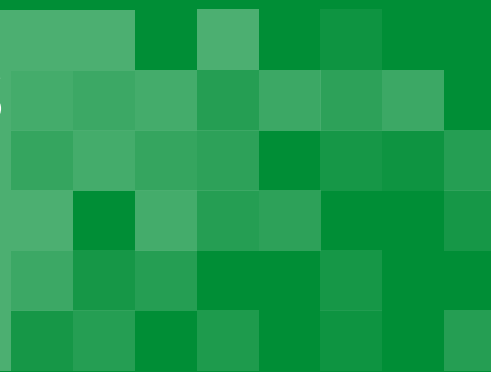


Ciudadanas y ciudadanos digitales en el territorio 1º y 2º medio



Ficha técnica

| | |
|--|---|
| Objetivo de la clase | Elaborar un proyecto vinculado a la ciudadanía digital que permita solucionar un problema o necesidad local utilizando medios digitales. |
| Objetivo de Aprendizaje Transversal | <ul style="list-style-type: none">✓ Practicar la iniciativa personal, la creatividad y el espíritu emprendedor en los ámbitos personal, escolar y comunitario.✓ Utilizar TIC que resuelvan necesidades de información, comunicación, expresión y creación dentro del entorno educativo y social inmediato. |
| Objetivo de la Ley de Formación Ciudadana | <ul style="list-style-type: none">✓ Fomentar la participación de las y los estudiantes en temas de interés público✓ Fomentar en las y los estudiantes el ejercicio de una ciudadanía crítica, responsable, respetuosa, abierta y creativa. |
| Tiempo estimado | 405 minutos (9 horas pedagógicas). |

Información de contexto

Ciudadanas y ciudadanos digitales en el territorio

Internet es un nuevo espacio público compartido globalmente desde lo local, conformado por una red de personas de distintas edades, culturas, credos y territorios que utilizan y a la vez crean información, contenidos, productos, recursos, servicios y datos, generando nuevas formas de comunicación, participación e interacción.

Considerando lo anterior, uno de los actuales desafíos que enfrenta el sistema escolar es la formación de las y los estudiantes como ciudadanas y ciudadanos del siglo XXI, donde el espacio público ya no sólo corresponde al territorio donde se vive sino que también a los espacios digitales donde cotidianamente se desenvuelven: servicios de búsqueda de información, de redes sociales, plataformas de distintos contenidos (como música y videos), entre otros.



Ciudadanía Digital

Conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para que niños, niñas, jóvenes y adultos se desenvuelvan en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa, ejerciendo y reconociendo sus derechos digitales y comprendiendo el impacto de éstas en su vida personal y su entorno. (Mineduc-2016)

¿ Sabías que... ?

ALS - El reto del Ice Bucket

Este fue el famoso movimiento que se expandió por el mundo entero el año 2014 cuando en redes sociales las personas subían videos echándose cubetas de agua helada. No solo se trataba de una moda sino de una iniciativa para recaudar fondos y generar conciencia sobre la enfermedad llamada Esclerosis Lateral Amiotrófica (ELA, o ALS por sus siglas en inglés).

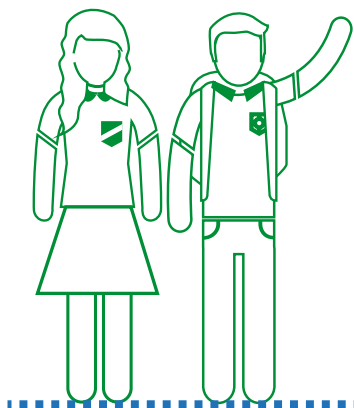
Tan pronto como se inició la campaña y se dio a conocer a través de las redes sociales, se dispersó ampliamente en la medida que la gente empezó a retar a sus amigos a través de distintas plataformas para llevar a cabo el desafío o simplemente hacer una donación a la asociación abanderada con la causa (la ALS Association). Todo el mundo, desde famosas personalidades hasta personas comunes, participaron en el reto.

Orientaciones para la clase

Mediante la creación de una campaña digital que buscará solucionar un problema o necesidad local, se espera que las y los estudiantes ejerzan la ciudadanía digital en su comunidad. Por ejemplo, adopción de perros abandonados, recolección de ropa para un hogar, alimentación saludable, entre otros. Para la elaboración de esta campaña se utilizará la metodología de proyectos.

Se estima que, por la cantidad de horas requeridas y la metodología de trabajo de cada actividad, el o la docente deberá distribuirlas en distintas clases, enmarcando cada una de ellas bajo la estructura: inicio, desarrollo y cierre.

Se recomienda vincular esta actividad con las asignaturas de Historia, Geografía y Ciencias Sociales, y Tecnología, identificando problemas o necesidades de su comunidad y diseñando e implementando soluciones, utilizando herramientas digitales para presentar y transmitir información.



Las y los estudiantes aprenderán:

- ✓ A identificar un problema o necesidad de su comunidad y proponer una solución a través de un proyecto.
- ✓ A diseñar e implementar una campaña digital promoviendo en su comunidad la solución a un problema.

Inicio

Conociendo el proyecto “Embajadoras Digitales”

Se propone presentar al curso el proyecto de las estudiantes del Colegio Arturo Toro Amor, de la comuna de Independencia, Región Metropolitana, quienes implementan la iniciativa “Embajadoras digitales”, donde realizan talleres de uso seguro de internet en su comunidad.



➔ Fuente: <http://bit.ly/2mPmu99>

Luego, las y los estudiantes conversan y reflexionan sobre las siguientes preguntas:

- 1 ¿Cuál es el problema detectado por las estudiantes?
- 2 ¿Qué solución plantearon? ¿En qué consiste?
- 3 ¿Qué acciones realizan?
- 4 ¿Cuál es el aporte a la comunidad?

Con estas preguntas usted podrá motivar a sus estudiantes e introducir el contenido que verá en la clase, para activar sus conocimientos previos.

Desarrollo | Planificando la campaña digital

Actividad 1

Las y los estudiantes pensarán en un problema o necesidad de su comunidad. Posteriormente desarrollarán una campaña digital que será difundida utilizando herramientas digitales.



Materiales

- ✓ Computadores conectados a internet.
- ✓ Cuentas de redes sociales (Youtube, Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest, Whatsapp, SnapChat, entre otros).
- ✓ Editores de imágenes y videos (Canva, Piktochart o Fotojet).
- ✓ Plataformas de creación de blog como Blogger o Wordpress.
- ✓ Software de presentación.

***El establecimiento o las y los estudiantes que cuenten con dispositivos móviles como tablet o smartphone, pueden utilizarlos para grabar videos, sacar fotografías y difundirlos en el marco de su campaña digital.**

Organice a los estudiantes en grupos de trabajo de 4 a 6 integrantes y desarrollen las siguientes actividades siguiendo la metodología de proyectos:

- 1 **Lluvia de ideas:** Realizar un listado de problemas o necesidades que existan al interior de la comunidad escolar o barrio. Por ejemplo: problemas medioambientales, de convivencia escolar, de seguridad, de salud, entre otros.
- 2 **Tomando acuerdos:** Luego del paso anterior, las y los estudiantes seleccionarán el problema o necesidad que desean resolver en su comunidad.

3 Planificando: En esta etapa los grupos definirán todo lo necesario para realizar la campaña, como por ejemplo:

Tema de la campaña digital: ¿Qué se quiere hacer?

Origen y fundamentación: ¿Por qué se quiere hacer?

Objetivos: ¿Para qué se quiere hacer?

Metas: ¿Qué queremos alcanzar?

Beneficiarios: ¿A quiénes queremos ayudar?

Localización y cobertura: ¿En qué lugar se llevará a cabo?

Actividades y tareas: ¿Cómo se va a hacer?

Cronograma: ¿Cuánto tiempo durará la campaña y cada actividad?

Recursos humanos: ¿Quiénes lo harán?

Recursos materiales: ¿Qué materiales necesitamos?

Público objetivo: ¿Quién debe conocer nuestra campaña?

Medios digitales: ¿En qué redes sociales es más probable que sea vista?

Productos: ¿Qué mensajes, imágenes o videos realizaremos? Como sugerencia pueden revisar la lista de la pag 89.

Grupos de interés: ¿Quiénes pueden ayudarnos a difundir? Ejemplo: Cuentas de redes sociales de activistas, políticos, famosos, etc.



Si desea imprimir esta actividad como ficha de trabajo, la encontrará en la página 82.

De acuerdo a lo planificado, recordar a las y los estudiantes los materiales que necesitan traer para la clase siguiente, ya que deberán trabajar en la creación de lo productos de la campaña. Por ejemplo, cámara de video o fotográfica, computadores con software de edición, etc.

Actividad 2

El o la docente hace una pequeña síntesis de lo visto en la clase anterior. Luego de la actividad anterior, las y los estudiantes deberán crear productos y llamados que permitan sensibilizar o generar acciones ciudadanas, sobre el problema o necesidad detectada en su comunidad, utilizando recursos de comunicación digital.

En grupo deberán diseñar los productos para difundir la campaña.

Los grupos tendrán dos clases (4 horas pedagógicas) para preparar los productos que difundirán en la campaña.



Si desea imprimir esta actividad como ficha de trabajo, la encontrará en la página 83.

1 Primera clase

En la primera clase se recomienda dedicar el tiempo para que los y las estudiantes graben videos, audios, elijan las imágenes y materiales necesarios.

2 Segunda clase

En la siguiente clase se sugiere que editen y muestren al profesor y al resto del curso los avances, para realizar ajustes en los productos y así mejorar la campaña.

3 Tercera clase

En otra clase, los grupos deberán implementar la campaña por un período acordado con el o la docente. Para ese día se recomienda realizar una actividad de lanzamiento de las campañas, donde se invite a distintos actores de la comunidad (profesores, directivos, apoderados y vecinos) para que las conozcan y se sumen.

De acuerdo al tiempo disponible para la actividad, es conveniente limitar el número de piezas gráficas y redes sociales a utilizar.

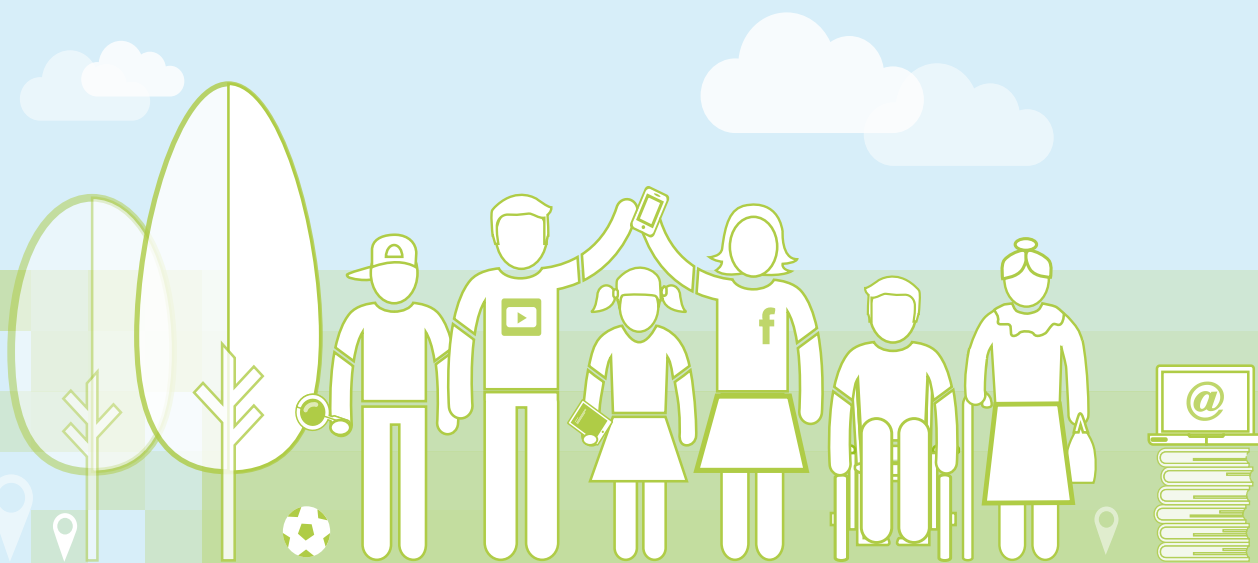


En este espacio el o la docente deberá generar preguntas y reflexiones para identificar lo aprendido.

- 1 **¿Cómo se implementó la campaña?**
- 2 **¿Cuántas personas se sumaron o visualizaron sus campañas?**
- 3 **¿Cuál ha sido la importancia de usar internet para comunicar y visibilizar el problema y la campaña?**
- 4 **¿Cómo se relaciona la actividad realizada con esta idea de ser ciudadanos y ciudadanas digitales?**

Cómo se vincula esta actividad con **Formación Ciudadana?**

A través de esta actividad se potencia que los y las estudiantes sean creadores y ciudadanos del ambiente digital, resolviendo problemas o necesidades locales utilizando medios digitales. El objetivo es promover la formación ciudadana a través de la discusión de temas de interés público y local, identificando problemas o necesidades de su contexto y que los y las jóvenes sean capaces de buscar, proponer e implementar soluciones creativas utilizando tecnologías, promoviendo una participación activa en su comunidad e internet.



Actividad

Planificando la campaña

| Aspecto | Preguntas | Respuestas |
|--|--------------------------------------|------------|
|  Tema de la campaña digital | ¿Qué se quiere hacer? | |
|  Origen y fundamentación | ¿Por qué se quiere hacer? | |
|  Objetivos y propósito | ¿Para qué se quiere hacer? | |
|  Metas | ¿Qué queremos alcanzar? | |
|  Destinatarios o beneficiarios | ¿A quiénes queremos ayudar? | |
|  Localización o cobertura | ¿Dónde se quiere hacer? | |
|  Actividades y tareas | ¿Cómo se va a hacer? | |
|  Calendarización o cronograma | ¿En qué período se va a hacer? | |
|  Recursos humanos | ¿Quiénes lo van a hacer? | |
|  Recursos materiales | ¿Con qué se va a hacer? | |
|  Público objetivo | ¿Quién debe conocer nuestra campaña? | |
|  Medios digitales | ¿Qué redes sociales usaremos? | |
|  Productos | ¿Video, imágenes u otros? | |
|  Grupos de interés | ¿Quiénes pueden ayudar a difundir? | |



Lista de Productos



Micro videos: Videos cortos de 30 segundos a 1 minuto para ser divulgados en redes sociales y plataformas web, tales como spot o mensajes audiovisuales.

➔ <https://vine.co>



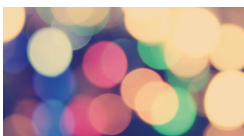
Memes: Es un texto, imagen o video que se difunde rápidamente a través de la red, usualmente con fines humorísticos.

➔ <http://www.memegenerator.es>



Banners: Es un espacio de una página de internet con fines publicitarios. Usualmente es una imagen destacando algún contenido u oferta, que hipervincula a una página interna o de terceros.

➔ https://www.canva.com/es_es/crear/banners/



Imágenes: Imágenes cautivadoras acompañadas de textos breves para difundir en redes sociales. Tales como: afiches, infografías, GIF, o solo texto e imagen.

#InternetSegura

Hashtag o slogan: Palabras o frases que inviten a la comunidad a involucrarse la campaña



Podcast: Es un archivo de audio gratuito, que se puede descargar y oír en un computador, smartphone o en un reproductor MP3.

➔ <http://bit.ly/2xb81on>



