

# IDENTIDAD DIGITAL

¿Quién eres en internet?

En la web, **construyes tu identidad** sumando todo lo que publicas con tu arroba, toda la **actividad** donde te etiquetan y todos los grupos donde participas creando o compartiendo contenido.

Así, la **identidad digital** termina siendo **lo que publicas y lo que los demás perciben sobre ti**. Para bien o mal, incluye desde tu selfie perfecta hasta el post donde te etiquetó tu abuelita.

También es una **herramienta para definirte en la web**: no hay que ser detective para saber si alguien es otaku, bodypositive o vegano... sólo mira los memes que comparte.

Las redes sociales **conectan identidades**, generan **comunidades** y pueden potenciar **cambios positivos**. Cuando detrás de un perfil hay una persona real, ideas como **#MeToo** o **Fridays For Future** toman más fuerza. Así, lo que parte como un tweet puede terminar cómo una **ley**.

Todos tenemos derecho a una **identidad digital**, y el mejor filtro es ser **coherente contigo mismo** dentro y fuera de las pantallas.

Además, al "**dar cara**" en el ciberespacio le quitas poder al **troll anónimo**, creando una **web más segura**.

Y a ti, ¿Cómo **te identifican** en la web?



## Mi identidad digital

1º Medio | Orientación | Artes | Plan de Formación General

Haz click aquí para ver la cápsula.

ASIGNATURA	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	INDICADOR DE EVALUACIÓN
Orientación	<b>OA 4.</b> Promover y llevar a cabo de manera autónoma acciones que favorezcan la vida saludable a nivel personal y social, manifestando interés y preocupación ante problemas y situaciones de su entorno y de sus vidas (cuidado de la alimentación, manejo adecuado del estrés, uso positivo del tiempo de ocio, prevención de riesgos y seguridad personal en situaciones cotidianas, entre otros).	Reconocen acciones de autocuidado y cuidado interpersonal en torno a la prevención de riesgos y seguridad en entornos digitales.
Artes	<b>OA 3.</b> Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos como libros de artista y arte digital.	Desarrollan diferentes ideas para la creación de proyectos de arte digital y/o análogo, basados en sus imaginarios personales y referentes artísticos.  Crean proyectos visuales originales de collage o pintura, usando como referentes imágenes digitales.

## PROBLEMÁTICA Y DESAFÍO

En la web, construyes tu identidad sumando todo lo que publicas con tu arroba, creando o compartiendo contenido. Así, la identidad digital termina siendo lo que publicas y lo que los demás construyen sobre ti. ¿Sabías que hoy día existen en el mundo más conexiones móviles que personas en el planeta? Por lo tanto, es probable que existan más "identidades digitales" que "identidades reales". De esta manera, tu identidad digital es una herramienta para definirte en la web. Las redes sociales conectan identidades, generan comunidades y pueden potenciar cambios positivos. Todos tenemos derecho a una identidad, de forma que nuestro actuar en la vida cotidiana se relacione con nuestro actuar en la vida digital, mientras nos reconocemos a nosotros mismos e interactuamos con otros amigos, compañeros, familiares o incluso, desconocidos. Por lo tanto, es necesario hacernos conscientes de cuál es nuestra identidad digital y cómo interactúa de forma respetuosa con otros en la actualidad. Esto lo interpretaremos a través de un proyecto visual en el soporte que estimen conveniente (collage, pintura, arte digital) basado en imágenes, formas y colores.

Audiencia: Estudiantes de enseñanza media, enseñanza básica y apoderados.

Preguntas guías: **¿Quién eres tú?, ¿Con qué identidad te conectas?, ¿Cómo te identifican en la web?**

## ACTIVIDAD

### ETAPA 1 - Lanzamiento y problematización (1 Clase)

Como lanzamiento de la problemática, el/la docente motiva la discusión con los estudiantes del curso, por medio del video Identidad Digital <https://youtu.be/5bblM0ieWCE> y la pregunta: ¿Y tú, quién eres en internet? De acuerdo a la condición sanitaria virtual o física, realiza una lluvia de ideas con los estudiantes, valorando las distintas formas y respuestas que van apareciendo.

Posteriormente, el/la docente explica el sentido de la pregunta, reconociendo que así como todos tenemos una identidad, en tanto, género, etapa biológica, gustos musicales, culturales, entre otros, también tenemos una identidad digital, y que básicamente, se define como la forma en que nuestra actividad en la web se relaciona con otros. Es muy importante señalar que esta identidad digital debe entenderse a través de una serie de acciones de autocuidado consigo mismo y con las demás personas.

Por último, el/la docente invita a los estudiantes a formar equipos de trabajo y reconocer la huella digital que tenemos en la actualidad y cómo interactúa con otros, a través del soporte visual que los equipos escojan.

## ACTIVIDAD

### ETAPA 2 - Indagación de estudiantes y círculo de crítica (2 Clases)

El/la docente chequea que los estudiantes se reúnan por equipos, asignen roles y responsabilidades de trabajo mientras dure la colaboración en el proyecto. En estas dos clases, investigarán tanto en fuentes tradicionales como digitales acerca de la conformación física y psicológica en los adolescentes, gustos, intereses, conflictos, así como también formación de la identidad personal; pueden investigar acerca de los características que presentan determinados tipos de convivencia entre las personas y los riesgos que mantienen a través de conductas peligrosas. El/la docente guía este trabajo a través de preguntas como: **¿Quién eres tú?, ¿Con qué identidad te conectas?, ¿Cómo te identifican en la web?**

Esta investigación la traducirán en conocimiento a través de los soportes que los propios equipos decidan, por ejemplo, a través de una bitácora de trabajo, notas de campo o cuaderno de apuntes, entre otros.

Al plasmar este trabajo, lo presentarán a los otros equipos de su curso a través de un círculo de críticas, trayendo ideas que han generado otros equipos y discutiendo hallazgos para complementar su propia indagación respecto a la formación de su identidad.



## ACTIVIDAD

### ETAPA 3 - Elaboración de producto y muestra pública (2 Clases)

Por último, los equipos se dedican a investigar sobre tipos de representaciones visuales a través de libros de artista o medios digitales para representar por medio de la ilustración que ellos estimen la identidad digital del equipo con el que trabajan.

El/la docente guía este trabajo a través de preguntas de una reflexión continua: **¿Quién eres tú?, ¿Con qué identidad te conectas?, ¿Cómo te identifican en la web?** Se sugiere profundizar en la discusión con los equipos en esta última pregunta, pues es la que deberán plasmar en las representaciones visuales que decidan crear.

Previo a la exhibición pública de este trabajo, se sugiere un ensayo previo y una lluvia de ideas de cómo podemos mejorar aspectos de comunicación y presentación de las representaciones visuales.

Por último, durante la exhibición, los equipos muestran a la comunidad de estudiantes y apoderados sus creaciones respecto a cuál es su identidad digital a través de formas, diseños y colores, contestando preguntas acerca del uso de estas formas y qué aspectos pueden mejorar de las identidades personales para luego proyectarlas en las identidades digitales, parafraseando la pregunta de este desafío: **"Y tú, ¿quién eres en internet?"**

## SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se sugiere evaluar la representación visual que los equipos realicen en torno a su identidad digital por medio de una rúbrica analítica que integre diferentes criterios de evaluación en torno al proceso de creación de equipos, trabajo y colaboración sostenida, así como otros propios del diseño artístico de los equipos, como el uso de materiales, formato visual de las creaciones, uso de colores y formas, entre otros. Por último, es recomendable realizar un proceso de autoevaluación y/o coevaluación en las distintas etapas del proyecto ABP en relación a diferentes habilidades cognitivas e interpersonales que el/la docente desee resaltar.

**Para profundizar más sobre este contenido puedes utilizar este capítulo de Generación Digital.**

