



Nuevo currículo, nuevos desafíos educativos

Situaciones aplicadas

Internet no es una *Nube*

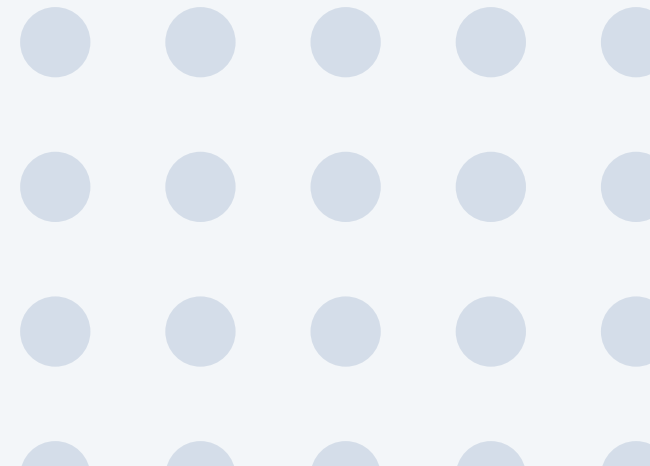
Desarrolla la cultura digital de tu alumnado siguiendo el viaje de una foto que envías por Whatsapp

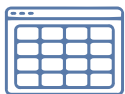


Por: Inés Bebea

ÍNDICE

1. CUADRO RESUMEN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE
2. PRESENTACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE
3. ANTECEDENTES
4. ¿QUÉ QUEREMOS QUE APRENDA NUESTRO ALUMNADO?
5. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
6. RESULTADOS ESPERADOS Y POSIBLES DIFICULTADES
7. MÁS INFORMACIÓN





Cuadro resumen de la práctica

Etapas / nivel / cursos implicados:

tercer ciclo de educación primaria.

Alumnos participantes:

un grupo clase.

Profesorado participante:

una persona.

Otros actores participantes:

familias, responsable de informática del centro educativo, profesional invitado del sector Teleco.

Equipamiento y material específico:

proyector, pinturas, papel continuo, revistas, tijeras y pegamento.

Espacios en los que se desarrolla:

principalmente en aula y, opcionalmente, fuera del aula

Focos de la práctica:

- involucra la experiencia vital del alumnado;
- reflexiona sobre usos y hábitos de bienestar digital;
- fomenta una actitud científica hacia la tecnología;
- implica la expresión artística en la muestra de resultados;
- enfoque competencial y multi-disciplinar.

Relación con proyectos y/o redes de innovación:

Alfabetización Digital Crítica, Aprendizaje y Servicio, Educación Ecosocial, EducaMadrid, Digitalización Democrática de la Educación.



Presentación de la situación de aprendizaje

El distanciamiento social y la digitalización han intensificado el uso de dispositivos digitales que hace el alumnado tanto dentro como fuera del aula. El nuevo currículum incorpora un uso instrumental y la creación de proyectos tecnológicos aplicados a diversas áreas, al tiempo que promueve la reflexión ética acerca de la influencia de los medios y redes de comunicación.

Esta situación de aprendizaje combina lo anterior desde la promoción de **una actitud científica del alumnado hacia la tecnología digital**. De este modo, el alumnado explica e investiga cómo funciona Internet, mientras co-crea sus propias estrategias, normas y hábitos para hacer un aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.

Esta competencia forma parte del perfil de salida del alumnado al finalizar la educación básica para responder a los grandes desafíos del siglo XXI, entre los cuales se encuentran llevar una **vida (digital) saludable**, hacer un **consumo (tecnológico) responsable** y sostener un compromiso ciudadano local y global (apoyado por el conocimiento y práctica de sus **derechos digitales**).



Antecedentes

Esta situación de aprendizaje fue inicialmente diseñada en el programa de *Alfabetización Digital Crítica*, como una forma de practicar la reflexión-acción propia de la pedagogía inspirada por Paulo Freire en el ámbito de la cultura digital. El diseño original se complementa con la perspectiva del Consejo de Europa sobre la competencia digital como clave del aprendizaje permanente que sostiene que *las personas deben comprender los principios generales, los mecanismos y la lógica subyacentes a la evolución de las tecnologías digitales*.

La premisa de partida es que hoy en día toda persona tiene una experiencia propia, encarnada y vital del medio tecnológico digital, que es posible observar, problematizar y reflexionar para crear acciones transformadoras de sus propios hábitos y de su entorno. Diversas variaciones de esta propuesta se han puesto en práctica mediante talleres con alumnado de educación primaria, educación secundaria obligatoria y bachillerato.



¿Qué queremos que aprenda nuestro alumnado?

Esta situación de aprendizaje contribuye al desarrollo de las siguientes competencias específicas del área de Conocimiento del Medio:

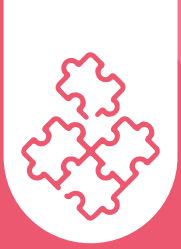
1. **Plantear y dar respuesta a preguntas científicas sencillas**, utilizando diferentes técnicas e instrumentos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social, cultural y tecnológico (CM2).
2. **Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social, cultural y tecnológico**, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para un uso responsable (CM5).
3. **Analizar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, integrando los planos social, económico, cultural, tecnológico y ambiental**, para favorecer la capacidad para afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y colaborativa en su resolución, poniendo en práctica hábitos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, cuidado y protección de las personas y del planeta (CM6).

A lo largo de las actividades propuestas, se abordan los saberes básicos del bloque B. Tecnología y Digitalización del área de Conocimiento del Medio:

- Estrategias para fomentar el **bienestar digital**. Reconocimiento de los **riesgos** asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales, y estrategias de actuación.
- Reglas básicas de **seguridad y privacidad** para navegar por Internet y para proteger el entorno personal de aprendizaje.
- **Recursos y plataformas digitales** restringidas y seguras para comunicarse con otras personas.




Por otro lado, el carácter multi-disciplinar de la situación de aprendizaje potencia también el desarrollo de competencias específicas de otras áreas, como por ejemplo:

1. **Reflexionar de forma guiada sobre el lenguaje** para iniciarse en el desarrollo de la conciencia lingüística y mejorar las destrezas de producción y comprensión oral y escrita. (en Lengua Castellana y Literatura, LC9).
2. **Deliberar y argumentar sobre problemas de carácter ético** referidos a sí mismo y su entorno, buscando y analizando información fiable y generando una actitud reflexiva al respecto, para promover el autoconocimiento y la autonomía moral (Educación en Valores Cívicos y Éticos, EV1).
3. **Experimentar** con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales y multimodales, para expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones (Educación Artística, EA3).



Actividades de enseñanza y aprendizaje

Esta situación de aprendizaje se plantea como un itinerario con tres fases: la preparación, el viaje y el regreso a casa. El cuadro siguiente resume la organización de las actividades propuestas:

	ACTIVIDAD	DURACIÓN	ESPACIO
 FASE DE PREPARACIÓN: LO QUE LLEVAMOS EN LA MALETA	1. De dónde partimos: sociograma de uso de aplicaciones y pantallas.	1 sesión	Aula
	2. Qué nos cuentan sobre Internet: la metáfora de la “nube”.	1-2 sesiones	Aula
	Ampliación: Análisis de publicidad tecnológica.	1 sesión	Aula
 FASE DE INVESTIGACIÓN Y REFLEXIÓN: EL VIAJE	3. Descubriendo la infraestructura de acceso a Internet.	3-4 sesiones	Aula
	Ampliación: Foto-reportaje de infraestructuras.	1 semana	Fuera del aula
	4. Descubriendo la infraestructura de transporte en Internet.	2-3 sesiones	Aula
	Ampliación: Entrevista a un/a profesional.	1 sesión	Aula
	5. Descubriendo la infraestructura de almacenamiento y procesado de información.	2-3 sesiones	Aula
Ampliación: Excursión a un centro de datos.	1 día	Fuera del aula	
 FASE DE COMPROMISO Y ACCIÓN: EL REGRESO A CASA	6. Construcción colectiva de reglas básicas de seguridad, privacidad y bienestar digital.	1 sesión	Aula
	7. Creación de un producto comunicativo utilizando medios expresivos.	2-3 sesiones	Aula

Fase de Preparación: Lo que llevamos en la maleta

Actividad 1. De dónde partimos: sociograma de uso de aplicaciones y pantallas.

Se trata de una actividad distendida y colaborativa que tiene por objetivo conocer las aplicaciones, series, videojuegos o pantallas en general que consume el alumnado, para tomar su experiencia directa como punto de partida del trabajo.

Detonante: Invitamos al grupo clase a participar por turno de palabra, diciendo una por una aplicaciones que utilizan de manera cotidiana en el móvil o el ordenador. Anotamos en la pizarra los nombres de las aplicaciones y el número de estudiantes que usan cada aplicación. Establecemos un breve diálogo para cada aplicación, preguntando al grupo para qué sirve, cómo se usa y cómo funciona.

Al finalizar el sociograma, vemos qué aplicaciones son más o menos utilizadas por el grupo clase. Elegiremos una aplicación que conozca bien todo el grupo para el resto del proyecto. Whatsapp suele ser una opción común a grupos de educación primaria, mientras que Instagram suele ser la aplicación elegida en la educación secundaria.

Acción: Completar una ficha individual que incluya al menos 5 aplicaciones que el estudiante conoce y utiliza, anotando el nombre de la aplicación, para qué sirve, de qué trata y cómo funciona. Estas fichas servirán a la persona docente para el seguimiento personal del alumnado

SABERES BÁSICOS ESPECÍFICOS

CM.A.1 Fases de la investigación científica.

CM.B.1 Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CM5.1 Identificar y analizar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.

Tarea: Realización de un dibujo, *collage* o mural a partir de la nube de palabras, de manera que se hace visible la imagen mental que construimos asociada a Internet. Podemos exponer los dibujos creados en la clase y regresar a ellos a lo largo del proyecto.

A continuación, retomamos la asociación de Internet y “nube” para reflexionar sobre sus implicaciones: ¿de qué manera afectan estos atributos a la manera en que usamos *Whatsapp* o jugamos a videojuegos?

Actividad de Ampliación (opcional): Análisis de publicidad tecnológica.

Se trata de una experimentación con técnicas de *collage* y mural a partir de folletos y revistas publicitarias de operadores de telefonía e Internet, que permita visibilizar y tomar conciencia de otros discursos que nos llegan acerca de Internet y que afectan también a la manera en que lo utilizamos. Un ejemplo son los mensajes publicitarios relacionados con “lo ilimitado” o “sin compromiso”. ¿Cómo nos afectan estos mensajes a la hora de usar *Whatsapp*?

SABERES BÁSICOS ESPECÍFICOS

LC.B.5 Detección de la manipulación informativa.

CM.B.1 Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

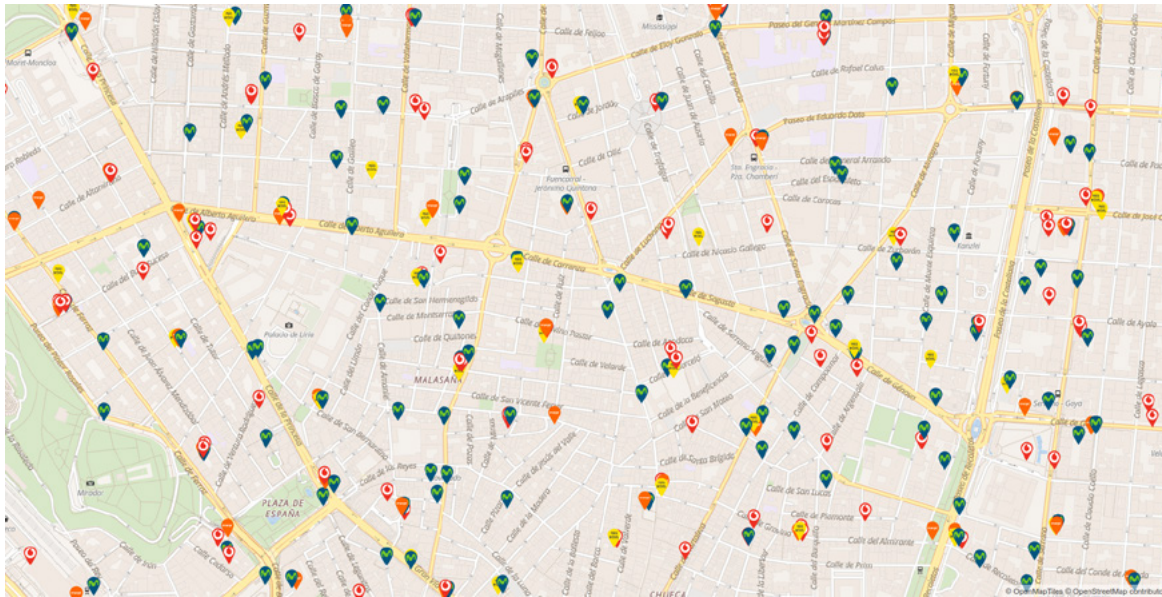
LC9.1 Formular generalizaciones sobre aspectos básicos del funcionamiento de la lengua de manera acompañada, formulando hipótesis y buscando contraejemplos, a partir de la observación, comparación y manipulación de palabras, enunciados y textos.

Fase de Investigación y Reflexión: El Viaje

Actividad 3. Descubriendo la infraestructura de acceso a Internet.

¿Hay cobertura aquí?, ¿y WiFi?, ¿cómo lo sabemos? Las ondas electromagnéticas no son visibles, igual que sucede con el sonido, pero podemos comprobar si hay cobertura encendiendo un dispositivo móvil y observando en “Ajustes” → “Conexión.” El viaje de la foto que envías por *Whatsapp* empieza aquí.

Detonante: Mostramos este mapa que contiene información de las estaciones base de telefonía móvil con tecnología 2G, 3G, 4G y 5G a partir de datos públicos del Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. Es posible ampliar el mapa y ver dónde están situadas las estaciones en nuestro barrio, qué tecnologías proveen y qué bandas de frecuencia utilizan, y qué empresas de telecomunicaciones son dueñas de las estaciones. Mostramos también fotografías de estaciones base para aprender a identificarlas cuando caminamos por la calle.



* Mapa de estaciones base de telefonía móvil en la ciudad de Madrid. Fuente: AntenasGSM.com

Acción: Organizar un trabajo cooperativo en pequeños grupos para buscar, contrastar y presentar información sobre:

- ¿Cómo funciona la comunicación entre mi móvil y la antena? Encontrar similitudes con el sistema fonador y auditivo en el cuerpo humano.
- ¿De qué materiales se compone una antena? ¿Cómo le afecta el clima? ¿Qué sucede si cae un rayo en una antena?
- ¿Qué son las diferentes frecuencias en las tecnologías móviles 2G, 3G, 4G, 5G? Encontrar similitudes en el medio natural como el sonido y las notas musicales, o la luz y los colores.
- ¿Qué es la contaminación electromagnética? ¿Qué sucede a las personas electro-sensibles?
- ¿Qué empresas son dueñas de las estaciones base? ¿Cómo es una factura de servicios de telefonía e Internet?
- ¿Todas las personas tienen acceso a Internet? ¿Qué es la brecha digital?

Las investigaciones realizadas se ponen en común en el grupo grande. A continuación, es recomendable vincular este conocimiento con otras experiencias del alumnado, mediante analogías con otras infraestructuras de suministro que nos proveen de servicios básicos y que llegan a nuestras casas y a la escuela, como el agua, el gas o la electricidad.

Actividad de ampliación (opcional): Foto-reportaje fuera del aula.

Se trata de una actividad fuera del aula que consiste en un foto-reportaje individual de la infraestructura de telefonía e Internet en el barrio, que muestre estaciones base de telefonía, cajetines de fibra óptica, alcantarillas de suministro, etc. Se puede complementar anotando su ubicación y realizando un mapeado conjunto para el grupo-clase.



Foto1: Estación base de telefonía móvil en la azotea de un edificio. Fuente: elaboración propia.
Foto 2: Alcantarilla de acceso a cableado de Internet en la ciudad. Fuente: elaboración propia.

SABERES BÁSICOS ESPECÍFICOS

CM.A.3 Las formas de energía, fuentes y transformaciones. Circuitos eléctricos.

CM.C.1 Los comportamientos de la población y su evolución. Contraste entre zonas urbanas y despoblación rural.

CM.C.4 Responsabilidad social y ambiental de las empresas. La contaminación electromagnética.

CM.B.1 Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado o poco seguro de las tecnologías. digitales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CM2.1 Demostrar y mantener la curiosidad sobre un tema relacionado con el medio tecnológico, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas.

CM2.4 Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos.

CM1.1 Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando en equipo.

Actividad 4. Descubriendo la infraestructura de transporte en Internet.

Una vez ha llegado a la estación base, la foto que enviamos por Whatsapp sigue su camino por cables y tuberías. Hay muchos kilómetros de cables en Internet.

Detonante: Mostramos el mapa de cables submarinos de fibra óptica que cruzan los océanos y nos hacemos preguntas: ¿qué longitud tienen?, ¿a quién pertenecen?, ¿cuánto cuesta construir un cable de fibra óptica? Anotamos las preguntas para buscar respuestas en el recurso que se proporciona a continuación. Para terminar, ubicamos en el mapa el cable llamado Marea que une Bilbao (España) y Virginia Beach (EE.UU).



El interior del barco "Dependable" de instalación de cables de fibra óptica amarrado en el puerto de Santurce (Bilbao). Fuente: Telefónica-Telxius.

Acción: Visualización, resumen y diálogo sobre el vídeo “Marea, el cable submarino trasatlántico de mayor capacidad, contado al detalle” de la empresa Telefónica-Telxius, que muestra la construcción e instalación del cable Marea.

Actividad de ampliación (opcional): Entrevista a un/a profesional del sector.

Entrevista en profundidad a un profesional del entorno del grupo-clase relacionado con el diseño, instalación, mantenimiento o reparación de infraestructuras de suministro de telefonía e Internet. También puede ser de otras redes de suministro como agua, gas, electricidad.

SABERES BÁSICOS ESPECÍFICOS

CM.A.1 La ciencia, la tecnología y la ingeniería como actividades humanas. Las profesiones STEM en la actualidad desde una perspectiva de género.

CM.C.4 Las interrelaciones y ecodpendencia entre la persona, la sociedad y la naturaleza.

CM.B.1 Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CM 2.4 Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través del análisis e interpretación de la información.

CM6.2. Promover una actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis crítico de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.

Actividad 5. Descubriendo la infraestructura de almacenamiento y procesado de información.

¿Dónde se guardan los mensajes de *Whatsapp*? Cuando hablamos de “la nube”, nos referimos a Internet en general, pero de manera más específica a los *centros de datos* donde se almacena nuestra información y donde es procesada por algoritmos de *big data*. Aquí está el punto intermedio del viaje de la foto que hemos enviado, antes de recorrer un camino equivalente hasta su destinatario.

Detonante: Muestra del banco de imágenes de centros de datos de Google¹ para su lectura, análisis e interpretación. Los estudiantes describen las imágenes en su cuaderno de trabajo. Al finalizar la muestra, el grupo plantea preguntas que les ayuden a comprender cómo funciona un centro de datos y su interrelación con el medio natural, social y cultural. Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo son:

- ¿Cómo es un centro de datos? Describir tamaño, departamentos, personal, etc.
- ¿Qué capacidad de almacenamiento total tiene un centro de datos de Google? ¿Y un centro de datos de Meta-Facebook?
- ¿Cuánta energía eléctrica necesita un centro de datos para funcionar 24/7? ¿Qué fuentes de energía utiliza?
- ¿Qué ubicación geográfica tienen los centros de datos? ¿Cómo es su distribución por países?
- ¿Cuál es el coste económico de instalación y operación de un centro de datos?
- ¿Qué información guarda Meta-Facebook en sus centros de datos acerca del uso que hago de Whatsapp? Explorar el menú de Ajustes en la aplicación Whatsapp y su Política de Privacidad. Entrevista en profundidad a un profesional del entorno del grupo-clase relacionado con el diseño, instalación, mantenimiento o reparación de infraestructuras de suministro de telefonía e Internet. También puede ser de otras redes de suministro como agua, gas, electricidad.



Trabajadora diagnostica un procesador sobrecalentado en el interior de un centro de datos de Google en The Dalles, Oregón (EE. UU.). Fuente: Google Data Centers.

1. Utilizamos la fuente de Google debido a que dispone de mayor documentación audiovisual sobre sus centros de datos. Para el ejemplo de Whatsapp que estamos manejando, se trata de centros de datos de la empresa Meta-Facebook, que son físicamente muy similares.

Acción 1: A partir de las preguntas planteadas, se propone un trabajo colaborativo en grupos de búsqueda de información y presentación de resultados acerca del funcionamiento de un centro de datos. Al finalizar las presentaciones de los grupos, es interesante iniciar un diálogo acerca de cómo cuidar nuestra privacidad en la red.

Acción 2: Exploración de plataformas restringidas y seguras para comunicarse con otras personas, así como herramientas de búsqueda de información. Algunos ejemplos pueden ser: el buscador DuckDuckGo, el ecosistema digital educativo de EducaMadrid, la aplicación de mensajería Signal, y el proyecto Guifi.net en Cataluña.

Actividad de ampliación [opcional]: Excursión a un Centro de Datos.

Visita guiada a un Centro de Datos en una ciudad cercana y elaboración de una entrevista conjunta a la persona que acompaña la visita.

SABERES BÁSICOS ESPECÍFICOS

CM.A.1 La relación entre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología para comprender la evolución de la sociedad en el ámbito científico-tecnológico.

CM.A.3 La energía eléctrica. Fuentes, transformaciones, transferencia y uso en la vida cotidiana.

CM.C.4 La actividad humana sobre el territorio y la explotación de recursos. Responsabilidad social y ambiental de las empresas.

CM.B.1 Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CM2.2 Buscar, seleccionar y contrastar información de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.

CM5.2 Realizar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social, cultural y tecnológico mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.

Fase de compromiso y acción: El regreso a casa

Actividad 6. Construcción colectiva de reglas básicas de seguridad, privacidad y bienestar digital.

Esta actividad propone una síntesis y propuesta a partir de los resultados de las actividades previas. Se trata de construir colectivamente unas reglas básicas de uso seguro, crítico y responsable de *Whatsapp*, argumentadas por el propio alumnado. Las reglas pueden extenderse a otras aplicaciones que el alumnado consume en Internet, recuperando los resultados del sociograma inicial.

Información que recopilamos



El tipo de información que recibimos y recopilamos depende de la forma en la que usas nuestros Servicios. Requerimos cierta [información de la cuenta](#), de conformidad con nuestras Condiciones, para proporcionar nuestros Servicios y, si no la recopilamos, no podremos proporcionarlos. Por ejemplo, debes proporcionar tu número de teléfono móvil para crear una cuenta con el fin de usar nuestros Servicios.

Cabecera del capítulo: "Información que recopilamos sobre ti".

Fuente: Política de privacidad de WhatsApp (versión de 10 de marzo de 2022).

Es recomendable realizar un seguimiento del compromiso en sesiones sucesivas, y detectar qué acciones son difíciles de poner en práctica para el alumnado, con el objetivo de buscar soluciones dialogadas en clase y, en definitiva, mejorar sus hábitos de bienestar digital.

SABERES BÁSICOS ESPECÍFICOS

EV.A El pensamiento crítico y ético. La ética como guía de nuestras acciones. La influencia de los medios y redes de comunicación.

CM.C.4 Consumo responsable (necesidades y deseos) y derechos del consumidor.

CM.B.1 Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EV1.3 Generar una posición moral autónoma mediante el ejercicio de la deliberación racional, el uso de conceptos éticos y el diálogo respetuoso con otros, en torno a problemas relacionados con el uso responsable y seguro de las redes y medios de comunicación.

CM6.1 Promover hábitos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis crítico de la intervención humana en el entorno.

Actividad 7. Creación de un producto comunicativo utilizando medios expresivos.

Creación individual de un cómic (u otro medio expresivo) acerca de “El viaje de una foto que envías por *Whatsapp*”. Exposición y presentación al grupo clase.

SABERES BÁSICOS ESPECÍFICOS

EA.B.2 Experimentación y expresión. Verbalización de la intención expresiva.

CM.B.1 Estrategias para fomentar el bienestar digital y para reconocer y actuar ante los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EA3.2. Producir diferentes propuestas expresivas personales adaptadas a una finalidad específica a través de la expresión de ideas, sentimientos y emociones, mostrando confianza en las propias capacidades, evidenciando empatía, valorando las de los demás y perfeccionando la ejecución.

CM6.2 Promover una actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución.



Resultados esperados y posibles dificultades

Los resultados que esperamos con la práctica de esta situación de aprendizaje son:

1. Desmontar creencias y mitos acerca de la tecnología, mediante el desarrollo de una actitud científica y de la conciencia lingüística.
2. Disolver la disonancia cognitiva entre conocimiento y acción, mediante la expresión artística, la elaboración de estrategias realistas y el seguimiento de su compromiso de realización.
3. Ampliar el uso instrumental de la tecnología digital en el aula, incorporando [orientaciones curriculares](#) en torno al conocimiento tecnológico (la infraestructura) y a la reflexión sobre los valores de la tecnología (su impacto social y cultural).

El hecho de que la cultura digital atraviese hoy en día la mayor parte de nuestra vida personal y profesional, es quizás la mayor dificultad para promover una actitud científica ante las tecnologías digitales. Como docentes, hacernos algunas preguntas de las planteadas en estas actividades nos resultará incómodo, y, en ocasiones, nos sorprenderá desconocer las respuestas.

Esta situación de aprendizaje funciona cuando nos proponemos aprender junto a nuestro alumnado, y revisar nuestros propios hábitos digitales. La honestidad y el compromiso de la persona docente es clave para que el alumnado se sumerja en las propuestas con curiosidad, planteándose las preguntas necesarias, proponiendo respuestas coherentes y contrastadas, y atreviéndose a reflexionar y mejorar sus hábitos para hacer un aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.



Mas información

Para conocer mejor

BEBEA, I. *“Cuatro orientaciones curriculares para la educación digital: del optimismo tecnológico hacia una integración curricular crítica”*. SM Thrivu. 2021. [Ver online](#)

BEBEA, I. *“Profe, ¿y si una ballena choca con un cable de internet? 4 claves para una nueva cultura digital y tecnológica en la Educación Primaria”*. SM Thrivu. 2021. [Ver online](#)

BEBEA, I. *“Alfabetización digital crítica: una invitación a reflexionar y actuar”*. BioCoRe. 2016.

BEBEA, I. *“Educación digital crítica: una metodología integradora”*. BioCoRe. 2016.

Accede a toda la información del
Nuevo currículo, nuevos desafíos educativos aquí:

