

HIPERCONECTIVIDAD
PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

Guía Didáctica

2

¿ENGANCHADOS A LA RED?

Hiperconectados: el mundo ha cambiado



PROGRAMA
EDUCATIVO
Foro
Nativos
DIGITALES



JUNTA DE EXTREMADURA

Todos los materiales del Programa Educativo **Foro Nativos Digitales** han sido creados por los siguientes componentes del **Grupo de Software Educativo de Extremadura (GSEEX)**:

Manuel Benítez Benítez
Cristina Blázquez Buenadicha
Alfonso Gaspar Hernández
Ricardo Málaga Floriano
Francisco Muñoz de la Peña Castrillo
M^a del Mar Paredes Maña
Arturo de Porras Guardo
Fco. Javier Pulido Cuadrado
M^a Milagros Rubio Pulido
Francisca Sánchez González.

Coordinados por Francisco López Blanco.

Contacto: nativosdigitales@educarex.es



Todos los materiales están bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Secretaría General de Educación

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Mérida, noviembre de 2015.

FICHA TÉCNICA

Unidad Didáctica 02: ¿ENGANCHADOS A LA RED?

Justificación

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son elementos cotidianos en nuestra sociedad, hasta tal punto que nuestros alumnos priorizan el uso de estos recursos para aprender, comunicarse y relacionarse frente a otros procedimientos. La presencia constante y ubicua de las TIC ocupa una parte creciente de nuestro tiempo y actividades, por lo que es necesario delimitar cuáles son los pros y contras de vivir hiperconectados.

Objetivos

- Analizar las ventajas e inconvenientes del uso masivo de las TIC en nuestra sociedad.
- Potenciar la capacidad de autogestionar nuestra conducta digital.
- Reflexionar sobre el grado de dependencia de las TIC, especialmente de la conexión a Internet.

Contenidos

- Pros y contras de la hiperconectividad.
- Uso y abusos en la era digital.
- Situaciones cotidianas de conexión a la Red.
- Dependencia del dispositivo móvil.
- Conducta digital responsable.

Destinatarios

Educación Primaria (6º curso)

Edad

11 - 12 años

Metodología

Potenciar el papel activo de los alumnos, favoreciendo su participación e implicación en todas las actividades, a través de diferentes agrupamientos.

El docente tendrá que moderar las sesiones, facilitar ejemplos para familiarizar a los alumnos con las actividades, orientar en la búsqueda de soluciones, actuar como guía y como animador para incentivar que los alumnos comuniquen sus opiniones, experiencias, necesidades, etc.

Las actividades propuestas están interrelacionadas entre sí, pudiéndose adaptar según los intereses del grupo. El docente también puede flexibilizar las sesiones reduciendo o ampliando actividades, así como adaptando las existentes, según convenga.

Recursos

Pizarra digital o cañón proyector, conexión a Internet, vídeo didáctico y material fotocopiable.

Materiales de apoyo

La **presentación** servirá al profesor como instrumento para dinamizar las sesiones y suscitar el interés del alumnado, fomentando también su participación.

El dossier con **materiales complementarios** contiene referencias de recursos útiles para anticipar o profundizar en el tema, a través de actividades con los alumnos, que podrán realizar tanto desde el ámbito escolar como familiar.

Temporalización

1 o 2 sesiones de tutoría (45-60 minutos cada sesión).

En cada actividad, los tiempos previstos son orientativos.

Evaluación

El docente irá tomando conciencia del proceso de aprendizaje de los alumnos a través de la evaluación continua. Se valorará el nivel de implicación, motivación e interés del alumnado sobre la temática, mediante el desarrollo de las dinámicas establecidas y la observación directa del profesorado.

¿Qué es la hiperconectividad?

El término hiperconectividad sintetiza la situación actual de los seres humanos de vivir permanentemente conectados a los entornos digitales, a través de diferentes dispositivos tecnológicos, especialmente de los teléfonos inteligentes e Internet. Mensajería instantánea, redes sociales, videoconferencias, realidad aumentada, etc., están cambiando las costumbres socioculturales y económicas de las personas, empresas y países.

La hiperconectividad es un rasgo común de los “nativos digitales”; son niños que han nacido rodeados de nuevas tecnologías y que las van incorporando de forma natural en su día a día: en su tiempo de ocio, en sus deberes del colegio o en la forma en la que se comunican con sus padres o amigos.

La vida en la Red ocupa una parte importante de nuestro tiempo y de nuestras actividades cotidianas, influyendo indudablemente en nuestro comportamiento humano y en las relaciones con los demás.

En esta realidad social y educativa, el papel del docente no es tanto transmitir conocimiento, sino enseñar a buscarlo, es decir, enseñar a aprender. **Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas** analiza este nuevo escenario y la relación entre educación y las TIC, en este nuevo contexto de hiperconectividad. [Acceso a la publicación.](#)

Actividad 1: ¿Hiperconectado yo?

Objetivo: reflexionar sobre la cotidianidad de la sociedad hiperconectada, a través de anécdotas, curiosidades y ejemplos reales.

Tiempo previsto: 15 minutos.

Desarrollo: (diapositiva 6) durante la presentación del tema “Hiperconectividad”, habremos visualizado algunas ilustraciones cómicas relacionadas con la revolución tecnológica actual. Para invitar a la reflexión y al debate, el docente propondrá a los alumnos que piensen en situaciones cómicas similares, curiosidades o anécdotas que conozcan relacionadas con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), para compartirlas entre todos.

La actividad puede plantearse en gran grupo o en pequeños grupos. Si existe la posibilidad, también podrían buscarse en la Red nuevas viñetas cómicas sobre el tema y preparar una batería de imágenes sobre hiperconectividad (ejemplo: <https://www.pinterest.com/enmarchatic/humor-e-internet/>)

Anécdotas que el profesor puede proponer, a modo de orientación:

- Un grupo de amigos en el parque, hablando entre sí por el Whatsapp.
- Salir de casa, comprobar que no se lleva el móvil, no poder aguantar la ansiedad y tener que volver a casa para cogerlo.
- Utilizar el móvil para hacer chuletas para los exámenes.
- Tu madre te indica por el Whatsapp que vayas a comer, estando en la misma casa.
- Se me estropea el móvil y... ¿Ahora cómo quedo yo con mis amigos?
- Tengo que hacer un trabajo de investigación, pero sin Google estoy perdido.
- Siempre llevo el móvil conmigo, incluso al baño: alguien puede necesitarme en cualquier momento.
- Miro de reojo el móvil cada dos por tres, “por si acaso”.
- Tengo que contestar a un mensaje de Whatsapp lo antes posible, no aguanto las ganas.
- Salimos de casa con la familia o amigos y me pongo histérico porque se me ha olvidado el cargador del móvil.
- No quiero ir al pueblo o al campo de fin de semana: ¡allí no hay cobertura!

Actividad 2:

Eso mola, eso no mola

Objetivo: conocer los pros y contras del mundo hiperconectado.

Tiempo previsto: 20 minutos.

Desarrollo: (diapositiva 7) en pequeños grupos, elaborar un listado de las ventajas e inconvenientes de estar hiperconectados. Realizar al final una puesta en común para recoger las propuestas de todos los grupos. Algunas de las propuestas pueden ser consideradas ventajas o limitaciones, en función de los pros o contras que se deriven del debate. En caso de que a los alumnos les cueste “arrancar”, el profesor puede sugerir algunos ejemplos:

Ventajas de la hiperconectividad

- Facilita la comunicación entre personas que están separadas físicamente.
- Ayuda a ampliar las relaciones sociales y comerciales entre personas.
- Permite obtener una gran cantidad de información en cualquier momento y lugar.
- Contribuye a la formación y educación de las personas.
- Posibilita que se realicen varias tareas al mismo tiempo (multitarea).
- Ayuda a la promoción y difusión del conocimiento, la información, etc.
- Ofrece una variedad de recursos para la diversión y el entretenimiento.
- Permite movilizar a miles de personas en muy poco tiempo, e incluso comunicar una emergencia con rapidez.
- Permite mayor independencia y autonomía a las personas con más limitaciones, como ancianos y discapacitados.
- Genera un mercado abierto a todo el mundo.

Inconvenientes de la hiperconectividad

- Pérdida de la noción del tiempo y del espacio.
- Búsqueda de relaciones personales superfluas, interesadas, pasajeras...
- Entorpece las relaciones interpersonales “cara a cara”.
- Inconveniente de estar permanentemente accesible.
- Padecer el síndrome de “estar enganchado”.
- Dar veracidad y credibilidad a todo lo que hay en la Red.
- Intoxicación: tener exceso de información, y no profundizar en nada.
- Problemas de salud física: problemas de sueño, falta de actividad física, dolores musculares y articulares, sobrepeso, problemas oculares, etc.
- Problemas psicológicos: aislamiento, nerviosismo, ansiedad, dependencia, adicción, dificultades de atención y concentración, etc.
- Puede interferir en el rendimiento académico.

Actividad 3:

Haz buen uso, que no un abuso

Objetivo: consensuar las normas de uso de los recursos tecnológicos para favorecer una conducta digital responsable y saludable.

Tiempo previsto: 25-30 minutos.

Desarrollo: (diapositiva 8) a nivel de grupo-aula, diseñar un decálogo de consejos o normas para utilizar de manera responsable las TIC, teniendo en cuenta las ventajas y limitaciones de la hiperconectividad que se hayan debatido en la actividad anterior. Recordemos que no se trata de impedir la conectividad, sino de aprender a vivir en la era digital.

Este decálogo puede ser referido a la conducta digital que todos debemos tener en el ámbito educativo; o bien a nivel general, no solo en la escuela. Proponemos hacer visible y compartido ese decálogo en el aula, e incluso en el centro. Para su elaboración pueden emplearse los recursos que el docente estime necesarios y tenga disponibles.



Ayuda
para el
docente

Guía para el buen uso educativo de las TIC.

12 consejos útiles para estar en Internet ¡Conectado y Seguro!

12 consejos útiles para docentes ¡Siéntete bien con las TIC!

Actividad 4:

¿Conectad@s o desconectad@s?

Objetivo: identificar actividades que necesariamente requieren el uso de Internet, y aquellas que pueden realizarse sin la intervención de la Red.

Tiempo previsto: 25-30 minutos.

Desarrollo: (diapositiva 9) en pequeños grupos, diseñar una línea del tiempo para un fin de semana (sábado y domingo) donde se indiquen actividades que no impliquen el uso de la Red, concretando los tramos horarios e intentando ser realistas en las propuestas; es decir, que incluyan actividades que tienen al alcance de la mano. Se trata de vivir desconectados durante un fin de semana.

De la misma forma, diseñarán una línea del tiempo para un fin de semana donde gran parte de las actividades propuestas necesiten el uso de la Red, es decir, vivir conectados.

Posteriormente se puede debatir, en gran grupo, sobre las ventajas y desventajas de las actividades en Red y sin Red, y sobre la importancia de buscar el equilibrio entre ambos tipos de actividades en nuestra vida diaria.

Para diseñar líneas del tiempo, el docente puede emplear los recursos que estime necesarios y tenga disponibles.



Ayuda para el docente

Por actividades en Red se entiende cualquier conducta o acción que implique la necesidad de utilizar Internet o de haberla utilizado antes o después para poder realizar esa actividad (por ejemplo, descargar canciones para escucharlas en el iPad implica el uso de Internet con anterioridad).

Tener en cuenta que la conexión a la Red puede establecerse desde diferentes dispositivos: teléfonos de última generación, tablet, ordenador, PDI, iPad, iPod, videoconsola, etc.

Herramienta 2.0 para diseñar líneas del tiempo: **Timeline**.

http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/timeline_2/

Actividad 5: Un debate encendido

Objetivo: compartir las opiniones y experiencias en torno al uso de las TIC.

Tiempo previsto: 15-20 minutos.

Desarrollo: (diapositiva 10) dinámica en gran grupo, en la que el docente expresa diferentes postulados sobre el uso de las TIC. Los alumnos, en función de su postura a favor o en contra de cada postulado, se dividirán en dos grupos: grupo a favor y grupo en contra. Desde cada grupo, los alumnos deben fundamentar o razonar su postura, intentando convencer a los compañeros del grupo contrario, de tal manera que pueden cambiarse de un grupo a otro en cualquier momento.

El docente decidirá si trabaja con todos los postulados, o solo con algunos. También puede proponer otros diferentes. Por cada uno de los postulados, los alumnos tendrán la opción de decidir si están a favor o en contra.

Postulados sobre el uso de Las TIC

- El móvil no debe utilizarse en los centros educativos.
- Las personas se sienten más libres en la Red.
- Para estar al día, debo conectarme a diario.
- Me relaciono mejor con los demás gracias a las nuevas tecnologías.
- La era digital va a acabar con las relaciones personales.
- Controlo el tiempo que dedico a estar conectad@.
- Por estar conectad@, dejo de hacer cosas que me gustan.
- En la escuela no podemos aprender sin la tecnología.

Actividad 6: NO sin mi móvil

Objetivo: experimentar el grado de dependencia que tenemos del móvil.

Tiempo previsto: actividad libre para realizar desde casa.

Desarrollo: (diapositiva 11) ctividad de ampliación, para que los alumnos comprueben el nivel de dependencia del móvil, bien en sí mismos, si tienen móvil, o bien en otros familiares que lo tengan: padres, hermanos, tíos, etc. Se trata de realizar el experimento de un día sin móvil, para compartir después la experiencia, tratando de sacar a la luz las limitaciones que se han encontrado y también las virtudes de vivir sin este dispositivo, así como las alternativas utilizadas para suplir las funciones del móvil.

“Un día sin móvil”

(experimento)

¿Puedes salir de casa sin tu teléfono móvil?, ¿cuántas veces lo utilizas a lo largo del día?, ¿te asusta la idea de quedarte sin batería?, ¿sientes el deseo irrefrenable de mirar los avisos que te llegan?, ¿te preocupas por estar en un sitio con cobertura y/o conexión Wi-Fi?, ¿consultas tu móvil cuando estás acompañado?, ¿podrías tener apagado el móvil durante varias horas?... Ha llegado el momento de experimentar si puedes vivir sin tu móvil, ¿te atreves?

Te proponemos pasar 24 horas sin móvil ni Internet, ¿te crees capaz? Ponte a prueba y después comenta tu experiencia. No podrás utilizar ni tu móvil ni el de otras personas para ninguna de las actividades que realices a lo largo de un día, ni siquiera como despertador: ¿difícil tarea? Sí, pero no imposible.

Sería ideal que el docente realizara también el experimento de vivir un día sin móvil, para comentar su experiencia junto a los alumnos.



Ayuda
para el
docente

¿Qué es la nomofobia?

La nomofobia es el miedo irracional a estar sin teléfono móvil. El término proviene del anglicismo “nomophobia” (“no-mobile-phone-phobia”). La dependencia del dispositivo electrónico genera una infundada sensación de incomunicación en el usuario cuando este no puede disponer de él, bien porque lo haya dejado olvidado en casa, bien porque se haya agotado su batería o esté fuera de cobertura. Fuente: <http://www.muyinteresante.es/curiosidades/preguntas-respuestas/que-es-la-nomofobia-151392813381>

El test que dice si eres adicto al móvil

<http://www.abc.es/tecnologia/moviles-telefonía/20150519/abci-test-adiccion-movil-201505191524.html>

Test para saber si eres adicto al móvil

<http://enmarchaconlastic.educarex.es/AdictoMovil/>

Bibliografía:

Para elaborar esta guía se ha utilizado material procedente de:

- Reig, Dolors y Vilchez, Luis F. “Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas”. 2013. Fundación Telefónica y Fundación Encuentro. En El Caparazón [documento en línea: <http://www.dreig.eu/caparazon/2013/05/17/jovenes-en-la-era-de-la-hiperconectividad/> ; acceso 20 de octubre de 2015].
- Luengo Latorre, José Antonio. “Ciberbullying: prevenir y actuar. Guía de recursos didácticos para centros educativos”. 2013. Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid. [documento en línea: <http://www.copmadrid.org/webcopm/recursos/CiberbullyingB.pdf> ; acceso 20 de octubre de 2015].
- Colegio Profesional de Ingenieros de Informática de Castilla y León “La era de la hiperconectividad”. [documento en línea: <https://www.cpiicyl.org/content/la-era-de-la-hiperconectividad>; acceso 19 de octubre de 2015].
- Red.es. “Monográfico Tecnoadicciones”. En Chaval.es [documento en línea: http://www.chaval.es/chavales/sites/default/files/Monografico%20Tecnoadicciones_Red.es.pdf ; acceso 22 de octubre de 2015].

Agradecemos a sus autores la posibilidad de usarlos.

12 CONSEJOS ÚTILES PARA ESTAR EN INTERNET ¡CONECTADO Y SEGURO!



1 CONTROLA EL TIEMPO QUE ESTÁS CONECTADO.

Acuerda con tus padres el tiempo de conexión, de uso del móvil... Hay que disfrutar también de la lectura, el deporte, los amigos...



2 ¡CUIDADO AL ELEGIR TU NOMBRE DE INTERNET!

Puede que atraiga a personas que no te gusten y te lleguen a molestar; tampoco reveles datos personales (como tu nombre o año de nacimiento) a través de él.



3 LAS CONTRASEÑAS, BIEN PROTEGIDAS.

No se las digas nunca a nadie, ni a tu pareja. Combina siempre letras con números y alguna mayúscula, para que sea difícil de averiguar; no utilices nombres de familiares, ni fechas de nacimiento, ni teléfonos.



4 LOS CONTENIDOS BASURA TE PERJUDICAN.

Si sabes qué páginas no les gustaría a tus padres que visitases, no entres en ellas cuando no te ven.



5 TUS DATOS SON TU MEJOR SECRETO.

No reveles tu domicilio, edad, teléfono, mail, nombre... Por supuesto, jamás se los facilites a desconocidos. A ser posible, usa en internet avatares, en lugar de fotos, o recorta estas para que no se te vea la cara completa.



6 ¿TE GUSTAN TUS FOTOS?

Pues vigila a quién se las envías, porque eliminar una foto o vídeo de la red es imposible. Aunque a veces parezca divertido, difundir imágenes íntimas puede convertirse en una pesadilla. No lo hagas nunca, ni siquiera con tus amigos más cercanos, ni con tu pareja.



7 ANTE UN PROBLEMA O DUDA, PIDE AYUDA.

Habla con tus padres para que traten de solucionarlo; aunque sientas vergüenza o miedo, ellos lo entenderán, se pondrán de tu parte y sabrán qué hacer.



8 RESPETA A LOS DEMÁS.

No reveles datos de otros, ni difundas fotos en las que aparezcan sin su permiso; no etiquetes tampoco sus fotos. Cuida las palabras que pones, sin insultar ni criticar. No hagas lo que no quieras que te hagan.



9 SI LES CONOCES SOLO DE INTERNET, NO SON TUS AMIGOS.

Jamás te cites con personas que solo conoces de internet. Si insisten en quedar, habla con tus padres; si te sientes acosado, ve con tus padres a denunciarlo.



10 ANTE EL ACOSO, TOLERANCIA CERO.

No permanezcas indiferente ante quien se burle, difame o humille a los demás, ni hagas tú lo mismo con otros. No consentas tampoco que lo hagan contigo. Ante cualquier indicio, habla con tus padres o profesores.



11 LOS DISFRACES, EN CARNAVAL.

Si alguien se hace pasar por ti en internet (usa tu nombre, crea un perfil como si fueses tú...) habla con tus padres y denunciadlo, porque se trata de un delito. Además, suele ser el primer paso para el acoso. ¡No lo hagas tú tampoco!



12 CUIDA TU CUERPO.

Siéntate correctamente, con la espalda recta, y guarda la distancia adecuada ante la pantalla. Tu espalda y tus ojos te lo agradecerán, ¡los necesitas para toda la vida!



<http://notecalles.educarex.es>

¡no te calles!



<http://seguridadtic.educarex.es>

seguridadtic

12 CONSEJOS ÚTILES PARA DOCENTES

¡SIÉNTETE BIEN CON LAS TIC!



1

CON LAS TIC, MEJOR NO IMPROVISAR.

Prepara con antelación tu actividad para evitar problemas. Te sentirás mejor si todo funciona bien y tus alumnos estarán más motivados.

2

LAS TIC SON UN MEDIO, NO UN FIN.

Es importante controlar el tiempo de uso en el aula y su objetivo. No las uses como un mero entretenimiento, porque perderán su potencial pedagógico y motivador.

3

MEJOR HACER QUE MIRAR.

Para aprovechar el potencial de las TIC, piensa en actividades en las que los alumnos tengan que trabajar, investigar, crear, comunicarse. Será más motivador y educativo para todos.

4

MÁS TIEMPO PARA CADA ALUMNO.

En vez de transmitirles conocimiento, ayúdalos a encontrarlo. Los entornos virtuales de aprendizaje te facilitarán la gestión de la información, así que podrás dedicar más tiempo a cada alumno.

5

LOS EQUIPOS SON DE TODOS.

Colabora en el mantenimiento de los dispositivos del aula e intenta que los alumnos también lo hagan. Durarán más y ellos serán mejores ciudadanos.

6

LOS ALUMNOS TAMBIÉN PUEDEN ENSEÑAR.

Aprovecha sus habilidades en el uso de las tecnologías para mejorar las dinámicas del aula: su autoestima subirá y puede que tú y tus alumnos aprendáis cosas nuevas cuando recibáis su ayuda.

7

SOBRE TODO, EDUCACIÓN.

Trabaja para que en la red también respeten a los demás. Insultos, burlas, difamaciones o publicaciones sobre otros sin su consentimiento... hacen daño y pueden ser un estigma para toda la vida.



8

ANTE LAS AGRESIONES, ACTÚA.

Si sospechas que algún menor está siendo víctima de ciberbullying u otras modalidades de injurias o delitos a través de la red, ponlo en conocimiento del equipo directivo. Si conseguís detenerlo, evitaréis mucho sufrimiento.

9

AYÚDALES A CUIDARSE.

La correcta posición de la espalda y de los brazos, la distancia adecuada ante la pantalla o los tiempos de permanencia ante ella son importantes. Se sentirán menos fatigados y mantendrán mejor la concentración.

10

INTENTA MEJORAR TU COMPETENCIA DIGITAL.

Las TIC son el motor de la sociedad y el centro de interés de nuestros alumnos; aprovecha los recursos que tienes a tu disposición para mejorar tu competencia TIC: la calidad de tu trabajo aumentará, no lo dudes.

11

VALORA LA INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD.

Fomenta el espíritu crítico sobre la información que aparece en la red y ayúdalos a diferenciar las fuentes fiables de aquellas que no lo son. La creatividad será uno de sus mejores valores como personas.

12

SU PRIVACIDAD TAMBIÉN ES COSA TUYA.

Educales en la protección de sus datos personales (nombre, teléfono, mail, dirección, fotos...) e insísteles en que no difundan información de otras personas sin su permiso.



<http://notecalles.educarex.es>

¡no te calles!



<http://seguridadtic.educarex.es>

seguridadtic