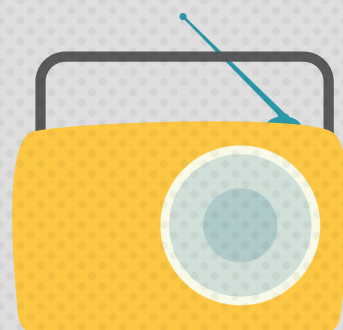
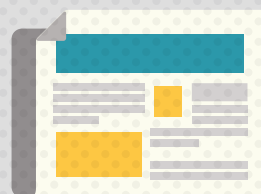


MÓDULO 12:

MEDIOS DIGITALES,
JUEGOS Y MEDIOS
TRADICIONALES



“En tiempos en que todos aspiramos a empoderar a la ciudadanía para responder a los desafíos sociales, económicos y ambientales y participar activamente en nuestras sociedades, la Alfabetización Mediática e Informativa se convierte en alfabetización para la vida”.

– Excma. Sra. Tamara Rastovac Siamashvili, Embajadora y Delegada Permanente de la República de Serbia ante la UNESCO

Antecedentes y fundamentos

Este módulo presenta a los educadores y los estudiantes el papel que las nuevas instituciones y las tecnologías convergentes desempeñan para la amplia participación de la ciudadanía en los cambios sociales, económicos y políticos. Explica cómo las nuevas formas de medios digitales y electrónicos (noticias en línea, blogs, Wikipedia, You Tube, aplicaciones de las redes sociales, video juegos, etc.) han evolucionado desde los medios tradicionales y cómo ofrecen un mayor acceso a la información y al conocimiento, al desarrollo sostenible, a la libertad de expresión, al buen gobierno y a la participación en procesos democráticos.

La coexistencia de los medios impresos, los medios de difusión (radio y televisión), el Internet, los teléfonos móviles y las redes sociales, también hace posible que el contenido de los medios fluya a través de varias plataformas, ampliando el acceso a la información y creando una cultura de participación donde la ciudadanía no solo consume la información de manera pasiva, sino que también participa activamente en su modificación, producción y distribución. Se han acuñado términos como "prosumidores". Por ejemplo, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), han abierto oportunidades para que las audiencias participen más compartiendo la

información y el conocimiento, y promueven que las personas participen de una manera activa en el desarrollo social y sostenible. El gran debate es si tales aspectos positivos se pueden mejorar y los negativos se pueden reducir de manera efectiva.

En este sentido, la Alfabetización Mediática e Informativa (AMI) también toma en consideración los juegos en diferentes formas, así como las oportunidades y desafíos potenciales que plantean la inteligencia artificial (IA) y otras tecnologías de vanguardia. La UNESCO ha promovido el diálogo internacional en torno al fuerte vínculo entre la AMI y los juegos, mediante la primera Conferencia Internacional sobre Alfabetización Mediática e Informativa y Juegos en el Mundo Digital y el desarrollo de recursos conexos⁹⁸. Es necesario reconocer que la mayoría de los aprendizajes basados en juegos de TIC no están ocurriendo en espacios de aprendizaje controlados. Muy a menudo, las personas interactúan con juegos de forma independiente en línea y a través de dispositivos móviles digitales. En tales entornos, el diseño del juego y la cantidad de tiempo dedicado a jugar pueden promover la adicción. También hay preocupaciones sobre los juegos que refuerzan el odio, la violencia y la agresión, en lugar del diálogo, la coexistencia pacífica y la tolerancia. Las representaciones estereotipadas de mujeres y hombres de todas las edades o ciertas razas, culturas o grupos de personas también son reforzadas en algunos juegos. En algunos juegos las mujeres suelen ser retratadas de forma sexualizada, con poca ropa⁹⁹. Los hombres son mostrados como fuertes y violentos. Las personas de raza negra y otras razas están infrarrepresentadas en los juegos¹⁰⁰. Pew Research Center realizó una investigación en 2015, que arrojó que, en su muestra (sin embargo, no representativa a nivel mundial), el 35% de personas de raza negra, el 36% de los hispanos y el 24% de los blancos opinan que los grupos minoritarios están mal representados en los videojuegos¹⁰¹. Este tipo de representaciones puede afectar la percepción de las niñas y los niños sobre los roles de género¹⁰² y su identidad étnica. La AMI puede ayudar a las personas, en particular a los jóvenes, a proteger sus mentes e identificar este tipo de estereotipos, así como la ceguera de género en los juegos y

98. Media and Information Literacy and Games in the Digital World. <https://en.unesco.org/news/journeying-world-games-media-and-information-literacy>.

99. Griner, D. (2012). Videogame Ad Sets New Low for Objectifying Women. AdWeek. Everett, A., & Watkins, C. (2008). *The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games*. Wikipedia.

100. Everett, A. & Watkins, C. (2008). *The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games*.

101. Pew Research Center. (2015). *Views on gaming differ by race, ethnicity*.

102. Dietz, T. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behaviour. *Sex Roles* 38(5/6), 425–442. doi:10.1023/A:1018709905920

todas las formas de tecnologías digitales. Otro problema es la medida en que los juegos digitales privilegian la competencia por encima de la cooperación en equipos, y quién recopila y utiliza los datos de los jugadores y cómo se están utilizando. ¿Los datos se utilizan principalmente para mejorar el juego, o funcionan principalmente como una mercancía comercializable separada que se vende a terceros o se utiliza para vender oportunidades de publicidad micro-dirigida?

El módulo comenzará con un viaje desde los medios tradicionales a las nuevas tecnologías mediáticas. Los educadores y los estudiantes son introducidos en el cambio y la continuidad dentro de diferentes tipos de medios durante un período establecido. También interactuará con similitudes y diferencias, lo que permitirá a los estudiantes evaluar los requisitos básicos para la comprensión básica, pero también ver el potencial innovador capturado tanto en los medios antiguos como en los nuevos.

El módulo no solo analiza el cambio espacio-temporal, sino que también considerará diferentes tipos de usos de los medios, las tecnologías digitales y las herramientas dentro de la sociedad. Estos pueden incluir comunicación formal, comunicación personal, mercadeo, aprendizaje y compromiso cívico. Las herramientas de medios interactivos y los juegos ofrecen interesantes oportunidades para participar en el aprendizaje y también en el discurso público: las posibilidades son infinitas. Los educadores y estudiantes son guiados en este módulo para navegar por los espacios entre los viejos medios, los nuevos medios y los juegos como un medio para facilitar el aprendizaje. Las personas pueden mejorar sus experiencias de aprendizaje a través de los juegos si poseen las habilidades para reflexionar críticamente sobre sus experiencias de juego. La AMI, junto con la alfabetización social y emocional, son relevantes. El Instituto Mahatma Gandhi de Educación para la Paz y el Desarrollo Sostenible de la UNESCO proporciona recursos para el aprendizaje social y emocional¹⁰³.

Un importante desarrollo con el crecimiento de los medios digitales ha sido el paso de un modelo de comunicación tradicional centrado en 'uno para muchos' característico de los medios impresos y de difusión, hacia un modelo de "par a par" que facilita la colaboración creativa y el compartir los conocimientos. A medida que el contenido es digitalizado, este se vuelve accesible para una multitud de dispositivos, incluyendo la radio, televisión y computadoras personales y quizá, lo más importante, los teléfonos celulares, que están emergiendo como una plataforma dominante de entrega de contenido de todo tipo. La digitalización de la voz, la imagen, el sonido y los datos – conocida como convergencia – está creando nuevas oportunidades de interacción.

103. Resources on social and emotional literacy, <https://mgiep.unesco.org/reports-and-guides>

Unidades

Unidad 1:

De los medios tradicionales a las tecnologías mediáticas digitales

Unidad 2:

Usos de las nuevas tecnologías mediáticas en la sociedad: el cambio social

Unidad 3:

Usos de las herramientas interactivas de multimedia, incluyendo los juegos digitales en las aulas

Unidad 1: De los medios tradicionales a las tecnologías mediáticas digitales

DURACIÓN: 2 HORAS

Temas claves

- Cambio y continuidad - una breve historia de los medios.
- ¿Qué es la convergencia mediática?
- Los medios digitales como nuevos medios.
- Diferencias claves entre medios tradicionales y medios nuevos.

Objetivos de aprendizaje

Después de completar esta unidad, los educadores y los estudiantes deberían poder:

- Explicar una breve historia sobre el desarrollo de los medios de comunicación y los diferentes temas asociados con el mismo.
- Hacer una descripción de cómo las nuevas tecnologías han llevado a la convergencia de los medios tradicionales con los nuevos.
- Describir las diferencias entre los medios tradicionales y los nuevos y cómo los últimos han mejorado la democracia participativa.
- Explorar el uso de juegos en la educación formal, no formal e informal.

Enfoques pedagógicos y actividades

En resumen: como se discutió anteriormente en este Currículo (Parte 1) son posibles diversos enfoques pedagógicos. Revise la lista en la Parte 1 y decida qué enfoque aplicar a las Actividades sugeridas a continuación y a otras que pueda formular.

- Investigación: a los estudiantes que trabajan en grupos se les asigna la tarea de investigar la evolución de los medios de comunicación e identificar los problemas asociados con el desarrollo de diferentes formas de medios de comunicación.
- Encuesta: los estudiantes realizan una encuesta a dos tipos diferentes de personas, los migrantes digitales (30 años o más) y los nativos digitales (30 años o menos). En su encuesta, deberán observar y analizar cómo los dos grupos de personas utilizan los medios tradicionales y los nuevos y cómo los medios tradicionales (periódicos, radio y televisión) convergen con los nuevos medios (por ejemplo, tecnología móvil, juegos, sitios de noticias en línea con acceso multimedia) en sus sociedades. La encuesta debe incluir la observación de las formas en las cuales las mujeres, los hombres y los jóvenes están representados en los juegos y otros

medios de comunicación que utilizan. Guíelos para hacer recomendaciones a los interesados relevantes.

- Investigación: Los estudiantes investigarán hasta qué punto los nuevos medios son un reto para los medios tradicionales de noticias en su sociedad, los distintos tipos de medios que las personas en su sociedad están utilizando para expresar sus propios puntos de vista en temas de noticias importantes, y los usuarios de las diferentes plataformas mediáticas, junto con los temas/tópicos que están discutiendo. El resultado de esta investigación se presentará para una discusión en grupo y debate.
- Estudio de caso: el método de estudio de caso conlleva un examen en profundidad de una sola instancia o evento que utiliza incidentes de la vida real para visualizar cómo el conocimiento teórico se puede aplicar a los casos reales. Este enfoque se puede adaptar a la enseñanza de la AMI a medida que los estudiantes estén expuestos diariamente a las distintas formas de mensajes de los medios y otros proveedores de contenido. Ofrece una forma sistemática para observar los eventos, recolectar datos, analizar contenidos e informar acerca de los resultados, lo que a la vez brinda apoyo al aprendizaje basado en la indagación entre aprendices.
- Investigación y presentación en grupo: los estudiantes forman grupos para llevar a cabo una investigación sobre el desarrollo histórico de diferentes formas de medios y sus similitudes y diferencias, y dar una presentación al grupo.
- Entrevista: una característica de los medios tradicionales es que el contenido de los medios va a través de un proceso editorial organizado, diseñado para autenticar las noticias y entregarlas a una organización mediática de noticias en lugar de darlas a un individuo. El periodista en línea no trabaja a través de este proceso. En este contexto, realice una entrevista con editores de periódicos y periodistas en línea y discuta las similitudes y diferencias entre la selección y el tratamiento de las noticias.
- Reportaje: investigue y produzca un informe sobre la medida en la cual el conocimiento y la información han cambiado o han permanecido iguales a medida que los nuevos medios y las nuevas tecnologías mediáticas han emergido en su sociedad.
- Ensayo: prepare un ensayo sobre cómo la emergencia de los nuevos medios ha tenido impacto sobre la forma en que las personas interactúan y cómo esto las beneficia. También investigue cómo los nuevos medios están causando un impacto en las vidas sociales y académicas de los educadores y los estudiantes y sobre cuáles son los retos y oportunidades para mejorar el acceso universal a los medios digitales.
- Encuentre una noticia importante y haga un estudio de caso sobre cómo diferentes formas de medios la expresan, y analice el caso. Por ejemplo, cuando la pandemia de COVID-19 golpeó el mundo en 2020, diferentes formas de medios tendieron a informarlo de manera diferente en profundidad, análisis e incluso hechos. Recorra diferentes medios tradicionales y nuevos de diferentes países y observen cómo informan sobre el origen, las causas y las medidas preventivas, etc., y vea cuáles

son las similitudes y diferencias en los informes entre el mismo y diferentes formas de medios y explique las razones de esto. ¿Se están discutiendo las cuestiones de género y raciales en el informe de la crisis del coronavirus?

Unidad 2: Usos de las nuevas tecnologías mediáticas en la sociedad - el cambio social

DURACIÓN: 2 HORAS

Temas claves

- Tecnología de comunicación y desarrollo, así como sus efectos en la sociedad.
- Acceso y uso por parte de las personas de los nuevos entornos de medios, incluidas las nuevas formas de creación de contenido, la interacción con los usuarios y las redes sociales.
- Impacto de las funciones participativas de las nuevas tecnologías en los cambios en las instituciones y procesos democráticos.

Objetivos de aprendizaje

Después de completar esta unidad, los educadores y los estudiantes deberían poder:

- Analizar y entender los efectos de la comunicación digital en la vida social y política de una sociedad.
- Describir los nuevos entornos de medios y el propósito de las actividades, interacciones, presencia en línea y formas de auto-presentación de las personas en las plataformas digitales.
- Evaluar cómo las nuevas tecnologías contribuyen a las instituciones y procesos democráticos en la sociedad (y cómo no).

Enfoques pedagógicos y actividades

En resumen: como se discutió anteriormente en este Currículo (Parte 1) son posibles diversos enfoques pedagógicos. Revise la lista en la Parte 1 y decida qué enfoque aplicar a las Actividades sugeridas a continuación y a otras que pueda formular.

- Investigación y presentación en grupo: los estudiantes llevan a cabo una investigación a pequeña escala para recopilar información sobre los usos de las

nuevas tecnologías a fin de evaluar el impacto de las tecnologías de comunicación digital sobre el desarrollo social. Las nuevas tecnologías en este contexto se refieren a Internet, los dispositivos informáticos y móviles, y los datos estadísticos recopilados sobre estos generalmente incluyen el acceso (propiedad y uso del dispositivo), los usos (frecuencia, cantidad de tiempo, propósitos de la utilización) y las habilidades (autoevaluaciones). Los participantes deben aprender cómo y dónde pueden encontrar estadísticas globales, nacionales y locales sobre los usos de las tecnologías y el desarrollo de estas tecnologías, comparar sus hallazgos y reflexionar sobre las diferencias (socioeconómicas, generacionales, regionales, en el tiempo). Es importante considerar quién posee y controla los servicios en estos dispositivos.

- **Discusión en clase:** El gobierno electrónico tiene que ver con las nuevas formas de gobierno y las que se desarrollan donde las TIC juegan un papel principal. El educador debe liderar una discusión general de clase sobre cómo el gobierno ha intentado - y en qué medida no lo ha hecho - facilitar los procesos democráticos para la ciudadanía utilizando las posibilidades de las nuevas tecnologías. La gobernanza electrónica puede referirse a (1) la democracia electrónica, que significa facilitar la participación a través de un mayor acceso a la información y el conocimiento que constituye la base para la toma de decisiones; (2) los servicios electrónicos, que es la automatización de tareas como la presentación de formularios de impuestos, la verificación del estado de las aplicaciones; y (3) la administración electrónica, la mejora de los procesos del gobierno y del funcionamiento interno del sector público con los nuevos procesos de información ejecutados por las TIC. Se anima a los estudiantes a imaginar qué tipos de comunicación democrática y compromiso pueden promoverse y habilitarse en línea, por ejemplo, en las áreas de actividad política democrática (elecciones, transparencia de la política gubernamental y local, debate político), escolarización, atención médica, servicios de empleo, entorno construido, planificación y mantenimiento de la ciudad, así como la industria y el comercio. Luego, se podrían examinar ejemplos de países con un programa avanzado de gobernanza electrónica. ¿Cuáles son los principales obstáculos para no aumentar la gobernanza electrónica en un país y cómo se podrían superar estos desafíos?
- **Trabajo en grupo:** las nuevas tecnologías han permitido a la ciudadanía producir y compartir contenido creado por ellos mismos. Los estudiantes deben realizar estudios de casos a pequeña escala para descubrir discusiones y procesos en su país o en el vecindario donde el contenido generado por el usuario ha sacado a relucir algo que no había sido cubierto por los medios de comunicación tradicionales o instituciones gubernamentales. Los ejemplos con visibilidad e impacto global incluyen la Primavera Árabe (a principios de la década de 2010) y el movimiento *Me too* (a partir de 2017), pero se debe pedir a los estudiantes que identifiquen los fenómenos locales y tal vez los procesos que afectan a sus propias comunidades. Otros ejemplos de activismo en línea incluyen el activismo ciudadano local, el activismo por los derechos de los animales y el movimiento de positividad corporal. Basándose en estos estudios de caso, el educador dirige una discusión sobre el potencial democrático renovador de las nuevas tecnologías. ¿Cómo

han contribuido las diferentes plataformas digitales a la difusión de diferentes mensajes, basados en contenido generado por el usuario? ¿Cómo han permitido las tecnologías digitales a los usuarios elevar su voz y hacerse oír? ¿Cómo podrían las redes sociales, como las diferentes funciones de WeChat, Twitter, VK, Facebook, Instagram y TikTok, ayudar a promover temas democráticos importantes y avanzar en la justicia y la igualdad? ¿Cómo evalúan los alumnos el poder del activismo en línea y cómo se puede ver en los ejemplos locales identificados? ¿Qué pasa con el activismo que utiliza estos servicios para exigir un mayor respeto a los derechos humanos por parte de estas mismas entidades?

- Examinar el acceso: el acceso a las TIC o a las nuevas tecnologías es importante para el empoderamiento de los hombres, las mujeres, los diferentes grupos de edad (jóvenes y mayores), las personas con discapacidad y otros grupos marginados, como las poblaciones étnicas e indígenas, así como los que viven en comunidades remotas. Utilice fuentes locales e internacionales para realizar investigaciones básicas sobre el acceso de las personas a las TIC o nuevas tecnologías: ¿De qué manera las mujeres, las personas con discapacidades y las personas que viven en comunidades remotas tienen acceso a Internet? ¿Acaso las mujeres tienen igual acceso que los hombres? ¿Hasta qué punto tienen acceso las personas con discapacidades o las personas que viven en comunidades remotas? ¿A qué edad comienza el uso de Internet en diferentes países? ¿Cuáles son las implicaciones? ¿Qué tipo de decisiones políticas y diferencias sociales subyacen a las desigualdades de acceso? ¿Qué se debería hacer si ciertos grupos son marginalizados en el acceso a las nuevas tecnologías? Los estudiantes pueden centrarse en un país o hacer una comparación entre varios países, así como seleccionar un grupo específico de usuarios. Si los datos relevantes no están disponibles en su país o región, trate de buscar el por qué no. ¿Qué organizaciones se deberían preocupar por la ausencia de dichos datos? ¿Qué se puede hacer al respecto?
- Estudios de caso de las páginas de inicio de las instituciones públicas: ¿De qué manera las autoridades de las ciudades, los municipios, las regiones, etc., facilitan las actividades y la interacción de la ciudadanía, es decir, llevan a cabo la gobernanza electrónica? Seleccione, por ejemplo, la página de inicio de la capital del país, una gran ciudad y una pequeña ciudad, y compare sus métodos de gobierno electrónico. Imagine lo que se podría hacer mejor o más para proporcionar mejores servicios en línea para los habitantes y apoyar su participación en su entorno local. Otra posibilidad es tomar una institución pública, por ejemplo, una escuela, un hospital o un hogar de ancianos, para el caso y examinar cómo su página de inicio permite la comunicación con grupos externos de personas (partes interesadas). Cree una tabla de diferentes funciones que permita varias actividades y evalúe qué tan bien funciona cada actividad en la práctica. ¿Cómo podrían mejorarse las funciones participativas del sitio?
- Mapeo de procesos participativos: ¿Qué tipo de procesos de participación pública hay en su país? ¿Cómo se puede involucrar a la ciudadanía en la planificación, presupuestación, implementación y mejora de los procesos de relevancia pública?

Seleccione un área de la vida pública (como un área determinada de la política, por ejemplo, la política juvenil) y dibuje un mapa para el ciudadano local con el fin de mostrarle cómo puede comprometerse y contribuir a este campo particular de la vida pública.

- Cambios percibidos basados en la digitalización: ¿Cómo han cambiado las nuevas tecnologías y los servicios corporativos la forma de escolarización a lo largo de las décadas? Compare las experiencias de las generaciones anteriores con la suya. Por ejemplo, ¿en qué se diferencia la comunicación de una persona de 60 años y de un alumno que va todos los días a la escuela? ¿Cómo ha cambiado la interacción y qué tipo de nuevas formas digitales de comunicación y colaboración se han introducido entre el profesor y el alumno, los alumnos, los padres del profesor y del alumno, el profesor y los colaboradores externos, el profesor, el alumno y la ciudadanía? ¿Cuáles son los beneficios y las desventajas de estos cambios para el (1) alumno y su aprendizaje, (2) para el maestro y sus posibilidades de llevar a cabo la enseñanza?
- Análisis FODA de un canal de redes sociales seleccionado: Seleccione una aplicación móvil popular y bien conocida y realice, ya sea individualmente o en parejas o pequeños grupos, el así llamado análisis FODA de diferentes dimensiones de sus usos: mapee las fortalezas (F), debilidades (D), oportunidades (O) y amenazas (A) para una persona que use esta aplicación. Puede hacer uso de sus propias experiencias o las de sus compañeros que haya escuchado, o realizar algunas entrevistas de fondo con usuarios que utilicen esa aplicación con mucha frecuencia. Como resultado, trate de evaluar cómo la aplicación afecta la vida cotidiana de un usuario. ¿El impacto es positivo o negativo en general, o cómo sopesaría los puntos a favor y en contra?
- Marcando la diferencia en las redes sociales: Realice una entrevista con alguien que esté produciendo contenido audiovisual para redes sociales, por ejemplo, a YouTube, Vimeo, TikTok o Instagram. Idealmente, elija un creador de contenido con una declaración explícita. Describa la estrategia de redes sociales de la persona y evalúe cómo esta persona en particular puede hacer o ya ha hecho una contribución democrática. ¿De qué se trata su comunicación y cómo cumple con su misión particular? ¿Cómo han recibido los seguidores su contenido? ¿Su contenido ha sido capaz de cambiar la forma en que las personas u organizaciones piensan o actúan? ¿De qué forma? ¿Qué tipo de efectos a corto y largo plazo puede haber?

Unidad 3: Usos de las herramientas interactivas de multimedia, incluyendo los juegos digitales en las aulas

DURACIÓN: 3 HORAS

Temas claves

- Herramientas interactivas de multimedia, recursos educativos abiertos y tipos de soluciones de software para mejorar la educación.
- Herramientas interactivas de multimedia/juegos digitales para crear ambientes amigables con el estudiante.
- Juegos mediáticos como herramientas para crear conciencia y promover temas mundiales.
- Juegos educativos versus juegos por entretenimiento.

Objetivos de aprendizaje

Después de completar esta unidad, los educadores y los estudiantes deberían poder:

- Identificar el valor de las herramientas interactivas de multimedia, incluyendo sitios interactivos en la red, presentaciones, discusiones en línea, blogs, Wiki, wikilibros, libros electrónicos, podcasting, videocasting, vodcasting y juegos de instrucción y aprendizaje.
- Desarrollar habilidades sociales, intelectuales y espacio-temporales utilizando herramientas interactivas de multimedia, especialmente juegos.
- Aplicar herramientas interactivas de multimedia, especialmente juegos digitales, para la instrucción y el aprendizaje. Utilizar herramientas/juegos interactivos de multimedia de baja y alta tecnología para exponer conceptos de temas académicos (p. ej., matemáticas, ciencias, estudios sociales, etc.).
- Analizar las distintas herramientas interactivas de multimedia desarrolladas utilizando software de fuentes abiertas y gratuito o propietario, y evaluar las implicaciones para y el impacto en la instrucción y el aprendizaje.
- Evaluar el impacto y las oportunidades que los recursos educativos abiertos pueden tener sobre los procesos de instrucción y aprendizaje.

Enfoques pedagógicos y actividades

"Hoy en día es absolutamente necesario que creemos soluciones de aprendizaje digital... Para esto, es muy importante que todos los estudiantes dominen las habilidades sociales y emocionales, además de las Habilidades del Siglo XXI".

– Excelentísimo Señor Shri Ramesh Pokhriyal, Honorable Ministro de la Unión para el Desarrollo de los Recursos Humanos de la India

En resumen: como se discutió anteriormente en este Currículum (Parte 1) son posibles diversos enfoques pedagógicos. Revise la lista en la Parte 1 y decida qué enfoque aplicar a las Actividades sugeridas a continuación y a otras que pueda formular.

- Herramientas interactivas de multimedia: Piense en la materia en la que usted enseña. Utilizando cualquier motor de búsqueda, identifique y haga una lista de las herramientas interactivas de multimedia, incluyendo juegos digitales, elementos que se podrían utilizar al impartir una lección (o lecciones) específicas para un grupo de educadores y estudiantes. Debería poder identificar muchas de estas herramientas. Para garantizar una selección diversa de juegos, busque juegos desarrollados por mujeres, donde las mujeres participaron en el equipo de desarrollo, o juegos desarrollados por una categoría minoritaria o marginada de personas. Dé prioridad a estas herramientas en términos de utilidad para sus necesidades específicas. ¿Qué otros criterios utilizó? Investigue acerca de los criterios utilizados por expertos en el uso de herramientas interactivas de multimedia en la educación. Ahora compare su criterio con aquel de los expertos. ¿Cuáles son sus observaciones? ¿Está de acuerdo con el criterio de los expertos?
- ¿En su lista de herramientas interactivas de multimedia, puede identificar herramientas que podrían alterar o facilitar de una manera importante la cooperación y discusión en el proceso de instrucción-aprendizaje? ¿Por qué escogió esas herramientas? ¿Cómo cree usted que las tecnologías de multimedia podrían permitir a los estudiantes y educadores interactuar con la información de una nueva forma, cambiar el contenido y crear su propio conocimiento?
- Juegos en línea¹⁰⁴: Practique cualquier juego en línea de simulación humanitaria. ¿De qué forma un juego de computadora le puede ayudar a pensar creativamente sobre temas globales? ¿Cuáles son los resultados de aprendizaje con estos juegos? ¿Las mujeres y los hombres son representados igualmente en estos juegos? ¿Cuáles serían las implicaciones? ¿Cómo se puede abogar por el cambio? Si en la institución educativa no hay acceso o existe un acceso limitado a Internet, los educadores y los estudiantes deberían ser animados a buscar el material de otras fuentes públicas de Internet. Donde Internet sea muy limitado, el educador puede tratar de comprar los juegos en formato en línea/electrónico, o utilizar los juegos que han sido pre-empacados en las computadoras. Se debe incentivar a los estudiantes a:

104. https://en.wikipedia.org/wiki/Food_Force_2 - <https://papersplea.se> - <http://paxwarrior.com/home>

- Hacer estudios de caso de juegos electrónicos en materias específicas (p. ej., lenguaje, matemáticas, geografía, etc.) y realizar un piloto sobre el uso de uno o dos juegos de contenido de aprendizaje específico. Escriba un informe de cómo se utilizó el juego y cómo ayudó a alcanzar los objetivos de la lección.
- Planificar una lección utilizando un juego electrónico como parte de la enseñanza y el aprendizaje, para crear conciencia sobre temas globales, tales como el hambre, el conflicto y la paz. Dicte esta lección y escriba un pequeño informe sobre las respuestas de los educadores y estudiantes a los temas, anotando las preguntas que se hicieron y cómo los juegos ayudaron a abordar los temas.
- Los recursos educativos abiertos (REA) Los recursos educativos abiertos (REA) son materiales y herramientas de aprendizaje– incluyendo cursos completos, módulos, materiales de curso, libros de texto, videos, exámenes, software y cualquier otro material (interactivo y no-interactivo), o técnicas– que se utilizan para apoyar el acceso al conocimiento, en un formato de documento abierto, entregado con una licencia abierta, permitiendo el uso libre, re-uso y adecuación a las necesidades específicas de un cierto grupo de usuarios (es decir, estudiantes, capacitadores de capacitadores, facilitadores, etc.). Se debe incentivar a los aprendices a:
 - Identificar varios sitios en la red que permitan el acceso a recursos educativos abiertos, e identificar los requisitos/criterios para que los recursos educativos puedan ser utilizados como REA.
 - Analizar cómo se crean los REA, se utilizan, se distribuyen y se adaptan a los distintos entornos y necesidades de instrucción y de aprendizaje.
 - Analizar cómo, por ejemplo, se puede transformar los juegos digitales en REA, y entender lo que se debe hacer para cumplir con los requisitos REA, incluyendo leyes de propiedad intelectual.
 - Investigación bibliotecaria y discusión de clase: Los estudiantes deberán identificar, analizar y criticar una variedad de técnicas que se utilizan en los juegos electrónicos con los que están familiarizados. Contraste los juegos electrónicos con los tradicionales o con juegos específicamente culturales de acuerdo al valor educacional y sus limitaciones. Los estudiantes deberán presentar sus hallazgos a través de presentaciones o utilizar gráficos para presentar sus hallazgos.
 - Discusión en clase: desarrolle una planificación de clase y un grupo de actividades de enseñanza, incluyendo herramientas sencillas, interactivas de multimedia o juegos digitales para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los estudiantes deberán examinar los puntos a favor y en contra de integrar los juegos digitales a las prácticas de enseñanza. Un grupo debe presentar las ventajas y otro grupo los retos y las desventajas de utilizar juegos digitales en la instrucción y aprendizaje¹⁰⁵.
 - Profundice: explore la plataforma de REA del Marco de Competencias de la UNESCO en materia de TIC para profesores. <https://www.oercommons.org/>

105. Ver el capítulo 3 de http://ames.eun.org/2009/09/teachers_handbook_on_how_to_us.html para obtener más detalles.

[hubs/unesco](#). Guíe a los educadores a navegar por la plataforma y ser más conscientes de cómo pueden dominar la integración de las TIC en el espacio de aprendizaje. Oriente la discusión en grupo. ¿Están los educadores expuestos a este tipo de formación? ¿Los educadores están expuestos a la formación en AMI? Pídales que investiguen qué medidas se están tomando en su país o comunidad para mejorar las competencias de los educadores en TIC, así como la integración de la formación en AMI. Asegúrese de resaltar la diferencia y la complementariedad de las competencias AMI y las competencias técnicas de las TIC. Guíelos a pensar constantemente en la AMI como pensamiento crítico y cómo las competencias AMI deben aplicarse y pueden mejorar el uso de las TIC en el espacio de aprendizaje.

Recomendaciones de evaluación

- Planificar lecciones de educación relacionadas con los temas anteriores y administrar estas lecciones bajo supervisión. Documentar y dar retroalimentación.
- Ensayo.
- Para fines de evaluación podrían adaptarse otras actividades sugeridas y enfoques pedagógicos.

Recursos y referencias

Chun, W. H. (2015). *Nuevos medios, viejos medios: Un lector de historia y teoría*, 2ª edición (coeditado con Anna Watkins Fisher y Thomas Keenan, Routledge)

Medios digitales: Nuevos estudiantes del siglo XXI. (2011). https://www.imdb.com/title/tt2056555/?ref_=nv_sr_srsrg_0

Juegos para el Aprendizaje, varios recursos del Instituto de Educación para la Paz y el Desarrollo Sostenible Mahatma Gandhi de la UNESCO. <https://mgiep.unesco.org/games-for-learning> y https://mgiep.unesco.org/games-for-learning_old-page

Hjorth, L. (2011). *Juegos y jugar: Una Introducción a los Nuevos Medios*. Berg.

Lenhart, A. (2009). It's Personal: Similarities and Differences in Online Social Network Use between Teens and Adults. Teens, Social Networking, Generations presentación a la Reunión Anual de la Asociación Internacional de Comunicaciones. www.pewInternet.org/Presentations/2009/19-Similarities-and-Differences-in-Online-Social-Network-Use.aspx

Madden, M. (2009). Eating, Thinking and Staying Active with New Media. Health, Education, Teens, Families, Web 2.0 presentation at the National Institute of Child Health and Human Development. www.pewInternet.org/Presentations/2009/15-Eating-Thinking-and-Staying-Active-with-New-Media.aspx

Strasburger, V. V., & Donnerstein, E. (2013). The New Media of Violent Video Games: ¿Todavía los mismos viejos problemas de los medios? *Clinical paediatrics* 53(8), 721-725. <https://doi.org/10.1177/0009922813500340>

Instituto de Educación para la Paz y el Desarrollo Sostenible Mahatma Gandhi de la UNESCO (s.f.). El Proyecto de Directrices de la Industria para el Aprendizaje Digital. <https://mgiep.unesco.org/reports-and-guides>

Instituto de Educación para la Paz Mahatma Gandhi de la UNESCO (s.f.). Una Revisión Global de Medios y Recursos de Educación Digital. <https://mgiep.unesco.org/reports-and-guides>

Kit de protección de la juventud. www.yprt.eu