









Premios Aprendizaje-Servicio 2021

Modelo A: Proyecto de aprendizaje-servicio Código de centro: 28000522 Curso 2020-2021







1. Sinopsis

La experiencia educativa vivida en el confinamiento manifestó la necesidad de mejora de la competencia digital. Para aumentarla, se solicitó la participación al alumnado del Instituto como asesores informáticos en este programa de ayuda entre iguales entre todos los miembros de la comunidad educativa. Se creó un equipo de **150 CIBERMANAGERS** que recibieron formación específica. La **fundación Telefónica** colaboró en la formación del alumnado de 1º, 2º y 3º ESO con el **programa Líderes Digitales** al que dicho alumnado y sus familias fue adscrito. El alumnado de 4º ESO y las etapas pos-obligatorias (Bachillerato y ciclos formativos) recibió formación por parte del profesorado del Departamento de Tecnología y Orientación. Profesorado y alumnado del Bachillerato de Artes Plásticas participaron en el diseño del logotipo del programa y la creación del vídeo divulgativo. Este programa tiene continuidad y perspectiva de futuro, **benefició a 2771 estudiantes**, **sus familias y docentes**, **actualmente a 2977**.

Enlace del vídeo

URL: https://www.youtube.com/watch?v=y lnKSOJ-p0

Premios a los que se presenta el proyecto

Por orden de preferencia:

- 1) Premio Participación
- 2) Premio Aprendizaje-servicio Ciudad de Alcalá de Henares a un proyecto desarrollado en el curso 20-21
- 3) Premio Aprendizaje-servicio enfocado en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación

2. Problema social y necesidad del entorno

Necesidad de aumentar la competencia digital en todos los miembros de la comunidad educativa (alumnado, familias, docentes) con el fin de dar respuesta a las modalidades de enseñanza presencial, semipresencial y online que ha originado la pandemia COVID-19. Implícitamente, se trata de paliar la brecha digital, dar respuesta al colectivo más vulnerable, y lograr la plena inclusión del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

3. Descripción del servicio y tareas

El equipo de CIBERMANAGERS distribuyó su correo de contacto a todos los docentes-tutores para que pudieran hacer uso de sus servicios de apoyo entre iguales. Asimismo, el tutor/a realizó sesiones con el grupoclase en las que los CIBERMANAGERS adscritos a su tutoría le ayudaron a impartir formación para el desarrollo de la competencia digital con fines académicos mediante vídeos tutoriales creados en el proyecto.

El servicio requirió dar formación al alumnado con el rol de CIBERMANAGERS y sus respectivas familias, además de al profesorado participante en Líderes Digitales. La tarea de formación, se realizó en dos fases: en la primera, la docencia fue impartida por profesorado voluntario del Departamento de Tecnología y del Departamento de Orientación a 42 estudiantes de todos los niveles educativos del centro; en la 2ª, se formó con el programa Líderes Digitales a 108 estudiantes de los tres primeros niveles de la ESO, a sus familias y profesorado voluntario. En esta última fase, impartieron la formación expertos externos al centro pertenecientes a la Fundación Telefónica en coordinación con el profesorado voluntario.

Las tareas y compromiso de los CIBERMANAGERS son:

- Realizar la formación en el horario y lugar establecido por la organización del proyecto.
- Coordinarse con el profesorado-tutor para la detección de necesidades relativas a la competencia digital de sus compañeros de clase.







- Ofrecer ayuda a sus iguales, principalmente los de su grupo-clase, en la resolución de problemas digitales que guarden relación con el trabajo académico.
- Asistir al profesorado que tenga necesidad de apoyo digital en el aula.
- Ayudar al cumplimiento de la NETIQUETA en las RRSS en las que esté implicado con su grupo de iguales.
- Informar y prevenir situaciones de mal uso de las nuevas tecnologías: nomofobia, vamping, stalking, slapping, ciberbullying, grooming, sexting, etc.
- Asesorar sobre el uso correcto del correo electrónico institucional como medio de comunicación entre todos los miembros de la comunidad educativa.
- Firmar un acuerdo de confidencialidad en el tratamiento de los datos, por lo que el alumnado participante se compromete siempre a guardar la confidencialidad de las direcciones de correo electrónico de sus compañeros/as y a cumplir las normas de la NETIQUETA.

El alumnado CIBERMANAGER realizó el registro de sus actuaciones de ayuda tanto al grupo-clase como a sus compañeros individualmente, a través de una plantilla dada. Trimestralmente dio cuenta de los resultados al Departamento de Orientación, que se encargó de realizar un seguimiento de la evolución del programa y resolución de incidencias. En última instancia, se recogió de cada tutor/a información sobre el seguimiento del apoyo a la competencia digital de su tutoría.

El primer curso de implantación del proyecto (20-21) se realizó un concurso para el diseño gráfico de un logotipo digital que identificara al programa y a los CIBERMANAGERS. Colaboró profesorado de Bachillerato de Artes, que dio las instrucciones del diseño. La participación en dicho concurso se abrió al alumnado CIBERMANAGER y al alumnado matriculado en Bachillerato de Artes Plásticas. Como resultado se obtuvo el logotipo que figura en la portada del presente informe y se premió a dos finalistas ganadores con una tarjeta regalo de un centro comercial. En este primer curso académico también el Equipo Directivo dotó de dispositivos digitales al alumnado en situación de vulnerabilidad, acción que continúa en lo sucesivo.

4. Vinculación con Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

Figura 1. Vinculación del proyecto CIBERMANAGERS a los ODS y sus metas

4.1 Calidad de la educación (...) secundaria 4.3 Acceso igualitario a la formación superior **4.4** Competencias para acceder al empleo **4.5** Disparidad de género y colectivos vulnerables **4.6** Alfabetización y conocimiento de aritmética **4.A** Instalaciones educativas inclusivas y seguras 4.C Cualificación de docentes

Meta

ODS

4.1. De aquí a 2030, asegurar que todos los jóvenes terminen la enseñanza secundaria, que ha de ser gratuita, equitativa y de calidad y producir resultados de aprendizaje pertinentes y efectivos. En este sentido, aprendizajes que les permitan un nivel adecuado de competencia digital para su vida útil.

Vinculación

- **4.3.** Dotar al alumnado que finaliza estudios posobligatorios (Bachillerato y/o ciclos formativos) de la competencia digital adecuada para el acceso a la educación superior.
- **4.4.** De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular digitales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.
- **4.5.** De aquí a 2030, eliminar las disparidades de género en la educación y asegurar el acceso igualitario a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad, (...). Importante es la aportación del proyecto a la desaparición de la brecha digital.
- **4.6.** De aquí a 2030, asegurar que todos los jóvenes y una proporción considerable de los adultos, tanto hombres como mujeres, estén alfabetizados digitalmente.
- **4.A.** Construir y adecuar instalaciones educativas que tengan en cuenta las necesidades de los jóvenes y las personas con discapacidad y las diferencias de género, y que ofrezcan entornos de aprendizaje seguros, no violentos, inclusivos y eficaces para todos; libres de delitos digitales.
- **4.C.** De aquí a 2030, aumentar considerablemente la oferta de docentes cualificados con una adecuada competencia digital.

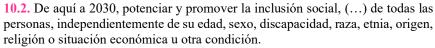








10.2 Inclusiónsocial, económica ypolítica10.3 Igualdad deoportunidades



10.3. Garantizar la igualdad de oportunidades y reducir la desigualdad de resultados, incluso eliminando las (...) prácticas discriminatorias y promoviendo (...) medidas adecuadas a ese respecto.



12.A Ciencia y tecnología para sostenibilidad

12.A. Ayudar a los jóvenes en desarrollo a fortalecer su capacidad (...) tecnológica para avanzar hacia modalidades de consumo y producción más sostenibles.



13.3 Educación y sensibilización

13.3. Mejorar la educación, la sensibilización y la capacidad humana e institucional respecto de la mitigación del cambio climático, la adaptación a él, la reducción de sus efectos y la alerta temprana a través del uso de materiales en formato digital y reduciendo la impresión en papel.



16.1 Reducir todas las formas de violencia
16.10 Acceso a la información y libertades fundamentales

16.1. Reducir significativamente todas las formas de violencia y las correspondientes tasas de mortalidad en todo el mundo, a través de la prevención de conductas digitales de riesgo y la comisión de ciberdelitos.

16.10. Garantizar el acceso público a la información y proteger las libertades fundamentales, a través del juicio crítico para distinguir las fake-news en los medios digitales de información y RRSS.

Nota. Adaptado de https://www.agenda2030.gob.es/objetivos/home.htm

5. Necesidades educativas de los participantes

La mejora de la competencia digital del *alumnado* para el desarrollo del proceso de aprendizaje es una necesidad generalizada puesta de manifiesto principalmente en: los trabajos académicos entregados durante los periodos de enseñanza online (a causa de la pandemia COVID-19 o la tormenta Filomena). El profesorado recibía correos sin identificación adecuada del estudiante, Nick de cuentas que no correspondían al correo institucional o que correspondían a la familia del estudiante, fotos borrosas de cuadernos manuscritos u otras en las que aparecía la zapatilla del alumnado y la oreja de su mascota, documentos digitales sin la orientación correcta para su lectura o en formato ilegible por el paquete de office o libre office, desconocimiento de funciones básicas de ofimática, problemas con el límite de datos o conexión a Internet, adicción a los dispositivos móviles y digitales que provocaban trastornos del sueño, falta de conexión a las clases online, falta de cumplimiento de la NETIQUETA en RRSS lo que originaba mal entendidos y problemas de convivencia virtuales (sin llegar a comisión de delitos cibernéticos), brecha de seguridad en el control de sus contraseñas, el colectivo de alumnado más vulnerable (principalmente alumnado con necesidades educativas especiales y de compensación educativa) sufrían la carencia de medios digitales añadida a la falta de competencia en su manejo, ...

Respecto a las *familias*, la necesidad derivada de la falta de competencia digital provocaba mayoritariamente: una desconexión de las informaciones dadas por el centro educativo, desconocimiento del manejo de la aplicación ROBLES (de la Comunidad de Madrid), falta de coordinación con el equipo docente, ignorancia de las faltas de asistencia a clase de sus hijos, imposibilidad de establecer un control parental en los dispositivos móviles y digitales de sus hijos, falta de límites en el abuso y mal uso digital de sus hijos, ...

El colectivo *docente* necesitaba un empoderamiento para afrontar la era digital en la que actualmente se enmarcan los procesos de enseñanza. De tal forma que: sufría estrés por la falta de recursos para manejar múltiples plataformas de enseñanza y medios digitales llegando a padecer en algún caso el síndrome de burnout, la inseguridad de manejo de dichos medios le creaba baja autoestima digital, la mala gestión de los medios digitales (especialmente el volumen de correos electrónicos y de actividades evaluables) conllevaba una mala gestión del tiempo de conexión digital que alteraba sus procesos vitales, la falta de control de plagio o control de copia en los exámenes (proctoring) le hacía postergar la evaluación a momentos de presencialidad o sentir que la calificación había sido "regalada" con el menoscabo en su autoestima profesional, ...







6. Objetivos educativos y competencias

Objetivos educativos generales

- 1. Dotar de competencia digital a los miembros de la comunidad educativa (alumnado, familias y profesorado).
- 2. Ser solidarios con quienes tienen dificultades en el manejo de recursos digitales o quienes carecen de ellos, llegando a crear un sistema de detección y ayuda de necesidades digitales en el ámbito académico.
- 3. Desarrollar la inteligencia digital a través de un pensamiento crítico que eduque en el uso responsable de los medios digitales.

Figura 2. Secuenciación de objetivos

Objetivos curriculares

Competencias

Vinculación con el servicio

Diseño

O1. Dotar al alumno de la capacidad de investigación e imaginación suficientes para desarrollar la creación de formas nuevas, funcionales y bellas que den lugar al logotipo del programa CIBERMANAGER.

Tecnología, Programación y Robótica (TPR)

O2. Mantener y optimizar las funciones principales de un ordenador, tableta o teléfono móvil en los aspectos referidos a su uso, su seguridad y a las funciones del sistema operativo. O3. Identificar y decidir las medidas de seguridad adecuadas para la protección de datos en el uso de Internet.

TPR-Proyectos Tecnológicos
O4. Utilizar aplicaciones
informáticas de escritorio para
crear, organizar, almacenar,
manipular y recuperar contenidos
digitales en forma de
documentos, presentaciones,
hojas de cálculo, bases de datos,
imágenes, audio y vídeo.

Tecnología de la Información y la Comunicación
O5. Seleccionar, usar y combinar aplicaciones informáticas para crear contenidos digitales que cumplan unos determinados objetivos, entre los que se incluyan la recogida, el análisis,

Competencia en comunicación lingüística

Expresarse de forma oral y escrita utilizando múltiples herramientas digitales y canales de comunicación online.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Abordar el tratamiento de información numérica mediante hojas de cálculo, análisis de datos y flujos de actividad en el uso de los medios digitales (como el tiempo diario de encendido de las pantallas móviles).

Competencia digital
Utilización de las diversas
herramientas y aplicaciones
software para gestionar, tratar,
procesar y presentar la
información; así como el
pensamiento crítico y la
inteligencia digital para la
selección de las mismas con las
debidas medidas de
ciberseguridad.

Competencia aprender a aprender

Propiciando que el alumnado sea protagonista principal de su propio aprendizaje y transfiera el mismo a la ayuda entre iguales.

Competencia social y cívica Incidiendo en el uso de herramientas digitales como medio de comunicación en entornos virtuales colaborativos, Formación inicial impartida por profesorado del Instituto y recibida por CIBERMANAGERS y familias:

- Utilidades y uso del correo oficial de educamadrid
- App MOODLE para manejo y gestión del Aula Virtual desde el teléfono móvil o la Tablet
- Conversión de todo tipo de archivos a formato pdf para enviar tareas y trabajos al equipo docente
- Creación de documentos con el móvil con Google Doc, Sheet
- Soporte de ficheros en la nube con google drive para alumnado y familias, y uso de la nube de educamadrid OwnCloud para docentes
- Creación y utilidad de una máquina virtual LINUX en ordenadores Windows que puedan tener en sus domicilios
- CIBERSEGURIDAD, sistemas de NETIQUETA en las RRSS

Webinar sobre la vinculación de la competencia digital con los ODS. Impartida por UNICEF.

Programa Líderes Digitales, formación impartida por expertos externos a toda la comunidad educativa (alumnado, profesorado y familias):







la evaluación y presentación de datos e información.

O6. Manejar el tiempo de uso frente a las pantallas digitales. O7. Desarrollar la inteligencia emocional para convertirla en inteligencia digital.

O8. Manejar la huella y la identidad digital.

O9. Manejar ciberseguridad y la protección de datos.

O10. Prevenir ciberacoso y lograr la empatía digital.

O11. Prevenir la comisión, omisión como espectador o padecimiento de ciberdelitos. RRSS, correo electrónico, mensajería instantáneo, ... en donde trabajar la NETIQUETA.

Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Empoderamiento del alumnado, teniendo que proponer ideas y defenderlas, gestionar plazos y recursos y mostrar cierta capacidad de liderazgo a la hora de tomar decisiones; llegando a trabajo de edición de contenidos multimedia y su posterior integración en producciones audiovisuales.

Conciencia y expresiones culturales
Trabajando el respeto a las diferencias, la diversidad cultural y el miedo a manejar herramientas digitales.

- Identidad digital
- Derechos digitales
- Alfabetización digital
- Comunicación digital
- Inteligencia emocional digital
- Prevención digital
- Seguridad digital
- Uso digital

Creación de guarderías digitales donde, ejerciendo el derecho a la desconexión, todos los dispositivos digitales de la unidad familiar se depositen a partir de un horario acordado por la familia.

Creación de *contratos* familiares *para el uso del móvil* por parte de sus hijos/as (alumnado del IES).

Creación de tablas de registro para el uso de dispositivos digitales en el ámbito familiar.

Digitalización del sistema de enseñanza-aprendizaje con la inclusión de todo el alumnado en las Aulas Virtuales del Instituto, y masiva utilización de las mismas por parte de docentes-discentes y familias.

Servicio de préstamo de dispositivos digitales para el alumnado en situación de vulnerabilidad por brecha digital.

Comunicación digital entre todos los miembros de la comunidad educativa, fomento de la aplicación ROBLES entre las familias y el correo electrónico institucional.

Nota. Profesorado participante: Celia García-Bravo Fernández (Diseño); Francisco Antonio Jurado Morón (Jefe del Departamento de Tecnología); Begoña Sanzo Gómez (coordinadora Líderes Digitales); Carmen María Mora Santiago (Jefa de Estudios) y Claudio Morán Flores (profesorado TPR, TPRPT y, TIC); Elena M. Lorenzo-Llamas (Jefa del Departamento de Orientación); Mª Dolores Remón Ruíz y Alicia González Paniagua (Orientadoras).

7. Actividades de aprendizaje

Se realizaron las siguientes actividades relacionadas con la detección de necesidades relativas a la competencia digital del alumnado:







- Instrucción en aplicaciones móviles para la resolución de actividades académicas online y offline, cubriendo así la escasez de datos móviles o la insuficiencia de conexión a Internet
- Investigación de los temas tratados en el proyecto Líderes Digitales (Figura 3)
- Reflexión sobre las necesidades e incidencias en la ayuda digital prestada al grupo de iguales
- Reflexión sobre las medidas de ciberseguridad trabajadas en la formación impartida
- Reflexión sobre la prevención y/o comisión de ciberdelitos
- Reflexión sobre el tiempo de uso de dispositivos móviles y pantallas digitales, así como la adicción y trastornos que dicho mal uso puede generar

Figura 3. Resumen de contenidos trabajados en las actividades de aprendizaje con Líderes Digitales



Fuente: https://lideresdigitales.fundaciontelefonica.com/

8. Calendario

Fase I Detección de necesidades e inscripción de participantes voluntarios (septiembre-octubre 2020)

Se detectaron necesidades de dispositivos digitales en el alumnado que fueron cubiertas; necesidades según el nivel de competencia digital en alumnado y docentes; necesidad de control parental de dispositivos digitales en las familias.

Fase II Actividades de enseñanza y aprendizaje (noviembre 2020, diciembre 2020 y abril 2021)

Se realizó la formación en tres momentos del curso académico, teniendo un carácter más breve en el primer cuatrimestre con 4 sesiones, para ampliarse en el segundo cuatrimestre con 10 sesiones de clase y la ayuda del programa Líderes Digitales.

Fase III Servicio: ayuda entre iguales asistencia de los CIBERMANAGERS a la comunidad educativa (diciembre 2020 a junio 2021)

El alumnado realizó tareas de asistencia digital tanto a su grupo de iguales como al profesorado, efectuó un seguimiento de necesidades y resolución de incidencias, se crearon vídeos tutoriales y el logotipo del programa.







Los CIBERMANAGERS utilizaron sesiones de tutoría para formar y ayudar a sus iguales. Importante aportación del servicio durante el temporal Filomena.

Fase IV Difusión y celebración de los resultados (junio 2021 y septiembre 2021)

Se difundió el vídeo publicitario de la presentación del programa en diferentes medios y se entregaron diplomas acreditativos de la formación y participación al equipo de CIBERMANAGERS. Asimismo, se gestionó una contraprestación con puntuación extra en el baremo de solicitud de acceso a estudios superiores en nuestro Instituto tras la participación en este proyecto de aprendizaje-servicio.

9. Participación

El proyecto fue presentado por el Departamento de Orientación al alumnado y al profesorado. El alumnado participante se adscribió de forma voluntaria. Su participación fue evolucionando a través de las diferentes fases del proyecto y las necesidades surgidas en la implementación. Fueron creativos en el diseño del logotipo y creación de material digital. El alumnado extendió sus actuaciones a todos los ámbitos de la modalidad de enseñanza semi-presencial que vivimos el curso pasado con motivo de la pandemia COVID-19 y el temporal Filomena, proporcionando ayuda presencial y online. El proyecto contó con evaluaciones trimestrales para valorar el avance, en ellas participaron tanto alumnado como profesorado, manifestando los beneficios de la ayuda implementada.

10. Trabajo en red

El trabajo en red se realizó con la fundación Telefónica, con quienes se implementaron 10 sesiones de formación en modalidad híbrida (presencial y online en modo síncrono) con la coordinación del equipo docente participante del Instituto. Asimismo, se contó con la participación de las familias, los formadores de Líderes Digitales y el profesorado en sesiones online de dicha formación.

Desde UNICEF se hizo un aporte a la contribución de los objetivos de desarrollo sostenible a este proyecto, en concreto lo relacionado con la competencia digital y la brecha digital. La Bolsa de Voluntariado del Ayuntamiento de Alcalá, facilitó dicho contacto y la gestión de esta webinar.

El departamento de dibujo asesoró para la construcción del logotipo y realizó la edición del vídeo de presentación del programa.

Todo ello fue posible gracias a la inestimable colaboración y trabajo en red del equipo directivo del Instituto: quienes consiguieron dispositivos digitales en préstamo para el alumnado necesitado y afectado por la brecha digital, se hicieron cargo de la entrega de diplomas al alumnado participante y la gestión de puntuación extra para la matriculación en estudios superiores.

11. Celebración

Debido al volumen de participantes y la limitación de aforos por la pandemia COVID-19, la celebración de este proyecto consistió en una entrega de diplomas.

12. Difusión

El programa ha sido difundido en la *web* del centro ha través del Plan de Orientación Académico Profesional con acceso a invitados (clave de acceso POAP20-21). URL: http://www.iesmachado.org/web%20insti/index v8.php

Reuniones informativas con profesorado con el rol de tutores del alumnado de cada grupo-clase del Instituto, con alumnado adscrito al programa, con sus familias, con todos los miembros de la comunidad educativa interesados mediante webinar, ...

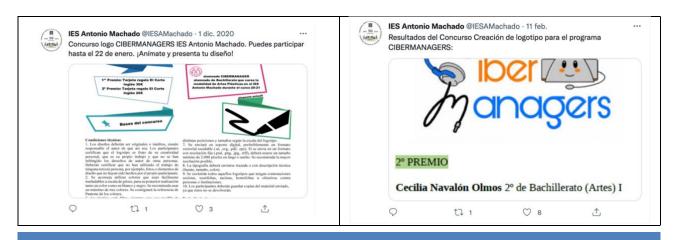
Figura 4. Díptico del programa







Figura 5. RRSS del Instituto Twitter







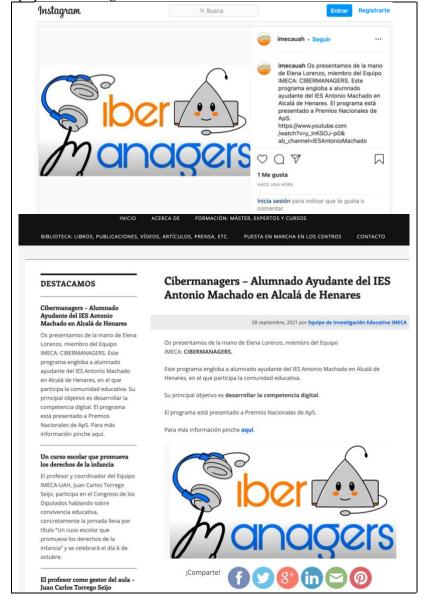


Nota. https://twitter.com/IESAMachado

Difusión a través del grupo de investigación educativa IMECA de la Universidad de Alcalá.

- Blog: http://www3.uah.es/convivenciayaprendizajecooperativo/cibermanagers-alumnado-ayudante-del-ies-antonio-machado-alcala-henares/
- RRSS Twitter: https://twitter.com/IMECAUAH/status/1442908235262947331
- RRSS Facebook: https://www.facebook.com/convivenciayaprendizajecooperativo/?ref=pages_you_manage
- RRSS Instagram: https://www.instagram.com/p/CUX86gNMiD1/

Figura 6. RRSS del Equipo de Investigación Educativa IMECA de la Universidad de Alcalá



Difusión a través del canal de Mediateca de Educamadrid:

URL: https://mediateca.educa.madrid.org/video/3j8egbnnnvpg64du

Difusión a través del canal de la Bolsa de Voluntariado de Alcalá de Henares

URL: https://www.youtube.com/channel/UCSTHETBVDYLT mRp15g1yrQ/videos







13. Recursos

Los recursos necesitados en este proyecto fueron de dos tipos, principalmente. En primer lugar los *recursos humanos*, donde el equipo de 150 alumnos/as participantes como el colectivo de la comunidad educativa al que iba dirigido el servicio fueron más de 3000 personas. Asimismo, el equipo de formadores internos consistió en 8 docentes, que junto a 8 formadores externos impartieron las sesiones de aprendizaje del proyecto.

En segundo lugar los *recursos digitales*, consistieron en salas de informática del Instituto con proyector y cámaras web, ordenadores personales familiares, aplicaciones móviles gratuitas y paquete de libre office, aplicaciones web gratuitas, plataformas educativas para videoconferencias, programas de diseño gráfico, ...

14. Evaluación

La evaluación del conjunto del proyecto y del nivel de cumplimiento de los objetivos educativos planteados se recoge en la Figura 7. Se creó un análisis de Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades (DAFO) para la valoración del proyecto, por lo que en dicha figura, además de la calificación numérica en base 10 sobre el grado de consecución de los objetivos, dichos objetivos se ubican en la región de logro correspondiente a este análisis.

Figura 7. Análisis DAFO del proyecto CIBERMANAGERS

DEBILIDADES

O3. Identificar y decidir las medidas de seguridad adecuadas para la protección de datos en el uso de Internet. (6)

La mayoría del alumnado y familias navegaban por Internet en abierto. Tras el proyecto aprendieron a activar el modo de navegación privada, gestionar cookies y limpiar el historial, no guardar contraseñas de usuario en los dispositivos digitales de uso público, manejar modo privado en RRSS y mensajería instantánea.

O6. Manejar el tiempo de uso frente a las pantallas digitales. (3) MEJORABLE

El tiempo de uso es sorprendentemente alto en la población estudiantil de nuestro Instituto, especialmente con dispositivos móviles, llegando a superar las 4-5 horas/diarias.

AMENAZAS

O2. Mantener y optimizar las funciones principales de un ordenador, tableta o teléfono móvil en los aspectos referidos a su uso, su seguridad y a las funciones del sistema operativo. (3) MEJORABLE

La brecha digital existente revela un colectivo de alumnado vulnerable que carece de dispositivos digitales, o no tiene los adecuados para las tareas académicas. Quienes tienen alguno, apenas tienen un móvil con escasez de datos de conexión a Internet.

O8. Manejar la huella y la identidad digital. (4)

O9. Manejar ciberseguridad y la protección de datos.

(3) MEJORABLES

Persiste la falta de control sobre la huella digital, la identidad digital y la protección de datos en la mayor parte de colectivos de la comunidad educativa. Un ejemplo son los datos de usuarios y contraseñas guardadas en ordenadores de uso público en el Instituto o cuentas de correo electrónico que se dejan abiertas. Asimismo, se prioriza la comunicación y colaboración presencial antes que en línea.

FORTALEZAS

O4. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para crear, organizar, almacenar, manipular y recuperar contenidos digitales en forma de documentos, presentaciones, hojas de cálculo, bases de datos, imágenes, audio y vídeo. (7) NOTABLE

OPORTUNIDADES

O1. Dotar al alumno de la capacidad de investigación e imaginación suficientes para desarrollar la creación de formas nuevas, funcionales y bellas que den lugar al logotipo del programa CIBERMANAGER. (10) SOBRESALIENTE

El diseño del logotipo ha sido una oportunidad de aplicar los contenidos teóricos de la asignatura en la







Los trabajos académicos incrementaron su presentación en formato digital un 80%, con calidad aceptable.

O5. Seleccionar, usar y combinar aplicaciones informáticas para crear contenidos digitales que cumplan unos determinados objetivos, entre los que se incluyan la recogida, el análisis, la evaluación y presentación de datos e información. (6) BIEN

Crearon presentaciones con Genially, con investigaciones sobre la tecnología y utilizaron woki.com para la creación de su avatar como identidad digital.

O10. Prevenir ciberacoso y lograr la empatía digital(9) O11. Prevenir la comisión, omisión como espectador o padecimiento de ciberdelitos. (9) SOBRESALIENTES

Si bien es cierto que en una comunidad educativa tan grande sería deseable una mayor participación, no podemos dejar de valorar como muy positivo el logro de los resultados de este primer año del proyecto. Reduciendo sensiblemente ciberdelitos y logrando empatía digital.

práctica con utilidad para sucesivas versiones del proyecto y material editable del mismo.

O7. Desarrollar la inteligencia emocional para convertirla en inteligencia digital.

El proyecto CIBERMANAGER se convierte en una oportunidad de desarrollo de dicha inteligencia digital en forma de empatía y solidaridad proporcionando una gran ayuda a toda la comunidad educativa. Como así relatan algunos docentes al finalizar el curso académico "no sé que hubiera hecho sin la ayuda del alumnado para manejarme en las clases con el ordenador". También se recogieron testimonios del alumnado "gracias a lo que he aprendido puedo enviar los deberes al profe". E incluso el sentir de las familias que siguen demandando les hagamos llegar el contrato de uso del móvil y las tablas de control de dispositivos digitales para sus hijos o han puesto en práctica las guarderías digitales con mucho éxito.

A los participantes en el proyecto, con independencia del rol que tuvieran (alumnado, profesorado y familias) se les facilitó una rúbrica para evaluar la evolución de su competencia digital con la siguiente periodicidad: alumnado, una vez al trimestre; profesorado, al principio y al final del curso; familias, al finalizar el programa Líderes Digitales. Dicho instrumento de evaluación procesual queda recogido en la Figura 8.

El proyecto CIBERMANAGERS tiene una línea de continuidad futura, por lo que se seguirá implementando y evolucionando en cursos sucesivos dada la importancia de estar inmersos en la era digital y, por ende, el desarrollo de dicha competencia en el ámbito educativo. Al finalizar estas páginas podemos señalar que ya se ha comenzado la puesta en marcha de este proyecto en el curso 2021-2022.

15. Vídeo

URL: https://www.youtube.com/watch?v=y lnKSOJ-p0







Figura 8. Rúbrica para evaluar la competencia digital en el proyecto CIBERMANAGERS

ÁREA	Contenido	0	1	2	3	Puntos
CIBERSEGURIDAD	PREVENCIÓN DIGITAL	No tengo presencia en las RRSS, no las conozco ni las utilizo.	Utilizo las RRSS pero no soy consciente de mi identidad digital en la red. Utilizo la red para compartir datos e imágenes personales.	Utilizo la red para compartir noticias generales. Soy consciente de los datos que comparto pero no comparto información académica relevante.	Tengo un perfil digital elaborado y utilizo las RRSS para mantenerme informado y compartir información académica.	
	SEGURIDAD DIGITAL USO DIGITAL	No tengo en cuenta el riesgo de contactar con personas que no conozco por medios digitales. No discrimino el contenido que envío o publico en medios digitales. En alguna ocasión he seguido las stories de compañeros/as por RRSS o me he desvelado usando dispositivos digitales.	No me preocupa tener amigos por Internet o RRSS a quienes no conozco personalmente. Tengo cuidado con el contenido escrito que publico en medios digitales y solo mando fotos a mis contactos. En alguna ocasión he realizado stalking o vamping.	Selecciono mis contactos en Internet y RRSS a personas que realmente conozca. Tengo cautela con el contenido escrito que publico en medios digitales pero suelo mandar selfies a todos mis contactos. Conozco los riesgos asociados al comportamiento por medios digitales y hago un uso racional.	Selecciono mis contactos en Internet y RRSS a personas que realmente conozca y me agraden. Tengo cautela en el envío de contenido a través de medios digitales y siempre uso las normas de NETIQUETA. Hago un uso digital racional.	
INFORMACIÓN	COMUNICACIÓN DIGITAL	Realizo búsquedas en Internet sin utilizar filtros ni palabras clave. Tan solo empleo algunos términos muy generales en las búsquedas. Me cuesta comunicarme en líena.	Realizo búsquedas utilizando filtros y palabras clave. Incluyo frases entrecomilladas aunque no utilizo la búsqueda avanzada. Realizo comunicaciones en línea.	Realizo búsquedas utilizando filtros y palabras clave, así como las opciones de búsqueda avanzada. Realizo comunicaciones y colaboraciones en línea.	Además de realizar búsquedas avanzadas utilizo otros buscadores como: Google Scholar, RefSeek, Realizo comunicaciones, colaboraciones y publicaciones en línea teniendo en cuenta mi huella digital.	
	ALFABETIZACIÓN DIGITAL	Almaceno la información encontrada sin clasificar ni etiquetar. Utilizo medios de almacenamiento local (dispositivo digital con el que trabajo). Tengo problemas para encontrar la información almacenada.	Utilizo forma de almacenamiento local aunque utilizando una adecuada forma de organización en carpetas y subcarpetas.	Utilizo el almacenamiento en la nube (Google Drive, Cloud Educamadrid, dropbox) con una adecuada estructura de carpetas. Conozco y utilizo las distintas opciones de copia privada o compartida.	Además del almacenamiento en la nub,e también utilizo herramientas de marcadores sociales como Diigo, utilizando etiquetas de forma adecuada para facilitar su búsqueda.	





CREACIÓN DE CONTENIDOS	INTELIGENCIA EMOCIONAL DIGITAL	Solicito apoyo y asistencia de compañeros/as ante cualquier problema técnico sencillo, adoptando una actitud pasiva. No busco herramientas digitales alternativas para la resolución de la tarea.	Soy capaz de resolver problemas sencillos o buscar la solución por mí mismo/a adoptando una actitud proactiva. Soy capaz de elegir las herramientas digitales según la finalidad de la tarea a realizar.	Soy capaz de resolver problemas técnicos y buscar la solución por mí mismo/a adoptando una actitud proactiva. Me adapto a las nuevas herramientas digitales. Elijo entre varias herramientas digitales según la finalidad de la tarea a realizar. Aunque colaboro con otras personas en la elaboración de productos innovadores y creativos no tomo la iniciativa.	Resuelvo problemas técnicos y busco soluciones de forma autónoma asesorando al resto de compañeros/as. Elijo entre un amplio surtido de herramientas digitales según la finalidad de la tarea a realizar. Exploro las herramientas digitales y soluciones alternativas con actitud proactiva, de liderazgo y colaboración con los demás CIBERMANAGERS.	
	DERECHOS DIGITALES	El producto final es bastante sencillo limitándome a una entrada de texto en el Aula Virtual o documento Word y una imagen. No incluyo las licencias de la imagen ni la autoría.	El contenido digital producido incluye distintos formatos incluyendo texto, imágenes, vídeo insertado y enlaces interactivos. No incluyo la licencia de los recursos utilizados ni la autoría.	El contenido digital producido incluye distintos formatos incluyendo texto, imágenes, vídeo o presentaciones insertadas y enlaces interactivos. Incluyo licencia de los recursos utilizados y la autoría.	El contenido digital producido incluye distintos formatos de producción propia; incluyendo imágenes, vídeo, presentaciones, infografía, poster, quedando el resultado final perfectamente integrado. Otorgo licencia Creative Commons a las producciones y son originales.	