

Escuela Nacional Preparatoria

Plantel 9, "Pedro de Alba"

Memorias

Reflexiones sobre el manejo ético de la información utilizando PADLET

Autores: Aceves Estrada María del Carmen, Caña Díaz Lidia Elena, Colegio Simón Bolívar
lidia.cana@csb.edu.mx 5534521791

Rubro en el que participa: Trabajo colaborativo con medios electrónicos de comunicación (blog, chat, grupos de discusión, etc.) en la enseñanza.

Medios necesarios para su exposición: Computadora y cañón

RESUMEN

En este trabajo presentamos la experiencia de una actividad de reflexión en la materia de Informática, realizada en el periodo escolar 2018 – 2019, con alumnos del cuarto grado de la preparatoria del Colegio Simón Bolívar, utilizando la herramienta digital Padlet, la cual permite realizar muros virtuales en forma colaborativa. El objetivo fue que los alumnos compartieran sus reflexiones sobre el manejo ético de la información, después de abordar en clase algunos conceptos e ideas previas sobre este tema, además de observar algunos videos relacionados. Los alumnos lograron identificar las situaciones de riesgo de uso de la información y de la importancia de la ética y su relación con la informática. En cuanto al uso de la herramienta, a pesar de que los alumnos no la habían utilizado previamente, les fue motivante utilizarla para compartir sus reflexiones y se logró promover en su proceso de aprendizaje la participación, la organización, la autonomía, la creatividad, la búsqueda de información y la colaboración.

Reflexiones sobre el manejo ético de la información utilizando PADLET

Introducción

En la asignatura de Informática de cuarto grado de preparatoria, plan 2016, en la primera unidad titulada “Información digital”, uno de los contenidos a desarrollar es el de criterios de manejo ético de la información, fomentando una actitud honesta y responsable en los alumnos, sobre todo al citar fuentes y recursos extraídos de la internet. En este trabajo presentamos la experiencia de una actividad desarrollada en el periodo escolar 2018 – 2019 en la preparatoria del Colegio Simón Bolívar, la cual introduce al alumno en la reflexión sobre la relación entre la ética, la información digital y la tecnología, utilizando la herramienta digital Padlet.

La herramienta digital *Padlet* es un software en línea que permite crear contenido de forma colaborativa, mediante un muro digital, para luego compartirlo. En la figura 1 se muestra un ejemplo de la interfaz de Padlet.

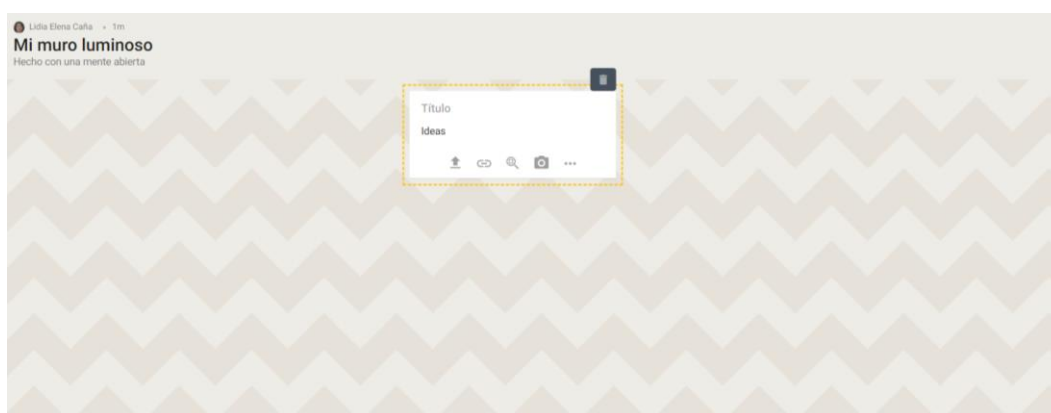


Figura 1 Interfaz de Padlet

Es una herramienta fácil de utilizar e intuitiva, ya que basta con dar doble clic en el muro para empezar a escribir. Permite la interactividad y la flexibilidad al incluir diversos recursos, como archivos, enlaces, imágenes, videos, voz, dibujos, localizaciones en un mapa, grabar la pantalla o enlazar a otro muro creado en Padlet, como se muestra en la figura 2. Además, es dinámico, ya que cada espacio se puede colocar en cualquier lugar del muro, así como personalizarlo con colores de fondo, tipos y estilos de letra, etc.

X COLOQUIO EDUCACIÓN EN CIENCIAS Y TIC

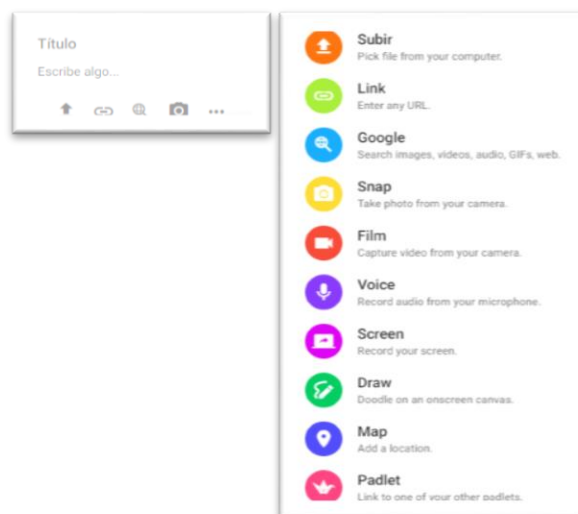


Figura 2 Agregar una participación en Padlet con diversos recursos

Otra ventaja de Padlet es su portabilidad, ya que se puede utilizar en dispositivos móviles con iOS, Android y Kindle. Por ello, se puede trabajar en el aula o en el laboratorio de cómputo, con acceso a internet en ambos casos, así como en actividades a distancia. El profesor crea el muro y luego comparte con sus alumnos el enlace para que inicien con la actividad.

El muro puede servir para expresar desde una lluvia de ideas, hasta el trabajo en proyectos. El resultado final se puede exportar a un archivo PDF, para obtener un respaldo de la participación de los alumnos.

En el proceso de aprendizaje, Padlet permite desarrollar la participación, la creatividad, la autonomía, la curiosidad, la organización, la búsqueda de información y materiales, el trabajo en equipo y la colaboración.

Objetivos

- Promover en los alumnos la reflexión sobre el manejo ético de la información, mediante la introducción a la ética y su relación con la información digital y las nuevas tecnologías, a través de lluvia de ideas y videos de situaciones reales.
- Identificar situaciones de riesgo que puedan compartirse en un muro virtual con la herramienta digital Padlet, para promover la participación, organización, búsqueda de información, colaboración y valores en los estudiantes.

Desarrollo

Al iniciar la clase preguntamos a los alumnos si saben lo que es la ética y si consideran que tiene relación con la informática, la información digital y la tecnología. Después de escuchar sus respuestas, abordamos el tema de forma muy general, a manera introductoria, explicando que la ética es una disciplina filosófica que estudia el bien y el mal y sus relaciones con la moral y el comportamiento humano. La ética nos proporciona tres reglas esenciales: 1) Haz el bien y evita el mal. 2) El fin no justifica los medios. 3) No le hagas al otro lo que no quieres que te hagan a ti. Por lo tanto, las reglas de la ética nos ayudan a tomar buenas decisiones al trabajar con la información digital y las nuevas tecnologías, en el plano individual, personal, escolar, social y profesional.

Como ejemplos, compartimos en plenaria un video sobre un caso de plagio y preguntamos si conocían otros casos. En este espacio surgieron situaciones de plagio en la música y de la “piratería” tanto de la música como del software.

Otro video de ejemplo fue sobre el uso de los juguetes Cognitoys y solicitamos a los alumnos reflexionar sobre su uso como asistentes personales y de aprendizaje para los niños. ¿qué se hace con la información que el niño proporciona al juguete? ¿qué tanto el juguete “aprende” del niño y cómo usa esa información? ¿dónde se guarda dicha información?

Una vez realizadas ambas actividades en plenaria, se solicitó a los alumnos ingresar de forma individual al muro virtual creado en Padlet, mediante el enlace que les compartimos en Classroom. Los alumnos no tuvieron que registrarse y para reconocer su participación, se creó un muro para cada grupo, además de que en cada participación les solicitamos insertar su número de lista para reconocer sus reflexiones sobre la relación entre la ética, la tecnología y la información digital.

En la figura 3 se puede observar el resultado del muro creado en Padlet por el grupo de 4°C de preparatoria.

X COLOQUIO EDUCACIÓN EN CIENCIAS Y TIC

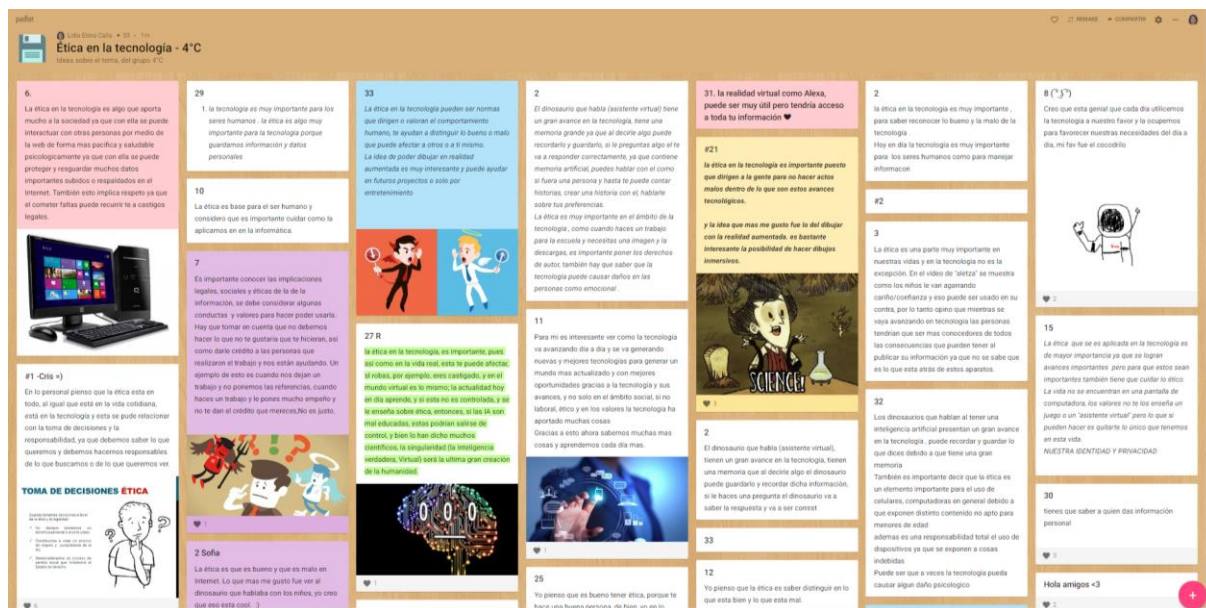


Figura 3 Muro virtual de 4°C

A pesar de que nuestros estudiantes no habían utilizado esta herramienta previamente, lograron compartir fácilmente sus ideas utilizando texto y fondos personalizados, así como imágenes, animaciones y enlaces. Al leer las participaciones de sus compañeros, fueron dando clic en la opción “me gusta” a las participaciones con las que estaban de acuerdo o les agradaron más. Algunos alumnos iniciaron escribiendo texto que no tenía relación con la reflexión del tema, por ejemplo, saludando a todos, probando insertar imágenes, o sin ideas concretas, y al ver que los demás alumnos realizaban sus propuestas, fueron modificando sus conductas, escribiendo sus ideas sobre el tema. Al estar insertando sus participaciones en el muro, algunos alumnos no respetaban el espacio, empezando a escribir en el mismo texto o incluso borrando dicho espacio, por lo que poco a poco fueron respetando y organizándose para colaborar entre todo el grupo.

Conclusiones

Los alumnos lograron identificar situaciones de riesgo de uso de la información y su impacto ético, relacionando la ética con la informática.

La herramienta de Padlet permitió a nuestros estudiantes participar de una manera diferente a lo que generalmente se solicita en clases. Todos participaron activamente y lo pudieron

X COLOQUIO EDUCACIÓN EN CIENCIAS Y TIC

hacer desde su celular o en la computadora del laboratorio, corroborando la interactividad y flexibilidad de la herramienta.

El grupo logró plasmar sus reflexiones en el muro y respetar los espacios y la información de cada uno, lo que promovió la autonomía, la organización y la colaboración del grupo. También aplicaron la búsqueda de información, al menos de imágenes, animaciones y enlaces referentes a sus respectivas reflexiones, promoviendo también su curiosidad.

Consideramos que debemos fomentar la creatividad, no solo en personalizar el texto y los fondos de cada espacio, sino también al incluir otros recursos como el video, el audio, la localización en mapas o enlaces a otros muros de Padlet, además de realizar este tipo de actividades de tarea, lo que les permitiría tener más tiempo para desarrollar su creatividad.

Referencias

- IBM Latinoamérica. (7 de abril de 2016). *Cognitoys - Un dinosaurio que habla con los más chicos [Archivo de video]*. Recuperado el 11 de noviembre de 2018, de https://youtu.be/A5x-_OqU42U
- Nguyen Cao, N. L. (21 de Noviembre de 2018). *Padlet*. Obtenido de Padlet: <https://padlet.com>
- Vicerrectoría Académica de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso-Chile. (s.f.). *Recursos TIC: Padlet*. Recuperado el 5 de junio de 2019, de Recursos TIC: http://recursostic.ucv.cl/wordpress/index.php/essential_grid/padlet-perfil-docente/#1468251697167-ca1eb94c-3fb0