación:

Este proceso de alfabetización digital involucra 3 fases principales (SEMENOV,2005):

1. Aprender a buscar información
2. Aprender a comunicarse en la virtualidad
3. Aprender a diseñar objetos y acciones

Dentro de cada una de estas fases, también existen otros aspectos que debemos de tomar en cuenta, por ejemplo:

Para aprender a buscar información, debemos de hacerlo de una manera concienzuda, no sólo buscar información, por buscar información, es decir, es necesario desarrollar un pensamiento crítico, un pensamiento reflexivo, pensar en: qué queremos buscar, cómo lo vamos a buscar y dónde lo vamos a buscar.

Para aprender a comunicarnos en la virtualidad, debemos de reflexionar que nosotros somos ciudadanos digitales, debido a que utilizamos las tecnologías, es por ello que debemos de tomar en cuenta aspectos como la netiqueta, que consiste básicamente, en las buenas prácticas en las redes o al momento de utilizar las redes.

Finalmente, para diseñar objetos y acciones, debemos considerar que este diseño no se da porque sí, sino que se da con miras a la mejora de la sociedad, tomando en cuenta todas las necesidades que surjan a partir de la misma; todos estos aspectos que tal vez no se han considerado en los procesos de alfabetización exprés.

2.1 De átomos, a unos y ceros

La tercera revolución industrial o también llamada revolución científica, comienza al acabar la segunda guerra mundial, esta revolución se inclinó hacia la investigación y desarrollo de la energía nuclear, a las telecomunicaciones, así como a la ciencia de la informática y la biotecnología, ahora bien, este concepto, tercera revolución industrial o revolución de la inteligencia, se formuló por el sociólogo y economista Jeremy Rifkin, que nos dice que la tercera revolución industrial se basa en nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como las innovaciones que permiten el desarrollo de energías renovables (RIFKIN, 2011).

La tercera revolución industrial está basada en la información, ya que lo importante no es producir objetos, sino llevar a cabo procesos que sean capaces de producir esos objetos o de generar y transmitir esa información, eso sin duda afecta a la estructura de la sociedad y de la económica en general. La revolución industrial de la cual hablamos, requiere que cambie la mente de las personas, que cambien los hábitos de consumo, producción, forma de vida, etc., como esto está ocurriendo en un lapso muy corto causa desorientación en las personas, lo sienten como algo perturbador y a lo cual tener miedo.

El impacto es muy grande, al grado de que autores como Semenov, Pereversev y Bulin-Socolova (2005) lo llaman “el shock del futuro” (p.15) haciendo referencia a los apuntes de Alvin Toffler, quien sostiene que todo cambio en las TIC (tecnosfera), conlleva cambios inevitables en el sistema dentro del cual se encuentra el hombre (sociósfera), desde las relaciones sociales, pasando por la familia y afectando obviamente la vigencia, la estructuración y el funcionamiento de las instituciones, sin embargo ante estos cambios el autor nos dice que:

Para enfrentar el futuro, al menos en la medida de nuestras posibilidades, es más importante ser creativo y perceptivo que estar cien por ciento en lo «cierto». No es necesario que una teoría sea «cierta» para que sea de gran utilidad. Incluso los errores pueden ser útiles. Los mapamundi que dibujaban los cartógrafos de la Edad Media eran tan irremediabilmente imprecisos y estaban tan plagados de errores que hoy en día casi podríamos decir que nos producen ternura... Y, sin embargo, los grandes exploradores de la época jamás habrían descubierto el Nuevo Mundo sin ellos. (TOFFLER, 1973, p. 6)

Las nuevas sociedades y el cambio estructural incluidas en el shock del futuro se desarrollan en etapas que a continuación se describirán brevemente.

2.1.1 Digitalización de la sociedad.

Si en la revolución industrial la energía fue el motor, la información es el pilar en el que se recarga la revolución tecnológica, basta con ver, el Big Data, que se encarga de acumular información en primera instancia de múltiples fuentes, de diversas estructuras o sin estructura, para obtener vínculos entre ellas que permitan crear nuevo conocimiento.

Pongamos, por ejemplo, los archivos notariales que se tenían que procesar manualmente que, si bien, había computadoras, no tenían la capacidad ni el número de digitadores para meter toda esa información para luego traducirse en cifras, pero a partir de esa revolución tecnológica y la miniaturización de los componentes tecnológicos, hubo un incremento exponencial en la capacidad de almacenamiento.

En consecuencia, se pasa de registros analógicos a registros digitales, pero, además, hay un elemento que resaltar en esta revolución, para el Big Data fue fundamental: *la conectividad*, por lo tanto, todo esto se vincula con nuestra realidad actual, esta revolución se convierte en lo intangible, en el movimiento y velocidad de los datos, el manejo de la información, se vuelve al dicho filosófico: el conocimiento es poder.

Lo que favorece la digitalización de la sociedad es la aparición de redes informáticas, pues se puede transmitir información, aunque los ordenadores se encuentren de forma remota. Hasta ahora la red informática que ha tenido mayor impacto es Internet, que, según Bob Kahn, es una contracción de inter-networking

(EL UNIVERSAL, 2019). Internet o también conocida como red de redes es un sistema global de redes de computadoras interconectadas, es decir, es un grupo de computadoras que están conectadas con el propósito de comunicarse para compartir recursos e información.

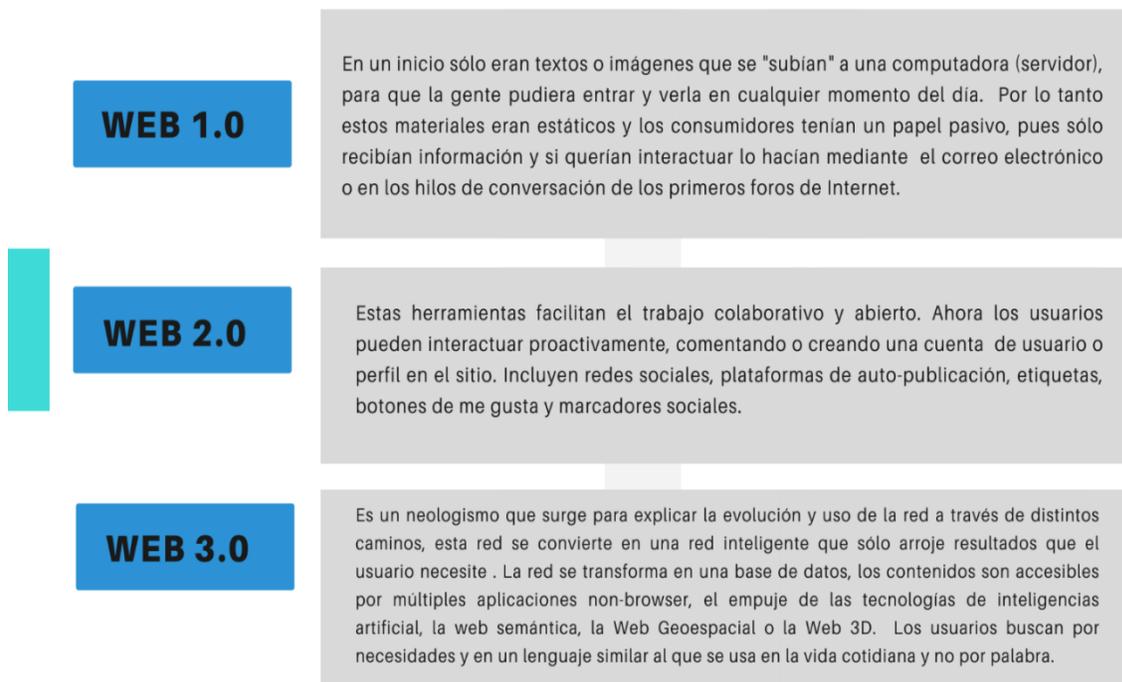
Berners-Lee inventó en 1969 Internet, y se dio cuando se hizo la primera conexión de computadoras conocida como ARPAnet, que se llevó a cabo entre tres universidades en California y otra en Utah EEUU, que tenía como objetivo la construcción de una red de computadoras para transmitir información; es así como con este primer concepto inspiró la forma en que viaja la información (AMADOR Y ROJAS, 1998).

Para 1970 ARPAnet estaba consolidada con cientos de computadoras conectadas, la red pasó de las agencias militares a las Universidades y se establecieron las bases para lo que actualmente se conoce como correo electrónico. El número de ordenadores conectados fue aumentando, en 1985 Internet ya estaba apuntalado como la principal red de comunicación de alcance mundial, pero los avances no quedaron ahí, el panorama se abrió aún más, gracias al desarrollo de la World Wide Web, el lanzamiento de Google en 1998, las redes sociales, el internet 2.0, el comercio electrónico, etc. (ISLAS, 2010).

La World Wide Web, que puede definirse como, un sistema de distribución de contenidos con una arquitectura de información basada en el hipertexto con acceso a través de Internet. Aquí, las personas que visitan el sitio, necesitan de un navegador web para poder ver los contenidos que generalmente están dentro de páginas web que forman parte de un sitio. Estos sitios pueden tener imágenes, textos, videos u otros contenidos multimedia y se navega a través de ellos por hiperenlaces (Estudio Seijo, 2018).

El cambio ha sido constante, el nombre de las herramientas ha cambiado, pero también el de las personas que hacen uso de ellas, por ejemplo, en la web 1.0 se llamaban *usuarios* y en la web 2.0 o web social como también se le conoce: *prosumidores*.

Figura 2. Características de la Web: de la 1 a la 3



Elaboración propia, con base en la comparación de Tam Jim <https://bit.ly/2QloUbQ>

La Web 2.0 representa una evolución en la forma de interactuar, ya que está pensada en el beneficiario final, y es que, "...no se trata de una nueva tecnología, sino de una actitud de colaboración y participación de las personas para proporcionar mejores datos, nuevos servicios y aplicaciones on-line" (FLORES, BERTOLOTTI Y GONZÁLEZ, 2007, p. 2).

Los principios de las Web 2.0 las podemos catalogar en 7:

1. Los contenidos existen en la propia web, es decir funciona como plataforma, las herramientas de la Web 2.0 utilizan sus servidores para almacenar información, así el producto mejora con el uso y con el crecimiento de una comunidad, cuando no cesa de subir información.
2. La nueva infraestructura es de bajo costo, esto permite que los usuarios creen productos en colaboración, propiciando el surgimiento de modelos de

negocios nuevos que potencien a las empresas preparadas y destruirán a las que no se adapten.

3. Lo más importante en la Web 2.0 son los datos, entonces el control de esas fuentes de datos que son únicos y difíciles de replicar, se enriquecerán a medida que más gente los utilice.
4. Los usuarios fungen como correctores de aplicaciones de prueba (versiones beta) ya que sus opiniones son tomadas en cuenta para un mejor funcionamiento.
5. Las aplicaciones se hacen prácticas, promueven la simplicidad y confianza, se pretende que las aplicaciones crezcan sin problema para el desarrollador y que el usuario pueda ver los contenidos en la plataforma que desee.
6. La utilización de los materiales en la Web 2.0 no se limitan sólo a computadoras, los teléfonos móviles de tercera generación comienzan a ocupar espacios que hasta el momento sólo eran para los ordenadores.
7. La facilidad de creación y productividad son experiencias enriquecedoras para el usuario, por ejemplo, los blogs (COBO Y PARDO, 2007 p. 28-32).

La World Wide Web ha brindado la infraestructura que permite a las personas el acceso a la Información y la Comunicación para crear conocimiento nuevo, la evolución de este servicio ha permitido pasar de lo informativo a la producción de contenidos digitales en colaboración y con la intención de compartir.

2.1.2 Sociedad de la información.

El término sociedad de la información fue introducido por el sociólogo Daniel Bell “Una sociedad post-industrial es básicamente una sociedad de la información. El intercambio de información en términos de varios tipos de procesamiento y almacenamiento de datos, investigación de mercado, etc.... es la base de la

mayoría de cambios económicos” (BELL, citado por CRESPI Y CAÑABATE, 2010, p. 7).

Lo anterior parece confirmar que, cuando la conexión ya no se tuvo que hacer por línea de banda de teléfono, las personas comenzaron a darse cuenta de que tenían acceso a mucha más información y no sólo como tradicionalmente se conseguía: la escuela, los libros, las bibliotecas, las revistas, contenidos especializados que llevaban en cartas inclusive, etc., y es que, no es que fuera difícil obtener esa información sino que la inversión de tiempo era mucha, porque implicaba hacer la búsqueda de manera lineal, por índices, además de tener en muchas ocasiones, que trasladarse a otro sitio.

Al llegar Internet, todo cambió, porque, para empezar, las personas ya no tenían que salir, la conexión a Internet trae la información a casa, a la oficina, al celular, etc. ya no son búsquedas largas; basta con escribir palabras clave en metabuscadores como Google o Yahoo, en donde se coloca una palabra clave y se transforma de inmediato en las respuestas a lo que se busca, además de no sólo dar una sola respuesta, sino también generar diferentes opciones de esa palabra.

Al respecto Manuel Castells se inclina por la expresión “*Sociedad informacional* que indica el atributo de una forma específica de organización social en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de información se convierten en las fuentes fundamentales de la productividad y el poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas que surgen en este periodo histórico” (CASTELLS, 1999, p. 47).

Evidentemente nuestro mundo está siendo transformado y Castells señala tres grandes cosas:

1. Que hay transformación tecnológica, en la que los cambios se dan en la forma de producir y distribuir la información, así como la forma de comunicarse.
2. Existe transformación organizativa, es decir hay un cambio que se evidencia en cómo las personas se vinculan entre sí, cómo se van generando esas

redes humanas y sociales, que están ligadas directamente al desarrollo tecnológico.

3. Y también, hay una transformación institucional, en donde pasamos de un modelo de empresa o de industria, de organización que tradicionalmente era cerrada, a una de regularización y de liberalización del sistema.

En consecuencia, esta transformación del mundo claramente incide en lo que se denomina la sociedad de la información, Gutiérrez Martín en su libro, *Alfabetización digital, algo más que ratones y teclas*, identifica estas características en la sociedad de la información:

- Neoliberalismo y devaluación de los servicios públicos.
- La globalización de la economía, lo podemos ver en tiempos de pandemia, en donde el impacto de la economía ya no es sólo al interior del país, sino globalmente.
- El ciberespacio como ámbito de interacción.
- Multiculturalismo y la diversidad.
- La información como mercancía, que se observa cuando el poder lo tiene aquel que tiene el conocimiento, en este caso la información.
- Nuevos lenguajes y nuevas formas de comunicar (2003).

En efecto, la sociedad de la información ha promovido, en la vida contemporánea, un constante cambio de la tecnología y nos ha expuesto a grandes niveles de información que se ha originado y distribuido a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Esto ha influido grandemente en la forma en que la gente, hoy día, vive y se comunica.

Como es natural, el concepto ha evolucionado, pero en el año 2003 la Unión Internacional de Comunicaciones organizó en Ginebra, la primera cumbre mundial sobre la sociedad de la información, que tenía como objetivo la construcción de una sociedad de la información. En la cumbre se declararon una serie de principios que buscaban acabar con la brecha digital y garantizar un desarrollo armonioso, justo y equitativo para todos (UNESCO, 2003).

Por otro lado, la agenda 2020, para América Latina y el Caribe, propone llevar a cabo una sociedad de la información por 9 vías:

1. La infraestructura digital
2. La transformación y la economía digital
3. Gobierno digital
4. Inclusión, competencias y habilidades digitales
5. Tecnologías emergentes para el desarrollo sostenible
6. Confianza y seguridad digital
7. Mercado digital regional
8. Cooperación regional digital
9. Enfrentar la pandemia y facilitar la recuperación y reactivación económica (CEPAL, 2020, p. 4-8).

Como se puede observar, la sociedad de la información ayuda a la digitalización de la sociedad, pues ofrece nuevas formas de comunicación, sin embargo, la sociedad de la información tiene sentido sólo si resulta en una sociedad del conocimiento, en donde los individuos tengan ciertas competencias de manejo de la información, que beneficien a la sociedad.

2.1.3 Sociedad del conocimiento

Las últimas décadas han traído cambios vertiginosos en la sociedad, en donde se puede encontrar gran flujo de información, capacidad de conexión, comunicación y participación, no vistas antes; esto es importante porque no basta con tener a nuestro alcance montañas de información, sino el uso que se hace de ella, para la solución de problemas que beneficien a la sociedad.

En este sentido, la UNESCO dice que, "...una sociedad del conocimiento es una sociedad con capacidad para generar, apropiar, y utilizar el conocimiento para atender las necesidades de su desarrollo y así construir su propio futuro, convirtiendo la creación y transferencia del conocimiento en herramienta de la sociedad para su propio beneficio" UNESCO, 2005, citado por Silva, Jiménez y Elías, 2012, p. 4).

Entonces, se puede decir que el conocimiento es la apropiación de la información para darle un uso puntual en los momentos que se necesite; como se mencionó, la sociedad del conocimiento depende totalmente de la sociedad de la información; por ejemplo, en los procesos pedagógicos lo que se busca es volver la información conocimiento; cuando se dice que alguien estudia, se traduce en: cómo se toma la información, cómo se comparte, cómo se llega a ella, cómo el sujeto se la apropia y después de apropiársela cómo se vuelve conocimiento, o sea, cómo la aplica.

Al respecto, es fundamental anotar la propuesta de Martínez y Mercader, en relación al proceso de creación de conocimiento, es decir, el proceso de aprendizaje, el cual se enumera en:

- Captación de la información: qué medios utilizará para obtener la información externa e interna, aquí las TIC ofrecen, captar, almacenar, tratar y difundir la información.
- Consideración: tener en cuenta toda la información recabada.
- Reflexión: aquí se analiza la información y se relacionan con las experiencias que se tienen, para procesarla y sintetizarla.
- Interpretación: se debe de examinar la información de acuerdo a los conocimientos, habilidades y valores que se tengan, es decir se tiene que interiorizar. Evaluación: se da valor, dependiendo los intereses actuales y futuros.
- Integración de los modelos mentales y/o memoria: aquí se retiene el conocimiento y estará disponible para su uso, en cuanto la memoria lo retenga, y finalmente;
- Implantación: esto sucede cuando el sujeto decide utilizar el conocimiento y ponerlo en acción. Una vez realizado esto, se reinicia el proceso de aprendizaje (MARTÍNEZ Y RUÍZ, 2002).

Los individuos que habitan este mundo cambiante, deben hacer hincapié en lo que consumen y siempre con una mirada crítica de lo que encuentran como recursos de información, comunicación y educación; ya que, se consideran agentes de cambio en las personas que se encuentran a su alrededor acerca del uso y aplicación de lo

que encuentran en el ciberespacio, es decir, como el entorno cambia rápidamente la sociedad se ha vuelto de consumo, por lo que, en muchas ocasiones los sujetos no se detienen a reflexionar sobre lo que aporta tal o cual cosa.

A pesar de la realidad en la que la sociedad está inmersa, se debe pasar de ser, tanto consumidor de lo que se encuentra en la red como productor, es decir, volverse un prosumidor. La palabra prosumidor es un concepto de Alvin Toffler, que dice que el funcionamiento de la economía se produce a través de la prosumisión, en donde los mismos ciudadanos son productores de los bienes que ellos mismos consumen, pero, a diferencia de lo que se produjo desde el siglo VIII hasta el siglo XVIII, en donde sólo eran bienes materiales, ahora se hace sobre una base de alta tecnología (TOFFLER, 1980).

Como menciona Alvin Toffler en el video *Sobre Prosumo y Prosumidores* “Los bloggers usan la red para escribir gratuitamente lo que a los periodistas les pagan por hacer, tenemos ahí un esfuerzo no pagado y no es que en el futuro no tengamos trabajo, pienso que habrá trabajos, pero en una economía paralela oculta, que debe ser reconocida y debemos pensar cómo integrarla y reconocer la integración entre ésta y la economía monetaria...” entonces, podemos ver que este concepto tiene su base en la economía.

2.1.4 Economía del conocimiento.

Los humanos comenzaron con la economía básicamente desde que se fundaron las primeras sociedades, comunidades o asentamientos; la economía fue primero basada en la agricultura e intercambio de bienes muy básicos como son: semillas, animales y comercio en general; así se fue transformando, hasta que llegó lo que llamamos la economía industrial, de los humanos por máquinas para hacer labores principalmente físicas, entonces, la inversión estaba centrada en los bienes materiales y físicos para aumentar la producción (ARMESILLA, 2019)

Ya a finales de 1960, en donde se podría hablar de una era post-industrial y de producción en masa, en donde la economía se basó en vez de los productos, en los servicios. Surge en conjunto con Internet, esta serie de conexiones que va más allá

de lo físico, se habla de una transformación digital; ya al finalizar los 90s, fue cuando la OCDE comenzó y acuñó el término Economía del Conocimiento, que es este conjunto de países industrializados en donde ahora sí, se reconoció al conocimiento como el factor clave para su crecimiento económico (SÁNCHEZ Y RÍOS, 2011).

Para entender un poco más del concepto economía y con riesgo de que el discurso parezca reiterativo, es importante distinguir muy bien lo que es la información y lo que es el conocimiento, entonces haciendo una alegoría se puede decir que, la información es la receta, los pasos, el orden, la cantidad e incluso la descripción de algo; mientras que el conocimiento es el cómo, la acción y la habilidad adquirida a través de la experiencia sobre algo, por ejemplo: podemos estudiar la teoría de la música, pero aun así no poder crear música.

Bien, retomando el concepto de economía del conocimiento, se dice que, el conocimiento es la verdadera esencia de la competitividad en los países y el motor de desarrollo a largo plazo, esta economía se basa en 4 pilares fundamentales según el Banco Mundial, los cuales son medidos posteriormente en una serie de indicadores.

1. La base educativa, de formación y capacitación nacional, es decir, qué tantas personas estudian y hasta qué nivel educativo.
2. Infraestructura de acceso a la información y a las telecomunicaciones; infraestructura que facilitará la difusión del conocimiento y de las TIC, incluyendo la radio, televisión, teléfono, etc.
3. Sistema de innovación eficaz y que está compuesta por empresas, centros de investigación, Universidades, consultores que generan nuevos conocimientos y tecnología, aprovechando el *stock* que existe de conocimiento global y cómo se adaptan para las necesidades locales existentes. También tiene que ver con el número de artículos que se publican, así como las actividades avanzadas que tienen que ver con la tecnología e investigación.

4. Lo que se denomina como un ecosistema vibrante de innovación, que es toda la serie de estímulos para el espíritu empresarial y que buscan inducir a la creación, difusión y el uso eficiente del conocimiento (WORLD BANK, 2007).

Las TIC hoy en día tienen un papel central en la generación de la riqueza, pues son piedras angulares en innovaciones que dan solución a problemas de la vida.

2.2 Ciudadanía digital

La ciudadanía es el estatus que tenemos todos los habitantes de un país, pero que además nos lo otorgan las leyes, de acuerdo con el libro *Léxico de la Vida Social*:

La ciudadanía es un concepto polisémico, pluridimensional y complejo, respecto al cual existen diversas connotaciones de acuerdo con el momento histórico y realidad político-social que lo remite, por lo tanto no es una noción unívoca y ahistórica, sino que se ha construido a lo largo de los siglos, y sus contenidos han sido modificados de acuerdo a la evolución propia de la vida de la sociedad, con las características de las comunidades políticas existentes y con la diversidad de estas...Por esto, resulta necesario situar y comprender la evolución de este concepto, y asumir que en la actualidad este no admite un sólo contenido y no se atiene a una única circunstancia, sino a varias a la vez, de ahí que hoy resulte más pertinente hablar de *ciudadanías* en plural que de una noción que lo abarque todo. Considerando lo anterior, se puede decir [...]que, en sus diversas variantes, la ciudadanía alude a la pertenencia de los individuos y los grupos sociales a una comunidad política (CASTAÑEDA, BACA E IGLESIAS, 2016:93).

Retomando lo que refiere a comunidad política, Rodrigo Morales menciona dos elementos:

1. Un grupo social y;
2. Un sistema normativo establecido (MORALES, 2009).

Estos términos hacen suponer que la ciudadanía se encuentra inmersa en un marco de derechos y de obligaciones y, que al seguirlas o ser disruptivos, proyectaría sentido de pertenencia y se estaría en disposición de un sistema normativo, a merced de un grupo social determinado.

Ahora, con la incorporación de las TIC a nuestra vida cotidiana y los cambios en las maneras en que nos informamos, educamos, socializamos y trabajamos, surge lo que se conoce como ciudadanía digital, que se puede entender como:

El conjunto de derechos y responsabilidades de los ciudadanos con respecto a las tecnologías. Pero también se refiere a la aplicación de los derechos humanos y los derechos de la ciudadanía en la sociedad de la información. Ser ciudadano implica reconocerse y ser reconocido como parte de una comunidad para poder asumir derechos y deberes con las peculiaridades de la nueva comunidad digital en la que se habita. Comunidad que se construye con base en procesos de relación, subordinación y comunicación que ahora se sustentan en la mediación de la tecnología (CABAÑEZ, citada por ÁVILA, 2016:3).

Antes de profundizar en el tema, es importante mencionar que, a finales del Siglo XX, cuando el uso de Internet y otras tecnologías sucesivas entraron en nuestras vidas, los países europeos formularon los primeros derechos digitales, mismos que se basaron en los derechos humanos de la ONU, de tal forma se establecieron los siguientes:

- El acceso universal e igualitario a la red informática y al conocimiento a través de ésta, sin importar el nivel socioeconómico o la ubicación de los usuarios.
- La libertad de expresión y comunicación.
- El respeto a la privacidad y protección de datos.
- La no discriminación
- Seguridad de las personas (ONU citada por CNN, 2011).

Las TIC han modificado sustancialmente el panorama de los medios de comunicación y la circulación de conocimiento, por lo que la idea es evitar la marginación y que todos tengan derecho de acceder a éstas, en este sentido la UNESCO, en materia de información, promueve la libre circulación de ideas por medios audiovisuales y ahora en formatos digitales, fomenta además la libertad de prensa y la independencia, el pluralismo y la diversidad de los medios de información.

Hoy en día las instituciones públicas y privadas están siendo parte activa para que los derechos digitales sean respetados y eso se puede ver, por ejemplo, en la

prevención de fraude a los consumidores en línea, la protección contra el robo a la identidad, el respeto a la propiedad intelectual, el derecho al olvido, entre otros.

A la par de los derechos constitucionales, la ciudadanía digital también ha generado derechos y obligaciones que permiten a las personas acceder, usar, crear y publicar con libertad en medios digitales. Ejercer esta ciudadanía incluye: identificar, localizar, recuperar, almacenar y organizar con una mirada crítica la información digital, comunicar en entornos digitales, compartir y colaborar con otros a través de la red, generar medidas de protección de datos e identidad digital, detectar necesidades de interconexión, para elegir las herramientas apropiadas (LOZANO Y FERNÁNDEZ, 2019).

Lo anterior es relevante porque ahora, a través de las TIC se habilitan otros derechos, son tecnologías transversales, esto quiere decir que además de que alguien se comunique con sus seres queridos y de trabajar, también puede tener derecho a la salud, al trabajo, a la educación, a la seguridad, en fin, a todos los demás derechos.

Desde el punto de vista pedagógico y sociológico, los niños(as) menores de 13 años, aún no tiene la forma de distinguir qué es bueno y qué es malo, por eso es que en redes sociales como Facebook y Twitter no se permite que menores de esta edad abran una cuenta, o al menos eso dice el aviso de privacidad (ECHEBURÚA Y REQUESENS, 2012).

Pero, asignar los parámetros de los ciudadanos digitales es algo complejo, porque hay distintas fuerzas que están interactuando al mismo tiempo y de una forma dinámica, por un lado, está el avance tecnológico que hacen las empresas e instituciones educativas, pero también los ciudadanos están creando contenido positivo o negativo, aunado a las posibilidades que hay de tener acceso cada vez más económico a distintos medios e información.

Ser ciudadano digital significa tener pensamiento crítico, aprovechar el internet de las cosas, la inteligencia artificial, las ciudades inteligentes, el big data, etc., ver al ciberespacio como una oportunidad de aprender, conectar con otras personas que

están lejos, tener acceso a nuevos productos y servicios, siempre que se tenga la convicción de necesitar y sobre todo entender lo que está pasando, es decir, no ser usuarios pasivos, es entender cómo funciona la tecnología y esa es responsabilidad de todos, sólo así alguien se puede convertir en prosumidor.

2.2.1 Áreas generales de comportamiento. Educación.

Existen 9 áreas para conducirse en la ciudadanía digital:

1. Netiqueta, según Cordero, la netiqueta “Describe la forma de comportamiento en el ciberespacio, lo cual incluye el correo electrónico, las salas de chat, la mensajería instantánea, las publicaciones en las redes sociales, foros, los mensajes de texto, etc., es decir, tener buenos modales y conocer las reglas básicas de convivencia en la red (2011:1).
2. Comunicación, que, si bien se refiere al intercambio de información, va un poco más allá, pues tiene que ver con qué las personas puedan discernir la forma más adecuada de comunicarse, dependiendo de las circunstancias en las que se encuentren.
3. Acceso, aunque en el discurso se dice que todos los individuos tienen derecho al acceso a distintas formas de comunicación, también es cierto que en la realidad no todos tienen esta misma oportunidad, y aunque el costo se está aminorando, el contraste entre los que tienen acceso y los que no, están abriendo además de brechas sociales, brechas digitales aún mayores.
4. Comercio electrónico, el ciberespacio se ha vuelto el referente para hacer compras, incluso antes de ir a ver los productos a los almacenes, por eso es importante que las personas que hacen compraventa de bienes y servicios en estos sitios, lo hagan comparando, analizando y sepan cómo pueden protegerse.
5. Responsabilidad, es transcendental identificar y asumir las consecuencias de las acciones en el ciberespacio, por ejemplo, saber que no es correcto descargar ciertos materiales, y que incluso se podría caer en la ilegalidad, además de saber que hoy en día se pueden tener controversias legales.

6. Derechos, las personas que navegan en la red, tienen libertad y son amparados en el caso de generar o crear algún material, como productor de contenidos, pero para poder ejercer ese derecho, se debe estar alfabetizado digitalmente, es decir, tener conocimiento acerca de los derechos digitales con los que se cuenta.
7. Ergonomía, es el bienestar físico en la red, se debe de educar para que se usen las TIC de manera que se eviten lesiones, por ejemplo, el Síndrome del Túnel Carpiano, forzar la vista, malas posturas, que son problemas físicos que se notan a largo plazo.
8. Seguridad, el buen ciudadano digital, mantiene protegido el equipo, teniendo actualizado el antivirus, pero también, debe saber qué información es viable poner en la red y cuál no, teniendo en cuenta que eso puede traer problemas o causar daños físicos también.
9. Educación, que tiene que ver con el proceso de enseñanza y aprendizaje sobre tecnología, se implementa en menor o mayor medida dependiendo el grado de desarrollo de una sociedad. Aunque no se trata sólo de enseñar o aprender sobre ofimática, incluye comprender los usos más apropiados, saber acceder, guardar y compartir información de manera responsable. En esta área es fundamental, encontrar usos nuevos y alternativos para Internet y otras tecnologías, además de saber participar en distintas facetas de la tecnología (S., D. Y W, 2004).

Desde el año 2013, en la Constitución Federal, se reconoció el derecho al acceso a las TIC, incluida la banda ancha ¿Eso qué quiere decir? Que todos los habitantes, no sólo los ciudadanos, tienen derecho al acceso a internet, a la banda ancha y a sus servicios. (DIARIO OFICIAL DE LA FEDERACIÓN, 2013). Sin embargo, a veces el concepto de ciudadanía digital puede encubrir algunas desigualdades que son estructurales y que son importantes destacar, porque en teoría todos somos ciudadanos, pero en la práctica suceden otras situaciones.

2.2.2 Brecha digital.

Como ya se ha mencionado, la tecnología avanza todo el tiempo, pero la realidad es que no todos avanzan con ella, ni tienen las mismas posibilidades de aprender, dominar o tener acceso, esto puede provocar que muchas veces las personas decidan omitirla y seguir adelante, hasta que *verdaderamente* necesiten de ella.

En estos tiempos se habla mucho sobre las brechas, pero ¿A qué se refiere la brecha digital? ¿De qué trata? Pues bien, aquí una definición:

La brecha digital, se define como la separación que existe entre las personas (comunidades, estados, países...) que utilizan las tecnologías de la información y comunicación como una parte rutinaria de su vida diaria y aquéllas que no tienen acceso a las mismas y que, aunque las tengan no saben cómo utilizarlas.

La brecha digital puede ser definida en términos de la desigualdad de posibilidades que existen para acceder a la información, al conocimiento y la educación mediante las TIC. La brecha digital no se relaciona solamente con aspectos exclusivamente de carácter tecnológico, es un reflejo de una combinación de factores socioeconómicos y en particular de limitaciones y falta de infraestructura de telecomunicaciones e informática (SERRANO, MARTÍNEZ, 2003:16).

Por lo tanto, se entiende que, la brecha digital, precisamente refiere a las desigualdades económicas, educativas y sociales entre los que tienen dispositivos digitales o computadoras y los que no, así como acceso en línea o a una red y, por ende, a las TIC o Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Este concepto, está directamente relacionado al consumo de las tecnologías como a los usos de la misma, la primera brecha digital ocurre cuando no tenemos acceso a las tecnologías y la segunda cuando el desconocimiento digital, no nos permite utilizarla, a pesar de tener acceso a ellas (CAMACHO, 2005).

Según los datos recopilados en la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2019, en la brecha digital por género, esta desigualdad afecta el acceso a Internet en un 51.6% mujeres y un 48.4% hombres, y éste varía según la región donde se analice.

Esta brecha se ha incrementado frente a la pandemia actual, causando preocupación desde el Secretario General de la ONU Antonio Guterres, quien considera que “Esto amenaza con convertirse en el nuevo rostro de la desigualdad, con reforzar las desventajas sociales y económicas sufridas por mujeres y niñas, personas minusválidas y minorías de todo tipo” (Guterres, citado por CON@CCIÓN, 2020). La contingencia ha mostrado amenazas por la brecha digital, desde exclusión, desigualdad, hasta extrema vigilancia, abuso a los derechos humanos y crímenes cibernéticos.

Cuando hablamos de brecha digital, podemos mencionar 3 vertientes:

1. Brecha digital en cobertura, es decir, todos aquellos que tendrían la posibilidad de recibir algún tipo de señal o tener a la mano un tipo de conexión.
2. Brecha de acceso, que es la posibilidad que tiene cada quien de tener un dispositivo o la manera de acceder a éste.
3. Brecha de oportunidad, o de la explotación que se hace de todos los servicios, el uso que se le está dando, aquí entra el tema importante de la alfabetización digital (SALADO, OCHOA Y AMAVIZCA, 2015).

Entonces, esta distribución desigual en el acceso, uso o impacto de las TIC entre grupos sociales, implica que debe de haber una infraestructura de telecomunicaciones y redes, asimismo accesibilidad, debe existir la posibilidad de acceder a servicios que ofrece la tecnología y formación, es decir, habilidades y conocimientos para hacer uso de la tecnología.

El hecho de que no se pueda ofrecer a todos las mismas posibilidades de conexión al mundo de las TIC desemboca en la brecha digital y trae importantes problemas sociales, la falta de conexión establece desigualdad entre aquellas personas que tienen acceso y otras que no, impidiendo a estas últimas acceder a las mismas oportunidades laborales, educativas, culturales, de crecimiento profesional, personal o de entretenimiento, entre otras.

La incorporación de las TIC en la vida diaria se da cuando son más necesarias para las oficinas, hogares y centros educativos, sin embargo, para todos los que no tiene acceso a ella o no saben cómo utilizarlas, quedan en riesgo de quedar al margen y formar parte de una nueva forma de exclusión (MOLINA et al, 2015).

Al menos 16% de la población en México, no tiene acceso a Internet móvil, cuando se analizan esos datos y dónde están esas personas, normalmente están en zonas rurales, porque las grandes empresas instalan sus equipos y sus repetidoras en donde van a tener una mayor posibilidad de comerciar con este acceso.

Estos sitios, también son los lugares en donde menos teléfonos inteligentes tienen, entonces, no hay señal, pero tampoco hay dispositivos, por lo que las brechas se van sumando, por ejemplo, Chiapas es el lugar más rezagado en acceso y la Ciudad de México, la que menos. Pero, también está por otro lado, el escenario donde las personas que por fin pueden acceder, lo usan para cosas que realmente no benefician (ZAMORA, 2020).

De lo anterior, se puede inferir que de igual forma hay brechas en las clases sociales, por ejemplo, cuántas personas tienen acceso a una conexión de banda ancha fija o a un dispositivo que se adecue mejor al tipo de tareas que se quiere realizar, porque, para poder tener una videoconferencia y recibir o dar una clase directamente de un docente por una conexión móvil, por mucho que los precios hayan disminuido a lo largo de los años, sigue siendo costoso hacerlo desde un teléfono con datos móviles (ARRIAZU, 2015).

Según datos del INEGI “Antes de la pandemia, 9 de cada 10 usuarios de teléfono celular disponen de un celular inteligente (smartphone). La proporción de usuarios que sólo dispusieron de un Smartphone tuvo un crecimiento de 23 puntos porcentuales entre 2015 y 2019, lo que implica que pasó de 65.1 a 88.1 por ciento” (EXCELSIOR, 2020), derivado de esto, les venden a las personas un plan de datos, y al tenerlo ya se tendría acceso a la red y a la información que ahí se encuentra.

Datos de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2019, en México el 92.5% de los hogares tenían al menos una televisión, de los cuales el 45.9% contrataron el servicio de paga; mientras que el 44.3% disponía de una computadora y las viviendas con disponibilidad de conexión a Internet llegaron al 56.4%, lo que significó un incremento del 3.5% con respecto al año 2018.

El teléfono celular representó la tecnología con mayor incursión nacional, al llegar a los 86.5 millones de usuarios en todo el país, de los cuales 44.7 millones eran mujeres y 41.8 millones eran hombres, de esto se puede deducir que, de muchas maneras, el teléfono inteligente se convirtió en el principal dispositivo de acceso, pues se convierte en *múltiples máquinas*.

Ahora, las principales actividades realizadas en Internet fueron:

El entretenimiento con el 91.5%, la búsqueda de información con el 90.7% y la comunicación con el 90.6%. Aunque una gran cantidad de gobiernos han ideado planes encaminados a disminuir la brecha digital, estos trabajos responden a una visión optimista del impacto de las TIC en el desarrollo, como la dotación de computadoras o dispositivos con acceso a Internet, sin embargo, se ignora en muchos casos, la capacitación y las características de las comunidades receptoras y sus necesidades reales (HEREDIA, 2010).

El acceso y uso de Internet representa un espacio para el desarrollo y conocimiento, por eso es fundamental eliminar la brecha digital en todos los sentidos, tanto en lo económico, político y social, así como en las actitudes, se debe garantizar el acceso a las TIC a todos: niños, adolescentes y adultos en igualdad de condiciones independientemente de su situación socioeconómica y/o sus características personales.

La pandemia es un gran laboratorio que está permitiendo ver cómo pueden ser las cosas en el futuro. Pero, ¿Cómo se pueden acortar las brechas? Buscando medios por los cuales se pueda tener acceso, uso y apropiación de la Información, pues,

así como es fundamental aprender de Química, Física, Biología, etc., hoy en día es muy importante alfabetizar digital y críticamente, pues de esa manera los individuos y comunidades, se conducirán de manera más responsable, ética y por supuesto, práctica.

2.3 De la alfabetización digital y su proceso

En pleno siglo XXI, hay hombres y mujeres que siendo adultos descubren el mundo, un mundo donde la lectura y la escritura les permite ser independientes y sentir la confianza de hacer un trámite, leer una carta, de poder relacionarse con los que le rodean y de no sentirse discriminados, en este sentido la UNESCO dice que la alfabetización es:

“la *capacidad* de una persona para *leer y escribir*, comprendiéndolo, un enunciado sencillo y conciso sobre hechos relacionados con su vida cotidiana. Desde entonces, la noción de alfabetización ha evolucionado y hoy en día abarca *distintos ámbitos de competencias*. Cada uno de estos ámbitos se concibe en función de una escala que define distintos grados de dominio y responde a distintas finalidades. Muchos consideran hoy que la alfabetización es la aptitud para *identificar, interpretar, crear, comunicar y calcular*, utilizando material impreso y escrito en diferentes contextos. La alfabetización es un *proceso de aprendizaje* que permite a las personas alcanzar objetivos personales, desarrollar sus conocimientos y potencial y participar plenamente en la vida de la comunidad y la sociedad en su conjunto.” (UNESCO, 2017)

Siguiendo esta misma idea, Paulo Freire dice que:

la alfabetización y por ende la tarea de educar, sólo será auténticamente humanista en la medida en que procure la integración del individuo a su realidad nacional, en la medida en que pierda miedo a la libertad, en la medida en que pueda crear en el educando un proceso de recreación, de búsqueda, de independencia y, a la vez, de solidaridad” (2007:14).

Como se observa, estos dos términos coinciden en que la alfabetización es vista como un proceso desde el aprendizaje, en donde ponen como puntos angulares la creación, la lectura del mundo, *el pensamiento crítico*, compartir herramientas para tener un mundo mucho más justo para todos y no solamente como lo menciona la RAE, quien menciona que la alfabetización es *aprender a leer y escribir* y no hay más (2021).

Sin embargo, a través del tiempo, este término ha estado acompañado de diversos adjetivos, para señalar el dominio básico en múltiples contextos, lo que denominan Núñez y Rodríguez como: alfabetización múltiple (2015). En este mismo sentido El Foro Económico Mundial, dice que hay alfabetizaciones fundamentales:

Figura 3¹. Habilidades del Siglo XXI.



Por lo tanto, si una persona se hace consciente de las formas de alfabetización tradicional además de la comunicación de la información, los medios de comunicación y la tecnología, permitirá sin duda el “dominio de otras competencias y habilidades necesarias para abrirse camino en el siglo XXI”. (SCOTT, 2015:7).

¹ Traducción del cuadro realizado por el Foro Económico Mundial (2015:5). <https://bit.ly/2UeEs8H>

En este trabajo se abordará específicamente la alfabetización digital, pues ella puede considerarse como una forma de alfabetización funcional, pues además de tener un impacto tecnológico, tiene un impacto social, por lo que el término se puede entender como:

“acciones formativas dirigidas al desarrollo de habilidades técnicas, sociales y éticas relativas al uso de las TIC, organizadas por instituciones, asociaciones de vecinos, ONG, instituciones penitenciarias, etc.” (TRAVIESO Y PLANELLA, 2008:3)

O También como:

Habilidad de localizar, organizar, entender, evaluar y analizar información utilizando tecnología digital. Esto implica tanto el conocimiento para trabajar la alta tecnología, como la capacidad de comprensión en las formas en que puede ser utilizada [...] Entonces, el alfabetismo digital comprende muchos aspectos, tanto en la forma de utilizar el *hardware* y *software*, como en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales para habituarse al ambiente digital, prevenir abusos y clasificar la información que se requiera. (Fundación UNAM, 2014).

La alfabetización digital ha pasado también por varias concepciones, desde saber sólo la ofimática, pasando por el sentido informativo, comunicativo y social, hasta extenderse para conseguir una cultura digital.

Según Avello, López, Cañedo, et al, en la alfabetización digital se distinguen e interrelacionan las siguientes dimensiones:

Figura 4². *Interrelación en la Alfabetización digital.*



² Diagrama realizado con información de Avello, López, Cañedo, et al, (2013). <https://bit.ly/3q93cLm>

El uso de tecnología implica la competencia tecnológica en el manejo de programas como: procesadores de texto, hojas de cálculo, navegar en internet y otras herramientas similares. La comprensión crítica de las TIC se refiere a la habilidad de comprender, contextualizar y evaluar críticamente la información, los medios y contenidos digitales con los que se interactúa. La tercera dimensión, es decir, la creación y comunicación de contenido digital, es la habilidad que tiene un individuo para crear y publicar contenidos a través de herramientas tecnológicas de acuerdo a la audiencia y a los contextos que vayan dirigidos. (Avello, López, cañedo, et al, 2013:454)

La alfabetización digital implica una serie de cambios, respecto a las formas de enseñanza, y en muchas otras áreas de la sociedad e igualmente en la manera de comprender la educación, lo que sitúa a docentes no tanto como transmisor de contenidos sino como un gestor de los mismos, ante su alumnado.

Para los siguientes apartados, el escrito de Semenov, Pereversev y Bulin-Socolova será tomada como consulta importante para argumentar y posteriormente plantear la propuesta.

[2.3.1 Aprender a buscar información.](#)

En su escrito, Semenov et al, dicen que la noción de alfabetización tradicional comprende en su proceso 3 reglas:” ... la lectura, la escritura y la aritmética, además de exigir una buena caligrafía y la memorización...” (SEMENOV et al, 2005: 27)

Actualmente, al estar más inmersos en un mundo interconectado e hipermediatizado es básica la unión de las TIC con la alfabetización, por ello Semenov et al, mencionan que la nueva alfabetización que es la que contempla las TIC y está inmersa en lo laboral, lo cotidiano, lo escolar etc. Y proponen dividirlo también, en 3 reglas de oro que se muestran en el siguiente cuadro:

Figura 5³. Comparación de las reglas de oro del proceso de la alfabetización tradicional y digital.



En el mundo digital, las habilidades con las que se debe contar son: evaluar la información, comunicar y compartir contenido en línea de manera efectiva y responsable, contar con un lenguaje común para hacer un principio rector, cualquiera que sea el tema, la herramienta o la plataforma, el propósito es comunicar y desarrollar conceptos y habilidades clave, tanto a estudiantes y docentes como usuarios de Internet y de las TIC, las competencias para la alfabetización digital se pueden clasificar en, usar, comprender y crear contenido digital, incluyendo el pensamiento crítico.

Navegar en la red significa mucho más que tomar un teléfono y de manera intuitiva saber cómo utilizarlo, tiene que ver con poder analizar la información, poder distinguir qué información es fidedigna de una que no lo es, es el equivalente a poder leer, ya que se trata de introducir nuevos lenguajes, de aprender a reaprender.

³ Cuadro Realizado con base en la información extraída de A, Semenov, L. Pereversev y H. Bulin-Socolova (2005), UNESCO. <https://bit.ly/2TKiA4X>

Aprender a buscar información tiene que ver con cómo se adquieren estos servicios digitales y cómo se consumen de una manera responsable, ya que no todo lo que está en la red es apropiado para todas las edades, por ejemplo. Parte de encontrar y consumir contenido digital de manera efectiva se centra en poder discernir los hechos reales de la infodemia y desinformación, así como saber determinar fuentes confiables.

2.3.2 Aprender a comunicarse en la virtualidad.

Así como en la vida tangible, desarrollamos Habilidades Sociales como, poder presentarnos, mantener una conversación, etc. en el ciberespacio, poder comunicarse y trabajar en equipo, son una serie de habilidades que con una infraestructura digital se puede desarrollar, es el símil a saber escribir (SÁNCHEZ, 2005).

La persona alfabetizada digitalmente, además de saber utilizar la tecnología, la aplica en su vida cotidiana, ya sea en su hogar, centro de trabajo, escuela o trámites, además crea nuevos espacios de interacción y socialización como las redes sociales (SCOTT, 2015). Se debe de aprender a comunicarse, con pensamiento crítico, con análisis y todo esto que tiene el ser humano, que va más allá de los propios instrumentos tecnológicos.

2.3.3 Aprender a diseñar objetos y acciones.

Para aprender a diseñar objetos y acciones es importante considerar, cómo se usa la tecnología en la vida cotidiana, cómo a partir de ella se logra crear conocimiento o hacer algo productivo para la comunidad, es poder estar en la sociedad de la información y del conocimiento, apto para ser un ciudadano de esta área.

Decir que todos están inmersos en una sociedad digital, no significa que todos cuenten con los conocimientos necesarios y posibilidades para utilizar las nuevas

tecnologías de forma amplia y correcta, por ello se requiere de un proceso de alfabetización digital (CHAN, 2004).

Esta ha cambiado con los años, ahora se necesita saber ética digital, cuántos datos se consume, con qué se consume, cómo proteger la huella digital, tiene que ver con construir conocimiento, saber que utilizar wifi es mejor que usar datos, simplemente porque es más barato.

Aquí se encuentra el llamado *digital learning*, que refiere a la práctica instructiva que utiliza eficazmente la tecnología, para fortalecer la experiencia de aprendizaje de un estudiante abarcando un amplio espectro de herramientas y prácticas (BURDICK, 2011).

2.3.4 Relaciones pedagógicas en la alfabetización digital.

La brecha digital y la alfabetización digital va más allá de la mera conexión a Internet, pues quien no aprenda a manejar tecnologías no adquiere ni las competencias ni las habilidades para poder sacar beneficios de ellas. En la alfabetización digital no sólo es lo que se tiene, cómo se tiene, sino para qué se usa, porque si se usa nada más para el entretenimiento por supuesto que hay brecha entre aquellos que le dan un uso para el trabajo o para beneficiar a la comunidad.

En el sector laboral, algunos empleos tienden a automatizarse, por lo que, los que saben no sólo logran hacerse más relevantes de aquellos que no saben usar las nuevas tecnologías, el reto al que se enfrenta la sociedad es poder generar acceso, aprendizaje e inclusión, con el fin de poder reducir esta brecha digital. Los especialistas en medios de comunicación y educadores se están centrando en los beneficios de las habilidades que la alfabetización digital brinda.

Por eso es relevante comprender que los docentes, por ejemplo, requieren mucho más que computadoras en las escuelas, se requiere más que cifras de conectividad para hablar de cerrar la brecha digital y alfabetizar digitalmente. El impacto más

grande es llevar a la práctica todo lo aprendido en el ciberespacio, se capacita muchas veces a los docentes en “competencias digitales docentes”, se certifican, pero no tiene los medios, entonces, si este aprendizaje no lo llevan a cabo se pierde, por tanto, no hay impacto social, porque no le está llegando a los estudiantes. La alfabetización digital es un tema crucial, sobre todo en tiempos de transformación (EXPANSIÓN, 2019).

Los docentes tienen un gran potencial de aprendizaje, progresión en sus capacidades y desarrollan tanto el pensamiento analítico como el intuitivo, suelen poner mucha energía y se comprometen en las tareas intelectuales, construyen una visión del mundo más imaginativa, amplia, compleja y desean interactuar activamente sobre cuestiones intelectuales.

En este apartado se hará mención de algunos autores que pueden ser relacionados con el proceso de alfabetización digital, son varios, porque elegir sólo uno implica renunciar a otras alternativas y esto puede resultar empobrecedor al momento de definir un proyecto de trabajo, por lo que se hace uso (en mayor parte) de autores constructivistas, ya que poseen características que hacen más factible el trabajo por hacer, ya que hay:

- Relación sujeto-objeto y su interacción
- Aprendizajes significativos
- Aprendizaje colectivo y dialógico
- Aprendizaje activo y lúdico

Antes de continuar, se mencionará cuál es la teoría con la cual se trabajará para que tome más sentido, entonces ¿Qué es el constructivismo? Pues, es una corriente que surge para mejorar el proceso del conocimiento humano donde presenta una diversidad de herramientas didácticas y valoración del educando, en donde el conocimiento parte de la realidad del alumnos/as, es un proceso continuo de construcción y reconstrucción cognoscitivo, esto quiere decir que ya habiendo

existido un proceso o un aprendizaje previo se puede modificar o derrumbar éste por medio de un aprendizaje nuevo; entonces se puede decir que el constructivismo es un aprendizaje activo, que busca una educación integral y que permite enfrentarse a situaciones iguales o parecidas en la realidad, por lo que es significativo y auténtico.

Ahora, se menciona a los autores:

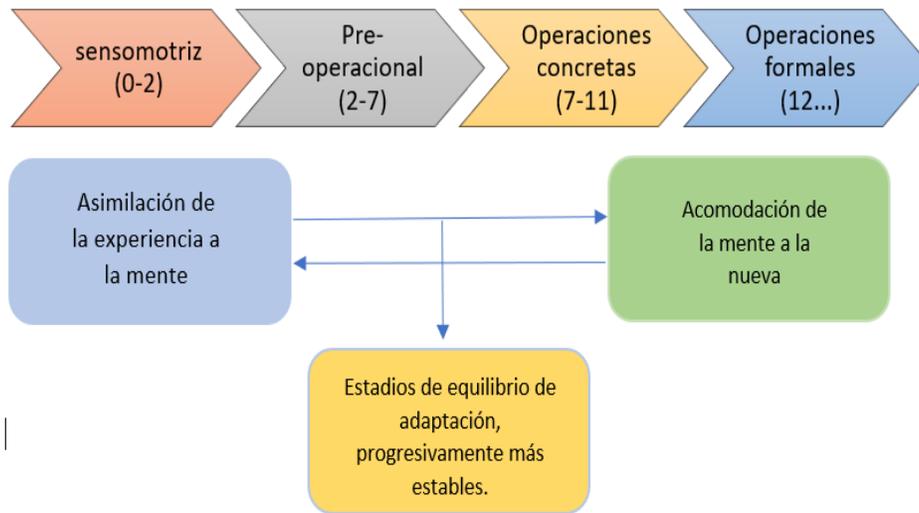
Jean Piaget.

Él postuló que el aprendizaje es esencialmente una cuestión personal, donde cada individuo va generando hipótesis mediante un proceso inductivo y deductivo, esto quiere decir: algunas ideas que pueden afectar de forma directa o indirecta a cada individuo, estos le ayudan a comprender el mundo y todas estas hipótesis se ponen a prueba con sus experiencias personales (FLAVELL, 1984).

Se muestra cómo todo lo que sucede no es sólo un producto del ambiente exclusivamente, ni tampoco de las disposiciones internas, sino que la construcción del conocimiento se da como resultado de una interacción entre el ambiente, su afectividad y todas sus capacidades interiores. Es una construcción integral, así que cuando se realiza el aprendizaje, el individuo no retiene en su memoria dos tipos de información, si no que la almacenada la va mejorando.

Figura 6⁴. Etapas de desarrollo cognitivo y esquema cognitivos según Piaget.

⁴ Cuadro realizado con base en la información extraída de Flavell (1984).



Lev Semionovich Vygotskii.

Quien ha sido fundamental para el pensamiento constructivista y más en el área educativa (VYGOTSKII, 2011). De dicho autor se retomará los siguientes principios:

- Para que la enseñanza sea efectiva, se debe tener en cuenta el nivel de desarrollo de los alumnos.
- El alumno debe tener un papel activo en el aprendizaje y no ser un mero receptor de información.
- La educación es un proceso interactivo en el que deben participar profesores, e iguales (otros estudiantes). Toda actividad de aprendizaje debe ir acompañada de una discusión reflexiva con los otros (TOVAR, 2001).

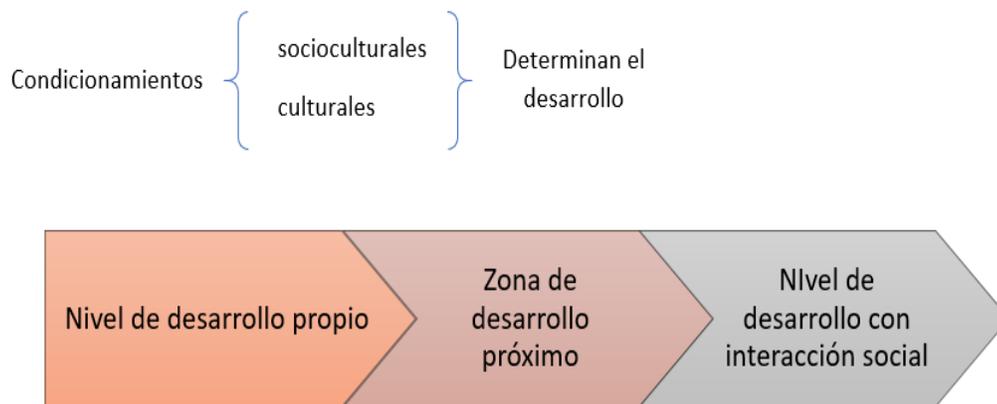
Entonces, los beneficios de la construcción del conocimiento siguiendo los lineamientos señalados son:

1. Se logra un aprendizaje verdaderamente significativo, por ser construido directamente por los alumnos/as.

2. Existe una alta posibilidad de transferir o generalizar el aprendizaje logrado a otras situaciones nuevas.
3. Hace que los alumnos se sientan capaces de producir conocimientos valiosos, lo cual redundará en una mejora sustancial de su autoestima y autoconcepto.

Por tanto, se observa que sus principios establecen un paradigma sociocultural, en donde el aprendizaje es a través de la interacción social.

Figura 7⁵. *El desarrollo según Vygotskii y perspectiva sociocultural del aprendizaje.*



Patricia Sarlé.

En muchas ocasiones se concibe al juego, como algo que sólo deben de hacer los niños y niñas y se pierde de vista que hacerlo, cualquiera sea la edad que se tenga, desencadenará grandes beneficios, que no se tienen si se es partícipe de un proceso de enseñanza y aprendizaje de manera tradicional.

En su libro *Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos*, dice que, al jugar, el sujeto aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad. El juego le provee un contexto dentro del cual puede ensayar formas de responder

⁵ Cuadro realizado con base en la información extraída de Tovar (2001).

a las preguntas con las que se enfrenta, y también puede construir conocimientos nuevos. El juego lo ayuda a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de equilibrio y dominio de sí. Al mismo tiempo el juego le permite cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social (SARLÉ, 2008).

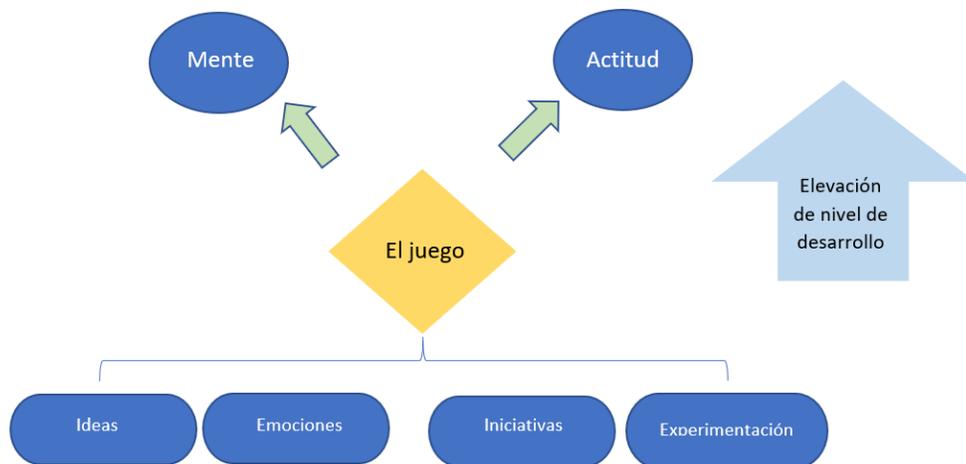
Ahora, interesa sobremanera abordar la temática del juego, pues los estudios que se han realizado durante este siglo sobre el juego han confirmado que:

Es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotriz, intelectual, afectivo-emocional y social. Las investigaciones sobre la contribución del juego al desarrollo infantil, sobre todo, han confirmado que el juego es un importante motor para el desarrollo humano y de ello no están excluidos los adultos (GARAIGORDOBIL, 2016).

Es importante considerar al juego como medio para aprender cómo funciona la vida, y es que, a medida que una persona crece y por las creencias sociales se *invita* a dejar de jugar, a alejarse de los que produce placer y a centrarse sólo en el principio del deber ser, es decir, se limita el potencial humano.

Cuando es sujeto juega, se activa la parte creativa, innovadora, asimismo, la resolución de problemas, la exploración, es decir se ponen en práctica las habilidades sociales, se refuerzan algunas otras y se descubren algunas que estaban latentes.

Daniel Calmels postula que jugar es una gran fuente que convoca a poner en movimiento todo el archivo imaginario; incluye imágenes, metáforas, sensaciones que se conservan y se ponen en desarrollo cuando algo de la actualidad las motiva (CALMELS, 2007).



David Ausubel

Es importante para el trabajo porque habla del aprendizaje significativo (desarrollado en 1963) y cómo el aprendizaje es más que una simple conexión, ya que involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva que hay en el aprendizaje.

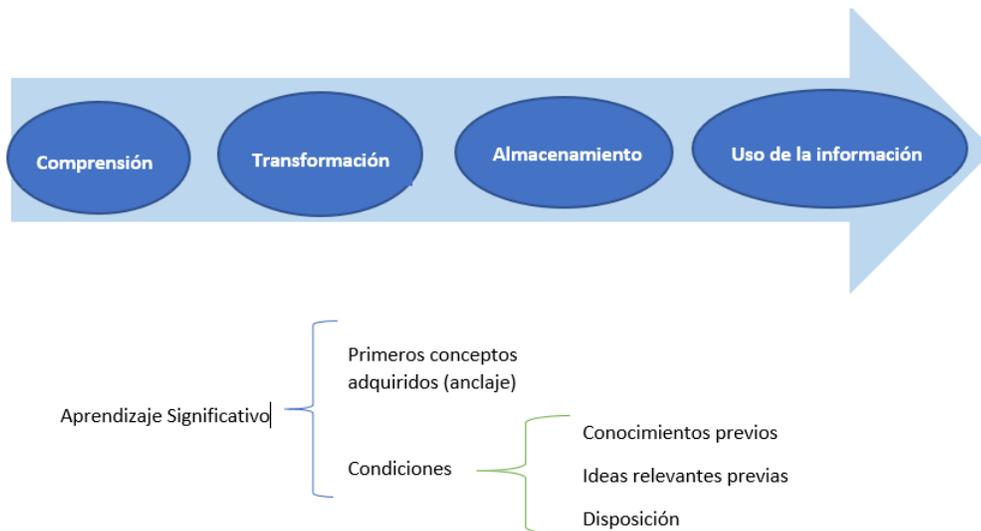
Ausubel distingue 4 tipos de aprendizaje significativo, de:

1. Representaciones
2. Conceptos
3. Propositiones
4. Aprendizaje subordinado (AUSUBEL, 1983).

Lo anterior representa que el conocimiento verdadero sólo puede concebirse cuando los contenidos tienen significado, cuando conectan con los anteriores y así se crea un nuevo significado. Ahí es donde podemos comprender por qué si los alumnos/as toman la misma clase, cada uno lo comprende manera distinta. Se toma esta teoría porque Ausubel dice que, este tipo de aprendizaje es la forma más completa de aprender, pues involucra temas como la motivación, cognición y las emociones. Su funcionamiento se basa en que se recoge la

nueva información, se selecciona, se organiza y finalmente se crea una serie de relaciones con el conocimiento previo.

Figura 9⁶. *Aprendizaje significativo según Ausubel.*



Paulo Freire.

También se hace aliado a Freire que, aunque no pertenece propiamente a la corriente constructivista, su concepción de la educación empata con la el sentido del presente trabajo, y es que para él educar es crear la capacidad de una actitud crítica permanente, no es transmitir conocimientos hechos y estáticos, sino crear una situación pedagógica en la que el hombre se descubra a sí mismo y aprenda a tomar conciencia del mundo que lo rodea, a reflexionar sobre él, a descubrir las posibilidades de reestructurarlo y actuar sobre él para modificarlo. Toma de conciencia, reflexión y acción se convierten, así, en elementos básicos inseparables del proceso educativo (PALACIOS, 2010).

⁶ Cuadro realizado con base en la información extraída del Ausubel (1983).

Figura 10⁷. Preceptos importantes en la Pedagogía de Paulo Freire.



⁷ Cuadro realizado con base en la información extraída de palacios (2010).

Tabla 3⁸. Postulados pedagógicos y la aplicación en alfabetización digital.

TEÓRICO	POSTULADO	APLICACIÓN ALFABETIZACIÓN DIGITAL
Jean Piaget	Construcción de nuevo concepto a nivel individual Relación objeto-sujeto Cambio a partir de su interacción	Descubrimiento de conceptos y términos que tienen que ver con el ciberespacio. Reapropiación y resignificado de términos.
Lev Vygotskii	Sociabilización del conocimiento Construir y compartir conocimientos Zona de Desarrollo Próximo	En las dinámicas y actividades en donde se construyen, comparten y comunican en la virtualidad. Comparten con sus círculos sociales y/o familiares
Paulo Freire	Posición crítica (de su realidad) Acción Transformación de su entorno	Responsabilizarse de los derechos digitales, construcción de pensamiento crítico, así como colaboración para la mejora de la comunidad.
Patricia Sarlé	Aprender-jugando Aprender-haciendo	Permea el taller que se propone. Dinámicas <i>Juguetes</i> Actividades
David Ausubel	Aprendizaje significativo	Creación de ambientes de aprendizaje

⁸ Cuadro realizado con base en la información extraída de Ausubel (1983), Flavell (1984), Palacios (2010), Sarlé (2008) y Vygotskii (2011).

2.4 Herramientas digitales

Para continuar el proceso de alfabetización propuesto por Semenov et al, se desarrollan los siguientes puntos:

2.4.1 Para la búsqueda de información

Como se desarrolló anteriormente, el ciudadano digital es aquel que forma parte activa del ciberespacio, siendo un prosumidor, entonces, se entiende que ser espectador de lo que se da en la TV, libros, Internet no lo es, pero, investigar un tema con una variedad de recursos, clasificar la información, decidir qué guardar, y qué rechazar y después adaptarla para poner comunicarla, son habilidades necesarias de una persona que está siendo alfabetizada digitalmente.

Actualmente, recoger información ya no se hace como hace 15 años, es decir, consultando las fuentes de primera mano o preguntándole a los bibliotecarios en dónde se encuentra la información que se necesita. Incluso las bibliotecas y los archivos tienen sus publicaciones digitalizadas, y lo que es verdad es que la mayoría de las investigaciones que se están haciendo, se llevan a cabo utilizando Internet (SABORIO. 2014).

Como se tiene la información a montones, un ciudadano crítico, necesita saber cómo desarrollar preguntas de investigación, buscando recursos con credibilidad, se necesita comparar, así como respetar la propiedad intelectual, citando las fuentes.

Al buscar información se deben seguir al menos los siguientes pasos:

1. Desarrollar una pregunta de investigación
2. Buscar en bibliotecas, archivos e Internet
3. Resignificar la información para que venga del propio sujeto
4. Llevar un registro de lo encontrado

Tabla 4⁹. *Herramientas digitales para la búsqueda de información.*

Búsqueda agrupada	Carrot y DuckDuckGoy.
Motor de metabuscadores	Dogpile y Metacrawler.
Académicos	Google Académico y Microsoft Academic.
Motores de búsqueda	Ask, Google, Yahoo!
Portales de curaduría	Scroopt!

2.4.2 Para la comunicación

Saber comunicar es independiente del entorno donde el proceso comunicativo tenga lugar. Comunicarse en los entornos digitales implica tener variadas posibilidades de interacción, comunicación y colaboración con otras personas que pueden incluso traspasar la barrera geográfica.

En el año 2020 y 2021 se ha experimentado con dos formas de comunicarse, al menos en el ámbito escolar:

1. Tiempo real (sincrónica) y se hace mediante llamadas, videoconferencias, mensajes instantáneos o chats.

⁹ Nota, cuadro realizado con base en la información extraída del curso en línea: Alfabetismo mediático e informacional (UAEM, 2014).

2. Donde la comunicación no es simultánea (asincrónica) que se puede dar mediante correos electrónicos, mensajes de texto o notas de voz.

Para que el docente tenga una comunicación efectiva debe conocer y tener las habilidades para transmitir y por supuesto recibir información. Los grupos de en diversas plataformas y redes sociales se ha vuelto recurrente para la organización y el flujo inmediato de información entre la comunidad escolar, por ejemplo (RAMÍREZ Y CASILLAS, 2017).

Los medios más populares para comunicarse hoy son las redes sociales y otros medios convencionales como: llamadas con smartphone, WhatsApp, Mensajero de Facebook, Muro de Facebook, Correo electrónico, teléfono de casa, videollamadas y foros, esto teniendo en consideración el grado de urgencia, lo que se desea comunicar, etc.

2.3.4 Para el diseño y acciones

Para diseñar acciones y objetos es importante seleccionar apropiadamente el material que se va a utilizar y eso dependerá de cuál sea el propósito que se quiere lograr, así como con los recursos con los que se cuente. También, cuidar el diseño, ya que es un material de apoyo y la presentación que tenga, sin lugar a dudas tendrá impacto en el resultado a la hora de compartirlo con otros, no importa que sea auditivo, audiovisual, etc. (UTP, 2018). Los recursos que más se utilizan en este rubro son: mapas mentales, infografías, presentaciones, interactivos, audios, videos y recientemente la gamificación.

La pandemia puso en evidencia todavía mayor, que desarrollar e implementar este tema es necesario y que evidentemente no se trata de adquirir tecnología, sino que hay que hacer una verdadera apropiación de lo tecnológico, de lo digital. Es indiscutible que los retos son muy fuertes, porque hay muchas limitantes económicas, sociales, poblaciones y generacionales, sin embargo, desde la Educación hay mucho que se puede hacer para cerrar esta brecha digital, por ello

en el siguiente capítulo se propondrá un taller de alfabetización digital para docentes, retomando el proceso de alfabetización digital planteada por Semenov et al, (2005).

CAPÍTULO 3. PROPUESTA DE TALLER: “DOCENTES 2.0”

3.1 La intervención en la Fundación del Centro Histórico A.C. Propuesta de Taller.

La propuesta de taller se desprende de los ejercicios hechos, de quien escribe la presente tesina, en el área de Educación y Formación de la Fundación del Centro Histórico A.C., donde a raíz de la pandemia por la COVID-19 se tuvieron que adoptar nuevas formas de vincularnos con la comunidad.

Por lo que, en noviembre de 2020 el equipo realiza una encuesta de necesidades a la comunidad escolar de las Pensiles y una población de 53 docentes externa que, a pesar de haber recibido capacitación sobre plataformas educativas y saber el funcionamiento de éstas, se les hace importante estar actualizados y saber un poco más, haciéndolo de manera práctica en labor escolar.

Así es que, se propone lanzar un primer taller como ejercicio experimental con comunidad en general, que lleva por nombre: *Alfabetización digital. Internet y sus herramientas*, teniendo un resultado positivo; posterior a esto y debido a que los participantes y seguidores de las redes sociales de la Fundación, demandan que se dé un segundo taller con la misma temática, se lanza la segunda fase, finalmente en agosto de 2021, se realiza uno más sobre ofimática dirigido a docentes.

Figura 11. Carteles de difusión, en las redes de la FCH.



Al finalizar el tercer taller, se realiza una evaluación de satisfacción a quienes tomaron la actividad, en éste los participantes, que eran docentes externaron, que les gustaría aprender a utilizar herramientas digitales relacionadas a la creación, planificación y mejor utilización de los recursos que se tienen a la mano.

En este sentido, y cómo se mencionó en el capítulo anterior, el taller que se plantea en este trabajo, se construye desde una perspectiva constructivista y teniendo como guía la propuesta de Semenov et al, (2005).

3.2 Justificación

Los docentes son parte fundamental de la educación de niños y niñas, y durante la pandemia por la COVID-19 han tratado de adaptarse a las circunstancias que se han presentado, pero lo han hecho de una manera exprés, y por lo tanto al usar herramientas digitales dejan de lado la construcción de una ciudadanía digital, pues la mayoría sólo se capacita en ofimática.

Por eso, es importante resaltar lo que dice Common Sense Education en cuanto a que, la ciudadanía digital es pensar, estar y actuar en el entorno digital y esto tiene que ver con pensar críticamente, estar seguros en el entorno cibernético y actuar responsablemente en ese entorno, por ello el desarrollo del taller en la comunidad de las Pensiles (que en donde tiene intervención directa la FCH) es importante, pues los docentes tendrán un espacio en donde se aprenda a buscar información, a comunicarse en la virtualidad y a diseñar objetos y acciones, para que a su vez lo puedan practicar con sus colegas y sus alumnos(as), y con ello aminorar la brecha digital que aún existe.

3.3. Objetivo

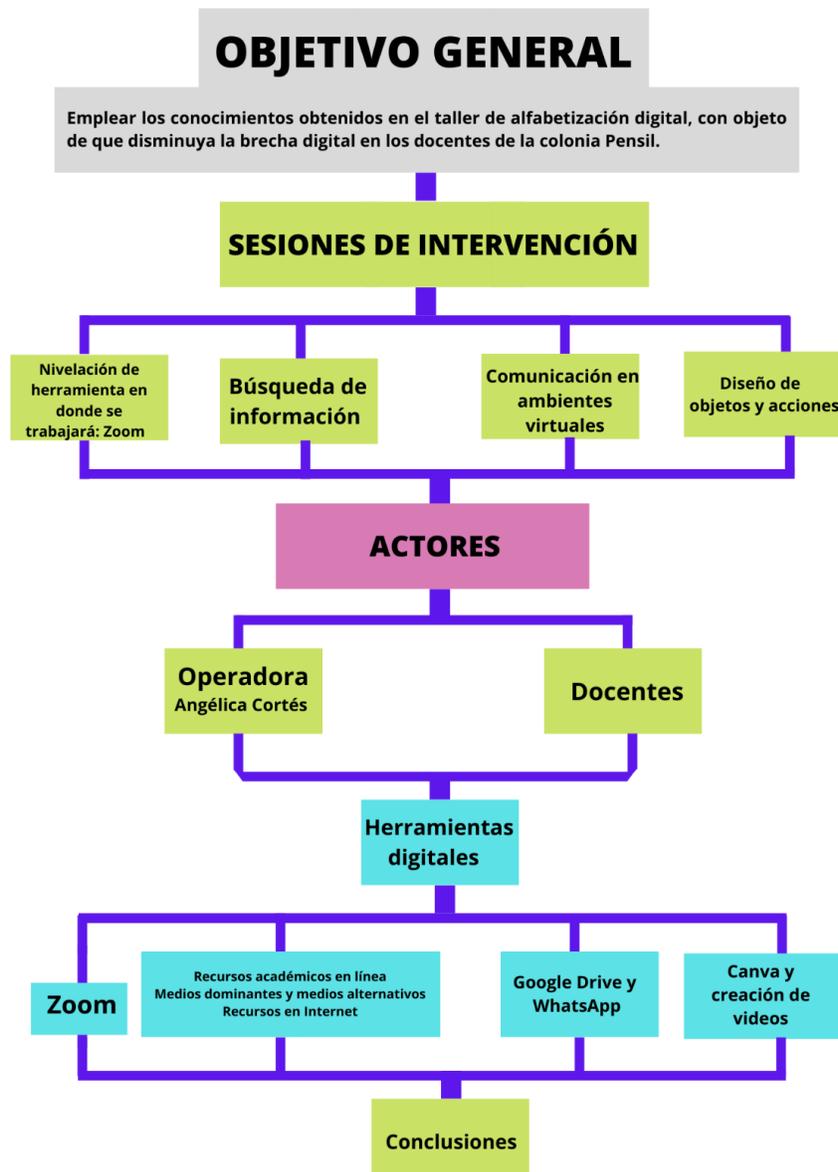
Emplear los conocimientos obtenidos en el taller de alfabetización digital, con objeto de que disminuya la brecha digital en los docentes de la colonia Pensil.

3.3.1 Objetivos específicos

- identificar y utilizar las herramientas adecuadas para la búsqueda de información en la Web.
- Aplicar ejercicios de comunicación en la virtualidad.
- Diseñar objetos y acciones utilizadas en la Web.

3.4 Cuadro metodológico

Se presenta de forma gráfica la propuesta de intervención del presente trabajo.



3.5 Componentes del taller.

A continuación, se presenta una tabla que contiene los elementos de la propuesta del taller.

PROGRAMA GENERAL	
TÍTULO	Docentes 2.0
SUBTÍTULO	Taller de alfabetización digital dirigido a docentes de la colonia Pensil.
DURACIÓN	Serán sesiones online, con una duración de 16 horas, divididas en 4 sesiones de 4 horas cada una.
OBJETIVO	Emplear los conocimientos obtenidos en el taller de alfabetización digital, con objeto de que disminuya la brecha digital en los docentes de la colonia Pensil
TEMARIO	<ol style="list-style-type: none">1. Importancia de la actualización docente en torno a las nuevas tecnologías: Zoom2. El servicio a la comunidad, el sentido de lo que hacemos. Ciudadanía digital.3. Comunicación virtual.4. Prosumidores.
INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA	<p>A lo largo de las sesiones de trabajo con los docentes se hará un ejercicio de intercambio de saberes, en donde se hará la reflexión sobre la práctica que se hace día a día en el marco de su campo laboral.</p> <p>El taller está estructurado en 3 momentos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Inicio• Desarrollo• Cierre <p>Las sesiones serán impartidas de manera online en tiempo real, haciendo uso de diversos materiales de</p>

	<p>apoyo, como: infografías, videos, juegos, etc., para desarrollar actividades didácticas y educativas, y así poder reforzar las temáticas planteadas.</p> <p>Antes de comenzar el taller se realizará una encuesta del nivel de alfabetización digital de los docentes de la Pensil.</p>
EVALUACIÓN	Al final se hará una encuesta de salida sobre las impresiones de los docentes que tomaron el taller: "Docentes 2.0"
RECURSOS	Cuenta de Zoom, grupo de WhatsApp, conexión a Internet y materiales de apoyo.

3.6 Cronograma del taller.

SESIÓN	ACTIVIDAD	DÍA			
		1	2	3	4
1	Importancia de la actualización docente en torno a las nuevas tecnologías: Zoom.				
2	El servicio a la comunidad, el sentido de lo que hacemos. Ciudadanía digital.				
3	Comunicación virtual				
4	Prosumidores.				

3.7 Descripción de las actividades

SESIÓN	DESCRIPCIÓN
1	Se presentan las competencias del docente 2.0. Uso óptimo de la plataforma Zoom: características principales de Zoom, utilización de Zoom para impartir clases, más material.
2	El docente y la importancia de ser ciudadanos digitales: Educación y búsqueda de información. Los docentes harán un ejercicio de búsqueda en diversos recursos de la Web 2.0.
3	Se concientizará sobre la forma en la que nos comunicamos virtualmente, así como el uso educativo que se le puede dar a algunas herramientas de comunicación y de colaboración. Se realizarán algunos ejercicios para que se comuniquen entre ellos y puedan colaborar.
4	Se mostrará el concepto de prosumidor y se presentará y practicará el diseño de algunos materiales que pueden ser utilizadas en sus clases.

3.8 Secuencia didáctica

SESIÓN 1: Importancia de la actualización docente en torno a las nuevas tecnologías: Zoom.			
OBJETIVO: Mostrar algunas funciones para hacer más seguras las sesiones en Zoom, además de algunos trucos para el día a día.			
HORARIO	SECUENCIA	MATERIALES Y RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>De 9:55 am a 10:00 am</p>  <p>10:00 am a 10:30 am</p>	<p>PREVIAMENTE. Antes de que inicie la sesión del día, se compartirá en el grupo de WhatsApp una encuesta de entrada, para saber acerca de sus hábitos y saberes digitales.</p> <p>INICIO. La operadora entrará a la sala virtual cinco minutos antes de que comience la sesión propiamente e invita en el grupo de WhatsApp a los participantes que quieran entrar en ese momento. Comienza una charla informal con los que se vayan conectando, al tiempo que proyecta un meme y escucha qué piensan de este.</p> <p>Cuando se encuentre la mayoría, se pide que prendan su cámara, comentando que se solicita para generar un</p>	<p>Liga de encuesta inicial https://bit.ly/3xUcwoR</p> <p>Computadora Conexión a Internet Plataforma zoom.us Memes https://bit.ly/3AHVZ92 https://bit.ly/3iOKwhU</p>	<p>El participante aportará ideas al grupo para la construcción de los</p>

	<p>ambiente de confianza y que no suceda lo que usualmente pasa con los alumnos (se hace referencia a otro meme).</p> <p>En este momento, se explica en qué consistirá el taller. Posteriormente se elaboran los acuerdos de convivencia con las que se regirán está y las sesiones subsecuentes, para que todos puedan trabajar y convivir en armonía.</p> <p>Se comparte la agenda (qué se verá de manera general) por si algún participante se desconecta y regresa sepa exactamente qué tema se está tratando o en qué actividad se está enfocando la sesión.</p> <p>Una vez planteado esto, se hará una nube de ideas, con la consigna: escribe las palabras que vengan a tu mente cuando escuchas las palabras:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Clases en línea. 2. Docentes 2.0 	<p>Formato acuerdos de convivencia https://bit.ly/3y3eLGx</p> <p>Liga de Mentimeter https://bit.ly/37QvaTM</p>	<p>acuerdos de convivencia.</p> <p>El participante entrará a Mentimeter y plasmará su pensar acerca de los dos cuestionamientos.</p>
<p>10:30 am a 10:50 am</p> 	<p>DESARROLLO. Se retoman los comentarios vertidos, mientras se muestra-explica la infografía que se hizo al respecto de las competencias del docente 2.0, haciendo el comentario de que pueden participar si así lo creen</p>	<p>Infografía: docentes 2.0</p> <p>Cuestionario Quizizz</p>	<p>El participante responderá un cuestionario con sólo una respuesta correcta.</p>

<p>10:50 am a 11:05 am</p> 	<p>pertinente. Finalmente se harán una serie de preguntas en Quizizz sobre lo explicado.</p> <p>Una vez terminada esta interacción, se pide que escriban en el chat cuál de las competencias enunciadas, creen que es más importante tener como docentes.</p> <p>Se retoman los comentarios y se encamina al tema de la actualización docente, a la inquietud de experimentar, innovar y aprender de las TIC.</p>	<p>https://bit.ly/3sr0h1Y</p>	
<p>11:05 am a 11: 20 am</p> 	<p>Se proyecta un video con la intención de generar empatía y que es importante visibilizar que nuestros pares e incluso los alumnos en esta era tecnológica pueden enseñar, por lo que es importante tener apertura para lo que otros puedan compartir; este grupo no será la excepción por lo que será una buena oportunidad para intercambiar conocimientos, tips, etc., se escucha si algún docente tiene algún comentario.</p> <p>La operadora pide que en el chat escriban qué herramientas de zoom saben usar o les ha sido de utilidad en su labor educativa, se escucha y hace devolución.</p>	<p>Video: https://bit.ly/3hNdQ8a</p>	<p>Los participantes comparten</p>

<p>11:20 a 12:30 pm</p> 	<p>Se procede a compartir pantalla para visualizar, e ir mostrando algunas herramientas de Zoom, para su uso laboral, tocando los siguientes puntos:</p> <p>Cómo iniciar una reunión y compartir la invitación. Herramientas de configuración.</p> <ul style="list-style-type: none"> General Video Audio Compartir pantalla Chat adjuntar archivos Fondo y filtros Grabación Perfil Control remoto de la computadora Grupos 		
<p>12:30pm a 12:40 pm</p> 	 RECESO 		
<p>12:40 pm a 13: 40 pm</p> 	<p>Práctica. Se usará una ruleta con los nombres de las y los participantes, para que muestren cómo se usa cada función.</p>	<p>Ruleta https://bit.ly/3yVxmVU</p>	<p>Los participantes demostrarán de manera práctica el uso de algunas herramientas específicas de Zoom.</p>
<p>13:40pm a 13:55pm</p>	<p>CIERRE:</p>	<p>Lista de asistencia.</p>	<p>Los participantes evaluarán la sesión del</p>



Una vez terminada la práctica se pide que comenten qué les pareció la primera sesión. La operadora escucha y hace devolución, también comenta que si tienen alguna otra observación también lo pueden realizar en el grupo de WA, que fue creado además de para dar los datos de acceso, para generar diálogo.

Se pasa la lista de asistencia.

Antes de cerrar la sala, como tarea se pide que piensen en dos cosas:

- El sentido que tiene su trabajo en la comunidad
- Cuál es la forma usual de informarse sobre alguna temática de su interés.

<https://bit.ly/37LM31Y>

día de hoy y se dará seguimiento en la próxima sesión.

Los participantes colocan su asistencia en el formulario.

SESIÓN 2. El servicio a la comunidad, el sentido de lo que hacemos: Ciudadanía digital.

OBJETIVO: Identificar espacios virtuales, seguros, formativos, participativos y colaborativos que favorezcan el aprendizaje y la adquisición de competencias digitales enfocadas en la búsqueda de información.

HORARIO	SECUENCIA	MATERIALES Y RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>De 9:55 am a 10:00 am</p>  <p>10:00 am a 10:10 am</p> 	<p>INICIO. La operadora entrará a la sala virtual cinco minutos antes de que comience la sesión del día e invita en el grupo de WhatsApp a los participantes que quieran entrar en ese momento. Comienza una charla informal alrededor de la siguiente frase proyectada: <i>“Educar es impregnar de sentido todo lo que hacemos en cada momento.”</i></p> <p>En punto de las 10 de la mañana, inicia la sesión del día haciendo un ejercicio de gimnasia cerebral llamado “Palo, palito”, que consiste en que al ritmo que se canta: <i>palo, palo, palo, palo, palito, palo jeh! jeh! jeh! jeh! Palo, palito, palo, jeh! ↓</i> Se va levantando el dedo índice cuando se menciona <i>palo</i>, el dedo meñique con <i>palito</i> y el dedo pulgar con <i>jeh!</i> Se hacen 3 rondas que se harán rápidas de manera progresiva.</p>	<p>Computadora Conexión a Internet Plataforma zoom.us Acuerdos de convivencia Frase: https://bit.ly/3k1Ka6V</p>	<p>Los participantes comparten su visión del acto educativo.</p> <p>Los participantes activarán su cámara, para mostrar la realización adecuada del ejercicio.</p>

<p>10:10 am a 10:25 am</p> 	<p>DESARROLLO.</p> <p>Una vez terminado el ejercicio, se retoman las preguntas que se dejaron como “tarea” la sesión anterior:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El sentido que tiene su trabajo en la comunidad • Cuál es la forma usual de informarse sobre alguna temática de su interés. <p>Se escucha lo que piensan de cada una de las preguntas y se hace devolución.</p>		<p>Los participantes comparten las respuestas de la “tarea” dejada la sesión pasada.</p>
<p>10:25 am a 11:25 am</p> 	<p>A continuación, se presenta la infografía sobre ciudadanía digital, ahondando en el área de educación con énfasis en el servicio a la comunidad.</p> <p>Mediante una presentación se mostrará la importancia de poder mostrar a sus estudiantes herramientas confiables a las cuales recurrir cuando necesiten informarse sobre el tema que les interese, por lo que se hablará de 3 fuentes de información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos académicos en línea • Medios dominantes y medios alternativos 	<p>Infografía ciudadanía digital</p> <p>Presentación sobre fuentes de información https://bit.ly/3grYNzN</p>	<p>Los participantes intervienen conforme se hace la presentación.</p>

<p>11:25 am a 11:35 am</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Recursos en internet. <p>Se realiza un ejercicio en Socrative para constatar que lo explicado haya sido comprendido.</p>	<p>Liga Socrative ¿Qué tanto recuerdas? https://bit.ly/2Xt8hny</p>	<p>Los participantes hacen un breve cuestionario son respuestas concretas.</p>
<p>11:35 am a 11:45 am</p> 	 RECESO 		
<p>11:45 am a 12:15 pm</p> 	<p>Práctica 1. Recursos académicos en línea.</p> <ul style="list-style-type: none"> Se pide que piensen en un tema de su interés, ahora tecleen https://www.google.com.mx/ y escriban en el navegador el tema de su interés seguido de la palabra <i>Artículos</i> (sin usar apóstrofes), seguido de esto, observan cuántos artículos hay, quién los publica y qué perspectivas presentan. Ahora escribe el tema de su interés, pero con algo más de especificidad, agregando la palabra <i>Artículos</i> en la búsqueda y harán el mismo ejercicio que en el punto anterior. Una vez que 	<p>Plantillas Jamboard https://bit.ly/3CTIM04</p> <p>Conexión a Internet https://www.google.com.mx/</p>	<p>Los participantes escriben sus observaciones al ejercicio en Jamboard.</p>

12:15 pm a 12:45 pm	terminen, la operadora les facilitará una hoja de Jamboard para que escriban sus observaciones.		
	<p>Práctica 2. Medios dominantes y medios alternativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pedirá ingresar al sitio web de un periódico dominante y se analizará la cobertura que se hace de algún evento internacional reciente y conocido, se puede revisar en: Kiosko.net los periódicos más importantes del mundo. • Ahora, se compara la cobertura con la que lo hace un medio alternativo, se pueden consultar aquí algunos medios: directorio de medios alternativos. • A continuación, se responden las siguientes preguntas: ¿Qué observas? ¿Parece haber sesgo en alguno de los reportes? ¿Consideras que uno de los periódicos incluye un enfoque más balanceado a un tema que el otro? Lo escribirán en su hoja de Jamboard. 	<p>Liga de Jamboard https://bit.ly/3CTIM04</p> <p>Kiosko.net directorio de medios alternativos.</p>	<p>Los participantes escriben sus observaciones al ejercicio en Jamboard.</p>
12:35 pm a 13:15pm	<p>Práctica 3. Recursos en Internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La operadora pedirá que accedan a la página web de una organización que les interese. 	<p>Plantillas Jamboard https://bit.ly/3CTIM04</p> <p>Conexión a Internet</p>	<p>Los participantes escriben sus observaciones al ejercicio en Jamboard.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Revisarán los apartados de “inicio”, “Quiénes somos” y “Patrocinadores”. • También revisarán la información del apartado “Vínculos relacionados” para saber con quién o quiénes se ha aliado la página web. Responderán en Jamboard ¿Se trata de personas y organizaciones en las que confías? • Para finalizar irán a las páginas web vinculadas para ver si ellas también se vinculan con la página que están consultando. 		
<p>13:15 pm a 13: 35 pm</p> 	<p>CIERRE:</p> <p>La operadora comenta que otro lugar para buscar artículos académicos y capítulos de libros es Google Académico, que se enfoca en revistas académicas, libros reseñas de libros, artículos de conferencias y publicaciones similares y filtra las fuentes no académicas, y se recomienda usar Yahoo!, Dogpile y Bing.</p> <p>Para poder comparar-analizar información sobre alguna noticia, por ejemplo, se propone usar software Nube de palabras, para analizar la frecuencia de uso de palabras.</p>	<p>Conexión a Internet</p> <p><u>Google Académico</u></p> <p><u>Yahoo!</u></p> <p><u>Dogpile</u></p> <p><u>Bing</u></p> <p><u>Nube de Palabras</u></p> <p><u>Criterios de evaluación de la fuente de información</u></p>	<p>Los participantes comentarán su sentir acerca de esta segunda sesión.</p> <p>Los participantes colocan su asistencia en el formulario.</p>

<p>13:35 pm a 14:00 pm</p> 	<p>Con respecto a los recursos en Internet, se sugiere considerar los siguientes criterios para evaluar la credibilidad de alguna página web.</p> <p>Se les da la palabra para que comenten qué les pareció esta sesión, se escucha y da devolución. Se pasa la lista de asistencia y se pide que piensen en la forma en que nos comunicamos, ya que será el tema de la siguiente sesión.</p>	<p>Lista de asistencia. https://bit.ly/3xTF69Q</p>	
--	---	---	--

SESIÓN 3: Comunicación virtual

OBJETIVO Emplear redes sociales y herramientas digitales en la práctica docente, a través de la apropiación de la tecnología para vincularse con los estudiantes.

HORARIO	SECUENCIA	MATERIALES Y RECURSOS	EVALUACIÓN
De 9:55 am a 10:00 am 	<p>INICIO. La operadora entrará a la sala virtual cinco minutos antes de que comience la sesión del día e invita en el grupo de WhatsApp a los participantes que quieran entrar en ese momento. Comienza una charla informal alrededor de una imagen llamada: los 4 ciegos y un elefante.</p> <p>En punto de las 10 de la mañana, inicia la sesión del día haciendo una actividad refrescante, que consiste en utilizar una ruleta que traerá consignas que los participantes deberán compartir, comenzará la operadora eligiendo a alguien y ese alguien a otro más y así sucesivamente.</p>	<p>Computadora Conexión a Internet Plataforma zoom.us Acuerdos de convivencia Imagen de los 4 ciegos y un elefante https://bit.ly/3CLJyuO Ruleta: https://bit.ly/3k2T6ZJ</p>	<p>Los participantes darán una opinión alrededor de la imagen presentada</p> <p>Los participantes mostrarán las formas que tienen para comunicarse</p>
10:30 am a 10:50 am 	<p>DESARROLLO. Una vez terminada la actividad, se retoma la “tarea” dejada la sesión pasada en la que se pidió que pensarán la forma en la que nos comunicamos, se escucha y se hace devolución.</p>		<p>Los participantes darán replica o aportaciones sobre el tema de comunicación y</p>

<p>10:50 am a 11:05 am</p> 	<p>Ahora, se presenta una infografía sobre la comunicación virtual y otra sobre las comunidades virtuales de aprendizaje, características y beneficios; asimismo, se abordan de manera general las redes sociales educativas. La operadora muestra 2 herramientas de colaboración y comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Google Drive <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué es Google Drive? ○ Elementos de navegación ○ Documentos, hoja de cálculo, presentaciones y formularios. ○ Crear, añadir o subir un archivo o una carpeta ○ Trabajo colaborativo en línea ○ Configurar Google Drive (control de cambios, permisos, privacidad). 	<p>Infografías</p> <ul style="list-style-type: none"> • comunicación virtual • Comunidades virtuales de aprendizaje <p>Plataformas:</p> <p>www.drive.google.com</p> <p>www.whatsapp.com</p>	<p>comunidades de aprendizaje.</p> <p>Los participantes mostrarán lo que saben acerca de las herramientas a revisar.</p>
<p>11:05 am a 11: 20 am</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp <ul style="list-style-type: none"> ○ Cómo crear un grupo de WhatsApp ○ Opciones que se tiene al entrar a un chat de WhatsApp ○ Crear una sala de Messenger para hacer videollamada con los grupos o contactos. ○ WhatsApp Web 		

<p>11:20 a 12:30 pm</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Código QR ✓ Adjuntar documentos, fotos, etc. ○ Se mostrarán algunos trucos <ul style="list-style-type: none"> ✓ Negritas, cursivas, tachados, tipo de letra, crear una nube, bloqueo de WhatsApp, no ser añadido a grupos, etc. <p>Para finalizar se aplicará un cuestionario sobre el tema.</p>	<p>Cuestionario https://bit.ly/37NY4UB</p>	
<p>12:30pm a 12:40 pm</p> 	<div style="text-align: center;">  <p>R E C E S O</p>  </div>		

	<p>usando las herramientas que considere necesarias. Cuando lo tengan listo pasarán la liga a la operadora para que a su vez la haga llegar al equipo de formularios, para que hagan retroalimentación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para formularios, la operadora lo abrirá y entre todos los integrantes del equipo harán un cuestionario del tema: salud e higiene para niños y niñas de 3°, harán uso de las 11 opciones de respuesta. Cuando terminen, darán la liga a la operadora, para que se la haga llegar al equipo de hoja de cálculo. <p>Para finalizar la práctica, se elegirá a un representante de equipo para que descargue cada uno de los documentos en formato pdf y lo adjunte en el grupo de WA, asimismo otro más, compartirá la liga de cada documento en configuración lector para que los demás integrantes del grupo puedan ver lo realizado.</p> <p>Para finalizar, se pide que un voluntario haga una sala de Messenger para poder cerrar la sesión del día.</p>	<p>Formulario https://bit.ly/3xUwCiu</p>	<p>trabajaron la hoja de cálculo</p> <p>Los participantes mostrarán formas asertivas de comunicación.</p> <p>Los participantes compartirán el link con lo trabajado en el formulario.</p> <p>Los participantes se podrán de acuerdo para elegir a un representante por equipo para enviar lo trabajado en formato PDF</p> <p>Los participantes se propondrán para crear la sala de Messenger</p>
--	---	--	--

<p>13:40pm a 13:55pm</p> 	<p>CIERRE. Una vez en la sala de Messenger, se pide a los participantes que den su punto de vista de la sesión de hoy, y que compartan si estas herramientas o formas de comunicarse son viables para ser utilizadas en el día a día en sus grupos.</p> <p>La operadora, comenta que es importante conocer las diversas redes sociales y de colaboración, sin embargo, tomar en cuenta las necesidades de su grupo es lo más importante, además de hacer hincapié en que todos se deben de conducir con ética en estos espacios, empezando por nosotros como docentes.</p> <p>Se pasa la lista de asistencia y se comenta que ahora que saben comunicarse en la virtualidad, es importante pensar qué nos gustaría comunicar con nuestros alumnos.</p>	<p>Lista de asistencia</p> <p>https://bit.ly/3iU6RuK</p>	<p>Los participantes comentarán su sentir acerca de esta tercera sesión.</p> <p>Los participantes colocan su asistencia en el formulario.</p>
--	--	---	---

SESIÓN 4: Prosumidores			
OBJETIVO: Diseñar objetos y acciones utilizadas en la Web.			
HORARIO	SECUENCIA	MATERIALES Y RECURSOS	EVALUACIÓN
De 9:55 am a 10:00 am 	INICIO. La operadora entrará a la sala virtual cinco minutos antes de que comience la sesión propiamente, e invita en el grupo de WhatsApp a los participantes que quieran entrar en ese momento. Comienza una charla informal con los que se vayan conectando, se mostrará un Tiktok y se pregunta ¿Qué piensan de este tipo de maestros, que hacen materiales o dan tips para mostrarlos a otros colegas? Se escucha y hace devolución.	Computadora Conexión a Internet Plataforma zoom.us Liga de TikTok https://bit.ly/37LgGVr	Los participantes darán su opinión del video presentado.
10:00 am a 10:15 am	En punto de las 10 de la mañana, inicia la sesión del día, preguntando ¿Cómo les va? ¿Cómo se sienten hoy? Utilizando las herramientas de emojis de Zoom. Una vez concluido se hará una actividad refrescante llamada: 100 mexicanos dijeron.	100 mexicanos dijeron https://bit.ly/3jYwo5g	Los participantes realizarán el cuestionario en Nearpod y sus resultados se verán en tiempo real.
10:15 am a 10:35 am 	DESARROLLO. Ahora, se hará la introducción al tema del día, retomando los elementos de las sesiones anteriores como: la ciudadanía digital y la comunicación.	Infografías www.canva.com	El participante dará sus opiniones alrededor del

<p>10:35 am a 11:15 am</p> 	<p>Se procede a mostrar una infografía sobre qué es un prosumidor, se hará un diálogo en torno al tema, permitiendo que los docentes se expresen y se hace la devolución. La operadora comenta que el día de hoy es importante, no sólo hacer uso de los materiales existentes, sino crear nuestros propios materiales y poder compartirlos con nuestra comunidad. Una vez dicho lo anterior, se muestran las infografías sobre prosumidores y materiales educativos y didácticos.</p> <p>En este punto se explica cómo usar Canva, resaltando los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué es Canva • Qué se necesita para utilizarla: conexión a internet, navegador, idea general de lo que diseñarán. <p>Beneficios de usar la herramienta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea imágenes para distintos usos • No se necesita saber de diseño • Hay plantillas diversas • Incluye fotos, iconos, vectores • Amplia selección de tipografías • Está en español • Es totalmente en línea • Se puede trabajar de manera colaborativa 	<p>https://www.youtube.com/watch?v=X5NLbyuBkV0</p>	<p>tema, además de compartir si conocen algún elemento de las herramientas mostradas.</p>
--	--	--	---

<p>11:15 am 11:55am</p> 	<p>También se abordará el tema de la creación de videos para la enseñanza, ya que, es una herramienta que, aunque es más compleja de hacer que las presentaciones, es un recurso didáctico muy poderoso y que a los estudiantes gusta. Se menciona que puede utilizarse, por ejemplo, para hacer videotutoriales o la presentación de alguna actividad y se recomiendan algunas herramientas.</p> <p>Se hará hincapié en los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es recomendable contar con un guión o material de apoyo para realizar el video. • Emplear el video para temas complicados, para que sean explicados con vocabulario más amigable y en donde los alumnos puedan consultarlo varias veces de ser necesario. • NO usarlo de manera excesiva. 	<p>Screencast-O-Matic Camtasia Studio</p>	
<p>11:50am a 12:00 pm</p> 	 RECESO 		
<p>12:00 pm a 12:50pm</p>	<p>Práctica 1. Para la práctica, se pedirá que desarrollen un tema con el que se sientan cómodos o tengan experiencia, se harán grupos de</p>		<p>El participante realizará un material con la</p>

	<p>manera aleatoria en donde trabajarán por parejas y tendrán que hacer (infografía, presentación, meme, cartel, etc.) deberán generar el enlace con la configuración de <i>usar como plantilla</i>. Volveremos a la sala general, se pide que un voluntario genere una hoja de cálculo en donde cada equipo pueda colocar su enlace y de esa manera se pueda convertir en un recurso para sus colegas. Mientras eso sucede, se pide que quien guste pueda compartir su trabajo y tener retroalimentación.</p>		<p>herramienta mostrada ((infografía, presentación, meme, cartel, etc.), dependiendo del equipo en el que le toque. El participante dará retroalimentación a sus compañeros.</p>
<p>12:50pm a 13:35pm</p>	<p>Práctica 2. Para refrescar la clase, se hará un juego llamado “El Rey pide”. Posteriormente, se comenta que al igual que en el ejercicio anterior desarrollen un tema con el que se sientan cómodos o tengan experiencia, pero en esta ocasión lo harán en video, y no necesitan programas, basta que lo hagan con su celular, además se comenta que recuerden los puntos resaltados antes del receso.</p> <p>Previamente, la operadora habrá creado un canal de Youtube en donde colocará los videos enviados por los participantes, en éste sus colegas harán retroalimentación posteriormente. Una vez que terminen el ejercicio se pide que, si gustan, lo muestren a los demás participantes para retroalimentación in situ.</p>	<p>Canal de Youtube https://bit.ly/3xTOWSK</p>	<p>El participante realizará un video del tema de su elección con la herramienta mostrada dependiendo del equipo en el que le toque.</p> <p>El participante dará retroalimentación a sus compañeros.</p>

<p>13:35pm a 13:55pm</p> 	<p>CIERRE: Para concluir la sesión, se pedirá que externen cómo se sintieron, si resultó fácil o difícil, si lo usarían en sus clases, etc. Se escucha y hace devolución.</p> <p>Finalmente se comenta que, si les gustó crear contenido audiovisual o quieren comenzar su canal de Youtube o de TikTok, pueden inspirarse en lo que ya hay en la red, pero siempre es bueno tener su propio estilo acorde a los objetivos que quieran lograr, además de que para comenzar no es necesario comprar el equipo más sofisticado, sino el contenido que se va a plasmar, dicción, iluminación, es decir, calidad en el trabajo, con la experiencia se puede ir introduciendo nueva tecnología. Se pasa lista de asistencia y se invita a permanecer en el grupo de WA como una comunidad virtual de aprendizaje en donde se puedan compartir saberes, materiales, etc.</p>	<p>Encuesta de salida https://bit.ly/3xN3XvW</p> <p>Llista de asistencia https://bit.ly/3snFOL8</p> <p>Piktochar infogram Adobe Spark</p>	<p>Los participantes evaluarán la sesión del día de hoy.</p> <p>Los participantes colocan su asistencia en el formulario.</p>
--	--	---	---

Cuando los docentes tienen conciencia de la ciudadanía digital, de las netiquetas y generan una adecuada identidad digital, están fortaleciendo sus habilidades personales a través de entornos digitales, lo que a su vez enseña a los alumnos y por supuesto a sus colegas que en Internet *no todo se vale* por ejemplo, si saben buscar, seleccionar y organizar materiales, darán parámetros para que sus alumnos hagan lo mismo, también ser innovadores y crear recursos propios, usando técnicas, recursos y procedimientos, puede ayudar a que la comunicación en entornos digitales sea más fluida, ya que compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar, colaborar con otros en Internet, interactuar o participar en comunidades y redes son habilidades que los docentes 2.0 deben tener y es mucho mejor cuando conocen cómo hacerlo

de forma sencilla y con ejemplos prácticos que pueden implementar en el aula. Como se menciona, es importante que los participantes de esta alfabetización digital sepan que la comunicación es trascendente pues, se pueden utilizar diversas redes sociales para comunicar, compartir o socializar el conocimiento, así como el uso de herramientas de colaboración, a su vez, mostrará a los alumnos sobre resolución de problemas, ayudar al otro, pensamiento lógico matemático, trabajo en equipo, creatividad, colaboración, intercambio de experiencias, etc.

La propuesta plasmada en el presente capítulo tiene mucho sentido con lo que menciona Paulo Freire “Creo que el uso de computadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en lugar de reducir, puede expandir la capacidad crítica...Depende de quién la usa, en favor de qué y de quién, y para qué”. (Freire, 2005). Aunque es cierto que todo proyecto es perfectible, los talleres dados con anterioridad y estar al tanto de lo que sucede en el mundo escolar día a día y en este momento inmerso en el contexto de la COVID-19, da pie a que el taller sea una guía con factibilidad a ser reconducido, redirigido según sean las necesidades de quién lo desee implementar.

Finalmente, la capacitación a los docentes sobre el manejo de herramientas digitales es una tarea de suma trascendencia en el mundo actual, por lo que, para los Pedagogos es un área a seguir trabajando, innovando y siendo creativos, aportando algo diferente, distinto, original y valioso a nuestra comunidad.

REFLEXIONES FINALES

Considerando lo transitado a lo largo de este trabajo, tanto teórico como práctico, se concluye que:

Realizar talleres de alfabetización digital para docentes, es una forma de incidir en el cierre de la brecha digital, sobre todo cuando no sólo se atiende lo concerniente a la ofimática, sino lo que tiene que ver con desarrollar o fortalecer el pensamiento crítico, eso siempre agregará un *plus* al entorno en el que se desenvuelve, tanto con sus pares, como sus alumnos, por ejemplo, desde pensar: qué quiero buscar, cómo lo voy a buscar y dónde lo voy a buscar.

Se puede anotar que hacer intervenciones con este tipo de talleres ayuda a incrementar o fortalecer las habilidades del Siglo XXI y por ende sirve para entrenar la ciudadanía digital en la comunidad en la que inciden.

Desde mi experiencia, también apoya a los docentes de manera emocional, porque estos sitios en ocasiones funcionan, además, como grupos de contención emocional, en donde compartir las experiencias, ayuda a llevar de mejor manera cambios que se viven de manera vertiginosa, en este caso la pandemia por la COVID 19.

El taller propuesto sigue la línea de varios autores que trabajan el aprendizaje basado en la experiencia, en la reapropiación y resignificado de términos, en dinámicas donde construyan, compartan y comunican en la virtualidad, además de responsabilizarse de los derechos digitales, lo que conlleva a la construcción del desarrollo del pensamiento crítico, así como colaboración para la mejora de la comunidad.

Los docentes están dispuestos a participar en procesos que ayuden a su práctica educativa, el ideal de la autora es que en algún momento quienes tomen el taller puedan ser replicadores, no sólo en su comunidad escolar sino a nivel más amplio y atendiendo a la línea Freiriana, también ayuden a resolver problemas sociales con

el uso adecuado de estas herramientas y por supuesto accedan a derechos que se tienen, pero por el desconocimiento no ejercen.

En lo personal este trabajo ha ampliado mi percepción y transformado mi práctica laboral, aunque sé que sólo exploro una parte de la realidad, considero que da pie para realizar otras intervenciones y deja ver que en este ámbito pedagógico aún hay mucho por explorar.

FUENTES

- Admin-conaccion. (2020). *Antonio Guterres, ONU: “La brecha digital es una cuestión de vida o muerte”*. CON@CCIÓN. Internet para crecer. <https://bit.ly/2SIKaiB>
- Amador Montaña, J., & Rojas Montero, J. (1998). Internet ¿Qué es y cómo funciona? *Revista Escuela De Administración De Negocios*, (36), 30-38. <https://bit.ly/3hNVLY0>
- Rifkin, Jeremy. (2011). *La tercera revolución Industrial*, trad. De Albino Santos Mosquera. España: Paidós.
- Armesilla, S. (2019). *Breve Historia de la Economía*. Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L.
- Arriazu Muñoz, Rubén. (2015) *La incidencia de la brecha digital y la exclusión social tecnológica: El impacto de las competencias digitales en los colectivos vulnerables*. Extremadura: Praxis Sociológica.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Editorial Trillas.
- Avello-Martínez R, López-Fernández R, Cañedo-Iglesias M, Álvarez-Acosta H, Granados-Romero J, Obando-Freire F. (2013). *Evolución de la alfabetización digital: nuevos conceptos y nuevas alfabetizaciones*. Medisur [revista en Internet]. 2013 [citado 2021 Jun 19]; 11(4):[aprox. 7 p.]. <https://bit.ly/3q93cLm>
- Ávila Muñoz, Patricia. (2016). *Construcción de ciudadanía digital: un reto para la Educación*. Revista de la Dirección de Publicaciones Científicas. [fecha de consulta 01 de junio de 2021] <https://bit.ly/3gzsWh0>
- Burdick, Anne. (2011). *Digital learning, digital scholarship and design thinking*. USA: Art Center College of Design.
- Castañeda Sabido, F.R., Baca Olamendi, L. e Iglesias González, A.I. (2016). *Léxico de la Vida Social*. México: Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.

- Castelli, V., Escalante., & Mendez. (Coords.). (2018). *Antropología de la Calle. Poblaciones callejeras, sus problemáticas y estrategias de sobrevivencia*. México: Fundación del Centro Histórico (FCH). Recuperado de <https://bit.ly/3t1IZak>
- Castelli, V., Méndez Rojas, E. (Coords.). (2016). *La Pensil. Más allá de los estigmas, una comunidad con problemas y potencialidades. Diagnóstico Integral*. México: Fundación Carlos Slim-Fundación del Centro Histórico (FCH). Recuperado de: <https://bit.ly/3ntZSZS>
- Castelli, V., Mendez, E., Escalante, L., & Aguilar, G. (Coords.). (2017). *Las poblaciones callejeras del Centro Histórico de la Ciudad de México, ¿cuántos son? ¿cómo son? ¿qué hacen? Observatorio de Poblaciones Callejeras. Reporte 2017*. México: Fundación del Centro Histórico (FCH). Recuperado de <https://bit.ly/2PyBDxc>
- Castells, M. (1999). *La era de la información: Economía, Sociedad y Cultura: La Sociedad Red*. México: Siglo XXI
- CEPAL. (2020). *Agenda digital para América Latina y el Caribe (eLAC2022)*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). <https://bit.ly/3veINa>
- Chan Núñez, M. E. (noviembre de 2004). *Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizajes digitales*. Revista Digital Universitaria. Vol. 5 No. 10. México: UNAM. <https://bit.ly/3zBL8xL>
- Cobo Romaní, C; Pardo Kuklinski, H. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. México: Grup de Recerca d'Interaccions Digital, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona.
- Cordero, D. de la O. (2011). *Las normas de etiqueta en los medios electrónicos*. Investiga tec, 12(12), 19-21.
- Crespi Serrano, A; Cabañete Carmona, A. (2010) *¿Qué es la Sociedad de la Información?* Barcelona: Cátedra Telefónica- UPC.

- Del Castillo, Christian. (2017). *Rastreado lo moderno. Arquitectura en el Centro Histórico de la Ciudad de México 1930-1960*. México: Fundación del Centro Histórico (FCH). Recuperado de <https://bit.ly/3t5ibWs>
- Diario Oficial de la Federación. (2013, 11 de junio) por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de los artículos 6o., 7o., 27, 28, 73, 78, 94 y 105 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en materia de telecomunicaciones. *Diario Oficial de la Federación*, edición matutina, sección primera (1-112) p. 2.
- Echeberúa Odriozola, E. y Requesens Moll, A. (2012). *Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educadores*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- El origen de la palabra Internet. (15-04-2019). *El Universal*. <https://bit.ly/3wtVPQQ>
- Estudio Seijo (2018). *Web 1.0, Web 2.0 y Web 3.0*. Recuperado de <https://bit.ly/34aZQ0k>
- Flavell, J. *El desarrollo cognitivo*. Madrid: Visor.
- Freire, Paulo. (2005). *La Educación en la Ciudad*. México: Siglo XXI.
- Freire, Paulo. (2007). *La Educación como práctica de la libertad*. México: siglo xxi editores S. A .de C.V.
- Fundación Carlos Slim. (2011). *Centro Histórico. 10 años de revitalización*. México: Grupo Infagon.
- Gaigordobil, M. (2016). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. España: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Gutiérrez Martín, A. (2003). *Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas*. España: Gedisa.
- Heredía, Y. (2010, junio). *Incorporación de tecnología educativa en educación básica: dos escenarios escolares en México*. Ponencia presentada en el XI

- Encuentro Internacional Virtual Educa, Santo Domingo, República Dominicana. <https://bit.ly/3cNGgvN>
- Ibarra, M. (Editora). (2007). *Centro Zona Sur: gente, calles y arte*. México: Mantarraya Ediciones.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (22 de abril, 2020). Población [Banco de indicadores]. Recuperado de <https://bit.ly/3aMDPc0>
- Instituto Nacional de estadística y Geografía. (2019). *Usuarios de Internet, según sexo, 2015 a 2019*. Encuesta nacional sobre Disponibilidad y uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2019. <https://bit.ly/2Ubv31l>
- Islas, O. (2010). Internet 2.0: El territorio Digital de los Prosumidores. *Revista Estudios Culturales*. 3 (5). 43-63.
- Las 4 habilidades básicas de los docentes del futuro. Actualizado (21-08-2019) *Expansión*. <https://bit.ly/3iYcPej>
- Lechuga, E. (2016). *Somos Calle*. CDMX: Fundación del Centro Histórico (FCH). Recuperado de <https://bit.ly/3e1Bzzq>
- Lozano Díaz, A. y Fernández Prados, J. S. (2019). *Hacia una educación para la ciudadanía digital crítica y activa en la universidad*. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*. [fecha de consulta 01 de junio de 2021] <https://bit.ly/3jAugcp>
- Martínez, I. y Ruíz J. (junio 2002). Los procesos de creación del conocimiento: el aprendizaje y la espiral de conversión del conocimiento. En: Asociación Española de Dirección y Economía de la Empresa (presidencia). XVI Congreso nacional de AEDEM. Conferencia llevada a cabo en Alicante, España. <http://bitly.ws/dEam>
- Martínez, I. y Ruíz J. (junio 2002). Los procesos de creación del conocimiento: el aprendizaje y la espiral de conversión del conocimiento. En: Asociación Española de Dirección y Economía de la Empresa (presidencia). XVI

- Congreso nacional de AEDEM. Conferencia llevada a cabo en Alicante, España. <http://bitly.ws/dEam>
- Molina Gómez, A.M., Roque Roque, L., Garcés Garcés, B.R., Rojas Mesa, Y., Dulzaides Iglesias, M.L. y Selín Ganén, M. (2015). *El proceso de comunicación mediado por las tecnologías de la Información. Ventajas y desventajas en diferentes esferas de la vida social*. Cuba: MediSur.
- Morales Manzanares, Rodrigo. (2009). *La necesidad de debatir el concepto de comunidad política*. México: Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM.
- Muñoz, J.A. El acceso a Internet, un derecho humano según la ONU. (09-06-2011). CNN. <https://cnn.it/3wC2xEA>
- Núñez Cortés, J.A. y Rodríguez Tablado, M.S. (2015). *El desafío de alfabetizar en el siglo XXI: dimensiones y propuestas en torno a la alfabetización*. Madrid: Revista de estudios filológicos. <https://bit.ly/3gLi2U3>
- Palacios, J. (2010). *La cuestión escolar*. Buenos Aires: Colihue.
- S/N. (Shock del futuro). (2016, 16 de abril). Alvin Toffler Sobre Prosumo y Prosumidores [Video]. You Tube. <https://bit.ly/3gCLOPH>
- Ramírez, A. y Casillas, M.A. (coordinadores). (2017). *Saberes digitales de los docentes de educación básica. Una propuesta para la discusión desde Veracruz*. México: Secretaría de Educación de Veracruz. <https://bit.ly/3vBYIDv>
- Saborio Acuña, J.I. (julio-diciembre 2014) *Aportes de la tecnología a la bibliotecología*. e-Ciencias de la Información. Revista electrónica semestral. Volumen 4, número 2. Costa Rica: E-Ciencias de la Información.
- Salado Rodríguez, L.I., Ochoa Ladín, R.I. y Amavizca Montaña, Sofía. (2015). *Más allá de la brecha digital: Acceso y uso diferenciado de las herramientas tecnológicas en la educación superior*. México: CUAIEED. <https://bit.ly/3vxpyas>

- Sánchez Upegui, A. (2005). *Las voces de la comunicación: reflexiones y apuntes para una adecuada interacción en el ámbito de la virtualidad*. Revista Virtual Universidad Católica del Norte. Colombia: Fundación Universitaria Católica del Norte. <https://bit.ly/2SLfIVc>
- Sánchez, C. y Ríos, H. (2011, mayo-agosto). *La economía del conocimiento como base del crecimiento económico en México*. Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento. [fecha de consulta 30 de mayo de 2021] <http://bitly.ws/dE4W>
- Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos*. Buenos Aires: Noveduc.
- Scott, C.L. (noviembre 2015). *El futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI?* Investigación y prospectiva en educación: documentos de trabajo 14: UNESCO. <https://bit.ly/35G0eER>
- Semenov, A. Pereversev, L., y Bulin-Socolova, H. (2005). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza. Manual para docentes*. Montevideo, Uruguay: Trilce.
- Serrano Santoyo, A. y Martínez Martínez, Evelio. (2003). *La brecha digital. Mitos y realidades*. México: Departamento Editorial Universitaria de la Universidad Autónoma de Baja California.
- Silva, C. Jiménez, G. y Elías, R. (2012). De la sociedad de la información a la sociedad digital, WEB 2.0 y redes sociales en el panorama mediático actual. Revista Faro. 1(15). 1-14. <http://bitly.ws/dE7f>
- Toffler, A. (1980). *La tercera Ola*. Bogotá: Ediciones Nacionales
- Toffler, Alvin; Aleu, Ferrer Traducción. (1973). *El shock del futuro*. Barcelona: Plaza& Janés.

- Tovar Santana, A. (2001). *El constructivismo en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. México: IPN.
- Traducción realizada por EDUTEKA del Artículo original escrito por S. Ribble, M., D. Bailey, G. y W Ross, T. (2004). *Digital Citizenship, addressing appropriate technology behavior*. Revista Learning & Leading with Technology. [fecha de consulta 06 de junio de 2021] <https://bit.ly/3xpwgAl>
- Travieso, J.L. y Planella, J. (2008). La alfabetización digital como factor de inclusión social: una mirada crítica. Cataluña: UOC. <https://bit.ly/3zOA1Sq>
- Tubella Casadevall, I.; Vilaseca, Requena, J. (2012). *Sociedad del conocimiento. Cómo cambia el mundo ante nuestros ojos*. Barcelona: UOC
- UNESCO (2017) “Nota conceptual. La alfabetización en un mundo digital. Día internacional de la alfabetización 2017”] <https://bit.ly/3iQEjCv>
- UNESCO. (2003). *Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI)*. UNESCO. <https://bit.ly/3wrBQlv>
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM). (2014) Curso en línea: Alfabetismo mediático e informacional. <https://bit.ly/3xqyVKy>
- Universidad Tecnológica de Puebla (UTP). (2018). Curso en línea: Producción Multimedia de material didáctico. <https://bit.ly/35DfSRk>
- Vygotskii, L.S.(2001). *Psicología pedagógica: un curso breve*. Buenos Aires: Aique.
- Vive Pensil-Fundación del Centro Histórico. (s.f.) *Historia*. Recuperada el 27 de abril de 2021. De <https://bit.ly/3tY8avA>
- Vive Pensil-Fundación del Centro Histórico. (s.f.) *Nuestra Historia*. Recuperada el 27 de abril de 2021. De <https://bit.ly/3tXeZ0t>
- World Economic Forum. New Vision for Education. Unlocking the Potential of technology. Geneva Switzerland: World Economic Forum. <https://bit.ly/2UeEs8H>
- World Bank Institute Development Studies (2007). *Building knowledge economies: Advanced strategies for development*. World Bank

Zamora Saenz, B. I. (2020). Accesibilidad y uso de Internet en México. La ENDUTIH a la luz de Covid-19 (Visor Ciudadano 70). Ciudad de México: Instituto Belisario Domínguez, Senado de la República.

ANEXOS

CIUDADANÍA digital

SON NORMAS DE COMPORTAMIENTO QUE CONCIERNEN AL USO DE LA TECNOLOGÍA

LO QUE HAGAMOS, CON QUIÉN INTERACTUAMOS,
LO QUE IMPULSEMOS EN REDES SOCIALES,
LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO
QUE MOSTREMOS EN INTERNET
TANTO **DIGITAL** COMO A NIVEL **FÍSICO**

TIENE UN **IMPACTO**
EN LA VIDA DE LAS PERSONAS,

SE HAN DIFERENCIADO 9 ÁREAS GENERALES DENTRO DE LA CIUDADANÍA DIGITAL

NETIQUETA

SON ESTÁNDARES DE CONDUCTA CUANDO NAVEGAMOS EN LA RED

COMUNICACIÓN

SE REFIERE AL INTERCAMBIO ELECTRÓNICO DE INFORMACIÓN, BUSCAR Y USAR LAS FORMAS MÁS ADECUADAS DE COMUNIAR

ACCESO

PARTICIPACIÓN ELECTRÓNICA EN LA SOCIEDAD

COMERCIO

COMPRVENTA DE PRODUCTOS DE MANERA DIGITAL, DE BIENES Y SERVICIOS

EDUCACIÓN

CORRESPONDEN AL PROCESO DE ENSEÑAR Y APRENDER SOBRE TECNOLOGÍA
SU APLICACIÓN DENTRO DE ESTE PROCESO BENEFICIA EN

MEJORA LA COMUNICACIÓN ENTRE ALUMNO Y DOCENTE

FOMENTA CAPACIDADES INTELCTUALES DE ORDEN SUPERIOR

MOTIVA AL ALUMNO A CONSTRUIR SU PROPIO CONOCIMIENTO

COMPLEMENTA LA PREPARACIÓN DOCENTE A PARTIR DE RECURSOS CIENTÍFICOS, PSICOPEDAGÓGICOS, CULTURALES, CURRICULARES DISPONIBLES EN LA WEB

RESPONSABILIDAD

ASUMIR HECHOS Y ACCIONES EN LOS MEDIOS ELECTRÓNICOS

DERECHO

SON LAS LIBERTADES QUE TIENE TODO INDIVIDUO EN EL MUNDO DIGITAL

ERGONOMÍA

ES EL BIENESTAR FÍSICO EN EL MUNDO TECNOLÓGICO DIGITAL

RIESGO (AUTO-PROTECCIÓN)

PRECAUCIONES PARA GARANTIZAR LA SEGURIDAD EN LOS MEDIOS ELECTRÓNICOS



RIBBLE, MIKE, BAILEY GERALD, ROSS TWEED. (2004). DIGITAL CITIZENSHIP, ADDRESSING APPROPRIATE TECHNOLOGY BEHAVIOR, DE LA REVISTA LEARNING & LEADING WITH TECHNOLOGY

COMPETENCIAS DOCENTES 2.0

UN BUEN PROFESIONAL DE LA EDUCACIÓN SIEMPRE DEBE MANTENERSE INFORMADO SOBRE LOS **AVANCES TECNOLÓGICOS** QUE SUCEDEN A SU ALREDEDOR TODO ESTO PARA LLEVAR A SU CLASE TODO AQUELLO QUE SUPONGA UN AVANCE PARA SU LABOR

EN LOS ÚLTIMOS AÑOS HA SURGIDO UN FENÓMENO DENOMINADO WEB 2.0 QUE HA SUPUESTO UNA **NUEVA FORMA DE PENSAR A TRAVÉS DE LA WEB 2.0**



LARROSA MARTÍNEZ, F (2010) VOCACIÓN DOCENTE VERSUS PROFESIÓN DOCENTE EN LAS ORGANIZACIONES EDUCATIVAS. REIFOP, 13(4). (ENLACE WEB: [HTTP://WWW.AUFOP.COM-CONSULTA.DOC](http://www.aufop.com-consulta.doc) (13-JULIO-2021).

COMUNICACIÓN VIRTUAL

ES EL INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN Y CONOCIMIENTO, CON EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES COMO CANAL DE COMUNICACIÓN

SE CARACTERIZA POR **3** BLOQUES DE COMPETENCIAS

INTERRELACIONADAS:

COMUNICATIVAS

COMPETENCIAS
TÉCNICAS PARA EL USO DE
APLICACIONES INFORMÁTICAS

PRODUCCIÓN DE
MENSAJES EN ENTORNOS
VIRTUALES



LA COMUNICACIÓN PUEDE SER

SINCRÓNICA

PERMITE COMUNICACIÓN EN TIEMPO REAL. LOS USUARIOS ESTÁN CONECTADOS AL MISMO TIEMPO

CHAT (WHATSAPP, TELEGRAM, MESSENGER)

VIDEO CONFERENCIAS (ZOOM, GOOGLE MEET, MICROSOFT TEAMS)

FOROS

ASINCRÓNICA

LA COMUNICACIÓN NO SE DA EN TIEMPO REAL. LOS USUARIOS NO ESTÁN CONECTADOS AL MISMO TIEMPO

CORREO ELECTRÓNICO (GMAIL, OUTLOOK)

PÁGINA WEB

PORTALES WEB (YOUTUBE)

WIKIS

BLOG

COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE



1

¿QUÉ SON?

GRUPOS DE PERSONAS QUE APRENDEN EN COMÚN, CON BASE EN EL INTERCAMBIO DE EXPERIENCIAS, EL USO DE RECURSOS INFORMÁTICOS DE INTERÉS COMÚN Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES EN UN MISMO ENTORNO

2

CARACTERÍSTICAS

- PARTICIPACIÓN ABIERTA Y HORIZONTAL
- IGUALDAD DE CONDICIONES PARA EL ACCESO A LA COMUNICACIÓN
- TRABAJO COLABORATIVO EN GRUPOS
- OBJETIVO DE APRENDIZAJE CENTRADA EN EL ESTUDIANTE

3

BENEFICIOS

- MAYOR INTERACCIÓN Y PARTICIPACIÓN
- RESPONSABILIDAD DEL APRENDIZAJE AL ALUMNO
- CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO
- PROCESO PARTICIPATIVO, ACTIVO Y COLABORATIVO
- AMBIENTE PARA LA AUTOEVALUACIÓN Y LA EVALUACIÓN

COLL, CESAR; BUSTOS, ALFONSO Y ENGEL, ANNA. (2008)
LAS COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE. MADRID: MORATA.

MATERIAL DIDÁCTICO MULTIMEDIA

ANTES DE REALIZARLO TOMA EN CUENTA

CONTEXTO

CONSIDERA A QUÉ PÚBLICO VA DIRIGIDO, NO ES LO MISMO 2º PRIMARIA QUE BACHILLERATO



FUNCIÓN

PENSAR PARA QUÉ SE VA A UTILIZAR EL MATERIAL

ALGUNOS TIPS

SELECCIONA APROPIADAMENTE EL MATERIAL QUE VAS A DESARROLLAR: PRESENTACIONES INFOGRAFÍAS, GAMIFICACIÓN, VIDEO, MATERIAL FORMATIVO.

ELIGE LOS ADITAMENTOS QUE AGREGARÁS:



TEXTO,

IMÁGENES,

LOCACIÓN,

PREGUNTAS

POR EJEMPLO

FONDO OSCURO

ACOMPAÑA A LA

LETRA CLARA

Y VICEVERSA



EL TIPO DE LETRA, TAMAÑO, CONSIDERA

NO UTILIZAR MÁS DE 2

TIPOGRAFÍAS EN

TU MATERIAL.



MATERIALES

EDUCATIVOS Y DIDÁCTICOS

FUNCIÓN

EJEMPLOS

ESTÍMULOS O MOTIVACIÓN

- ✓ **VIDEO,**
PARA DETONAR INTERÉS EN EL
CONOCIMIENTO NUEVO
- ✓ **GUÍAS DE ESTUDIO**
COMO GUÍA EDUCATIVA
- PRESENTACIÓN DE
- ✓ **DIPOSITIVAS,**
COMO FACILITADOR DE APRENDIZAJE
- ✓ **NOVELAS, TEXTOS,**
EVENTOS, COMO ENRIQUECIMIENTO DE LA
LABOR EDUCATIVA

FORMATIVA EDUCATIVA

- ✓ **SIMULADORES,**
GAMIFICACIÓN, ARGUMENTOS TEATRALES,
PARA EL EJERCICIO O DESARROLLO
DE HABILIDADES
- ✓ **GUÍAS DE OBSERVACIÓN,**
CASOS PRÁCTICOS PARA MEDIAR
TEORÍA Y PRÁCTICA
- ✓ **MAPAS MENTALES**
Y CONCEPTUALES, GRÁFICAS,
MAPAS, ESQUEMAS, DIAGRAMAS, PARA
ESTRUCTURACIÓN DE UN PROCESO

EVOLUTIVA

- ✓ **EXÁMENES,**
LISTAS DE COTEJO, GUÍAS DE
OBSERVACIÓN, RUBRICAS.

PROSUMIDORES

SON AQUELLOS QUE EJERCEN EL ROL DE PRODUCTOR Y CONSUMIDOR DE MANERA CONJUNTA, UTILIZANDO INFORMACIÓN, MEDIOS Y HERRAMIENTAS A SU ALCANCE PARA PRODUCIR CONTENIDOS

CARACTERÍSTICAS DEL DOCENTE PROSUMIDOR

COMUNICA

PARTICIPA CON COMENTARIOS Y APORTES QUE PUEDEN CONSOLIDAR UNA COMUNIDAD

EMPODERA

TIENE UN ROL ACTIVO DENTRO DE SU PROCESO DE APRENDIZAJE, ADEMÁS DE INTERCAMBIAR SABERES CON SUS PARES Y ALUMNOS PARA QUE SE SIENTAN MÁS CONFIADOS Y SEGUROS DE SUS CAPACIDADES

INTERACTUA

CREA Y COMPARTE DIFERENTES CONTENIDOS EN SUS REDES COMUNITARIAS



ACCIÓN EDUCADORA

MODIFICACIÓN

EN LOS RECURSOS DE APRENDIZAJE

INCLUSIÓN

ACTIVA DEL ESTUDIANTE

EXPERIENCIAS

INDIVIDUALIZADAS

EXPERIENCIAS

COLABORATIVAS

RESOLUCIÓN

DE PROBLEMAS



PÁGINAS DE WIKIS, BLOGS, PODCAST, PLATAFORMA DE CÓDIGO ABIERTO,
COMO MOODLE, TUTORIALES, ETC.

GONZÁLEZ GUERRERO, K., CONTRERAS BRAVO, L.E. Y RINCÓN CABALLERO, D.A. (2013). CARACTERIZACIÓN Y EJEMPLIFICACIÓN DEL DOCENTE-PROSUMIDOR DESDE LA WEB 2.0 EN EDUCACIÓN SUPERIOR REVISTA VIRTUAL UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL NORTE, (40) FECHA DE CONSULTA 05-JULIO-2021