¿ESTÁ LA SOCIEDAD EDUCATIVA PREPARADA PARA LAS TIC´S?

Joseba Arteta

joseba.arteta@mail.com

Abstract:

The technological transition we are suffering is being so fast, that we slightly realize we are getting deeper and deeper in the *Smart* age. Furthermore, the introduction of the ICT in the society is producing of psico-social changes that, at the same time, are generating needs at the time of educating the ICT. In response to all these changes, it is necessary to have a pedagogical reflection beyond a huge inversion in technological material for schools.

Resumen:

La transición tecnológica que estamos sufriendo está siendo tan rápida que apenas nos damos cuenta que estamos inmersos en la era *Smart*. Junto con esto, la introducción de las TIC´s en la sociedad está generando una serie de cambios psico-sociales, que estos, a su vez, generan necesidades a la hora de educar en las TIC´s. Frente a todos estos cambios, es necesaria una profunda reflexión pedagógica más allá que una gran inversión en material tecnológico en las aulas.

Transición, perfiles y educación: una propuesta pedagógica.

Transition, profiles and education: a pedagogical proposal.

¿ESTÁ LA SOCIEDAD EDUCATIVA PREPARADA PARA LAS TIC´S?

1.- La transición tecnológica.

Estamos sufriendo una transición tecnológica muy rápida de la cual apenas si nos percatamos. Hemos pasado de usar móviles, a usar *Smartphones* (teléfonos inteligentes); dejamos de vernos en un bar por quedar en las redes sociales; hablamos por *whatsapp*. Vivimos en un mundo globalmente interconectado.

La introducción del uso de las TIC´s en todos los ámbitos de la sociedad está conllevando una serie de importantes transformaciones psico-sociales.

Así, en primer lugar, se está generando una alteración del vínculo con la percepción espacio-temporal habitual. Pues, en efecto, hasta ahora la mediación espacio-temporal estaba ritmificada socialmente según unos parámetros ritualizados (Halbwachs, 1994; Huici, 2007), pero la TIC´s permiten una disponibilidad permanente en el tiempo así como la desubicación espacial sistemática: son recurribles desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Además, en segundo lugar, se aprecia una confusión progresiva entre el feed-back multi-sensorial y el feed-back electrónico. Las nuevas generaciones, educadas desde su infancia en el mundo electrónico, tienden a tomar como real empírico lo que aparece en las pantallas según diferentes formatos, sean estos verbales, acústicos o visuales. Tan sólo la constatación efectiva de la diferencia, puesta en evidencia en los encuentros vis a vis individuales o colectivos, muestra las consecuencias, a veces penosas, de la confusión. Tiempo ha, en 1984, ya se anticipaba que estos sofisticados instrumentos se habían convertido en depositarios de "una singular esperanza: la de compensar frustraciones o carencias de un modo de vida" (Horacio C. Reggini en Turkle, 1984: 10). Además, las TIC´s ofrecen "con su capacidad de reacción e interacción, una compañía donde están ausentes la reciprocidad y la complejidad de una relación humana" (Turkle, 1984:27).

Así mismo, se observa una valoración ascendente de la conexión sobre la comunicación: estar conectados/as tiene tanta mayor relevancia en la medida en que se pueda cuantificar independientemente del aspecto cualitativo de la comunicación. Las conexiones, las redes y todos los núcleos de información compartida- y convenientemente pagada adquieren valor por sí mismos. Así, por ejemplo, "los adolescentes, si dejan de enviar mensajes, corren el riesgo de volverse invisibles "(Carr,1010/2011: 146) socialmente hablando. A su vez, esta hiperconectividad, agota la atención, impidiendo la concentración.

Todas estas transformaciones están dinamizando la constitución de nuevos tipos de subjetivación, diferentes de los hasta ahora conocidos, pues, como ha señalado psicóloga Sherry Turkle, “las TIC´s no solamente están cambiando nuestra manera de hacer, sino también nuestra manera de ser” (2010).

El modo de subjetivación que poco a poco se va imponiendo viene a ser el de un individuo en red, permanentemente conectado, desubicado espacio-temporalmente, cuyo ámbito de socialidad se vincula a su propia activación en la red para lo cual no necesita sino una limitada memoria de trabajo.

Si proyectamos este modo de subjetivación en el mundo educativo, la mayoría de las condiciones que hasta hace poco se consideraban necesarias para el desarrollo de los procesos de aprendizaje quedan inmediatamente obsoletas.

2.- Los perfiles digitales.

Las transformaciones mencionadas han generado, a su vez, diferentes perfiles de usuarios de las TIC promoviendo nuevas formas de socialización. Según Manuel Gross (2014), los principales *perfiles digitales* serían los siguientes:

Familiares: Este rol es interpretado por un gran número de usuarios. Padres, madres, abuelos, parientes y amigos orgullosos que desean mostrar al mundo las hazañas de sus hijos, nietos, amigos y en general, comunicar a sus cercanos el quehacer familiar, con sus amistades o relaciones sentimentales.

Vanidosos: Los vanidosos disfrutan exhibiendo toda su vida, mostrándose principalmente a través de imágenes en distintas ocasiones, lugares, actividades sociales o deportivas y todo aquello de resalte sus logros, conquistas, posiciones o dejando ver todo o parte de su cuerpo, en resumen, cualquier cosa que retrate una vida llena de éxito, dinero, belleza o glamour. De seguro que los únicos que van a admirar sus logros serán sus cercanos, al resto le genera anticuerpos la excesiva exhibición; por otro lado, los únicos que se deleitan con sus diferentes publicaciones son los “Mirones”, especialmente si se ha mostrado algo más allá de lo normal.

Inseguros: Estos se pueden confundir con los vanidosos, debido a que publican de igual manera bastantes imágenes, pero lejos de creerse el cuento, son aquellos que tienen dudas sobre sí mismos y de sus propias capacidades. Mejorarán su autoestima en la medida de que logren un alto número de “me gusta”. Los más cercanos, ya sea por cariño o condescendencia, normalmente les otorgarán cariñosamente un “me gusta”.

Políticos e idealistas: Los políticos publican consignas, frases y pensamientos de todo tipo, propios o ajenos. El objetivo es dar a conocer su postura, reivindicar ideas, causas o simplemente escriben lo que piensan, aunque sea solamente de su propio interés. Posiblemente algunos creen que a través de publicaciones inteligentes, ésta se traspasará automáticamente a ellos mismos. En el fondo, no les importa mucho la cantidad de personas que vea sus publicaciones, lo importante es desahogarse o simplemente mostrar que son personas inteligentes o sensibles, con convicciones o ideales.

Dramáticos: Son aquellos que publican terribles pensamientos o sufridos sentimientos. Suelen publicar según su estado de ánimo, normalmente podrán levantarse depresivos pero ya en la tarde estarán plenos de alegría. Los dramáticos suelen victimizarse y normalmente se unen a causas de todo tipo: "todo sea por compartir la felicidad, la pena o la rabia"

Zombis: Los zombis definitivamente "están por estar", ya sea por ser inmigrantes digitales, por curiosidad, por moda o por simple presión social. La mayoría de éstos normalmente no publica nada, algunas veces ni siquiera su foto de perfil (porque podría ser mal usada o porque padecen de terror social).No les interesa comunicarse digitalmente ni tienen otras cosas más interesantes que hacer que andar metido en Facebook. En algún momento publicarán algo muy específico y su casi nula participación será únicamente para mantenerse al tanto de lo que ha pasado en su reducido círculo cercano.

Mirones: Los "mirones puros" son definitivamente Voyeurs o Buitres, personas que disfrutan contemplando actitudes íntimas o eróticas de otras personas. Gozan y se deleitan con las publicaciones de los "Vanidosos" y de los "Inseguros". Este rol es también interpretado indistintamente por "Vanidosos", por "Inseguros" o por "Familiares", según sea la ocasión.

Trolls: Los Troles publican mensajes provocadores o fuera de contexto en una comunidad, con la idea de molestar o provocar una respuesta emocional en los usuarios y lectores. Nadie está dispuesto a soportar a este tipo de especímenes en su círculo y por ende, son rápidamente aislados o eliminados dentro de una Red social como Facebook.

3.- Las nuevas tecnologías y el ámbito educativo.

En el contexto más arriba descrito, las reflexiones sobre la educación y las nuevas tecnologías están siendo abundantes en los últimos tiempos, pero hasta la fecha ninguna

ha sido concluyente ni definitiva. Aun así, desde la necesidad de educar en TIC´s hay que tener en cuenta dos aspectos muy importantes.

Por un lado la privacidad y la seguridad que se debe tener a la hora de usar estas tecnologías y , por otro lado, la creación de contenidos digitales y la utilización de los mismos en el refuerzo de las comunicaciones entre docentes, alumnos, padres y demás agentes relacionados con la educación.

Para ello, es particularmente necesario preparar a los alumnos para desenvolverse en un marco cambiante, más allá de una simple alfabetización digital centrada en el manejo de herramientas que previsiblemente quedarán obsoletas en corto plazo, haciendo imprescindible propiciar la adquisición de un conjunto de conocimientos, destrezas y aptitudes, con una perspectiva de aprendizaje a lo largo de la vida.

En este punto, los proyectos educativos deberán evaluar algunas consecuencias peculiares que el uso de las TIC´s está poniendo de manifiesto.

Así, desde un punto de vista neuropsicológico, es constatable la relevancia creciente de la memoria de trabajo o a corto plazo sobre la memoria a largo plazo. La memoria a largo plazo queda se vinculada a los discos duros o a las *nubes* electrónicas, precisándose tan sólo de recursos a corto plazo para activar los contenidos y relaciones fundamentales. Herramientas como el PowerPoint, hacen aparecer el mundo "condesado, simplificado y más llano, brillante e hiperreal" (Frommer, 2010/2011:15). Por otro lado la idea de la externalización de la memoria como uno de los logros de las TIC´s confunde, quizás interesadamente, "la memoria de trabajo con la memoria a largo plazo" (Carr, 1010/2011: 232).

Por otro lado, el carácter expansivo de las TIC´s tiende a generar una dinámica sin fin de auto-demanda de servicios, como ya se advirtió precozmente en casos en que se instalaba un sistema de computación y a continuación, independientemente de las necesidades para las que había sido instalado, se procedía " inventando trabajo a fin de usarlo" (Turkle, 1984: 22). De hecho, al cabo de unos años, "ya no necesitamos tener ocupados a los computadores ya que son ellos quienes nos mantienen ocupados" (Turkle, 2011: 279) con su interminable oferta de servicios desde todo tipo de soportes (tabletas, ipads, teléfonos móviles) y aplicaciones.

El nuevo modelo de aprendizaje a través de las TIC´s, en fin, prescinde de la ubicación espacial en las aulas, así como de la ritmificación puntual del horario o el calendario, pudiéndose, en teoría efectuar el aprendizaje desde cualquier lugar y en cualquier momento. Así mismo, el vínculo de socialización que se impone por vía

electrónica sustituye a la presencia física multisensorial. Y, por fin la implementación del aprendizaje por repetición en función de una memoria a largo plazo, queda sustituida por una competencia de activación de la memoria a corto plazo en la que "la neutralidad de los enunciados transforma la expresión personal en un lenguaje comodín, legitimado de antemano" (Frommer, 2010/2011:94)

Frente a todos estos cambios, es necesaria una profunda reflexión pedagógica más que una gran inversión en material tecnológico en las aulas. El experto en educación y tecnología Richard Gerver (Jiménez, 2012) afirma que conseguir atraer a los jóvenes a través de la emoción y la creatividad, usando la imaginación, no cuesta dinero y que cuando se habla de tecnología siempre nos quedamos en llenar las clases de ordenadores resultando un planteamiento completamente absurdo.

4.- Conclusión.

Teniendo en cuenta la situación económica que está sufriendo gran cantidad de países, una situación de crisis económica, en estos momentos la educación se toma más como un gasto, en lugar de acogerla como una inversión. Son muchos los recortes que se están viendo en tema de educación; becas, subida de precios en las matriculas, presupuestos reducidos… debido a estos recortes la capacidad que tiene el sistema educativo para avanzar e implementar nuevas y mejores metodologías para el aprendizaje, se está viendo mermado. Los sistemas de educación 2.0 se están quedando tan solo en un proyecto de papel, no van más allá de del boceto escrito.

Ante esta situación socio-económica, las nuevas metodologías o proyectos educativos que puedan surgir difícilmente podrán salir adelante. Como todo, en la educación también, se requiere cierta inversión económica. En situaciones como la actual, los gobiernos se ven incapaces de apostar por una mejora de la educación por ello se plantea que la salida para los nuevos proyectos que surjan deberá ser por parte de inversores privados. En este caso, viendo que se trata de educación estas inversiones podrán venir por parte de editoriales, universidades, academias y en algunas ocasiones mediante inversores particulares o empresas que estén interesados en el producto que se ofrece. Tratándose del tema de las TIC´s, tal vez sea más fácil encontrar empresas dedicadas a la venta de *software y hardware* que quieran apostar por proyectos como este. De esta forma, mediante terceras personas se podrán ir implementando un funcionamiento e utilización más intensa de las TIC´s en nuestros alumnos.

Sin embargo cabe destacar que estas inversiones deben de estar bien focalizadas y ordenadas para una óptima puesta a punto de los proyectos que se planteen, pues de nada servirá invertir directamente en el sistema obligatorio educativo sin antes formado a los profesionales de la enseñanza. Por ello las empresas dedicadas a la formación docente deben ser las primeras en educar a los futuros profesionales en las nuevas tecnologías.

Por otra parte se debe tener en cuenta que el crecimiento imparable del uso de las nuevas tecnologías no debe ahogarse en su uso. Es momento de reflexionar hasta qué punto se deben usar y cómo se deben usar. El uso más frecuente que están teniendo estas tecnologías en el ámbito docente está dirigido a la proyección de contenidos dejando a un lado otro tipo de soportes para la educación. Hay que tomar conciencia de que un Power-Point, Prezi, Glogster… no son más que un soporte visual que nos ayuda a seguir el hilo del contenido y facilita la comprensión del contenido mediante ejemplos más allá de lo verbal. No podemos utilizar estas herramientas como únicos soportes de aprendizaje y material didáctico, sino que deben ser complementarias entre muchos otros materiales. Hay que percatarse de que las TIC´s aportan herramientas de creación aptas para que los alumnos sean capaces de crear contenidos, dando así lugar al desarrollo de la imaginación y la creatividad, objetivos principales en todas las asignaturas de la educación obligatoria.

Poco, ciertamente, podemos saber acerca de las bondades o de los efectos negativos de estas transformaciones, en general o en el ámbito educativo, pero si podemos avistar que esta nuevas formas de subjetivación deberán ser estudiadas para una mejor comprensión de los procesos de socialización que generan y que, entre tanto, toda prudencia puede ser poco a la hora de aceptar cualquier innovación acríticamente. Ya en 1976, en los albores de la era de la computación Joseph Weizenbaum mostraba su sorpresa por las desmesuradas atribuciones que un público, incluso bien formado culturalmente, era capaz de otorgar a una tecnología que no entendía (1976/1978:17). Y, en efecto, mientras no se comprendan profundamente las dimensiones de estos cambios, habrá, por lo menos que tener en cuenta que, en la medida de posible, “somos nosotros quienes decidimos cómo utilizar las tecnologías” (Turkle, 2011: 296).

5. Propuesta educativa

Tal y como se expone en el B.O.E. del 5 de enero de 2007, durante las últimas décadas, se viene produciendo en la sociedad un profundo proceso de transformación caracterizado por la presencia de las tecnologías de la información y de la comunicación

en la vida cotidiana. Estas tecnologías abarcan todo tipo de medios electrónicos que crean, almacenan, procesan y transmiten información en tiempo y cantidad, hace unos años insospechados, y que, además de expandir las posibilidades de comunicación, generan una nueva cultura y permiten el desarrollo de nuevas destrezas y formas de construcción del conocimiento que están en constante evolución en cuanto a técnicas y medios a su alcance se refiere.

El hecho de educar en el uso de las tecnologías de la información incluye una doble vertiente. Por una parte, se trata de que los jóvenes adquieran los conocimientos básicos sobre las herramientas que facilitan su interacción con el entorno, así como los límites morales y legales que implica su utilización, y, por otra parte, que sean capaces de integrar los aprendizajes tecnológicos con los aprendizajes adquiridos en otras áreas, dándoles coherencia y mejorando la calidad de los mismos.

En este sentido, preparar a los alumnos para desenvolverse en un marco cambiante va más allá de una simple alfabetización digital centrada en el manejo de herramientas que previsiblemente quedarán obsoletas en corto plazo, haciendo imprescindible propiciar la adquisición de un conjunto imbricado de conocimientos, destrezas y aptitudes, que permitan al sujeto utilizar las citadas tecnologías para continuar su aprendizaje a lo largo de la vida, adaptándose a las demandas de un mundo en permanente cambio.

En este contexto la propuesta permite adquirir las competencias básicas y que estas le aporten una visión global del estado actual, y la evolución previsible de estas tecnologías.

Las tecnologías de la información y la comunicación influyen positivamente en el rendimiento escolar si se hace un adecuado uso de ellas, porque proveen al alumnado de una herramienta que le permite explorar todas las materias del currículo, consolidar sus conocimientos y simular fenómenos y situaciones nuevas que les ayudan adquirir un aprendizaje más significativo si cabe.

5.1 Objetivos educativos y formación

El hecho de que nuestros alumnos sean capaces de crear contenidos digitales de forma transversal, nos ayuda a trabajar de forma lúdica las competencias.

5.2 Competencias Básicas:

- **CB1:** Nuestros alumnos deben aprender a comunicarse en las dos lenguas oficiales y en al menos una lengua extranjera, aprendiendo a **utilizar e interpretar** de forma critica los medios de comunicación y **las tecnologías de la información y la comunicación** así como los lenguajes artísticos de la expresión musical, corporal, plástica y visual.

- **CB2:** Deben ser capaces de **utilizar las tecnologías de la información, así como los medios de comunicación**, en el proceso de aprendizaje y adquisición de nuevos conocimientos, con sentido crítico respecto a los mensajes recibidos y elaborados.

5.3 Objetivos adquiridos al final del curso:

- El alumno debe ser consciente de que está inmerso en un mundo socialmente interconectado.
- El alumno debe ser capaz de comunicarse con el resto de agentes académicos que toman parte en su aprendizaje mediante el uso de las TIC´s.
- El alumno debe ser capaz de usar los dispositivos, estipulados por el docente, de manera que estos resulten una herramienta de trabajo útil para la realización de las tareas asignadas.
- El alumno debe ser capaz de comunicarse con diversas herramientas y usar los dispositivos digitales como soporte para el uso de otras herramientas de comunicación.
- El alumno debe ser capaz de intercambiar información para la correcta convivencia y comunicación entre los agentes participantes en su educación en las TIC´s, usando diferentes plataformas y herramientas digitales a su disposición.
- El alumno debe ser capaz de reconocer tanto su derecho, como el de los demás compañeros, a la privacidad, y usar los sistemas de seguridad a su alcance para preservarla.
- El alumno debe ser crítico con las publicaciones realizadas en plataformas digitales, y aprender a discernir la información veraz de la engañosa.
- El alumno deberá de ser capaz de crear contenidos digitales a partir de las herramientas de trabajo digitales.

5.5 Bloque de contenidos

5.5.1 Bloque 1: Educación en competencias digitales

- Conocimiento de la web 2.0 y 3.0.
    - Conocer el significado de las webs 2.0 y 3.0
    - Conocer las diferencias de la web 2.0 y 3.0
    - Conocer los principales usos de las web 2.0 (redes sociales, blogs, edición de páginas mediante plataformas) y el contenido agregado por los usuarios.
    - Consecuencias de las web 2.0, todos somos autores.
    - Conocer la tecnología 3.0 como la nueva inteligencia artificial.
- OS. Sus diferencias; ventajas e inconvenientes.
    - Conveniencia. El uso de un sistema operativo hace más conveniente el uso de un ordenador o dispositivo móvil.
    - La gran capacidad de adaptación. Permite que los dispositivos se relacionen entre sí.
    - Administrador del rendimiento del hardware.
    - Habilidad del sistema operativo para evolucionar y adaptarse a los cambios sin necesidad de sufrir problemas.
- Moral y ética en la red.
    - Conocer las normas y leyes de comportamiento social.
    - Respeto y cuidado de los demás agentes sociales.
    - El paso por la red queda registrado y es permanente.
- Perfil digital.
    - Identidad personal. Características personales, gustos y aficiones.
    - Identidad personal: derechos de imagen y autor, responsabilidades y obligaciones.
    - Identificar la diversidad social y cultural en la red.

5.5.2 Bloque 2: Seguridad y privacidad

- Seguridad. Antivirus y empresas privadas.
    - Conocimiento del concepto de antivirus
    - Funciones del antivirus: detección de virus, eliminar infecciones, rastreo de software malicioso, depuraciones del mailbox.
    - Back-up. Archivos en la nube, o mediante programas para generar copias de seguridad.
    - Diferenciación entre servicios de seguridad por parte de servicios de almacenamiento digital y servicios de protección para dispositivos.
- Mi perfil digital. Estoy en la red.
    - Tener constancia de lo que supone estar en la red y de quien puede verme El perfil se hace "publico".
    - Búsqueda de perfiles en la red. Conocer hasta qué punto somos vulnerables.
    - Perfiles de redes sociales. Conocer los sistemas y filtros de seguridad que nos otorgan. Restringir nuestro perfil a la red social o ampliarlo a motores de búsqueda.
- Spyware software.
    - Conocer el concepto de lo que es el spyware.
    - Conocer e identificar los usos del software de rastreo y vigilancia.
    - Conocer nuestros derechos y deberes como seres individuales y colectivos. Diferenciar la vigilancia del espionaje.
    - Identificar y reconocer programas de seguimiento y vigilancia.

5.5.3 Bloque 3: Creando contenidos

- Derechos de autor y Copyright.
    - Las publicaciones web dan lugar a la extensión de los contenidos.

- Aprender a discernir el gran número de datos que las tecnologías de la comunicación e información ofrecen. Todo lo que se publica en la red no es veraz.
- Identificar las consecuencias de publicar en la red. (textos, imágenes, videos, aparición de menores…)

- Software libre y código abierto.
  - Aprender el significado de lo que supone el software libre
  - Software libre no significa software gratuito (free software ≠ freeware).
  - Libre distribución del contenido y el código Fuente abierto.
  - El código abierto y el software libre en nuestro entorno
- Edición de fotografía.
  - Identificar las principales características en una imagen (sobreexposición, bajaexposición, contraste, ruido y efectos).
  - Trabajar con diferentes programas para la edición de imagen y conseguir una valoración crítica sobre su uso.
  - Conocer las diferentes extensiones de formatos de imagen y visores que se pueden utilizar para su reproducción.
- Edición de video.
  - Dominar las herramientas de montaje (cortar, pegar, superponer, añadir imágenes, sincronización de sonido, transiciones de escenas…) para poder realizar, combinando las herramientas, un producto final (película).
  - Trabajar con diferentes herramientas de edición de animación y video y conseguir una valoración crítica de ellos.
  - Conocer las diferentes extensiones de archivos de video y que reproductores usar para abrir los archivos.

5.5.4 Bloque 4: Creación de textos escritos y orales

- Procesadores de texto y su planificación (Windows office, Google, Open office).
  - Conocer sus funcionalidades: tipográficas, informativas e organizativas.

- Conocer las variantes de las funcionalidades según el software utilizado para el procesamiento del texto.
- Conocer e utilizar las diferentes utilidades que brindan los procesadores de texto: intercalar imágenes, superponer imágenes, editar de párrafos, trabar con expresiones gráficas y el uso de diseños artísticos para la mejora de la comunicación.

- Creación de blogs.
  - Conocer el concepto de blog
  - Conocer los diferentes tipos de blogs que se pueden crear: blogs libres, video blogs, foto blogs…
  - Ser capaz de reconocer las características principales de los blogs: capacidad de adjuntar diferentes formatos de comunicación, integración en las web 2.0, gran facilidad para su edición, tienen una organización cronológica y la capacidad de obtener suscritores.
- Difusión de la información.
  - Ser consciente de la repercusión que puede tener la publicación de los contenidos.
  - Ser consciente de la posibilidad de que los lectores comenten las publicaciones y como esto puede afectar al autor.
  - Ser consciente que las tipologías de los blogs atraerán a grupos sociales concretos.
- Rss. Aplicaciones que nos mantienen informados.
  - Conocer el concepto de las aplicaciones Rss.
  - Ser consciente de que estas aplicaciones pueden introducirse en webs 3.0 y estas pueden acceder a nuestros datos.
  - Tener presente que estas aplicaciones usan nuestros datos y movimientos por las notificaciones para realizar mediciones personales y ofrecernos servicios y actualizaciones dirigidas a nuestros gustos.

5.5.5 Bloque 5: Google it!

- Google `el buscador´.
    - Ser consciente de que Google va más allá del buscador.
    - Tener conocimiento de cómo google está integrado en la vida diaria.
    - Conocer los diferentes servicios que Google nos ofrece más allá del buscador web: Gmail, Maps, YouTube, Drive, Device Manager, Docs, Talkback, Playmusic,…
- Por qué y para qué utilizar Google (búsquedas inteligentes, formas de búsqueda,..).
    - Aprender a manejar el buscador de forma eficiente.
    - Reconocer las diferentes oportunidades de búsqueda que nos ofrece el buscador
    - Conocer y usar las formas de búsqueda inteligentes para mejorar la eficiencia de la búsqueda: ayuda del corrector ortográfico, uso de las comillas para una búsqueda exacta, uso de palabras descriptivas para concretar la búsqueda, uso de "site" para una búsqueda en una web concreta, búsqueda de archivos con la extensión "filetype", búsquedas relacionadas "related", obtención de definiciones mediante "define", búsquedas avanzadas y búsquedas de mapa mediante "map".
- Gmail.
    - Ser consciente de lo que una cuenta de email constituye.
    - Aprender a diferenciar el correo no desea y correo "spam"
    - Sincronizar diferentes cuentas a una sola cuenta en Gmail. Administrador de cuentas email.
    - Diferentes usos y accesos que nos proporcionan las cuentas de Google: Youtube, Picasa, Blogger…
- Maps y localización.
    - Conocer y usar los diferentes servicios de localización de Google
    - Localización GPS y Glonass. Cuáles son sus diferencias y como nos repercuten.

- Compartir coordenadas y localizaciones mediante redes sociales. Conocer sus ventajas e inconvenientes
- Google now. Conocer los servicios que nos ofrece al instante.
- Localización y device manager. Conocer sus principales usos para nuestra seguridad.

- Drive. La comunicación a distancia.
  - Ser consciente de las ventajas que nos da el almacenamiento "cloud".
  - Ventajas y desventajas que ofrece el servicio de almacenamiento, diferenciar entre la seguridad y la privacidad que nos ofrecen.
  - Aprender a utilizar los servicios adjuntos (Google Docs) a Drive y ser capaces de eliminar las barreras geográficas para la realización de trabajos.

5.5.6 Bloque 6: Sociedad digital

- Redes sociales horizontales y verticales
  - Conocer las principales diferencias entre los dos tipos de redes sociales.
  - Que riesgos suponen tener perfiles en las redes sociales.
  - Conocer la capacidad de aceptación social que pueden generar las redes sociales.
  - Conocer las consecuencias que pueden tener las publicaciones en las redes sociales.
  - Ser conscientes de que nuestros datos personales están accesibles a los integrantes de las redes sociales.
- YouTube.
  - Ser consciente de la gran magnitud que supone esta red social.
  - Ser consciente del uso mediático que tiene esta red social.
  - Ser consciente de la imagen que se puede proyectar, como persona, mediante las publicaciones de video.

- Ser capaz de reconocer los usos que se le pueden dar a la web social y qué consecuencias puede tener las publicaciones de ciertos videos.
- Conocer las salidas profesionales que puede proporcionar la red social. Youtubers y publicaciones de currículo vitae dinámicos.

- Nuestros perfiles y privacidad.
  - Ser conscientes de lo que suponen las publicaciones de nuestros perfiles en la red.
  - Usar las herramientas disponibles para asegurar nuestra privacidad.
  - Conocer que parte de nuestra imagen como persona está proyectada en cada perfil digital.

5.5.7 Bloque 7: ¿Qué nos depara el futuro?

- La evolución sufrida ¿Qué éramos? y ¿Qué somos?
  - Ser capaces de reconocer la introducción de la tecnología "Smart" en el día a día del alumno y diferenciar la tecnología "Smart" de su antecesora.
  - Conocer y usar los asistentes de voz para la comunicación e interacción con los dispositivos digitales.
  - Conocer como han afectado los avances tecnológicos para la mejora de la normalización social de grupos minoritarios.
- Novedades.
  - Conocer las novedades que se están dando en la sociedad tecnológica: Tablets, Smartphones, phablets, Smartwatch. Glass, Wereables, impresoras 3D…
  - Conocer de qué forma afectaran a la vida cotidiana los avances recientes del mundo tecnológico.

6. Bibliografía y Webgrafía

Amador Calderón, Juan José (2014) "evolución presupuestos educación comunidades 2010-1013" disponible en http://e-learning-teleformacion.blogspot.com.es/2014/03/evolucion-presupuestos-educacion.html#.U2ugbvl_t1B (consultado: 18-3-2014)

Boletín Oficial del Estado del 5 de enero de 2007, pág.: 725-726. Disponible en https://www.boe.es/boe/dias/2007/01/05/pdfs/A00677-00773.pdf (consultado -16-10-2014)

Carr, Nicholas (2011) *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Ed. Taurus, Madrid. [*The Shallows. What the Internet is Doing to Our Brains*, 2010]

Celis, Bárbara (2012) "La civerdiva que nos pide desconectar" disponible en http://cultura.elpais.com/cultura/2012/03/21/actualidad/1332337561_848754.html (consultado: 18-3-2014)

DECRETO 175/2007, de 16 de octubre, por el que se establece el currículo de a Educación Básica y se implanta en la Comunidad Autónoma del País Vasco http://www.euskadi.net/bopv2/datos/2007/11/0706182a.pdf (consultado: 08-05-2014)

Feliu, Jaume (2014) "CoRubrics, una plantilla para evaluar con rubricas" disponible en http://tecnocentres.org/corubrics-una-plantilla-para-evaluar-con-rubricas/?lang=es (consultado: 18-4-2014)

Frommer, Frank (2011) *El pensamiento PowerPoint. Ensayo sobre un programa que nos vuelve estúpidos.* Ed. Península, Barcelona [La pensée PowerPoint, 2010]

Gross, Manuel (2014) "Personajes de las redes sociales. Los 7 roles de los usuarios en Facebook." Disponible en http://manuelgross.bligoo.com/20140315-personajes-de-las-redes-sociales-los-7-roles-de-los-usuarios-en-facebook (consultado: 10-4-2014)

Halbwachs, Maurice. (1994) *Les Cadres Sociaux de la Mémoire*, Ed. Albin Michel, Paris.

Huici, Vicente. (2007) *Espacio, tiempo y sociedad (Variaciones sobre Durkheim, Halbwachs, Gurvitch, Foucault y Bourdieu)* Ed. Akal, Madrid.

Instituto de Tecnologías Educativas Yo Profesor (2013) "Google para docentes II" disponible en http://yoprofesor.ecuadorsap.org/google-para-docentes-2/ (consultado: 8-3-2014)

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (2009) Las redes sociales y la privacidad, Madrid, Ministerio de educación, cultura y deporte

disponible en http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/internet/web-20/705-las-redes-sociales-y-la-privacidad (consultado: 12-1-2014)

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (2009) Multimedia y web 2.0, Madrid, Ministerio de educación, cultura y deporte disponible en http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/155/cd/modulo_1_Iniciacionblog/caracteristicas_de_los_blogs.html(consultado: 28-2-2014)

Jiménez Cano, Rosa (2012) "Richard Gerver mejor director de la escuela británica" disponible en http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2012/04/20/actualidad/1334922119_543382.html (consultado: 14-3-2014)

Kharbach, Med (2013) "Google+ for schools" disponible en http://www.educatorstechnology.com/2013/08/google-for-schools-must-read-guide.html?m=1 (consultado: 21-2-2014)

Kharbach, Med (2014) "8 practical tools to easily gather students feedback" disponible en http://www.educatorstechnology.com/2014/02/8-practical-tools-to-easily-gather.html (consultado: 1-3-2014)

Lara, Tíscar (2014) "Comienza la open education week" disponible en http://tiscar.com/2014/03/10/comienza-la-open-education-week/ (consultado: 12-1-2014)

Lazalde, Alan (2012) "10 herramientas para que los niños aprendan a programar" disponible en http://alt1040.com/2012/07/10-herramientas-ninos-programacion (consultado: 18-3-2014)

Marquès Graells, Pere (2011) "La tecnología educativa: conceptualización, líneas de investigación" disponible en http://peremarques.pangea.org/tec2.htm (consultado: 18-4-2014)

Montesinos, Beatriz (2014) "10 actividades gratuitas y sencillas para convertir tu clase en innovadora (II)" disponible en http://conticycorazon.com/10-actividades-gratuitas-y-sencillas-para-convertir-tu-clase-en-innovadoraii/ (consultado: 11-1-2014)

De Pablos Pons, Juan (2009) Tecnología educativa, Málaga, Ediciones Aljibe

Pacheco Marta, Gras (2006) "Internet: aplicaciones educativas" disponible en http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14002984/helvia/aula/archivos/repositorio/1500/1656/html/internet_apl_educat/webquests.html(consultado: 5-3-2014)

Profesorado (2009) Glogster, Madrid, Ministerio de educación, cultura y deporte disponible en http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/aplicaciones-web/794-glogster (consultado: 11-2-2014)

Turkle ,Sherry (1984) *El Segundo yo. Las computadoras y el espíritu humano*, Ed. Galápago, Buenos Aires [*The Second Self: Computers and the human spirit*, 1984]

Turkle, Sherry (2010) *Connected, but alone*. http://www.youtube.com/watch?v=t7Xr3AsBEK4 (2/05/2014)

Turkle, Sherry (2011) *Alone together. Why we expect more from technology and less from each other*, Basic Books, New York.

Weizenbaum, Joseph. (1978) *La frontera entre el ordenador y la mente*, Ed. Pirámide, Madrid [Computer Power and Human Reason, 1976]