

***Toolkit* de herramientas metodológicas participativas para docentes**

Proyecto: "Ciudadanía Digital y Bienestar Adolescente en la Educación Multicultural"

*Incluye metodologías participativas Hablatam

Lionel Brossi, América Jiménez, Analía Cortés, Ricardo Madrid (Eds)

Participan:



Con el financiamiento de:



Con el aporte metodológico de:



ÍNDICE

1	Introducción	7
1.1	Información sobre este documento	
2.1	¿Qué es y cómo se gesta el proyecto “Ciudadanía Digital y Bienestar Adolescente en la Educación Multicultural”?	
3.1	Sobre Ciudadanía Digital y Educación Multicultural	
2.	METODOLOGÍAS PARA EL TRABAJO PARTICIPATIVO	8
	(dentro y fuera de las pantallas)	
2.1	El diseño participativo	
2.2	Objetivos e introducción al trabajo en talleres participativos	
2.2.1	Participantes, estructura y duración	
2.2.2	Objetivos	
2.2.3	Algunas recomendaciones antes de empezar	
	ETAPAS METODOLÓGICAS	9
	<i>BIENVENIDA</i>	
	MÓDULO 1: HABILIDADES DIGITALES	10
	MÓDULO 2: CONTEXTOS DE APRENDIZAJE Y BRECHAS DE CONTENIDO	17
	MÓDULO 3: CALIDAD DE LA INFORMACIÓN Y CO-DISEÑO DE CAMPAÑA	19
	MÓDULO 4: BIENESTAR ADOLESCENTE	25
	CONSIDERACIONES FINALES	28
	<i>ANEXO: Explorando usos pedagógicos de las tecnologías digitales:</i>	
	<i>Wikipedia en el aula y ciudadanía digital</i>	

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Información sobre este documento

El presente documento es un **toolkit** o conjunto de herramientas metodológicas para el trabajo participativo en el aula, que indaga sobre las prácticas digitales cotidianas de las y los jóvenes.

Las actividades y reflexiones que invita a desarrollar este documento, forman parte del proyecto “**Ciudadanía Digital y Bienestar Adolescente en la Educación Multicultural**”, implementado en la **Escuela Básica República de Panamá** en Santiago de Chile, y financiado por el Fondo Valentín Letelier, de la Vicerrectoría de Extensión y Comunicaciones de la Universidad de Chile. El diseño metodológico de las diferentes actividades fue realizado y testeado por las diferentes instituciones y organizaciones regionales que conforman el proyecto Hablatam “**Jóvenes, habilidades digitales, brechas de contenido y calidad de la información en América Latina**”^[1].

Dichas tareas, estructuradas en **cuatro módulos centrales** que no superan las **seis horas cronológicas de trabajo** en total, buscan despertar en sus participantes una reflexión profunda acerca **del uso de las tecnologías**, además de las **brechas** existentes en materia de **habilidades y contenidos en línea**, con especial énfasis en el bienestar de las y los adolescentes y el ejercicio de sus derechos.

Los contenidos de este documento están dirigidos a la comunidad educativa en general; docentes, directivos/as o personal de co-docencia, interesadas e interesados en trabajar dinámicas participativas en el aula, con especial atención a los entornos digitales y multiculturales de sus estudiantes. No pretenden establecer una metodología rígida para abordar los temas indicados, sino que las actividades pueden adaptarse y estructurarse según los contextos situados en que se utilicen y en nuevos posibles temas de indagación.

[1] El proyecto Hablatam “**Jóvenes, Habilidades Digitales y Brechas de Contenido en América Latina**”, dirigido por Lionel Brossi, fue financiado por el Fondo Sectorial de Educación, modalidad Inclusión Digital de la Agencia Nacional de investigación e Innovación de Uruguay ANII junto a la Fundación Ceibal. En él participan el Instituto de la Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile; la Facultad de Información y Comunicación de la Universidad de la República, Uruguay; el Centro ISUR de la Universidad del Rosario, Colombia, Faro Digital Argentina; Wikimedia Argentina e ITS Rio, Brasil y el asesoramiento del equipo de expertos del proyecto Youth and Media del Berkman Klein Center for Internet and Society de la Universidad de Harvard.

2.1 ¿Qué es y cómo se gesta el proyecto “Ciudadanía Digital y Bienestar Adolescente en la Educación Multicultural”?

El proyecto “**Ciudadanía Digital y Bienestar Adolescente en la Educación Multicultural**”, financiado a través del **Fondo Valentín Letelier** de la **Vicerrectoría de Extensión y Comunicaciones de la Universidad de Chile**, busca fomentar el ejercicio de la **ciudadanía digital** entre estudiantes de **colegios multiculturales**, incluyendo temas como los derechos humanos, el compromiso cívico, el acceso y participación en línea, el bienestar de las y los jóvenes, así como el ejercicio de sus derechos dentro y fuera de las plataformas digitales.

Dicho establecimiento, perteneciente a la comuna de Santiago e inaugurado en julio de 1861, alberga cursos desde pre-kinder hasta octavo año de educación primaria, con un promedio total de 400 alumnos. En la actualidad posee un **58% de estudiantes migrantes**, los que provienen de diez países de diferentes latitudes.

La institución educacional se define como altamente inclusiva y en una relación y excelente vinculación con el contexto y el medio, además, define que sus sellos educativos son la buena convivencia, la protección y cuidado del medio ambiente y la **multiculturalidad**.

La promoción de una participación activa y el desarrollo de capacidades críticas de las y los estudiantes en relación a sus prácticas digitales en entornos multiculturales, puede contribuir notablemente a fomentar el bienestar estudiantil e individual, la seguridad y el respeto por las diversas prácticas culturales basadas en principios de inclusión, equidad y derechos humanos.

Para el correcto desarrollo de este proyecto, las y los estudiantes que participaron en su implementación piloto, pertenecían al curso de **8vo. básico** correspondiente al año 2019, con una matrícula de **36 estudiantes**; 22 hombres y 18 mujeres entre los 12 y los 14 años. En este curso, el **60%** de los estudiantes era de origen extranjero.

La experiencia vivida junto a la comunidad escolar antes descrita, da cuenta de una interrelación **entre la comunicación, la tecnología, la alfabetización y la salud mental de jóvenes**, proporcionando a este proyecto una visión más integral de las prácticas digitales de las juventudes atendiendo a sus contextos situados.

3.1 Sobre Ciudadanía Digital y Educación Multicultural

Según cifras del Ministerio de educación, la matrícula de estudiantes extranjeros en las escuelas de Chile se cuadruplicó en los últimos años, llegando en 2018 a 113.585 estudiantes matriculados provenientes de otros países (MINEDUC, 2018)^[2]. Esta realidad se materializó en una **Política Nacional de Estudiantes Extranjeros**, que tiene como uno de sus principales objetivos para el año 2022, desarrollar capacidades de trabajo en contextos multiculturales, y avanzar hacia la construcción y el fortalecimiento de las relaciones de interculturalidad en los establecimientos educativos de Chile^[3].

Es en respuesta a este diagnóstico, que reconocemos el concepto de **Ciudadanía digital** como una de las directrices de trabajo al abordar la intersección entre juventudes y sus prácticas digitales, atravesadas por el ejercicio de sus derechos dentro y fuera de las pantallas. Es en el marco de esta noción que, a través del proyecto “**Ciudadanía Digital y Bienestar Adolescente en la Educación Multicultural**”, se busca aportar desde metodologías novedosas y accesibles al trabajo en el aula, física o virtual^[4].

2. METODOLOGÍAS PARA EL TRABAJO PARTICIPATIVO (dentro y fuera de las pantallas)

2.1 El diseño participativo

Antes de comenzar el trabajo práctico, es necesario conocer algunos puntos respecto al **diseño participativo con jóvenes**, metodología de trabajo adoptada para llevar a cabo los talleres que revisaremos luego:

[2] Ministerio de Educación. Centro de Estudios (2018). Mapa del Estudiantado Extranjero en el Sistema Escolar Chileno. Documento de trabajo N° 12, Santiago, Chile. https://gallery.mailchimp.com/39350c1a2c6a1c07797b85ded/files/db3f18b6-773d-4838-948c-48ada50b2d6d/MAPA_DEL_ESTUDIANTADO_EXTRANJERO_EN_CHILE.pdf

[3] Política Nacional de Estudiantes extranjeros (2018-2022) <https://migrantes.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/88/2020/04/Pol%C3%ADtica-Nacional-Estud-Extranjeros.pdf>

[4] Si bien las metodologías presentadas en este documento corresponden al trabajo en la sala de clases, pueden adaptarse a versiones digitales, utilizando herramientas colaborativas en línea como Google Docs, Formularios en línea, Padlet, entre otras posibilidades.

- Se trata de un método que busca integrar los aportes e ideas de las y los jóvenes, para evitar o reducir miradas adultocéntricas y fomentar el debate y la participación.
- En el presente proyecto, el método participativo vincula a adultos y jóvenes en espacios de conversación y creación a través de talleres, con una fuerte orientación en las metodologías de escucha.
- Para implementar métodos participativos es necesario trabajar de forma grupal donde todas y todos los estudiantes tengan la posibilidad de participar.

2.2 Objetivos e introducción al trabajo en talleres participativos.

2.2.1 Participantes, estructura y duración

Los talleres o las experiencias que a continuación se describirán, están pensadas, tal como el nombre de este proyecto lo indica, para su implementación junto a estudiantes **adolescentes** insertos en contextos educativos multiculturales, considerando un grupo etario de los **12 a los 18 años**. Sin embargo, pueden aplicarse y adaptarse para otros contextos.

Si bien, se recomienda que las actividades se realicen en grupos acotados con compañía de **facilitadores/as** que apoyen el trabajo y motiven la discusión, esta metodología puede utilizarse para cursos que solo cuentan con una o un docente, implementando las adaptaciones correspondientes según los contextos situados.

A continuación se detalla la metodología aplicada en el proyecto, que puede servir de insumo para actividades similares en el aula, incluso adaptándola a otras temáticas de interés y disciplinas.

La duración total de las actividades que siguen, no debería exceder las **6 horas cronológicas**, por lo que pueden implementarse en 3 sesiones, estructuradas de la siguiente manera:

Sesión 1: Bienvenida (10 minutos)

Módulo 1: Habilidades digitales (75 minutos)

Módulo 2: Contextos de aprendizaje y brechas de contenido (30 minutos)

Sesión 2:

Módulo 3: Calidad de la información y co-diseño de campaña (115 minutos)

Sesión 3:

Módulo 4: Bienestar Adolescente (130 minutos)

También y según las necesidades de docencia, pueden aplicarse solo algunos de los módulos.

2.2.2 Objetivos

Los seis principales objetivos que persiguen las actividades del **proyecto “Ciudadanía Digital y Bienestar Adolescente en la Educación Multicultural”** son:

1. Determinar y caracterizar las actividades diarias más significativas de las juventudes en relación al uso de las tecnologías digitales, según los contextos situados y respondiendo a las interrogantes; **¿qué hacen?, ¿cómo lo hacen?, ¿por qué y para qué lo hacen?, ¿cómo valoran lo que hacen?**
2. Determinar y analizar qué **habilidades digitales** tienen y aplican los y las jóvenes. También qué habilidades digitales no poseen, pero consideran importantes para aprender o desarrollar.
3. Identificar qué **contenidos** son relevantes para las y los jóvenes, y si existen estos contenidos en internet. Esto, diferenciando contextos situados, determinantes de género, entre otros.
4. Explorar la relación entre la **brecha de contenidos** en internet y sus posibilidades para aprender y desarrollar habilidades digitales.
5. Identificar cómo los jóvenes entienden las nociones de **“calidad de la información”** y **“desinformación”** y cuáles son sus prácticas y percepciones.
6. Explorar la intersección, entre **juventudes, salud mental y tecnología**.

2.2.3 Algunas recomendaciones antes de empezar

Antes de comenzar la actividad, se sugiere estimar el número de estudiantes para su distribución grupal (de preferencia grupos mixtos en términos de género), además del material necesario para completar el módulo correspondiente.

Para este momento, en caso de realizar los talleres fuera del contexto escolar, deben generarse consentimientos informados para madres, padres, tutores o encargados/as y para los y las participantes.

En el caso que se desee analizar los resultados e insumos de cada taller, otro tema fundamental que debe resol-

verse antes de dar inicio a las actividades, es el **cómo se registrarán o codificarán todos los materiales que se produzcan en cada paso de los talleres**. En este caso, la codificación es indispensable para recoger datos concretos de la experiencia, y en el caso de ser necesario recomendamos organizar cada uno de los insumos metodológicos con cinco etiquetas fundamentales; **escuela, taller, nombre de grupo, número de actividad y fecha**.

El material producido y registrado por quien corresponda (facilitadores/as o docentes) en cada actividad, se debe guardar siempre aplicando las cinco etiquetas mencionadas, para luego poder analizar los resultados de los talleres.

ETAPAS METODOLÓGICAS

BIENVENIDA

La actividad de bienvenida no debe superar los **10 minutos** y da los márgenes de trabajo para toda la comunidad educativa que participará de las actividades.

En una primera instancia, se recomienda plantear las interrogantes;

1. ¿Por qué estamos aquí?
2. **¿Qué es el proyecto Ciudadanía Digital y Bienestar adolescente en la Educación Multicultural?** (O la adaptación temática que se haya realizado para su implementación)
3. ¿Qué vamos a hacer hoy?
4. ¿Cómo vamos a trabajar?

Esto, entregando herramientas teóricas y prácticas para comprender el diseño participativo de las actividades y los temas centrales de cada taller.

Antes de comenzar con las palabras de bienvenida, los grupos de participantes deben estar predefinidos y sentados con sus respectivos facilitadores/as. Recordar que, en caso de no contar con personal suficiente para realizar las jornadas de trabajo con grupos reducidos o preordenados, esta metodología igualmente puede replicarse a un grupo de curso completo, utilizando un poco más de tiempo que el propuesto en los ejercicios.

MÓDULO 1: HABILIDADES DIGITALES

El primer módulo del taller lleva el nombre de **Habilidades Digitales** y no debe exceder **1 hora con 15 minutos** de duración. Aquí, se responderá a la interrogante; **¿Qué piensan las y los jóvenes acerca de sus habilidades digitales y cómo las desarrollan en relación a sus actividades diarias?**

Para cumplir con este primer objetivo, se realizarán **7 actividades** que a continuación se describen:

Actividad 1: ¿Qué cosas hacemos en línea?

La primera actividad de este módulo tiene una duración de **10 minutos** y busca identificar las prácticas diarias de las y los jóvenes en internet. Para esto, pediremos a los participantes que especifiquen los usos que dan a la web o actividades que realizan en línea.

Para completar el ejercicio recomendamos utilizar un papelógrafo en el que se pueda replicar la siguiente matriz, para que las o los docentes o facilitadores vayan completando según las respuestas de las y los estudiantes:

Lo más probable es que obtengamos respuestas poco detalladas, por lo que, para identificar acciones digitales concretas, recomendamos ahondar en las preguntas, Por ejemplo; “Si usas una red social, ¿cómo la usas?, ¿qué acciones específicas haces?”.

A medida que avanza la discusión se deben ir agregando las respuestas en la columna izquierda para posteriormente, registrar el resultado final del grupo.

Columna 1: ¿Qué hacemos en la web?	Columna 2 (para completar en la actividad 2)

Actividad 2: ¿Qué necesitamos saber o aprender para dominar estas habilidades/actividades?

La segunda actividad dura igualmente **10 minutos** y le dará continuidad inmediata al trabajo que se está desarrollando. Esta vez, nuestro objetivo será **explorar la comprensión de las y los participantes, sobre qué conocimientos o habilidades posibilitan sus prácticas diarias en internet.**

Para esto, primero se revisará junto al grupo las respuestas entregadas en el ejercicio anterior, ya escritas en la columna de la izquierda. Posteriormente, se solicitará a las y los participantes que identifiquen todas las **habilidades, capacidades o conocimientos** que consideren necesarios para lograr las prácticas descritas, completando el lado derecho de la matriz de la siguiente forma:

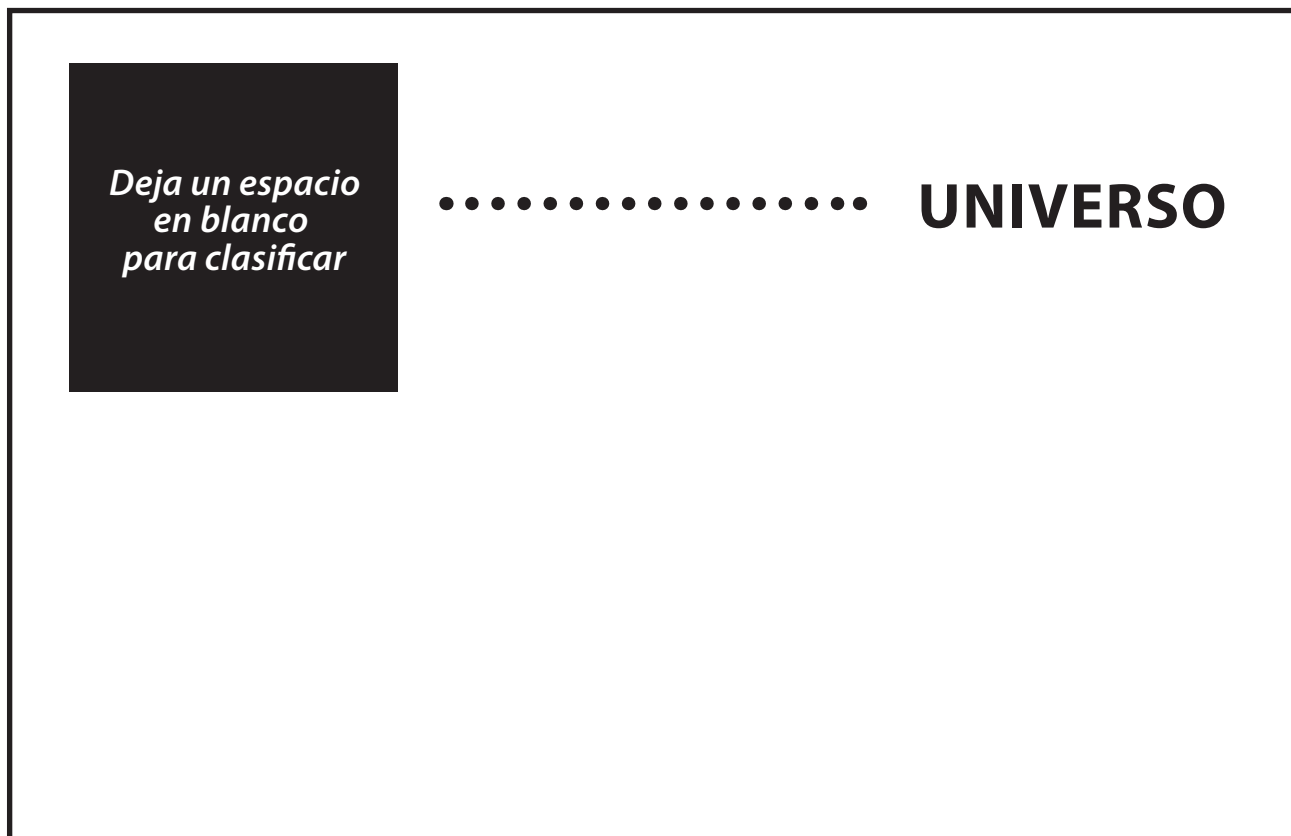
Para mantener el orden recomendamos conectar cada “actividad digital” con su respectiva “necesidad de saber” utilizando un lápiz. Además, si luego la intención es analizar los resultados para mejorar las estrategias docentes, es importante recordar en cada nuevo avance, registrar las actividades según el método escogido.

(Esta columna fue respondida en la actividad 1.1)	Ahora Respondemos: ¿Qué 3 cosas tenemos que saber/ poder hacer para lograrlo?
1.Me encanta Instagram y subir imágenes a él.	Ejemplo 1: para poder hacerlo, tengo que (1) poder tomar fotos con mi cámara, (2) saber cómo usar los filtros (3) saber qué imágenes son las más interesantes (o que me darán más “me gusta”).
2. Veo videos de YouTube	Ejemplo 2: para poder hacerlo, tengo que (1) ser capaz de descubrir cómo encontrar contenido interesante en YouTube, (2) me ayuda a disfrutarlo más si me suscribo a ciertos YouTubers, (3) tengo que poder evaluar la calidad del video, así que compruebo quién lo subió, cuántos “me gusta” tiene y qué dicen los comentarios al respecto.

Actividad 3: ¿Cómo podemos nombrar o definir estas habilidades, capacidades o conocimientos en un lenguaje juvenil?

Continuando con este módulo, se darán **5 minutos** para encontrar un nuevo término orgánico que **defina sus habilidades o conocimientos digitales, pero que surja desde las y los participantes.**

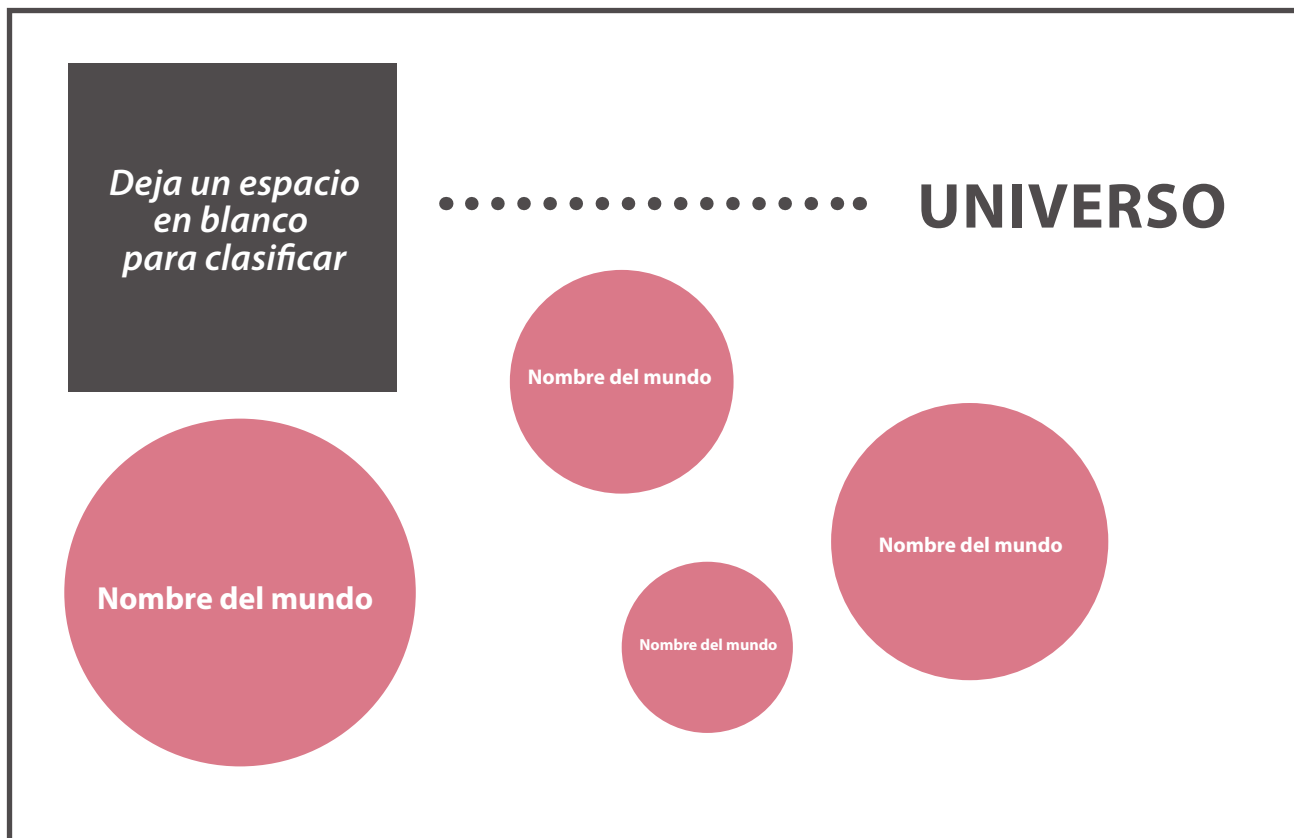
Para esto les invitaremos a revisar nuevamente el ejercicio anterior y generar una lluvia de ideas sobre el posible nombre, el que se escribirá en la parte superior de un papelógrafo blanco a modo de título (espacio punteado en el ejemplo gráfico).



Actividad 4: Clasificamos nuestras habilidades (nombre elegido) en grupos o categorías

Para esta actividad utilizaremos **15 minutos**, en los cuales realizaremos un mapeo de grupos para comprender los criterios de las y los participantes para relacionar y clasificar sus habilidades.

En primer lugar, revisaremos nuevamente el papelógrafo de nuestras 2 primeras actividades. Para trabajar cada "habilidad" identificada, las agruparemos en categorías o territorios, por sus relaciones o funcionalidad. Posteriormente, le damos nombre a cada categoría (por ejemplo, redes sociales, juegos, contenido creativo, productividad, escuela, comunicación, etc.), siguiendo el siguiente ejemplo e, igualmente, registrando las respuestas.



**Actividad 5: ¿Qué “habilidades” nos faltan?,
¿cuáles nos gustaría mejorar o aprender?**

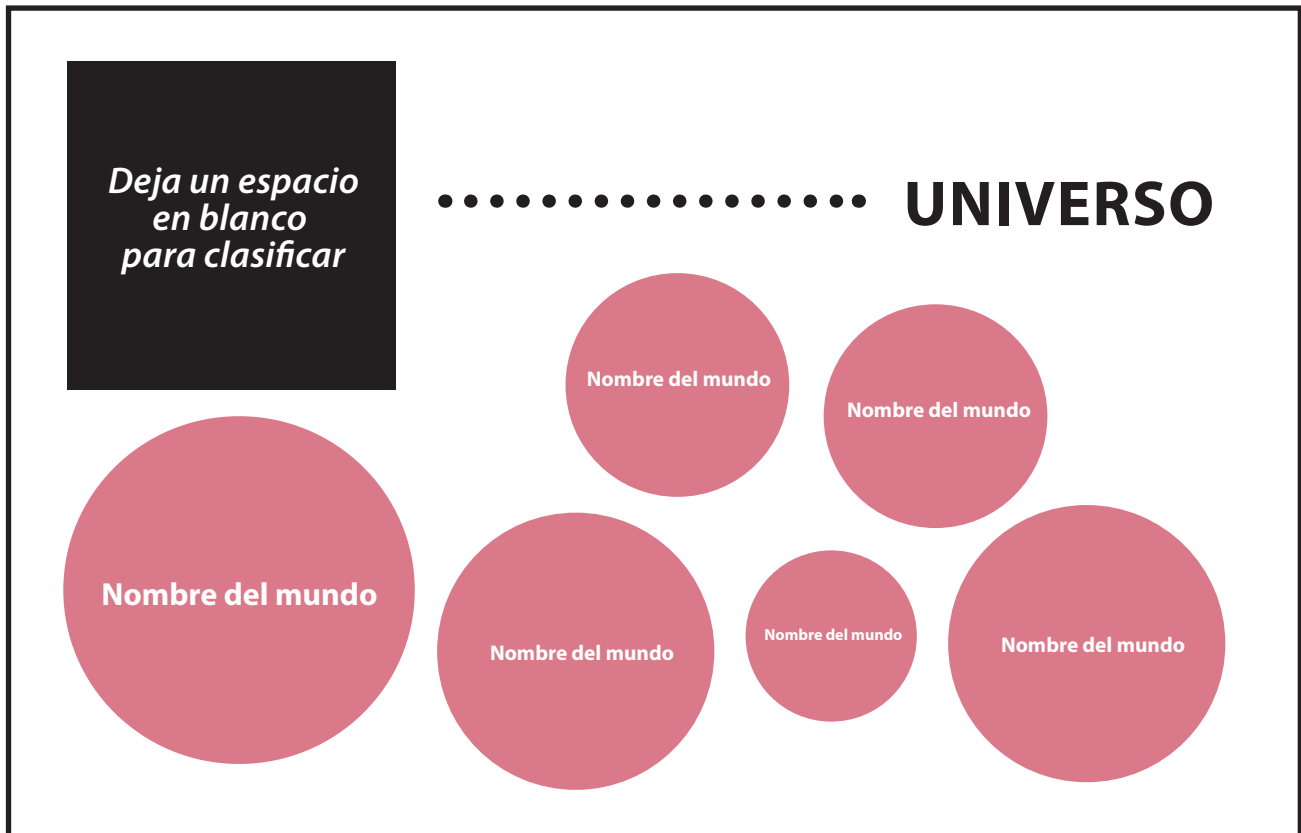
En esta actividad, durante **10 minutos**, se identificarán las oportunidades para mejorar las habilidades existentes y otras nuevas que pudieran adquirir los participantes. Para esto, se compartirán opiniones en torno a estas dos preguntas, las que se completarán en una nueva matriz, siguiendo el ejemplo a continuación:

QUIERO MEJORAR	QUIERO APRENDER

Actividad 6: Habilidades en el Universo Digital

Durante los próximos **10 minutos**, se agregarán las nuevas habilidades conversadas en los sub-mundos del ejercicio número 4 y también, se crearán nuevos submundos con habilidades para nombrarlos.

Para esto se analizarán las respuestas entregadas y se agregará nueva información como indica el ejemplo a continuación:

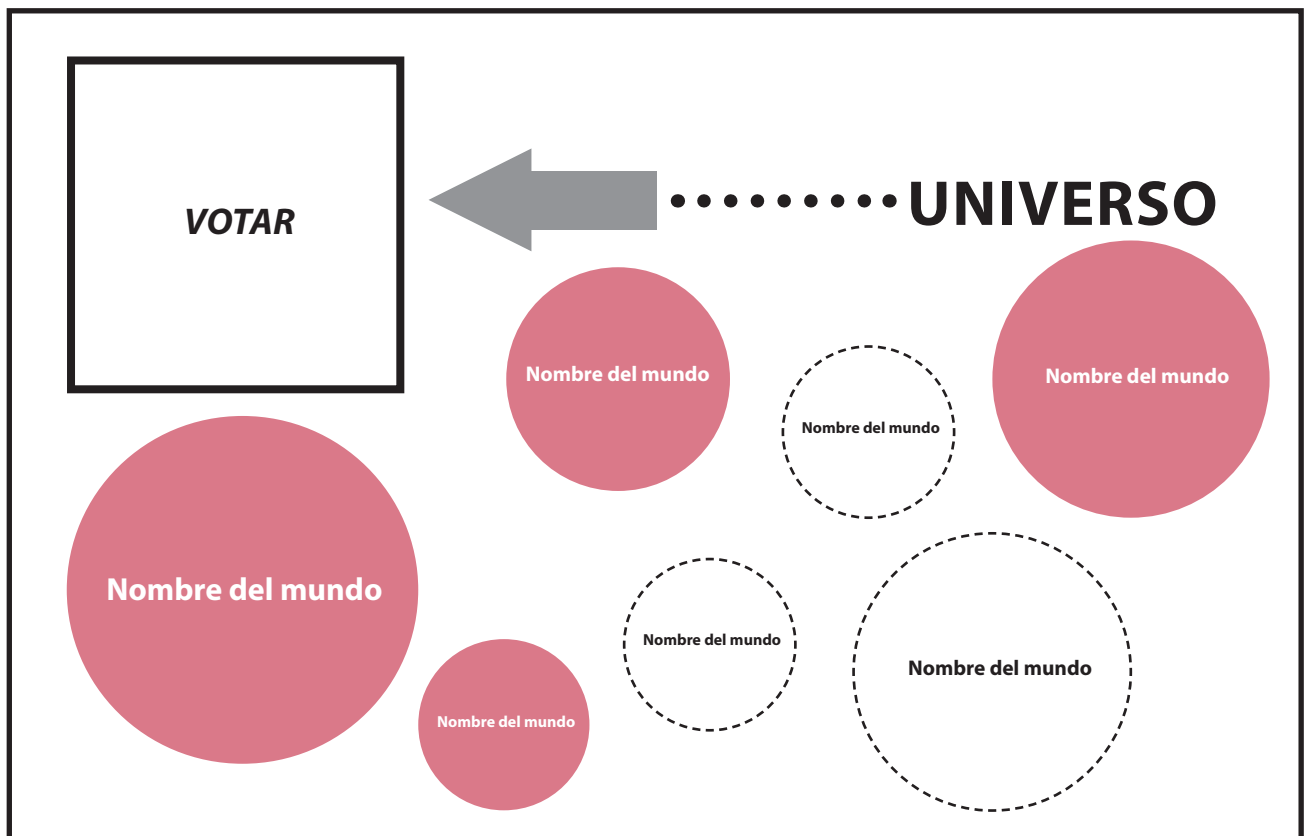


Actividad 7: Ranking de las habilidades más importantes o necesarias

En los últimos **10 minutos** de este módulo, se creará una clasificación para entender las preferencias de las y los participantes respecto a las habilidades identificadas.

Para esto, se les pide que lean todas las notas del Universo Digital creado y que voten cuáles son las 5 más importantes para cada uno de ellos. Recomendamos utilizar el siguiente sistema:

- Cada participante tiene **5 votos (1 voto = 1 punto)**
- Una vez finalizada la votación, el grupo contabiliza los votos y se escribe el ranking en el "Universo digital" según el ejemplo a continuación:



MÓDULO 2: CONTEXTOS DE APRENDIZAJE Y BRECHAS DE CONTENIDO

El segundo taller o actividad temática, se titula **contextos de aprendizaje y brechas de contenido**. Con una duración más corta que la sesión anterior y que no debería superar los **30 minutos**, busca identificar cuáles son los **métodos y contextos de aprendizaje** de las juventudes, y las **barreras y problemas percibidos** para aprender o desarrollar habilidades digitales.

Asimismo, se busca identificar cuáles son los contenidos relevantes disponibles o accesibles en internet que les servirían para desarrollar estas competencias.

Actividad 1: ¿Cómo y dónde aprendemos estas habilidades?

En el primer ejercicio de este módulo, se utilizarán **15 minutos** para identificar los contextos y métodos de aprendizaje de los y las participantes en el ámbito digital.

Para esto, se utilizará una matriz como la que se presenta a continuación y sobre la que se escribirá en la **columna de la izquierda** los territorios o sub-mundos creados en el **Universo Digital** del módulo anterior (que serán las habilidades digitales con las que se trabajará).

Luego de recordar y comentar cada conjunto de habilidades, se invitará a las y los participantes a identificar cómo y dónde las aprendieron. Se recomienda motivar la conversación para encontrar respuestas del tipo: “en la clase de Informática o Tecnología”, “en un curso online”, “miro tutoriales en Youtube”, “participo de un foro especializado”, “en Wikipedia” o “sólo con ensayo y error”.

En caso de ser necesario, recordar codificar los resultados.

ACTIVIDADES (HABILIDADES)	CÓMO Y DÓNDE APRENDÍ
EJEMPLO 1: USO DE REDES SOCIALES	
EJEMPLO 2: ACTIVIDADES ESCOLARES	

Actividad 2: ¿Qué barreras o problemas nos impiden aprender estas habilidades?

En el segundo bloque del módulo, se utilizarán **15 minutos** más para identificar las **barreras de aprendizaje o mejora de habilidades** a las que se ven enfrentados/as las y los participantes.

Para esto, se les pedirá que piensen en tres habilidades digitales que les gustaría aprender o mejorar, pero que no las tienen porque hay barreras u obstáculos para hacerlo. Se completan los datos en el lado izquierdo de una nueva matriz, replicando lo siguiente:

Posteriormente, a través de la conversación con el grupo, se identificará al menos un motivo claro por el cual las y los participantes no han podido aprender o mejorar cada habilidad seleccionada y la agregaremos a la columna derecha.

Al igual que en la actividad anterior, se buscan respuestas del tipo: “No puedo encontrar contenido gratuito”, “mis profesores no saben sobre eso”, “el contenido es hecho por y para hombres”, “he intentado tomar un curso o ver un tutorial, pero no estaba en mi idioma”, “mi conexión a internet es muy mala” o “no tengo acceso a un computador el tiempo suficiente”.

Una vez completada la matriz, se registran los resultados como en cada actividad.

HABILIDAD	BARRERAS (POR QUÉ NO ESTOY MEJORANDO EN ESO)
#EJ1: Tomar Fotos	
#EJ2: Encontrar información	
#EJ3: Editar videos	

MÓDULO 3: CALIDAD DE LA INFORMACIÓN Y CO-DISEÑO DE CAMPAÑA

El tercer módulo a desarrollar, lleva por nombre; **Calidad de la Información y co-diseño de campaña** y busca responder cómo entienden las y los jóvenes las nociones de **“calidad de la información”** y **“desinformación digital”**, como también identificar cuáles son sus prácticas al verse enfrentados/as a este tipo de situaciones. Es el más largo de los talleres/sesiones temáticas, con una duración cercana a las 2 horas.

Actividad 1: Calidad de la información y desinformación, comprensión y percepciones.

En esta primera actividad del módulo, utilizaremos 10 minutos para identificar las fuentes (pueden ser sitios web, redes sociales, plataformas de medios y/o recursos humanos) que las y los participantes tienden a consultar para las diferentes actividades que realizan en su vida diaria y en la escuela.

Ejemplo introductorio de la actividad:

“Hoy tenemos acceso a incontable información a través de internet. Podemos leer libros, artículos de noticias, usar páginas de búsqueda como Wikipedia, plataformas de redes sociales y otras aplicaciones con texto, vídeo y sonido. Esto es genial, porque nos permite decidir qué funciona mejor para nosotros y de dónde aprenderemos más, pero a veces, también puede resultar un poco difícil decidir cómo y qué hacer cada vez que buscamos información.

La próxima actividad nos ayudará a comprender mejor la elección de fuentes en internet, a reflexionar sobre temas como desinformación e información de calidad y cómo esta puede cambiar dependiendo de mis necesidades o el contexto en el que estoy”

Para completar la actividad se planteará a las y los participantes **tres situaciones diferentes**, como las que se observan continuación y se les solicita escribir sus respuestas en una hoja (o documento digital) dividida en 3 columnas:

SITUACIÓN 1: Imagina que estás en una clase de ciencias en la escuela. La profesora te pide que averigües en internet qué sucede si pones un dulce en un vaso de agua durante toda la noche. ¿Qué harías para obtener la respuesta?

SITUACIÓN 2: Imagina que ves un choque entre un auto y una bicicleta. Al acercarte, encuentras al ciclista inconsciente y gente que ya llamó a la ambulancia. Alguien te pasa un teléfono y te pide que busques en internet de qué otra forma pueden ayudarlo. ¿A qué fuente de internet te dirigirías para encontrar respuestas en ese momento?

SITUACIÓN 3: Imagina que son las votaciones para elegir al delegado/a o presidente/a de tu nuevo curso. Como llegaste recién esta semana no conoces a ningún candidato/a. Utilizando tecnologías digitales ¿Cómo averiguarías por quién votar?

Como en las actividades anteriores, a través de la discusión, se intentará que las y los participantes identifiquen, luego del ejercicio, al menos **tres fuentes** a las cuales recurren para obtener información en la web o en plataformas digitales.

Una vez logrado este objetivo, se les pedirá que anoten estos resultados en una matriz como la que se muestra a continuación, justificando al **lado derecho** el motivo por el cuál usarían este sitio para obtener información y qué tipo de contenido podría entregarles. Recuerde registrar las respuestas una vez finalizado el ejercicio.

LUGAR/FUENTE	¿POR QUÉ Y QUÉ TE PODRÍA ENTREGAR?
EJ1: Wikipedia	Porque en poco tiempo, espero obtener la información necesaria. Corto y rápido. Algunas fechas y hechos. Por lo general también te da fuentes adicionales que uno puede consultar.
EJ2: Facebook	Porque preferiría preguntarle a mis amigos. Es rápido y personal. No me sobrecargaré con información que tal vez no entienda.
EJ3: Instagram	Porque prefiero tener información visual. Además, puedo buscar diferentes hashtags y así obtener una mayor variedad de respuestas.
EJ4: Diarios o medios digitales	Porque sé que producen contenido en el que puedo confiar. Lo hacen relevante y atractivo. Las historias están bien escritas e investigadas. Sé quién las escribió. Confío en este periódico.

Actividad 2: Cómo las y los participantes comparten contenidos con sus amigos en internet

La segunda actividad de este módulo, con una duración de **15 minutos**, busca explorar las preferencias de las y los jóvenes cuando **comparten hechos o noticias con otros** y entender las razones detrás de tales decisiones.

Para esto, le pediremos a los participantes que elijan **una de las tres preguntas** del caso anterior, pero esta

vez considerando el siguiente ejercicio:

Imaginate que ahora tuvieras que compartir esta pregunta y la respuesta con tus amigos en Facebook, Instagram o WhatsApp. ¿Qué plataforma elegirías y por qué? ¿Cómo sería tu publicación o mensaje para esta situación?

Pida a las y los participantes que escriban, dibujen o expresen su respuesta en una hoja de papel, para posteriormente registrar los resultados del grupo.

Actividad 3: Captura de variables clave a la hora de tomar decisiones sobre la información

Durante los siguientes **15 minutos**, el objetivo será entender **cuáles son las razones por las que las y los jóvenes prefieren ciertas fuentes por sobre otras**.

Para esto, se presentará a las y los participantes **la siguiente tabla** con distintas variables que podría tener cierta información encontrada en la web:

Invitándolos/as a recordar nuevamente los ejercicios anteriores del módulo, se solicitará a las y los participantes que califiquen cada variable según lo importante que es, en su opinión, al momento de buscar información en internet. (1 = no importante / 5 = súper importante).

Por último, se invitará a las y los participantes a reflexionar sobre algunas características de la información que podrían no estar en la tabla. Posteriormente, registramos las votaciones del grupo.

Precisa	1	2	3	4	5
Clara	1	2	3	4	5
Útil	1	2	3	4	5
Resumida	1	2	3	4	5
Coherente	1	2	3	4	5
Actual	1	2	3	4	5
Gratis	1	2	3	4	5
Con fuentes o autores/as identificables	1	2	3	4	5
Oportuna	1	2	3	4	5
Interactiva	1	2	3	4	5
Divertida	1	2	3	4	5
Acceso rápido	1	2	3	4	5
Fácil de compartir	1	2	3	4	5

Actividad 4: La desinformación y el teléfono humano

En la presente actividad y durante **15 minutos**, se jugará al teléfono humano junto a las y los participantes, con el objetivo de dar un ejemplo práctico de cómo fluye la información y cómo la calidad de esta puede verse afectada fácilmente.

Para dar inicio a este ejercicio, se planteará al grupo las siguientes interrogantes; **¿Ha escuchado alguna vez el término “desinformación” y/o “noticias falsas”? ¿Qué significa en su opinión?**

Luego de motivar esta discusión, comenzaremos nuestro juego susurrando un titular de noticias sencillo (como por ejemplo; “Falla en turbina del avión deja fuera del mundial de hockey patín a la Selección Sub17 de Argentina”) en el oído de la persona ubicada a su derecha (participante). El juego continúa y las y los participantes susurran el titular a la persona que está a su derecha hasta que el mensaje llega a el/la último/a jugador/a de la fila.

Una vez finalizada la vuelta preguntamos; **“¿Qué información ha llegado a la última persona de la fila?”**. Dependiendo de la respuesta y analizando la experiencia de cada participante en la actividad, invitamos a reflexionar en torno a los siguientes puntos;

A medida que la información fluye y se mueve de un lugar a otro, las cosas pueden perderse o re-compartirse de diferentes maneras que podrían no ser totalmente conformes con la fuente anterior.

La información también puede fluir en diferentes círculos, añadiendo más complejidad al flujo de noticias. Sin poner esfuerzo en ello, nunca podrían llegar a escuchar la información en el otro círculo.

Sin embargo, la mayor parte de la desinformación no ocurre debido al error de un ser humano individual. En la mayoría de los casos, la información es creada por un pequeño grupo de personas que deliberadamente están tratando de influenciarnos y utilizan técnicas y herramientas muy sofisticadas que nos hacen muy difícil como individuos hacer algo contra la difusión de esa desinformación.

Actividad 5: El impacto de las historias verdaderas y falsas

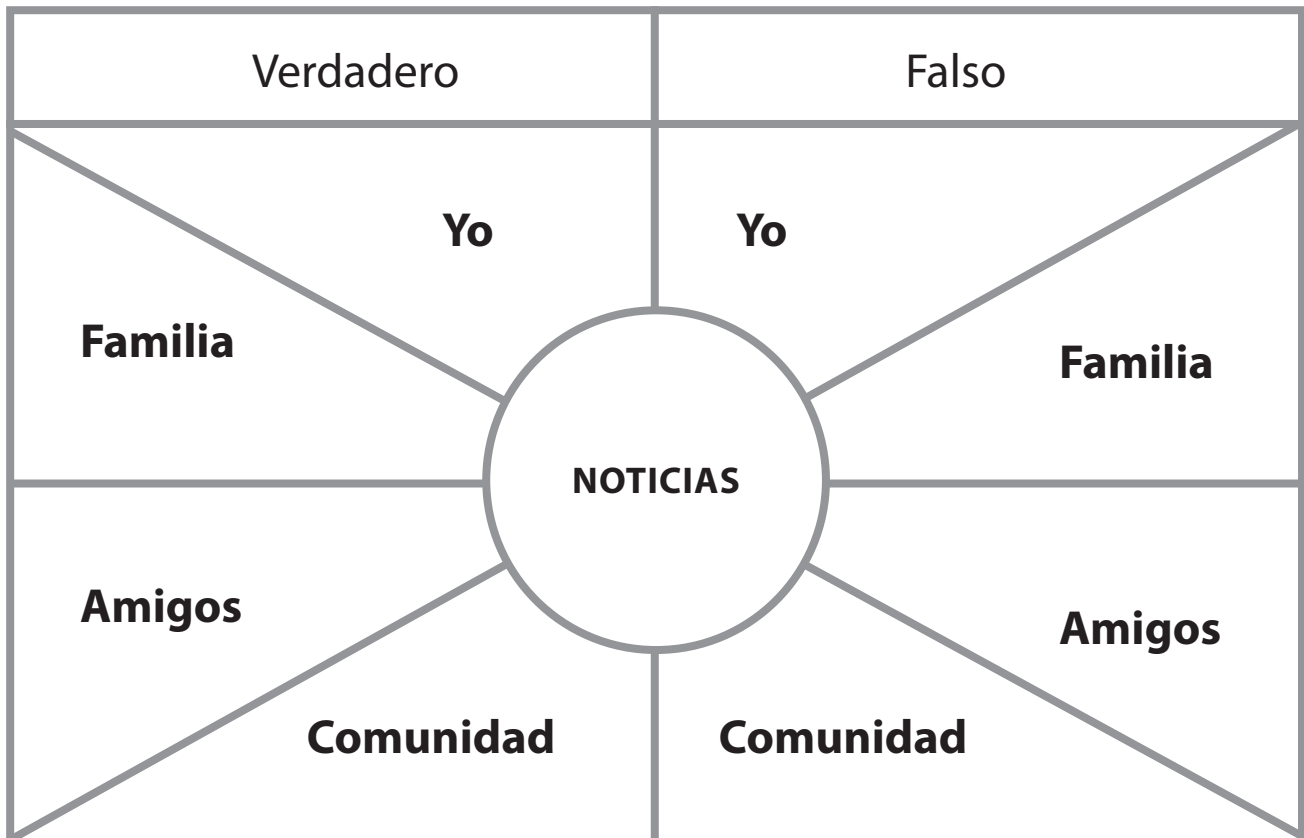
Durante los siguientes **25 minutos** del taller, se explorará el impacto potencial que tiene la desinformación con respecto a la información de calidad. Para esto, mostraremos a las y los participantes un titular de noticias prefabricado, que esté relacionado al establecimiento educacional en el que se encuentren en ese momento.

Por ejemplo; *“Las clases han sido suspendidas en (nombre del colegio en cuestión) debido a la rotura de cañerías, según las autoridades del establecimiento”*

Luego de escuchar las opiniones del grupo respecto al titular propuesto, se planteará como interrogante; **¿Qué impacto podría tener la historia en nosotros, nuestras familias, amigos o el barrio o comunidad dependiendo de si la historia es verdadera o falsa?**

Posteriormente, se solicita a cada participante que responda a la interrogante, según su opinión, en un papel, nota adhesiva o documento digital. Dicha respuesta debe ser agregada a una matriz como la que presentamos a continuación, considerando su cercanía al área correspondiente.

Recuerda registrar la actividad tratando de que todos los aportes de las y los participantes sean legibles.



Actividad 6: Campaña digital sobre la desinformación en los medios sociales

En los últimos **35 minutos** de este taller o sesión temática, se propone diseñar un prototipo de campaña social para combatir la desinformación.

- 1. Empatizar con el usuario:** Para comenzar nuestra campaña, pensaremos quiénes van a ser las y los destinatarios. El diseño tiene que estar centrado en ellas y ellos.
- 2. Definir el problema:** ¿Cuál es el problema que tenemos que resolver? En este caso, sería para detener la propagación de la desinformación o para informar sobre los riesgos que ésta implica.
- 3. Idear soluciones:** Se dará a las y los participantes 5 minutos para escribir 3 ideas con las cuales se podría detener la propagación de la desinformación.
- 4. Votación:** A continuación, se realizará una votación para elegir 5 ideas principales para todo el grupo. Será sólo un voto por participante, trate de que la votación no exceda los 5 minutos.

5. Campaña Prototipo: Se propone discutir en grupo cómo comunicarían estas recomendaciones de una manera creativa. El reto es llegar a una idea principal y dibujar en colaboración la idea discutida en una cartulina, papelógrafo o documento digital (se pueden utilizar dibujos, textos, flechas y/o cualquier tipo de gráficos).

6. Implementación de la campaña digital: Una vez finalizada la actividad anterior, discuta con el grupo la posibilidad de implementar la campaña a través de internet. Defina el nombre, conceptos claves, plataformas a utilizar y las piezas de contenido digital que utilizarían (posts, historias, fotos, memes, gifs, etc.).

Recuerde registrar los resultados finales y el proceso de las campañas, utilizando las etiquetas recomendadas al inicio de esta metodología.

MÓDULO 4: BIENESTAR ADOLESCENTE

La última sesión de estos talleres o actividades temáticas corresponde al módulo Bienestar Adolescente. Con una duración aproximada de **2 horas y 15 minutos**, tiene como objetivo principal la comprensión del bienestar personal de las y los participantes, además de su relacionamiento con el entorno.

Se recomienda, antes de comenzar las actividades, conversar por algunos minutos con el grupo para repasar algunas de las experiencias vividas, como también la realización de alguna dinámica de relajación para disponer una actitud más calmada en las y los participantes.

Actividad 1: Bienestar psicológico y tecnologías digitales

Con una duración de **1 hora**, la primera actividad de este módulo tiene como objetivo discutir y reflexionar sobre **el impacto de las tecnologías digitales en el bienestar psicológico de las y los jóvenes**, abordando la problemática desde un enfoque de género y Derechos Humanos.

Para cumplir dicho objetivo, se invitará a las y los participantes a realizar una **“lluvia de ideas”**, agregando en el espacio vacío, como muestra el ejemplo a continuación, todas las nociones que entreguen acerca de qué entienden por **Bienestar Psicológico y su relación con la salud mental**. Posteriormente, recuerda registrar los resultados obtenidos.



Actividad 2: ¿Qué significa para ti el concepto de bienestar psicológico?

Luego de revisar las principales nociones respecto al concepto obtenidas en la Lluvia de Ideas, desarrollaremos la segunda actividad del módulo en **45 minutos**, donde se solicitará a las y los participantes responder las siguientes cuatro preguntas:

- ¿Qué significa para ti/ustedes el concepto bienestar psicológico?
- ¿Con qué asocian/relacionan ese concepto?
- ¿Qué siente y/o hace una persona que está bien psicológicamente?
- ¿Quiénes pueden estar bien psicológicamente?

En virtud de estas respuestas, se intentará identificar junto a las y los participantes, algunos conceptos centrales que permitan formar grupos de trabajo en torno a estas ideas, las que se llevarán nuevamente a una campaña comunicacional. En caso de ser necesario, registrar las respuestas de las y los participantes antes de pasar a la última actividad.

Actividad 3: Definiendo los contenidos de una campaña comunicacional para cuidar el bienestar psicológico

En la última **media hora** de nuestra sesión de talleres o actividades temáticas, se desarrollará una nueva campaña comunicacional junto a las y los participantes, esta vez, con el objetivo de promover el bienestar psicológico de las y los jóvenes.

Para esto, se recomienda abordar brevemente con el grupo los conocimientos ya adquiridos en los módulos pasados, respecto a la importancia de la calidad de la información y los pasos fundamentales para expresar una idea de forma clara, que logre llegar al público objetivo.

Luego de refrescar un poco la memoria, se planteará a las y los participantes las **siguientes preguntas**:

- ¿Qué aspectos negativos pueden tener las tecnologías digitales y las redes sociales para el bienestar psicológico de los/las adolescentes?
- ¿Cómo las tecnologías digitales y las redes sociales se pueden utilizar para promover el bienestar psicológico de los/las adolescentes?

En base a las respuestas anteriores, se recomienda promover el debate entre las y los estudiantes, quienes revisarán sus respuestas de los tres ejercicios anteriores para diseñar el prototipo de una nueva campaña comunicacional, pensando en las etapas de la actividad anterior.

Para este ejercicio, además de utilizar los conceptos ya revisados de empatizar, definir e idear antes de desarrollar el prototipo de campaña, debemos proponerles agregar una mirada desde la juventud, planteando preguntas del tipo;

- ¿Qué nos identifica en nuestro grupo?
- ¿Qué es lo que más nos gusta o preferimos usar para comunicarnos?

Además, es importante dar relevancia a la diversidad cultural del curso, planteando las interrogantes;

- ¿Qué entienden por multiculturalidad y cómo nos puede servir para esta campaña?
- ¿Qué aspecto positivo tiene que seamos de distintos contextos situados?

Finalmente, para acotar la definición del problema que las y los estudiantes enfrentarán con la campaña diseñada, se preguntará:

- ¿Qué cosas te gustaría cambiar dentro del curso para mejorar el bienestar psicológico de todos?
- ¿Qué aporte crees que puedes dar tú para ayudar en esta tarea?

Una vez finalizada la discusión en torno a los temas de los talleres, se conversará junto al grupo la posibilidad de implementar la campaña a través de internet.

Para esto, se les invita a definir un nombre, conceptos claves, plataformas a utilizar, principales elementos visuales o sonoros, y las piezas de contenido digital que utilizarían para mejorar su bienestar de una manera creativa.

Recuerde, al igual que en los ejercicios anteriores, registrar los resultados finales y el proceso de la campaña, utilizando las etiquetas recomendadas.

Finalmente, y a modo de despedida, el grupo elegirá a uno o dos representantes para realizar una presentación de lo que conversen y determinen para su campaña comunicacional, abordando los puntos ya señalados y enviando un mensaje que sirva de reflexión final para todo el taller.



CONSIDERACIONES FINALES

Luego de comprender y ejecutar la metodología presentada anteriormente, se espera que las y los estudiantes puedan identificar de mejor forma sus habilidades y prácticas digitales, y, su comportamiento en redes sociales y aplicaciones, desde una visión crítica y constructiva, que incluya la propia perspectiva de las y los jóvenes. Las prácticas digitales de las juventudes se encuentran muy relacionadas con el desarrollo y proyección de sus identidades, y con temas como la autoestima, la privacidad, seguridad y el bienestar mental. Sin embargo, muchas veces existe una tensión entre cómo se abordan las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje o en el currículum formal y las propias prácticas cotidianas de las y los jóvenes.

Este documento propone alternativas de herramientas metodológicas para que las y los participantes avancen en la concientización de sus conocimientos digitales, patrones de verificación de información, procesos de búsqueda y difusión de contenidos en internet, entre otros, permitiendo a las y los docentes y directivos escolares, comprender información relevante para la ejecución y creación de nuevas políticas en consonancia con las prácticas y posibilidades de acceso y alfabetización digital de las y los jóvenes.

Desde sus inicios, este proyecto se estableció como interdisciplinario debido a que aborda temas relacionados con habilidades y plataformas digitales, comunicación, calidad de la información y brechas de contenido en Internet, enmarcados en dos ámbitos generales: Ciudadanía Digital y Bienestar Adolescente, en específico, para la educación multicultural.

La participación multidisciplinaria de diversos actores y organizaciones nutrió y posibilitó un diseño metodológico contingente que abordara múltiples aristas, a través de talleres altamente participativos que involucran a toda la comunidad educativa.

Finalmente, el contenido de este documento, no busca más que ser un aporte para las instituciones educativas a nivel nacional y regional en Latinoamérica, que deseen experimentar a través de procesos de formación colaborativa, accesibles e inclusivos y que impliquen a toda la comunidad escolar y en especial a sus estudiantes.

ANEXO: Explorando usos pedagógicos de las tecnologías digitales: Wikipedia en el aula y ciudadanía digital

En marco de la experiencia piloto del proyecto **“Ciudadanía digital y bienestar adolescente en la Educación Multicultural”**, el equipo de **Wikimedia Chile** a través del Programa de Educación realizó un taller de formación docente para profesoras y profesores de la **Escuela Republicana de Panamá**.

El taller fue denominado; **“Explorando usos pedagógicos de las tecnologías digitales: Wikipedia en el aula y ciudadanía digital”**. Este, constituyó una instancia formativa en la cual las y los profesores del establecimiento pudieron conocer las potencialidades que el uso pedagógico de las tecnologías digitales tiene para promover la ciudadanía y el bienestar adolescente.

Además, esta experiencia quiso identificar las percepciones y experiencias que las y los docentes ya tenían en relación a las tecnologías digitales y a Wikipedia, en particular, reflexionando también sobre los usos que las y los estudiantes hacen de las tecnologías digitales y sus implicancias.

El taller se llevó a cabo en dos sesiones; la primera, de carácter reflexivo, consistió en una charla realizada por la Coordinadora general de Wikimedia Chile, Patricia Díaz, y la Encargada de educación, Rocío Aravena.

Durante esta sesión se exploraron las concepciones y experiencias previas del profesorado del establecimiento respecto del uso de Wikipedia en el aula, para posteriormente presentarles las características principales de la plataforma y las potencialidades de su uso pedagógico. A través de numerosos ejemplos, se presentó a las y los docentes actividades de aula que incorporan los proyectos Wikimedia en diferentes niveles y asignaturas, para dar paso a preguntas y comentarios.

La segunda sesión, de carácter práctico, las y los docentes se dividieron en grupos de 3 a 5 personas y trabajaron en la elaboración de una actividad pedagógica incorporando alguno de los proyectos de Wikimedia. Las actividades propuestas se orientaron hacia la promoción de la ciudadanía y el bienestar adolescente y fueron presentadas al final de la sesión por todos los grupos.