SET
VEINTI
UNO

PROYECTO MODELO

COMUNICAR

Comunicar SET VEINTIUNO

Según los expertos, las generaciones actuales consultan su teléfono móvil una media de 150 veces al día.[1]

En 2014, Anna Todd, una universitaria de 25 años, comenzó a publicar en la red social Wattpad After una novela por entregas, que redactaba utilizando un teléfono móvil, sobre los altibajos de la relación entre una pareja de adolescentes. Sus seguidores se contaban por millones cuando la editorial Simon & Schuster adquirió los derechos por una cantidad de seis cifras. En 2015, la versión española de la obra, publicada por la editorial Planeta, figuraba en el puesto 50 en la lista de libros más vendidos en España, con 46.097 ejemplares.[2]

En este contexto, la escuela debe acometer una tarea de alfabetización renovada para que las generaciones actuales puedan, por una parte, beneficiarse de los recursos que la tecnología digital pone hoy a su alcance y, por otra, convertirse en ciudadanos y ciudadanas de pleno derecho en la sociedad de la información.

En palabras de José Antonio Marina: «Todos los agentes sociales pueden eludir la responsabilidad, moverse en el poco más o menos, en la retórica de la tecnofilia o de la tecnofobia, salvo el sistema educativo. Nosotros no podemos inhibirnos y decir a nuestros alumnos "esperad a que veamos las cosas claras", porque el tiempo no espera. Tenemos que intentar introducir a nuestros alumnos en el mundo de las redes».[3]

Ese mundo de las redes demanda unas habilidades de comprensión y expresión renovadas, al tiempo que modifica los esquemas habituales de relación tal como los conocemos. Internet es un medio interesado —en el sentido de que nada es gratis, aunque lo parezca—, imborrable —aquello que se publica, publicado queda— e indiscriminado —no todas las fuentes son fiables—, pero en nuestra mano está hacerlo espléndido, estricto y escogido. El sistema educativo debe preparar a los jóvenes para que, con las herramientas adecuadas, puedan acceder a este nuevo espacio digital de manera segura, crítica y eficiente.

1 «Which Generation is Most Distracted by Their Phones?», *Priceonomics,* 26 de febrero de 2016.

2 «Harry Styles Fan Fiction Author Anna Todd Secures Six-Figure Deal For Publishing After», *International Business Times,* 6 de marzo de 2014.

3 «El móvil en las aulas: cómo integrar las nuevas tecnologías en los colegios», *El Confidencial,* 5 de abril de 2016.

Claves del programa *Comunicar*

Comunicación global, cívica y social
Trabajamos una forma de comunicación en la que se construyan nuevos modelos relacionales que primen valores como el respeto, la tolerancia y la inclusión de la diversidad.

Alfabetización renovada
Se trata de una propuesta metodológica que pretende formar en los medios y con los medios. Más allá de integrar las nuevas tecnologías en el aula, aspiramos a alfabetizar, es decir, desarrollar las habilidades necesarias para entender el entorno mediático y digital.

Diseño consciente de la huella digital
Mostramos habilidades imprescindibles para desenvolverse en la sociedad actual: el modo de exponer de forma sintética y accesible un punto de vista personal, la manera de gestionar los datos generados por la propia actividad en las cuentas y aplicaciones digitales, la importancia de la huella digital y sus posibles repercusiones futuras...

Manejo selectivo y crítico de la información
Para una adecuada alfabetización digital, mostramos estrategias que les permitan no solo recabar información con eficacia a través de diferentes canales, sino contrastar los contenidos aportados por las distintas fuentes con objeto de comprobar su veracidad.

Relación asertiva
Enseñamos a los alumnos a expresarse de forma adecuada al contexto y el carácter del receptor, y a atender con actitud tolerante, a la vez que crítica, a la información recibida de sus interlocutores.

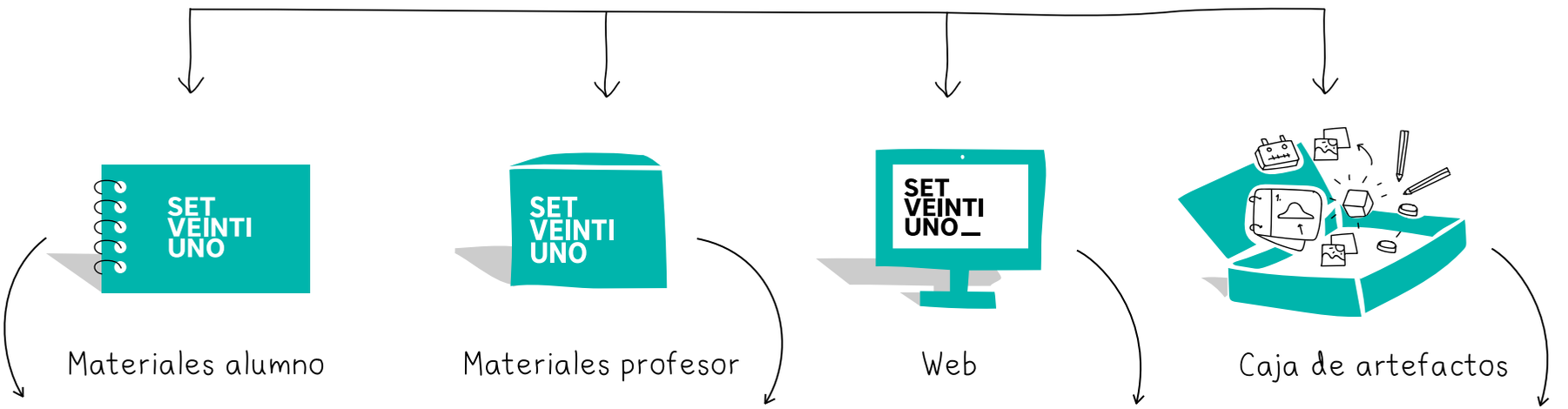
Conducta segura
Fomentamos la autoestima de los propios alumnos, con el fin de que una adecuada valoración de su intimidad actúe como la mejor defensa ante solicitudes inadecuadas —ya sean de índole comercial o de otra naturaleza— que puedan recibir en medios digitales.

Comunicación integral
Trabajamos las principales herramientas de comunicación en un formato divertido y aplicable a todos sus aspectos vitales. Los alumnos aprenden a trabajar con formatos de comunicación como el vídeo, las presentaciones digitales, la teatralización, la oratoria, el *storytelling* o el *elevator pitch*, entre otros.

El aula como laboratorio de trabajo y cada actividad un nuevo reto
Para conseguir este clima de experimentación por parte de todo el equipo (chicos, chicas y profesorado) procuramos crear un espacio de confianza, libre de juicio. Así es como los alumnos se sienten cómodos para compartir sus reflexiones y vivencias en la red, y así avanzar en sus aprendizajes.

Componentes del programa

Comunicar de SET VEINTIUNO consta de tres niveles (10-12 años, 12-14 años y 14-16 años). Cada uno de ellos incluye nueve proyectos vertebrados en tres ejes temáticos: Competencia mediática, Comunicación efectiva e Identidad personal.



Materiales alumno

- Nueve proyectos por cuaderno, de entre cuatro y siete sesiones cada uno.
- Herramientas de comunicación disponibles al final del cuaderno.

Materiales profesor

- Metodología y pautas didácticas para el desarrollo de cada actividad.
- Tiempos estimados necesarios para cada sección.

Web

- Recursos didácticos para el desarrollo de las actividades.
- Materiales adicionales que complementan los contenidos.
- ePortfolio.

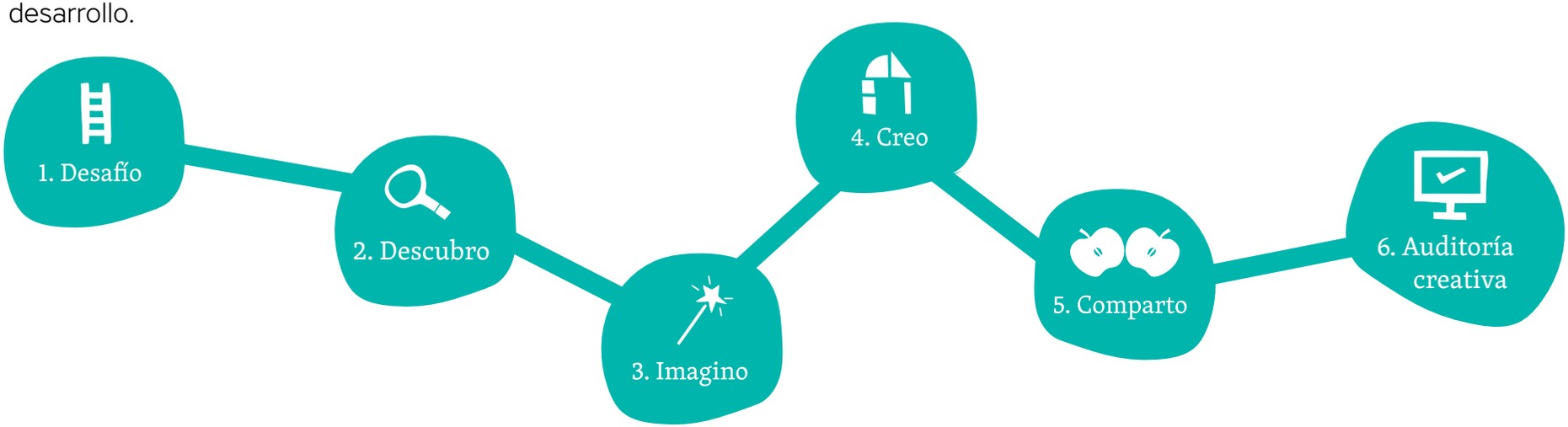
Caja de artefactos

- Material exclusivo del Nivel 14-16.
- Recursos que permitirán trabajar los contenidos de una manera original, lúdica y creativa.

Secuencia didáctica

Con este material queremos romper la brecha que existe entre el mundo *online* y *offline*, e iniciar una conversación con los chicos y las chicas que contemple todos los ámbitos de socialización, sin divisiones artificiales que impidan su pleno desarrollo.

Cada nivel dispone del Cuaderno del alumno y las correspondientes Fichas del profesor con la explicación metodológica de cada proyecto. La estructura que siguen estos es la siguiente:



Desafío
Presentación del reto que plantea el proyecto y puesta en común en la que los alumnos comparten sus conocimientos previos sobre el tema.

Descubro
Análisis de la temática que se va a trabajar a través de ejercicios de investigación y búsqueda de información.

Imagino
Aplicación de la información recabada y planificación de los pasos a seguir para la consecución del reto.

Creo
Implementación de lo planificado a través de la utilización de diversas herramientas de comunicación.

Comparto
Presentación de los resultados del proyecto ante los compañeros y puesta en común de las observaciones del grupo.

Auditoría creativa
Reflexión personal sobre la experiencia vivida en el proyecto y análisis de los conocimientos adquiridos.

Contenidos

Comunicar 10-12 años			
Proyectos	Comunicación efectiva	Competencia mediática	Identidad personal
1. ¿Tu caja de herramientas es 2.0?		●	
2. ¿Quieres conocer el mundo?	●		
3. ¿Conoces el arte gestual?	●		
4. ¿Te manejan tus palabras?	●		
5. ¿Cómo es tu huella?			●
6. ¿Sabes que hay un mundo en tu bolsillo?		●	
7. Amistad 2.0		●	
8. ¿Me das tu opinión?	●		
9. ¿Te pones en mi lugar?	●		

Comunicar 12-14 años			
Proyectos	Comunicación efectiva	Competencia mediática	Identidad personal
1. ¿Qué me cuentas?	●		
2. ¿Controlas o te controlan tus «ruidos»?	●		
3. ¿Quieres romper moldes?	●		
4. ¿Y ser productor audiovisual...?		●	
5. ¿Quién dice qué?		●	
6. ¿Cuál es tu plan?			●
7. Amistad 2.0		●	
8. ¿Regresamos al futuro?	●		
9. ¿Cuál es tu sentido favorito?	●		

Comunicar 14-16 años			
Proyectos	Comunicación efectiva	Competencia mediática	Identidad personal
1. ¿Sabes convivir?	●		
2. ¿Eres un comunicador global?	●		
3. Ser o no ser 2.0		●	
4. ¡Hola mundos!		●	
5. ¿Seguimos nuestro rastro?		●	
6. ¿Existe la amistad 2.0?		●	
7. ¿Te muestras tal como eres?			●
8. ¿Qué aportas al mundo 2.0?			●
9. ¿Estás conectado o en_red_ado?	●		

A continuación, ilustramos con un ejemplo el programa *Comunicar* de SET VEINTIUNO. Se trata del proyecto «Ser o no ser 2.0», del bloque Competencia mediática para 14-16 años.

Este proyecto intenta dar respuesta a qué hacen, dónde se mueven y qué códigos manejan las personas que han nacido en la era digital, partiendo del análisis del concepto de *ciudadanía 2.0*.

El reto comienza con una valoración personal de las habilidades analógicas y digitales de cada alumno, para continuar con una actividad en grupo en la que se pondrán en común estos conocimientos. El resultado será el Webcindario 2.0, un trabajo creativo y colaborativo que busca reflejar las competencias digitales de la clase. Cada grupo elegirá una de ellas para compartirla con sus compañeros a través de un videotutorial.

Se trata de un proyecto aplicable en cualquier momento del curso que nos permitirá comprobar en el aula en qué medida nuestros alumnos son 2.0. Además, promueve la reflexión sobre posibles líneas de mejora en sus habilidades de comunicación como ciudadanos 2.0.

SET VEINTI UNO

COMUNICAR

Ser o no ser 2.0

En este proyecto descubrirás las habilidades y recursos que tienes para formar parte de la ciudadanía 2.0, y cómo tus conocimientos aumentan si los unes a los de tus compañeros.

Soy un puntazo, pero... ¿soy 2.0?

a) Lee atentamente estas afirmaciones y di qué harías en cada situación reflexionando sobre tus habilidades analógicas y digitales, e identificando los recursos de los que dispones.

1. Si te encontraras con una persona famosa a la que admiras, y quisieras tener y compartir un recuerdo de ese momento.
   a. Te harías una foto.
   b. Te harías un *selfie* y lo publicarías en el perfil de alguna de tus redes sociales.
   c. Le pedirías un autógrafo.

2. Si te tocara un viaje a cualquier parte del mundo.
   a. Harías girar un globo terráqueo y señalarías con el dedo, al azar, para luego buscar información en Internet.
   b. Publicarías un post en tus perfiles de redes y pedirías que te recomendaran destinos.
   c. Acudirías a una agencia de viajes.

3. Si tuvieras que convertirte en un tipo de araña.
   a. ¿No puede ser otro animal?
   b. Pensarías en qué poderes consiguió Spiderman al transformarse en arácnido.
   c. Elaborarías una lista comparativa de características de los arácnidos que puedes encontrar en los museos de Ciencias Naturales de tu ciudad o de otras y elegirías el que más se adapte a tus gustos.

4. Si pudieras viajar en el tiempo, y tuvieras que avisar a tu familia y amistades sin que nadie más se enterase.
   a. Les mandarías un correo electrónico con una foto desde alguna época molona.
   b. Harías un grupo de *whatsapp* en el que les mandarías *selfies* desde la prehistoria.
   c. Les escribirías una nota y les pedirías que la eliminasen cuando terminaran de leerla.

Lo más importante a la hora de hacer el test es leer atentamente cada pregunta y no responder hasta que haber visto todas las opciones de respuesta. Si te paras en la primera opción que te parece adecuada, corres el riesgo de perderte otra que se ajuste más a tu personalidad.

Y recuerda que aquí no hay respuestas correctas o incorrectas, simplemente marca la opción con la que te sientas más identificado.

5. Si te levantases un día y todas las personas de tu alrededor hablaran otro idioma.
   a. Te volverías a dormir.
   b. Utilizarías algún traductor que te indicase de qué idioma se trata.
   c. Te descargarías una app de idiomas que te ayudara a comunicarte.

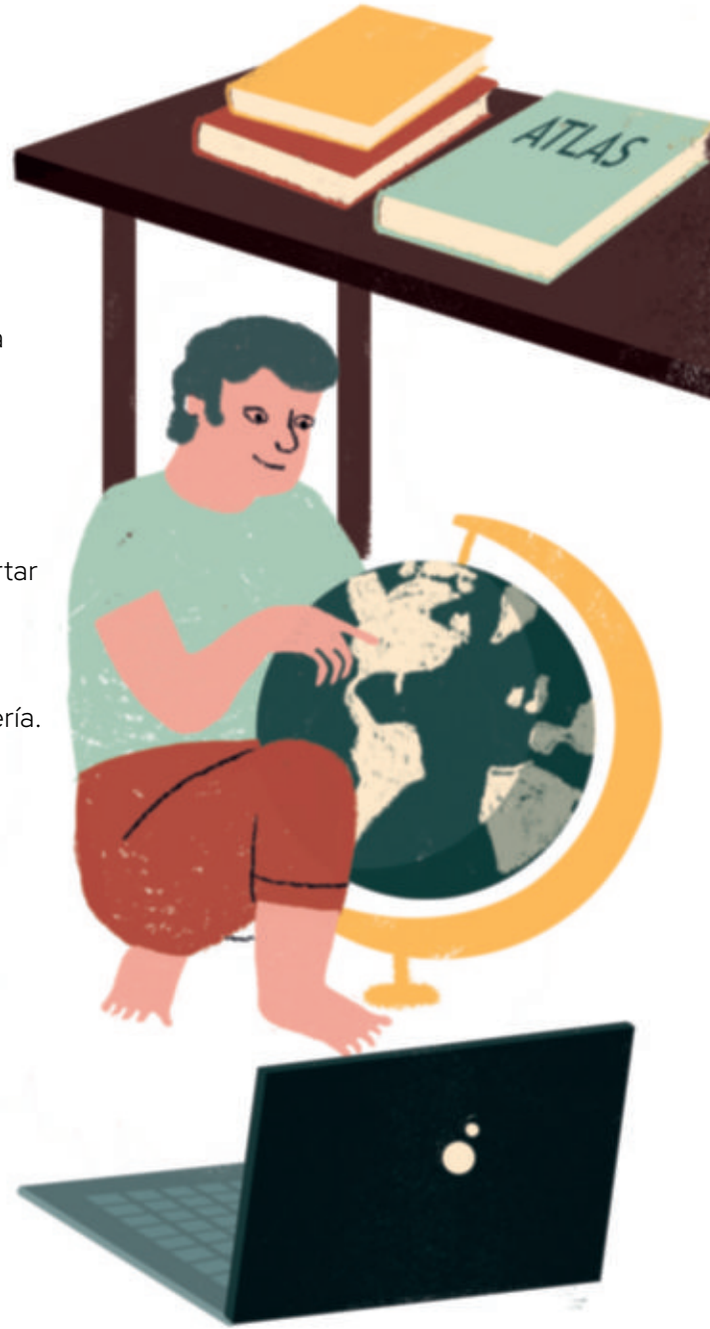
6. Si tuvieras que entrevistar a la Gioconda y publicar una noticia.
   a. Grabarías la conversación y la subirías en un *podcast* a una plataforma para difundirla.
   b. ¿A la qué?
   c. Buscarías información sobre la persona, elaborarías una lista de preguntas y colgarías la entrevista en tu blog.

7. Si la persona que preside el Gobierno te pidiera que la invitaras a cenar.
   a. Le pedirías a alguien una receta y de paso le dirías que te echara una mano.
   b. Buscarías un tutorial en el que te explicaran cómo elaborar una receta para personas VIP.
   c. Buscarías toda la información que pudieras sobre esa persona para conocer sus gustos y acertar con la comida.

8. Si para tu próximo examen te dejaran utilizar tu móvil, pero no hubiera wifi ese día.
   a. Utilizarías una app para hacer un mapa conceptual de tus apuntes y lo descargarías en tu galería.
   b. Crearías un grupo de examen con las personas interesadas en alguna plataforma que os permitiera comunicaros durante el examen.
   c. Harías fotos a tus apuntes para tener toda la información.

9. Si tuvieras que prescindir de alguna de estas cosas, ¿a cuál renunciarías?
   a. A la música.
   b. A la conexión a Internet.
   c. Al cine.

10. Si se te pinchara la rueda de la bici, no llevaras el móvil y tuvieran que ir a buscarte.
   a. Cambiarías la rueda y continuarías pedaleando.
   b. Irías a pie a casa.
   c. Pedirías a alguien que te prestara su móvil y llamarías a alguna persona que te pudiera ir a buscar.



b) Ahora comprueba los resultados en la plantilla «Test de habilidades» que encontrarás en la Caja de artefactos y calcula la puntuación. Cuando la tengas, búscate en estos tramos ¡y conoce tu perfil!

Puntuación más de 25

¡Eres lo más, en cobertura, en línea y en recursos 2.0! La ciudadanía 2.0 no esconde ningún secreto para ti, te mueves como pez en el agua, aprovechas los recursos y herramientas para desenvolverte en cualquier situación que pueda presentarse.

Puntuación entre 17 y 24

¡Eres *tremending*, versátil, tienes recursos para el mundo terrenal y para el digital! Tienes los pies en la tierra y en la red, si los recursos y herramientas digitales no funcionan eres capaz de resolver la situación sin necesidad de estar conectado.

Puntuación entre 10 y 16

¡Eres de edición limitada, original, *vintage*, una persona con recursos incluso fuera de cobertura! Tienes alternativas para cualquier recurso o herramienta digital, hay que estar preparado para la ciudadanía digital sin olvidar las soluciones analógicas que nacen de la interacción presencial con otras personas, libros o materiales.

Nota

¿Has calculado los resultados de tu test? Pues ya puedes ponerte la medalla que se corresponda con la puntuación obtenida. Acércate a la Caja de artefactos, toma la tuya y pégatela en un lugar visible.

c) Ha llegado el momento de calcular el nivel de ciudadanía 2.0 que hay en tu clase:

¿Cuántas puntuaciones más altas de 25 hay en total?

Suma tres puntos por cada una de ellas.

¿Cuántas entre 17 y 24?

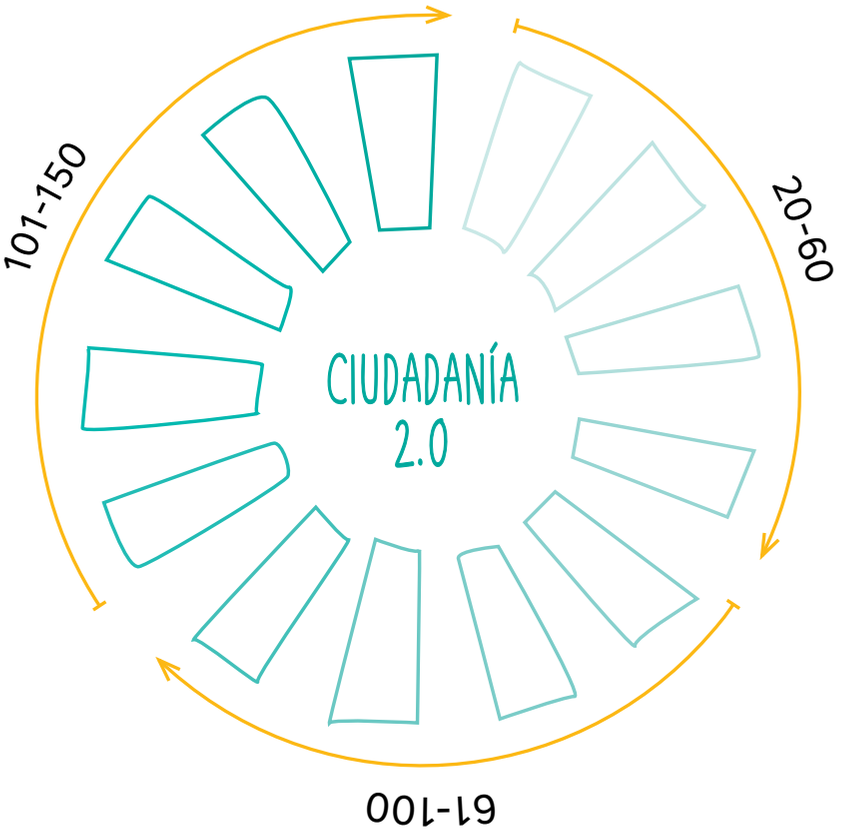
Suma dos puntos por cada una de ellas.

¿Cuántas entre 10 y 16?

Suma un punto por cada una de ellas.

¿Cuál es el resultado total?

d) El resultado total es el nivel de ciudadanía 2.0 que hay en tu clase. Colorea el gráfico para representarlo teniendo en cuenta la puntuación.



Nube de tags

Elige una palabra que resuma esta actividad y escríbela en la etiqueta que te dará tu profesor.

¿Y qué sabe nadie?

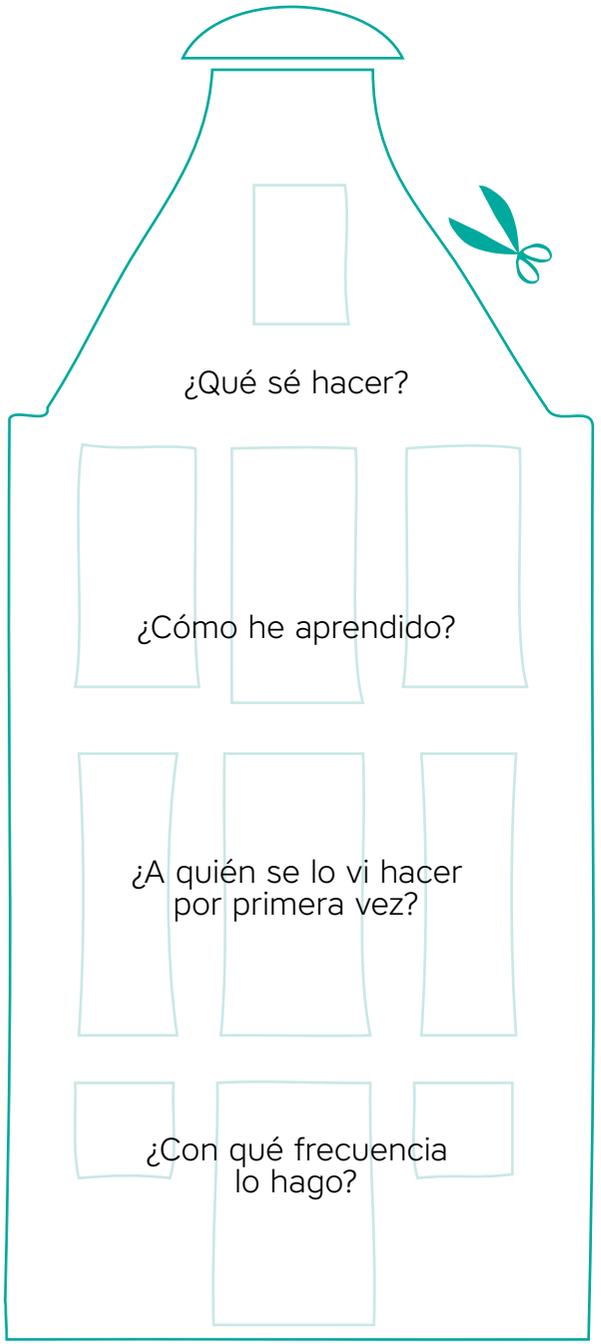
Ya hemos observado y anotado las habilidades, recursos y herramientas con las que contamos de partida pero... ¿de dónde han salido?, ¿cómo las hemos aprendido? Seguro que compartes muchas de ellas con tus compañeros. ¡Vamos a comprobarlo!

a) Piensa en aquellas herramientas digitales (redes sociales, *tablet*, aplicaciones, etc.) que utilices con más frecuencia y escríbelas en los edificios que encontrarás en la siguiente página.

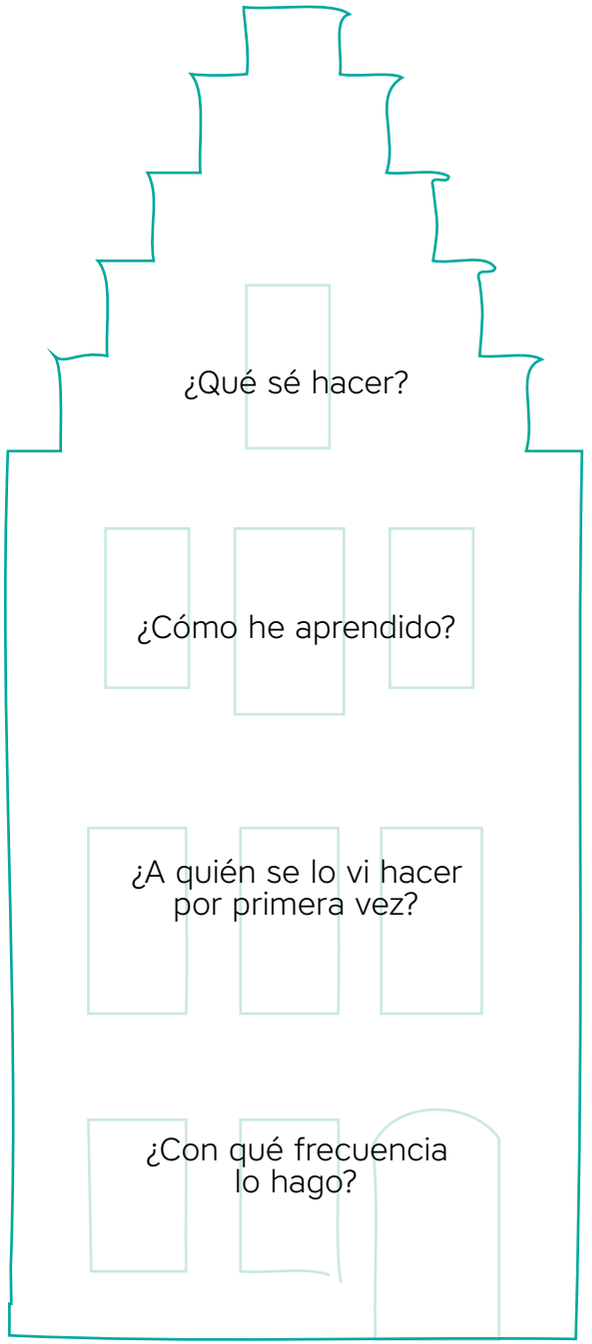
   Escribe con letra grande, que se vea bien, ¡y no los recortes todavía!

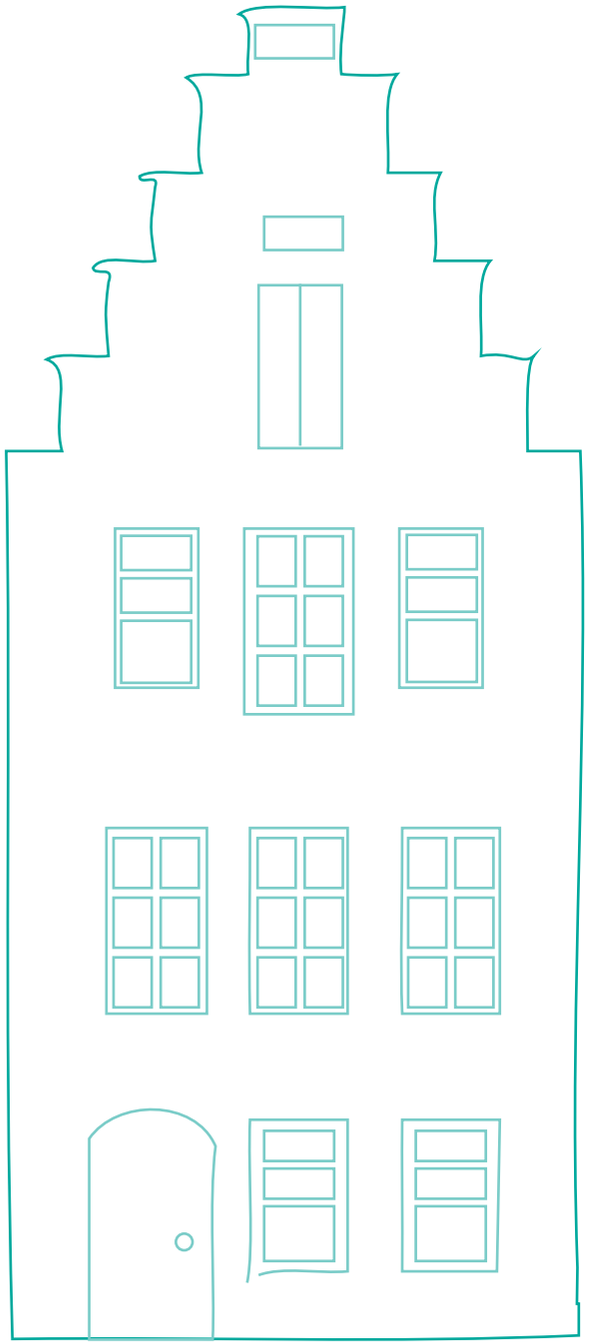
b) Comparte y comenta con los compañeros que tienes al lado la información que has rellenado en tus edificios. ¿Hay coincidencias?, ¿qué cosas te llaman la atención de las que tienen ellos?

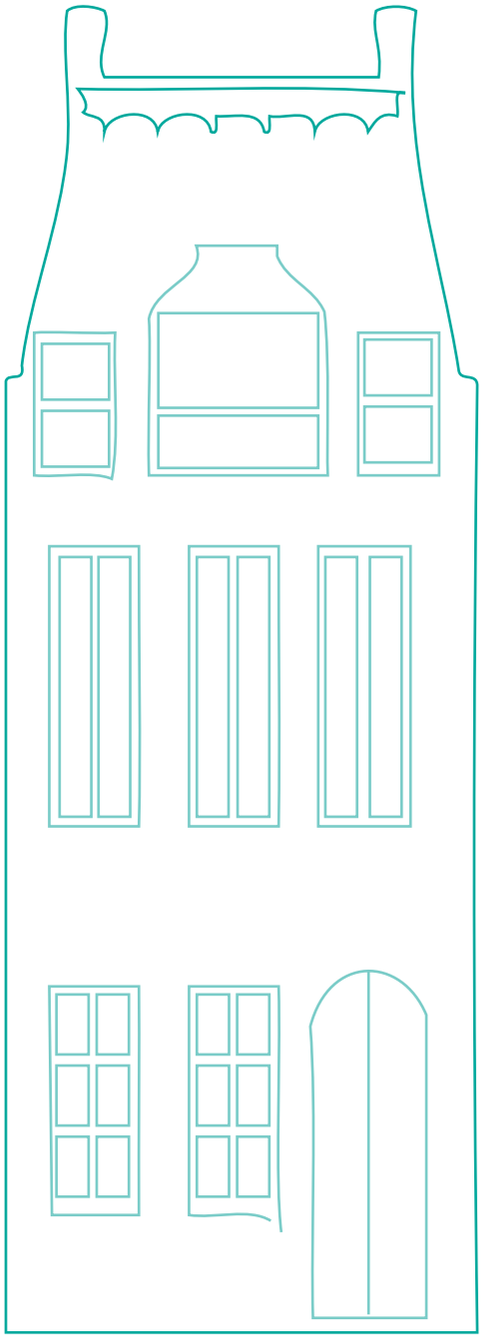
c) Después, customízalos y dales tu personalidad. Deja volar la imaginación y haz grafitis, dibujos, y todo lo que se te ocurra.


¿Qué sé hacer?
¿Cómo he aprendido?
¿A quién se lo vi hacer por primera vez?
¿Con qué frecuencia lo hago?

¿Qué sé hacer?
¿Cómo he aprendido?
¿A quién se lo vi hacer por primera vez?
¿Con qué frecuencia lo hago?


¿Qué sé hacer?
¿Cómo he aprendido?
¿A quién se lo vi hacer por primera vez?
¿Con qué frecuencia lo hago?





Webcindario

En la actividad anterior escribiste sobre los edificios tus habilidades digitales y las herramientas que manejas a menudo. Ahora te invitamos a organizar, junto con tus compañeros, el barrio del grupo siguiendo estos pasos:

Elegir, por consenso, un nombre para el barrio. ¿Cómo se va a llamar?

Recortar los edificios del cuaderno y pegarlos en un trozo de papel continuo formando la comunidad de una manera creativa.

Comentar cuáles son las especialidades del vecindario y escribirlas en las nubes disponibles en la Caja de artefactos, como suma de las aportaciones particulares de cada uno.

Pegar encima de los edificios, en el cielo, las nubes con las habilidades.

Recuerda

Haz una foto a tu webcindario, súbela al ePortfolio, y compártela en los perfiles de tu centro y en tus redes sociales. ¡Utiliza #santillanaciudadania2.0 y todos los # que se te ocurran!

Nube de tags

¿Con qué palabra definirías la actividad en la que se desarrolla tu webcindario?

Escríbela en una etiqueta y dásela a tu profesor.

Webcindario 2.0

¿Te has dado cuenta? La mayoría de las cosas que sabes las has aprendido de alguien. ¿Quieres conocer también las habilidades de tus compañeros? Solo tienes que unir tu barrio a los del resto de la clase y pegarlos en un espacio amplio (la pared del aula, el pasillo...).

¡Ya está construida la ciudad 2.0!

Haz una foto a la ciudad, súbela al ePortfolio, y compártela en los perfiles de tu centro y en tus redes sociales utilizando todos los *hashtag* que se te ocurran.

Obsérvala y piensa qué querrías que te enseñaran tus compañeros. Después, dibuja en los pósits que te facilitará el profesor iconos que reflejen que algo te gusta o que estás de acuerdo, y pégalos en los edificios en los que haya algo que te gustaría aprender.

Singapur es, según el *Sustainable Cities Index 2016* de la consultora Arcadis, la segunda ciudad más sostenible del mundo y un buen ejemplo de convivencia entre tecnología y naturaleza.

A esto se le llama aprendizaje entre pares.

¡Anímate a aprender de otras personas y que ellas lo puedan hacer de ti!

Nube de tags

Elige uno de los *hashtag* que has escrito para definir tu webcindario en tus redes.

Escríbelo en una etiqueta y entrégasela a tu profesor.

YouTool Kit

Este proyecto está llegando a su fin, y como ya sabemos que una de las habilidades asociadas a la ciudadanía 2.0 es generar y compartir información, te proponemos la siguiente actividad para que puedas demostrar todo lo 2.0 que eres.

Ahora que ya conoces las habilidades que domina tu clase, es el momento de compartirlo con el mundo. Para ello, tu grupo deberá diseñar, guionizar, grabar y difundir un tutorial de 1 minuto de duración máxima. Estas son las pautas básicas para crearlo:

- Elegir una habilidad de las que se expusieron en el webcindario 2.0.
- Definirla para que sirva de enunciado y ponerle un título.
- Describir los pasos necesarios para dominar esa habilidad.
- Señalar las posibles dificultades que pueden surgir durante su aprendizaje.
- Concluir con referencias para ampliar conocimientos sobre la habilidad propuesta.
- Poner un título al tutorial.
- Elegir un canal de difusión (red social) para colgar el tutorial.
- Grabarlo de la forma más atractiva posible.
- Compartirlo en la web SET VEINTIUNO y en la red social elegida.

Al terminar, cada grupo podrá ver los tutoriales de los compañeros y dejar comentarios en cada uno de ellos.

Estas son las herramientas que necesitarás para esta actividad:

«El vídeo tutorial», pág. 149.
«El vídeo», pág. 147.

Y en la web SET VEINTIUNO:

«Cómo grabar un vídeo».

Nube de tags

Rescata, de los comentarios que has hecho a tus compañeros, una palabra que pueda definir la sección.

Escríbela en una etiqueta y dásela a tu profesor.

Auditoría creativa

Me he sentido...	ALEGRE	TRISTE	CONFUSO	ENFADADO	SORPRENDIDO
Con el proyecto					
Con el grupo					

¿Qué actividad te ha gustado más?

¿Qué actividad has echado de menos?

¿Qué emoji elegirías para describir este proyecto?

¿Has recibido algún «Me gusta» en las redes al compartir los resultados de tus trabajos?

Observa las nubes de tags. ¿Te parece que la palabra más repetida se corresponde con la temática y los contenidos del taller?, ¿por qué?

Ya has construido la ciudad 2.0 y has conocido las habilidades que tiene tu clase. Piensa en el proceso del proyecto y responde a las siguientes preguntas:

¿Cuántas estrellas te pones como ciudadano o ciudadana 2.0? Coloréalas.

Razona tu respuesta:

¿Qué consecuencias positivas crees que tiene ser ciudadano 2.0?

¿Cómo puedes aplicar lo que has aprendido en este proyecto en tus redes sociales?

Dibuja alguna idea que hayas aprendido.

Notas

8 431300 305212

SET
VEINTI
UNO

setveintiuno.com