

Adquisición de competencias digitales para la inclusión social

Erika Teresa Duque Bedoya

Universidad de La Sabana, Colombia

erika.duque@unisabana.edu.co

Resumen

Este estudio tiene como objetivo describir una estrategia que articula la inclusión social para lograr la adquisición de competencias digitales en estudiantes de pregrado. La metodología fue cualitativa descriptiva-reflexiva. Los resultados evidenciaron un aprendizaje de las competencias ciudadanas y una sensibilización social. Como conclusiones se destaca que el proceso “joven enseña a joven”, empleando una metodología de estudiar y enseñar con ejemplos y didácticas acomodadas al contexto social, aplicándolas en los conceptos relacionados con la ciudadanía digital y el uso ético de la tecnología son eficaces cuando se abordan positivamente y con temáticas de interés para la comunidad intervenida.

Palabras clave: Inclusión social, ciudadanía digital, aprendizaje por proyecto, competencias digitales.

Acquisition of Digital Skills for Social Inclusion

Abstract

This paper describes an ICT and social inclusion strategies to purchase digital competences. The methodology is qualitative, descriptive-reflexive. Outcomes showed an increment about digital learning competences and social awareness in students. In conclusion it emphasizes that

the process “teaching young to teen” is positive when it uses a methodology with to social context, for teaching concepts about digital citizenship and technological ethical behavior.

Keywords: Social inclusion, digital citizenship, project learning, digital proficiency.

1. CIUDADANÍA DIGITAL COMO POTENCIALIZADORA DE LA HUMANIZACIÓN TECNOLÓGICA

En la sociedad de la información nos enfrentamos a una encrucijada humanista: poseemos artefactos tecnológicos que han incrementado y potencializado el conocimiento del mundo pero paradójicamente la humanidad está expuesta a un empobrecimiento interior cuando descuida o lo que es peor, ignora otras realidades que conforman la persona humana, llegando a reduccionismos desafortunados que están cobrando sus respectivas cuotas en la geopolítica mundial. De acuerdo al diccionario de la Lengua Española, el término “humanismo” hace referencia a la “actitud vital basada en una concepción integradora de valores humanos”, sin embargo se observa una progresiva división del mundo provocada por intereses económicos, sociales, prejuicios y desigualdades que claman justicia. Es conveniente preguntarse entonces qué es lo que nos hace humanos y la respuesta es la cultura, que podría definirse en el sentido humanista como la composición de “todos los saberes teóricos y prácticos que permiten al hombre humanizarse y vivir dignamente” (Lorda, 2009:22). Esto implica tener una imagen integral del hombre y no caer en reduccionismos tratando de mirarlo desde un solo aspecto biológico, espiritual, social o comercial, sino como una unidad corpóreo-espiritual que tiene una llamada a ser trascendente y por tanto, mejorarse continuamente, sin olvidar que cada sujeto es único. Cuando se olvida este horizonte, la cultura es confundida con el saber enciclopédico que puede ser encontrado rápidamente en los motores de búsqueda pero que está desintegrado, fraccionado para ser utilizado en la vida práctica, que también se alimenta de vivencias, sensaciones y dolores. En este sentido, la educación es la mediadora para cultivar la inteligencia y la voluntad humanas. Sin educación no hay cultura ni mucho menos el reconocimiento de las personas y su dignidad (Lorda, 2009).

Cultura implica la presencia de “otro que me reconoce”, el ser humano no es un ser aislado, necesita convivir con los demás para crecer, para educarse y para aprender, por ello es importante vivir en sociedad, que tiene sus reglas (a veces injustas), que pueden variar en los grupos humanos pero que esencialmente permiten coexistir. Por esta razón sociedad y cultura no pueden considerarse entes aislados sino inseparablemente relacionados e implica la existencia de comunidades, que no tienen que ser físicas necesariamente porque la virtualidad ha abierto otras posibilidades. En este punto aparecen las normas de convivencia y el ejercicio de la ciudadanía, que permite establecer relaciones con la comunidad y con las instancias educativas, gubernamentales, administrativas y culturales.

Enmarcándonos en la sociedad de la información, ésta podría definirse como “la sociedad informada que construye conocimiento gracias a la asimilación de tecnología por parte de todos sus ciudadanos, de forma que quede incorporada a sus vidas diarias” (Galindo, 2009:168) y es inevitable aludir hacia un concepto de ciudadanía digital que se define como “las normas de comportamiento con respecto a la utilización de la tecnología” (Ribble y Baley, 2004:7). Estos autores son consientes de que esta definición se queda corta y proponen nueve aspectos de comportamiento ético que implican niveles de responsabilidad del uso de la tecnología, compartida entre los líderes tecnológicos y los maestros escolares, ya que en estos espacios educativos se adquiere la cultura de los futuros ciudadanos y la tecnología es propicia para mediar estos procesos de aprendizaje. Esto significa que el perfil del educador no solo se limita a proporcionar conocimientos sino que debería proporcionar los espacios para que la apropiación del conocimiento y el ejercicio normativo o “ciudadano” fuera acogido, determinar un contexto para facilitar la autonomía y la adquisición de hábitos éticos. No basta solo la alfabetización digital sino pensar estrategias innovadoras para la apropiación del saber (Ribble y Baley, 2004).

Sin embargo esta enseñanza de la ciudadanía debería ir más allá de los comportamientos éticos y llegar a la raíz de la conducta humana, cultivando hábitos relacionados con la inteligencia y la voluntad para que la toma de decisiones realmente esté orientada hacia el bien individual y colectivo. En este punto aparece la importancia de la educación humanista que incorporaría la enseñanza de las virtudes como hábitos buenos orientados hacia el bien lo cual implicaría que la ciudadanía digital también podría y necesita ser humanista para no tener un tinte solo instrumental. Un ciudadano digital no solo debería ser capaz de manejar co-

recta y éticamente la tecnología sino además influir en la toma de decisiones relacionadas con el entorno, pero para lograr esto hay que involucrarlo para que la burbuja digital que puede crearse alrededor de las realidades que “no tocan” aunque estén cercanas, desaparezcan, aflore la solidaridad y la capacidad de entendimiento para ayudar a resolver problemáticas sociales y lograr la empatía, entendida ésta como el “ejercicio de comprender las realidades del otro en mis propios zapatos”. Es necesario este acercamiento porque “lo humanista” tiene el peligro de quedarse solo en teoría si no existe un contacto con la realidad, ya que la tecnología permite encerrarse en subjetividades individualistas aunque bien informadas, que es el problema de muchos jóvenes, aparte de que la ciudadanía digital queda reducida a lo instrumental, como se ha mencionado.

Es aquí donde la inclusión social juega un papel preponderante como oportunidad para humanizar la concepción de ciudadano digital, aprovechando los recursos tecnológicos para entender realidades, motivar para acercarse a los que necesitan ayuda y que son incomprendidos con frecuencia, denunciar injusticias y proponer soluciones desde los recursos multimediales que pueden ser comprendidos por una gran mayoría de personas, ya que los videos, por ejemplo, comunican de manera explícita en la mayoría de los casos. Los medios tienen responsabilidad sobre esta labor pero si realmente se quisiera abordar el tema de la inclusión, es necesario que el ciudadano común esté involucrado desde las posibilidades tecnológicas que tiene a la mano.

Sin embargo, esto solo posible en gran medida cuando existe voluntad para conocer e involucrar el entorno y en este sentido las instituciones educativas tienen una oportunidad que requiere estrategias, mente abierta y estando dispuestos para alcanzar la innovación que estos tiempos requieren. La educación no es solo cultivar las ciencias sino también el espíritu que permita llegar a la sabiduría como saber universal e integrador a través del intercambio de vivencias y conocimientos inteligentemente organizados para alcanzar estos fines, y contando con la mirada enérgica de los jóvenes que cuando son debidamente motivados, cumplen sueños.

Teniendo en mente lo anterior, a continuación se presenta el proyecto desarrollado durante el semestre académico en la materia Competencias Básicas Digitales a través de la metodología de aprendizaje por proyecto (APP) en estudiantes de Pregrado de diferentes carreras en la Universidad de La Sabana, donde tuvieron la oportunidad de implementar un tema relacionado con la enseñanza de la ciudadanía digital en dos

instituciones educativas distritales que presentan problemáticas sociales difíciles y que están ubicadas en la zona de influencia de la Universidad, exactamente en el Municipio de Chía (Colombia). La experiencia consistió en cambiar su rol de estudiantes por maestros, estudiando y enseñando temas de ciudadanía digital y uso ético de las redes sociales en los niños de los colegios mencionados. Como se verá más adelante, la experiencia fue positiva porque permitió que estos jóvenes universitarios aprendieran los conceptos de ciudadanía digital, adquirieran las competencias digitales que se esperaba desarrollaran en el curso y también se sensibilizaron con relación a las problemáticas sociales cercanas.

2. RELACIÓN ENTRE LAS COMPETENCIAS DIGITALES Y LA INCLUSIÓN SOCIAL

El ritmo de la sociedad de la información evidencia la importancia de adquirir las competencias digitales adecuadas para enfrentar los retos sociales y tecnológicos actuales. Las competencias digitales tienen diferentes definiciones que parten desde el uso instrumental de la tecnología hasta habilidades para la creatividad, comunicación y trabajo colaborativo, aunque las diferentes definiciones apuntan al ejercicio de la ciudadanía digital, como son por ejemplo “las habilidades y destrezas para usar adecuadamente la información y transformarla después en conocimiento con el objetivo de compartirlo” (González-Martínez *et al.*, 2012:290) o “un ciudadano educado es capaz de acceder, evaluar, organizar, interpretar y diseminar información en diferentes formatos sobre diferentes tecnologías” (Gallardo-Echenique *et al.*, 2015:12). La competencia digital no solo abarca el conocimiento instrumental sino una actitud hacia el uso de la tecnología, porque finalmente la persona es quien decide qué herramientas utilizar para alcanzar un fin concreto y no todas las herramientas tecnológicas están acordes con las necesidades personales. Esto implica que “los conocimientos adquiridos deben utilizarse en contexto para actuar de manera consciente y eficaz con vistas a una finalidad” (Esteve y Gisbert, 2013:32). En el momento no hay un consenso general sobre la definición de las competencias digitales aunque son la base para políticas o prácticas aplicadas a proyectos (Ilomaki *et al.*, 2011:8). Partiendo de esta idea, la definición de competencia digital que se adopta en la Universidad de La Sabana y que fundamenta la materia bajo la cual se desarrolló la experiencia es “la capacidad que tiene el estudiante para afrontar de manera crítica y reflexiva situaciones académicas y sociales en un entorno digital” (Universidad de La Sabana, s.f.).

Las dimensiones que abarca también son también tema de análisis actual aunque usualmente éstas abarcan la dimensión instrumental (acceso y uso de la información), dimensión cognitiva (transformación de la información), dimensión comunicativa (expresarse y comunicarse sobre múltiples aspectos), dimensión axiológica (uso ético de la información) y dimensión emocional (conductas socialmente positivas alrededor de las TIC) (Área y Guarro, 2012:66). Estas dimensiones (exceptuando la emocional) forman parte de las dimensiones que deben ser apoyadas por la materia bajo la cual se efectuó la experiencia y que fueron trabajadas a través de las diferentes actividades en la clase.

Ahora bien, es fundamental que estas competencias sean asimiladas para que las personas puedan desenvolverse en la sociedad de información, tal como lo afirman Área y Guarro:

Este siglo XXI, además de ser el de la sociedad de la información, es también el siglo de la formación. Nunca en ningún otro periodo anterior fue tan necesaria la educación o la formación de los individuos para integrarse socialmente. Sin una formación básica difícilmente un sujeto podrá ser un ciudadano autónomo y consciente de sus responsabilidades y derechos sociales (2012:48).

En este sentido las instituciones de educación tienen la responsabilidad de formar y dotar de herramientas y habilidades para que las personas se desenvuelvan en la sociedad y por tanto fomentar estrategias para conseguirlo.

Ahora bien, la falta de competencias digitales es una causal de una primera exclusión social entendiéndose ésta como “aquello que impide el pleno desarrollo de las personas según sus verdaderos deseos y capacidades” (Méndez-López, 2013:89). Estudios como el realizado por Robinson *et al.* (2015) indican que la exclusión digital es otra forma de inequidad que es comparable con las exclusiones de raza, género, entre otras desafortunadas formas, además de que dicha exclusión no debería ser materia solo de estudio para especialistas sino que debería ampliarse la mirada de estudio y que quienes tienen un mejor manejo de las competencias digitales tienen ventajas de orden social y económico con relación a quienes no tienen estas habilidades (Robinson *et al.*, 2015:570). Esto significa que quien está excluido digitalmente estará condicionado por el acceso a la información en calidad y cantidad y que “no sea considerado útil para la sociedad, ser descartado de la

participación y sobre todo, sentirse insignificante” (Méndez-López, 2013:91). Tal como lo sigue afirmando el autor mencionado “el incremento de los procesos de exclusión (...) impiden una adecuada gestión de la convivencia, diversidad y desarrollo humano” (2013:92). Si la definición de exclusión implica que hay obstáculos para el desarrollo pleno, cabe en la definición el mal uso de las tecnologías como una forma de exclusión, la cual es peligrosa para los jóvenes, además de generar violencia escolar y en otros ámbitos sociales.

Es en este punto donde las estrategias para aprender las competencias digitales que involucren a poblaciones digitalmente excluidas cobran importancia. Tal como menciona Galindo:

La habilitación de ciudadanos digitales no se logra insertando tecnologías en todos los espacios académicos, ni en todos los escenarios de la tecnología. Se logra al generar estrategias de aprendizaje y apropiación de los espacios con autonomía; facilitar las condiciones de contexto (...) no masificación de la educación, sino formación contextualizada para cada necesidad de la sociedad y el individuo (2009:171).

Las estrategias para lograr el dúo competencias digitales e inclusión social deben estar contextualizadas, es decir, que revistan significado personal o social para los individuos que la comparten para que el aprendizaje sea significativo, es decir que ofrezca experiencia en los participantes. Tal como lo menciona Área y Guarro:

Las situaciones a las que nos referimos (actividades contextualizadas) se refieren a la vida cotidiana del alumnado, a su participación en la sociedad, a los derechos y los deberes que supone la ciudadanía e implican darle significado al aprendizaje (2012:59).

En el caso de los jóvenes, que tienen el “chip tecnológico incorporado” estas estrategias deben permitirles encontrar el mundo donde están inmersos, evitándoles el encerramiento en una realidad artificial y también, enseñándoles el uso ético de la tecnología. Una manera de involucrarlos en enseñando a otros, acción que es provechosa en el sentido de que para enseñar algo hay que estudiarlo y prepararlo previamente, lo cual refuerza los procesos de aprendizaje de un tema determinado porque es posible siempre mejorar en lo que nos involucramos y hacemos una y otra vez.

Ahora bien, en el caso de la experiencia que se describe, los jóvenes explican a otros jóvenes, lo cual también ha sido provechoso justamente por las características de las nuevas generaciones descritas por Bringué y Sábada:

Estos adolescentes son generosos aunque les falta la constancia necesaria para mantener las acciones en el tiempo; manifiestan cierto cansancio por la vida, sufren la inseguridad, y esto provoca cierto miedo hacia el futuro; dependen en exceso del juicio de los demás, lo que les hace temer la soledad y a la incomunicación; y no se sienten capaces de lanzarse a empresas que suponen un reto. Buscan la tranquilidad y el bienestar, desconfían de toda autoridad, precisan del éxito y la ternura la diversión y el entretenimiento como fuentes seguras de gratificación y de emociones (2009:228).

El hecho de que sea enseñado un tema ético de redes sociales por un joven a otro joven hace que esta horizontalidad les permita tener apertura hacia el conocimiento, lo cual se evidenció en la experiencia que se describe a continuación.

3. SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS

3.1 Tipo de investigación

Este estudio puede caracterizarse como descriptivo-reflexivo con un modelo de diseño incremental, ya que los instrumentos de recolección de datos fueron diseñándose en el transcurso del trabajo. Es descriptivo porque pretende mostrar el comportamiento de los estudiantes cuando pueden cambiar de rol (de estudiante a maestro) para asumir un proceso de reflexión sobre los conceptos de ciudadanía digital aplicados en un contexto real, saliendo de su zona de confort para asumir la responsabilidad de este cambio. Las herramientas de análisis de resultados de observación empleadas forman parte de una investigación cualitativa.

3.2 Origen de la experiencia

Esta experiencia surgió durante la impartición de la materia Competencias Básicas Digitales (CBD) para estudiantes de Pregrado de diferentes programas académicos de la Universidad de La Sabana. Esta asignatura nació como respuesta a los retos y oportunidades que la tecnología ofrece a los estu-

diantes inmersos en el contexto digital. Esta materia es transversal en el sentido de que todos los estudiantes de los programas académicos deben cursarla. La metodología desarrollada para este curso es el Aprendizaje Por Proyecto (APP) tiene como principal característica el aprendizaje de conocimientos y habilidades desarrolladas a lo largo del semestre por medio de la implementación de un proyecto, además de que:

Fomenta una actuación creativa y orientada a los objetivos, en el sentido de que se transmiten además de las competencias específicas (técnicas), sobre todo las competencias interdisciplinarias a partir de las experiencias de los propios alumnos (Tippelt y Lindermann, 2001:4).

Al inicio del semestre los profesores de la materia se reúnen para seleccionar las temáticas propuestas a los estudiantes para que desarrollen sus proyectos a lo largo del periodo académico, siguiendo una estructura rigurosa en cuanto al estudio del problema, la búsqueda de información y el desarrollo del material derivado. Sin embargo existe una dificultad y es que el corto periodo del semestre limita el alcance del proyecto, por lo que es importante hacer un ejercicio juicioso de planeación y tener en mente desde el comienzo el alcance y el producto final. Por este motivo, la autora decidió explorar un proyecto que involucrara a los 51 estudiantes de sus dos grupos en una experiencia con la comunidad que les permitiera evidenciar otras realidades sociales que los sensibilizara y a su vez desarrollaran también sus competencias profesionales pero así mismo, el proyecto impactara la zona de influencia de la Universidad. El proyecto consiste en hacer que los estudiantes universitarios enseñen a los chicos de los colegios sobre temas relacionados con ciudadanía digital, esto es, ser profesor por un día. Para ello se contactó a la Secretaría de Desarrollo Social del Municipio de Chía donde se asignó un colegio público para hacer la actividad y posteriormente se contactó otro colegio ubicado en la vereda de Tíquiza. Las instituciones cuentan con salas de cómputo y acceso a Internet, lo cual facilitó la experiencia, ya que los productos que los estudiantes universitarios deben construir y enseñar son multimediales.

Estas dos instituciones tienen poblaciones con necesidades de transformación social, que presentan familias disfuncionales y con bajos niveles de cultura. Para la experiencia, los chicos de colegio asignados correspondieron a los grados décimo y once de bachillerato cuyas edades

oscilan entre los 16 a 18 años. Sin embargo, esta población aunque es joven tiene escaso sentido de motivación con relación a su futuro inmediato, como seguir estudiando una carrera o tecnología cuando finalizan sus estudios conseguir un trabajo, porque no han tenido “espejos de vida” donde puedan reflejarse y permitir la posibilidad de soñar con ser mejores personas, todo ello sumado a que son maltratados en sus casas o viven situaciones económicas difíciles. Conociendo estas características y en común acuerdo con los profesores encargados del acompañamiento en estas instituciones, los temas que serían abordados fueron los relacionados con el manejo ético de las redes sociales y el conocimiento sobre los derechos de autor porque esta población tiene poca conciencia del respeto hacia los demás, lo cual se manifiesta en conductas inadecuadas en las redes sociales y hacia el manejo indiscriminado de material de la Internet sin contar con los derechos de autor, lo cual es un tema relevante porque se supone que luego de concluir sus estudios, ingresan a un mundo laboral. Y el otro componente de la experiencia sería el motivacional, ya que si sus profesores son estudiantes universitarios, esto contribuiría a sembrar en los estudiantes de colegio motivación para observar otros estilos de vida positivos con relación a un futuro profesional y además el conocimiento transmitido es más efectivo: un joven enseñando a otro joven sobre comportamiento ético tiene resultados más contundentes. Estos dos temas también son importantes también para los estudiantes universitarios, ya que les permite crecer profesionalmente en cuanto deben enfrentarse a un público complejo y por tanto adquirir destrezas en manejo de auditorios, así como el estudio a fondo de los temas presentados, lo cual contribuye a la adquisición de aprendizaje para la vida.

3.3 Diseño de la experiencia

El principal objetivo de esta experiencia es concientizar a los estudiantes universitarios sobre la importancia de entender y practicar la ciudadanía digital aplicada en un contexto social que les permita desarrollar las competencias digitales propuestas en el curso para ser mejores ciudadanos, pero también sensibilizarlos sobre las realidades sociales que los rodean, que muchos de ellos desconocen o quisieran ignorar. Se trata de una experiencia dirigida a la concientización sobre la gravedad de los problemas éticos en el uso de las tecnologías tanto para los estudiantes de pregrado como para los chicos de los colegios pero tratando de acomodar esta situación educando desde un enfoque positivo. Para cubrir este objetivo y teniendo en cuenta la

metodología de APP fue necesario acotar el alcance del proyecto teniendo en cuenta los tiempos tanto de clases como la disponibilidad de los estudiantes y para ello se diseñó una estrategia encaminada al logro de estas metas en el semestre académico donde la planeación es fundamental pero a su vez consensuada con los 51 estudiantes de los cursos. Puesto que el semestre está dividido en tres cortes académicos, el proceso se dividió en tres fases que se describen a continuación:

3.3.1 Primera fase: ¿Qué sabemos sobre la ciudadanía digital?

El primer corte correspondió a la adquisición de competencias de manejo de información enfocadas hacia el proyecto, concretamente la búsqueda y análisis de información sobre los conceptos de ciudadanía digital, ya que es el tema que engloba el proyecto. Esta primera búsqueda fue general porque el proyecto estaba en fase de concreción: era necesario exponer la idea a los estudiantes para motivarlos y también contactar los colegios que iban a ser intervenidos, así como establecer la planeación de temas, grupos tiempos y fechas. Las estrategias para la búsqueda de información incluyeron la creación de un repositorio con los documentos comunes y las nubes de palabras utilizando una herramienta de portafolio digital. Las nubes de palabras son útiles porque permiten que los estudiantes plasmen las palabras claves de los documentos y puedan divertirse diseñándolas de manera artística. El portafolio digital tiene como objetivo servir de repositorio de documentos que puedan ser compartidos entre todos los estudiantes.

3.3.2 Segunda fase: la planeación de las clases y elaboración de material

Durante el segundo corte el tema predominante fue el uso de la multimedia y los elementos de comunicación gráfica. De manera paralela se definieron los temas de interés para la población de los colegios de acuerdo a las sugerencias de los maestros: fundamentos de ciudadanía digital, uso ético de redes sociales y derechos de autor. Teniendo ya los temas claros para efectuar el pilotaje, se efectuó una segunda búsqueda bibliográfica más profunda sobre los temas por equipos de trabajo, integrando las unidades relacionadas del curso con estos temas y como los estudiantes nunca habían sido maestros, se planteó una reflexión en los estudiantes acerca de cómo les hubiera gustado a ellos que estos temas se los hubieran enseñado en el colegio con el fin de consensuar la didáctica en la que ellos quisieran enseñarlo. Así el examen parcial fue elabora-

ción de un formato con la planeación de clase con el tema que cada grupo de trabajo escogió sobre los propuestos por el colegio. Como resultado del ejercicio se obtuvieron 17 planeaciones de los grupos: 7 sobre uso ético de redes sociales, 5 sobre conceptos de ciudadanía digital y 5 sobre derechos de autor. Adicionalmente y como producto de la reflexión sobre la didáctica, los estudiantes plantearon la construcción de juegos utilizando plantillas de libre uso en Internet para reforzar las actividades. Para este segundo corte ya los estudiantes habían definido los días donde acudirían al colegio. Durante la primera y la segunda fase del proyecto uno de los maestros de los colegios presentó 3 sesiones de sensibilización con los estudiantes donde narraba el contexto social de los chicos de los colegios con el fin de que estuvieran preparados para atender esta población especial.

3.3.3 Tercera fase: experimentando ser profesor y evaluando el ejercicio

El tercer corte implicaba ir a dictar la clase a los colegios en los horarios acordados, la preparación del material audiovisual resultante del ejercicio (es decir la toma de evidencias de la clase) y la construcción de un portal web de los grupos donde se consignaría la experiencia. La impartición de la clase implicó un esfuerzo adicional por parte de los estudiantes de pregrado porque los horarios de las clases en los colegios no coincidían con los horarios de las clases de la materia. Siete estudiantes (14%) renunciaron a impartir las clases en los colegios porque sus horarios eran incompatibles y dos (4%) no quisieron participar debido a que no les llamaba la atención. Estos nueve estudiantes colaboraron en la elaboración de infografías y material de apoyo para el resto de sus compañeros y también debían elaborar el portal web. El restante 84% acogieron con entusiasmo la idea. En cuanto a la planeación de horarios y grupos, se construyó una matriz que estuvo disponible en el aula virtual así como el material didáctico elaborado por los diferentes equipos, ya que cada uno de ellos escogió profundizar sobre los temas propuestos pero debido a la logística de las clases no siempre la sesión coincidía con el tema preparado. Esto permitió que todo el material elaborado fuera aprovechado porque se puso en el ambiente virtual del curso para que los grupos los reutilizaran y que entre ellos mismos revisaran sus trabajos con el fin de brindar críticas constructivas. Para efectos de evaluación, cada estudiante debía compartir sus experiencias en un foro y además tomar fotografías y elaborar videos sobre la experiencia en clase. Para ello fue necesari-

rio definir 2 roles en el momento de dictar la clase: el expositor quien tenía a su cargo la exposición del tema y el relator, quien tenía encomendado documentar la experiencia y observar. Estos roles son dinámicos, es decir varían de acuerdo a la planeación interna del equipo de trabajo y cambiaban en la actividad. Posteriormente cada equipo debía construir un portal web para consignar sus experiencias utilizando la herramienta WIX, que debía contener una descripción de cada integrante, una descripción de la experiencia, el material elaborado para la clase, la planeación, las nubes de palabras de los artículos encontrados, la galería de fotos y videos y por último la bibliografía. Al final del semestre un profesor externo y el profesor titular de la materia debían evaluar el trabajo que reúne todo lo visto en la materia.

4. RESULTADOS DEL EJERCICIO

Este apartado presenta algunos indicadores cuantitativos de la experiencia apoyados en una encuesta elaborada para tal fin, los comentarios del foro para compartir ideas al final del ejercicio y el material audiovisual elaborado:

4.1 Cuestionario encuesta: a continuación se muestran para cada uno de las preguntas, algunos indicadores cualitativos con base en los comentarios de los estudiantes de Pregrado. Esta encuesta fue respondida por 14 estudiantes de los 51, que corresponden a un 27% de la población.

4.1.1. Sensibilización social: con el fin de conocer cuál había sido su aprendizaje con relación a la sensibilización social se plantearon 3 indicadores:

- Pregunta A: ¿Cómo va a influir esta experiencia en tu vida cotidiana?

Este indicador muestra el aprendizaje a lo largo de la vida y la sensibilización social con respecto a la experiencia. De las 13 respuestas, 6 (46%) indicaron que les había enseñado la importancia de enseñar y transmitir ideas: *“Mi amor por enseñar fue descubierto. Nunca pensé hasta qué punto un proyecto podía mostrarme técnicas no solo para aprender sino para enseñar”, “Me ayudó a tener experiencia sobre pedagogía y enseñanza, así como a incrementar mis conocimientos sobre los temas enseñados”*. Así mismo, las restante 7 respuestas (54%) mostraron la importancia de compartir experiencias con los demás: *“ser profesora en un día me llevo a ser más abierta al hablar temas que ya cono-*

cia y que muchos tienen la necesidad de comprender”, “Que muchas veces uno con muy poco puede darles grandes ayudas a los demás”.

- Pregunta B: ¿Crees que estas clases ayudarán a los niños de los colegios intervenidos a cambiar sus hábitos ante el manejo de redes sociales y la tecnología? ¿Por qué?

Esta pregunta buscaba medir la sensibilización con los niños del colegio intervenido. De las 14 respuestas, 43% (6 respuestas) contestaron que efectivamente Sí ayudaba porque les concientizó acerca de las consecuencias del mal uso de la tecnología: *“Si, porque les damos las bases de cómo usar adecuadamente los medios así como también los peligros a los que se enfrentan”, “En mi caso, reforzamos las redes sociales como el modo de networking y de los cuidados al utilizarlas ya que todo lo que dejamos allí nos deja expuestos a muchas cosas”.* El 36% (5 respuestas) contestaron que Sí ayudaba porque se hizo énfasis en los usos académicos de los recursos expuestos: *“Probablemente sí, ya que hoy en día se ve la importancia del buen manejo de las redes como tal, además de que eran jóvenes que van a empezar y quieren empezar ya sea un estudio en alguna universidad o empezar a trabajar, con las clases podían tomar herramientas que les ayudaran a encontrar lo que esperan”, “Si, por que ellos aprendieron que las redes sociales no son solo para contactar amigos, sino que también las pueden usar para buscar temas de interés como universidades”.* El restante 21% (3 respuestas) contestaron que Sí porque joven ayudando a joven transmite mejor el mensaje: *“Si porque es una charla que realizan personas más cercanas a su edad y el mensaje lo ven más cercano”, “Si porque no es lo mismo que siempre lo estén diciendo los profesores a que alguien con más o menos su edad les haga llegar esta información”.*

Pregunta C: ¿Crees que si usamos el material elaborado en el curso (juegos e infografía) para los niños de otras instituciones aprenderán sobre estos temas?

En esta pregunta, el 100% (14 respuestas) coincidieron en que Sí ayudan porque es otra manera de enseñar más cercana a los niños, mas didáctica e interactiva. Algunas respuestas: *“Sí, porque para los jóvenes jugando se aprende más que haciendo estudios planos y monótonos”, “Si, ya que se pudo notar que los jóvenes aprenden mas didácticamente, no con cátedras como es la costumbre”, “Si! Seria genial que utilizaran estos recursos ya que nos esforzamos en que fuera para el aprendizaje de los chicos”, “Si porque permite explicar los materias de manera dinámica y que ellos participen”.*

4.1.2. *Aprendizaje: con el fin de conocer cuál había sido su aprendizaje se plantearon 3 indicadores:*

Pregunta A: Con relación al proyecto de enseñanza sobre ciudadanía digital, redes sociales y derechos de autor en los colegios de Chía, ¿sientes que el hecho de haber preparado un tema para enseñarlo luego reforzó tu conocimiento sobre estos temas? ¿Por qué?

Para esta pregunta, el 64% (9 respuestas) manifestaron que Sí reforzó su conocimiento porque el hecho de estudiar para enseñar obliga a consultar y prepararse mejor: *“Porque para explicar un tema es necesario saber más que los demás”, “Sí, porque para poder hablar de eso, claramente necesité informarme lo suficiente y me demandó investigación y conocimiento adicional al que tenía”, “Definitivamente, porque enseñando se retiene más información que sólo estudiándolo para sí mismo. Es una excelente manera de reforzar nuevos conocimientos”*. El 21% (3 respuestas) manifestaron que efectivamente ayuda porque el conocimiento cuando se practica, se refuerza: *“Sí porque al enseñar un tema, practicaba y reforzaba mis conocimientos sobre este tema”, “Si, porque pudimos no solo conocer la teoría sino aplicarla para poder enseñarla debidamente”, “Si, poner en práctica los conocimientos siempre ayudan a conocer mejor los temas”*. El restante 14% (2 respuestas) manifestaron que era importante para reconocer la importancia de estos temas: *“Si, por que por lo general tenemos un conocimiento básico de esos temas, y al realizar este proyecto pudimos darnos cuenta que estos son muy importantes para la vida”, “Si, la verdad es que no sabemos todas las consecuencias y beneficios que nos trae el Internet. Debemos siempre guardar un límite con lo que vemos y hacemos allí”*.

Pregunta B: ¿Qué acciones vas a realizar de aquí en adelante para ser un mejor ciudadano digital? Esta pregunta fue respondida solo por 11 estudiantes y todos ellos coincidieron en que la experiencia sirvió para ser más cuidadosos en el uso de la información así como su publicación y el uso de las herramientas informáticas: *“Tener en cuenta que cada clic tiene una consecuencia”, “Definitivamente tendré más precaución con lo que comparto y me asegurare hasta diez veces de citar de manera adecuada. Es lo justo y entenderlo correctamente me alegra”, “Los conocimientos adquiridos en CBD se vuelven un hábito después de un tiempo de práctica, por eso creo que el de el buen uso de las redes sociales ha sido uno de los que más he utilizado, casi sin darme cuenta”*.

Pregunta C: ¿Te hubiera gustado participar más tiempo en esta experiencia? ¿Por qué?

Esta pregunta fue contestada por 13 estudiantes y la respuesta fue afirmativa y satisfactoria. Justificaron de diferentes maneras: “*si, porque son experiencias que quedan para la vida*”, “*Definitivamente. Obviando la dificultad de ir a un colegio fuera de la Universidad (no geográficamente sino la idea) es una de las experiencias que más disfrute en mi semestre*”, “*3 meses de preparación son muy cortos y rápidos para hacer unas conferencias mucho mejor elaboradas. Uno quisiera extender más el tiempo para comunicar más y compartir más con los menores*”, “*Sí, porque más que enseñar, se aprende muchas cosas con ellos*”, “*Si, por que siento que pude aportar más para la vida de los estudiantes de los colegios*”.

4.1.3. Trabajo en equipo: ¿Te ha gustado trabajar conjuntamente con tus compañeros de CBD en esta experiencia? ¿Por qué?

El objetivo de esta pregunta era examinar su experiencia de trabajo en equipo. Fue respondida por 12 estudiantes. En general fue positiva la respuesta, disfrutaron de la experiencia y se enriquecieron aunque manifestaron algunas dificultades: “*Si, permitió reconocer nuestras debilidades y fortalezas*”, “*Si, porque trabajamos siempre en equipo y esto permitía tener más ideas para la elaboración y desarrollo de la clase*”, “*Sí porque se pudo tener una mejor relación con ellos*”, “*Sí, pero hubiera preferido más compromiso de parte de ellos*”.

4.2. Foro: los foros son una herramienta virtual que tiene varias características: fuentes de información clasificadas por temas, interés común, naturaleza asincrónica, canal multidireccional, múltiples usuarios que participan, co-creación de contenidos, relevancia para el manejo de competencias, dimensión social y comunicación reflexiva (Buil *et al.*, 2012:134). La razón por la cual se escogió un foro fue aprovechar la libertad de expresión narrativa de la experiencia. Cada grupo debía consignar sus impresiones inmediatamente después de asistir a su sesión de clase en el colegio. Analizando desde una perspectiva cuantitativa, se obtuvieron 5 categorías de análisis emergentes con relación a los comentarios: dificultad para ser profesor (11), compartir conocimientos (12), recomendación para repetir la experiencia (5), acercarse a las nuevas generaciones (5), la experiencia como reto (2). Al respecto se muestran los siguientes resultados:

4.2.1 Compartir conocimientos (12). Es conveniente señalar que uno de los objetivos del ejercicio era justamente que los estudiantes de

los colegios conocieran otros paradigmas existenciales (en este caso los estudiantes universitarios) porque son personas que han sufrido maltrato psicológico por parte de sus familiares y cercanos y su nivel de autoestima es bajo, lo cual tiene como resultado que no se plantean continuar estudiando o trabajando después de terminar sus estudios en el colegio. Es una juventud energética pero sin ilusiones y vulnerable para que otros actores poco benéficos actúen en sus vidas. De esta manera, la premisa inicial era mostrarles otras alternativas al entrar en contacto cercano con otros estilos de vida. A su vez, el objetivo con la población universitaria era sensibilizarlos sobre las realidades sociales cercanas porque se encuentran en el entorno pero a la vez lejanas porque no tienen contacto con su realidad social y también reflexionar sobre el impacto que sus acciones tienen en sociedad, tal como lo mencionan en el foro: *“se logró cumplir el objetivo de enseñar a estos niños no solo de manera conceptual los temas propuestos sino las oportunidades que se pueden generar, las limitaciones que no deben tener y aprendimos nosotros tal vez más de la vida que lo que pudimos enseñar, a valorar más lo que tenemos”*. Acerca del impacto social que sus acciones tienen: *“es un buen momento para pensar si lo que uno hace llega a tener un impacto en la sociedad”*. Acerca de la sensibilización: *“nunca había hablado de mi carrera con tanta pasión como ese día, sentí que todo lo he venido aprendiendo en estos últimos años se juntó para motivar estos jóvenes a que sigan los pasos míos y de muchos de mis colegas que trabajamos para comunicar”*, *“Me ha parecido muy interesante y bueno, el hecho de ir a uno de estos colegios y compartir nuestros conocimientos y experiencias con los alumnos, así mismo, el grupo nos recibió muy respetuosamente, estuvieron atentos en todo momento”*. Todo esto permite concluir que esta experiencia sirvió para cumplir los objetivos propuestos, lo cual se ve reflejado en los comentarios de los estudiantes universitarios.

4.2.2 Dificultades para ser profesor: no es sorprendente que la segunda categoría fuese justamente las dificultades para enseñar un tema porque los estudiantes siempre han asumido el rol de recibir clase pero no dictarla: *“No había estado yo en la posición de profesora, las cosas son muy diferentes cuando estas parado en frente tratando de exponer una idea; en un momento sentí que a algunos alumnos no les importaba lo que explicaba, esa parte fue un poco frustrante. Pero a pesar de ello, la mayoría de los estudiantes si estaban atentos e hicieron preguntas importantes”*. Otro comentario: *“Nos pudimos dar cuenta lo difícil que es*

pararse en frente de un grupo a dictar clases”, “Fue una bonita experiencia, tuvimos la oportunidad de ponernos en los zapatos de un profesor y a la vez realizar una actividad que dejara de alguna forma un impacto social en los niños del colegio”. Estos comentarios muestran que la experiencia sirvió para sensibilizarlos sobre el cambio de rol docente. Una estudiante manifestó que esto le había servido para aprender que no servía para ser profesora y otros manifestaron que fue un buen ejercicio en su quehacer profesional para enfrentarse a un público hostil, lo cual contribuyó a adquirir competencias de manejo de público.

4.2.3. Las restantes categorías obtuvieron 5 comentarios cada una:

- Recomendaciones para repetir la experiencia (5): “Invito a mis compañeros de la Universidad a que también se permitan en un futuro conocer esta experiencia a través de iniciativas propias que realicen en otras materias” o “Recomiendo esta actividad para otros grupos porque es empezar a aportar a la sociedad con nuestros conocimientos”.
- Acercarse a las nuevas generaciones (5): en esta categoría de análisis los estudiantes reclaman en cierto modo la falta de acercamiento a experiencias similares en su contexto escolar: “Se trató de una experiencia única y especial que nos acercó a las nuevas generaciones de relevo. Me pareció una gran iniciativa del grupo porque en mi época de bachiller no tuve la oportunidad de que las universidades prestaran este tipo de charlas”, otro comentario: “Yo creo que la percepción que teníamos nosotros de esta actividad era completamente diferente, pues imaginábamos niños groseros, peligrosos y difíciles de controlar pero en realidad nos dimos cuenta de que es completamente opuesto a esto; eran niños agradables, tiernos, juiciosos y con toda la disposición de aprender lo que se les explicaba”, que evidencia que la sensibilización con el Profesor invitado fue exitosa y necesaria para contextualizar el ambiente. Otro comentario: “La experiencia fue muy enriquecedora, no solo nos dio la oportunidad de ser maestras por un momento sino que también nos mostró una realidad a la que no estamos acostumbradas”. En este sentido la experiencia logró sensibilizar sobre otras realidades sociales, lo cual es provechoso considerando la situación mundial de discriminación y xenofobia que afrontan los inmigrantes.

- La experiencia fue todo un reto (2): para algunos estudiantes esta experiencia no solo fue un ejercicio en clase sino un reto por las condiciones que presentaba: *“esto se convirtió en un gran reto para mí porque en mi caso, muchos de los que recibían la información eran mayores que yo”* y *“fue un reto, a pesar que dio un poco de miedo, fue bastante gratificante”*. Es necesario confiar en la capacidad de riesgo de nuestros estudiantes sobre todo cuando el enfoque es positivo.

4.3. Material didáctico elaborado: cada grupo debía elaborar su propio material didáctico de acuerdo al tema que habían seleccionado, en concordancia con la planeación de clase previamente elaborada. Como producto de la reflexión planteada sobre la manera en la cual considerarían mejor enseñar estos temas, se optó por la creación de juegos didácticos aprovechando las plantillas disponibles en Internet. De esta manera se obtuvieron 16 juegos distribuidos así: ciudadanía digital (6), derechos de autor (5) y redes sociales (6). La experiencia en clase fue muy positiva porque se obtuvo buena participación de los chicos de los colegios.

4.4. Página web de la experiencia: con el fin de que cada grupo recopilara su información y la socializara con sus compañeros, además de que es un requerimiento de la materia de CBD, se construyó un sitio web utilizando la herramienta de WIX, donde cada grupo debía crear un subsitio y consignar allí sus experiencias utilizando recursos multimediales tales como videos, nubes de palabras y fotografías pero también incluyendo bibliografía y criterios de diseño de un sitio web como son el color, los tipos de letra, distribución. Cada sitio está compuesto por una explicación del proyecto, Quienes somos (una presentación de cada integrante del proyecto), Narrativa experiencial donde debían incluir los videos sobre las clases y narrar su experiencia, los materiales y la planeación de la clase, la galería de fotos y la bibliografía con las nubes de palabras. De esta manera se integran los elementos que se construyeron a lo largo del semestre. El sitio web tiene la siguiente dirección: <http://cbdunisabana.wix.com/cbd20151a>

5. CONCLUSIONES

Las estrategias didácticas incluyentes facilitan el acercamiento entre personas para evitar las exclusiones digitales, sobre todo en los jóvenes que están ávidos por darse pero en ocasiones no encuentran las oportunidades para compartir experiencias y conocimientos. Estas oportunidades deberían estar presentes en las programaciones de las clases esco-

lares, ya que es un espacio propicio para el encuentro personal. De igual manera, es posible explotar el uso de las posibilidades multimedia como punto de encuentro para colaboración mutua.

En líneas generales y teniendo en cuenta los resultados anteriores es posible afirmar que la experiencia fue positiva en cuanto a que se lograron los dos objetivos propuestos: que los estudiantes aprendieran los conceptos de la ciudadanía digital aplicados en contexto y que aplicando la experiencia se sensibilizaran con relación a otras realidades sociales. Una buena práctica que ayuda al proceso de reflexión en torno al uso ético de la ciudadanía digital es el proceso de estudiar estos conceptos y a su vez enseñarlos con ejemplos y didácticas acomodadas al contexto social. De igual manera, los conceptos relacionados con el uso ético de la tecnología son eficaces cuando en la enseñanza se abordan de manera positiva y que abarquen temas de interés para la comunidad intervenida.

La experiencia ha contribuido no solo a que los estudiantes aprendieran herramientas tecnológicas sino también a generar actitudes de trabajo en equipo, colaboración y autonomía, tal como lo manifestaron en entrevista los maestros de las dos instituciones educativas donde se hizo la intervención y que observaron las clases impartidas, pero también por otro lado, reflexión crítica en cuanto a las condiciones de desesperanza en jóvenes de su misma edad, que les permitieron desarrollar empatía y el ejercicio de la benevolencia que tanta falta hace en la sociedad. Joven enseñando a Joven tiene un mayor impacto en la motivación positiva y la adquisición de conocimiento alrededor de los temas éticos relacionados con la tecnología.

Referencias Bibliográficas

- AREA, Manuel y GUARRO, Amador. 2012. "La alfabetización informacional y digital: fundamentos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje competente". **Revista Española de Documentación Científica**. N° Monográfico: 46-74.
- BRINGUÉ, Xavier; SÁDABA, Charo; GARCÍA FERNÁNDEZ, Fernando; DE BOFAROUILL, Ignasi; MONTERO, Mercedes y NAVAL, Concepción. 2009. **Nacidos digitales: una generación frente a las pantallas**. Editorial Rialp. Madrid (España).
- BUIL, Isabel; HERNÁNDEZ, Blanca; SESÉ, F. Javier y URQUIZU, Pilar. 2012. "Los foros de discusión y sus beneficios en la docencia virtual: recomendaciones para un uso eficiente". *Revista Innovar*. Vol 22 N°43, 131-143.

- ESTEVE MON, Francesc y GISBERT CERVERA, Mercé. 2013. "Competencia digital en la educación superior: instrumentos de evaluación y nuevos entornos". **Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento**. Vol. 10 N°3: 29-43.
- ILOMAKI, Liisa; KANTOSALO, Anna & LAKKALA, Minna. 2011. "What is a digital competence? Disponible en: http://linked.eun.org/c/document_library/get_file?p_l_id=16319&folderId=22089&name=DLFE-711.pdf Consultado el 16.09.2015.
- GALINDO, Jairo Alberto. 2009. "Ciudadanía digital". **Signo y Pensamiento**. Vol. 28 N°1: 165-173.
- GALLARDO ECHENIQUE, Eliana; MINELLI DE OLIVEIRA, Janaina; MARQUÉS MOLIAS, Luis & ESTEVE MON, Francesc. 2015. "Digital competence in the knowledge society". **Merlot Journal of Online Learning and Teaching**. Vol. 11, N°1: 1-16.
- GONZÁLEZ MARTÍNEZ, Juan; ESPUNY VIDAL, Cinta; DE CID IBEAS, María José y GISBERT CERVERA, Mercé. 2012. "INCOTIC-ESO. Cómo autoevaluar y diagnosticar la competencia digital en la escuela 2.0". **Revista de Investigación Educativa**. Vol. 30, N°2: 287-302. Disponible en: <http://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/100927>. Consultado el 16.09.2015.
- MÉNDEZ LÓPEZ, Ángel Joel. 2012. "Pensar las exclusiones. Construir la inclusión social". **Revista Humanismo y Trabajo Social**. Vol. 11: 87-99.
- LORDA, Juan Luis. 2009. **Humanismo, los bienes invisibles**. Editorial Rialp. Madrid (España).
- RIBBLE, Mike y BAILEY, Gerald. 2005. "Teaching digital citizenship: when will it become a priority for 21st century schools?" Disponible en: <http://www.digitalcitizenship.net/uploads/TeachingDC10.pdf>. Consultado el 16.09.2015.
- ROBINSON, Laura; COTTON, Shelia; ONO, Hiroshi; QUAN-HAASE, Anabel; MESCH, Gustavo; CHEN, Wenhong; SCHULZ, Jeremy; HALE, Timothy & STERN, Michael. 2015. "Digital inequalities and why they matter". **Information, Communication & Society**. Vol 18. N° 5: 569-582.
- TIPPELT, Rudolf y LINDERMANN, Hans. 2001. "El método de proyectos". **Ministerio de Educación y proyecto APREMAT**, SLV/B7-310/IB/97/248. El Salvador/Berlín. Disponible en: <http://www.halincode.de/html/publicaciones.html>. Consultado el 20.08.2015
- UNIVERSIDAD DE LA SABANA. S.f. "Programa de la materia Competencias Básicas Digitales".