



Conciencia digital:

La misión de ir más allá del clic

La tecnología no solo se usa: se cuestiona, se entiende y se mejora. El aula se convierte en un laboratorio de ideas al usar el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y dinámicas de juego.

Desafío real.

El aprendizaje comienza con un reto tangible:

- ¿Cómo funciona nuestro celular?
- ¿Qué implicaciones tienen las redes sociales?
- ¿Podríamos construir una PC con componentes reciclados?

Cuestionar como detectives.

Se indaga más allá de lo técnico:

- ¿Quién fabrica los componentes?
- ¿Qué sucede con nuestros datos?
- ¿Qué impacto ambiental deja?
- ¿Existen alternativas como el software libre?

Soluciones que transforman.

El conocimiento se aplica en acciones que benefician a la comunidad:

- Manuales de seguridad digital
- Campañas de software libre
- Reutilización de equipo tecnológico

Ciudadanía activa.

El logro final es formar una comunidad que:

- Cuestiona de manera crítica
- Actúa con ética
- Propone soluciones innovadoras
- Se convierte en agente de cambio

Dussel, I. y Quevedo, L. A. (2010). **Aprender y enseñar en la cultura digital.** Santillana.

