

Orange va a la escuela

Que no se olvide nada: lápiz, libros, rotulador, tableta, móvil, cargador... mochila preparada y al cole. Una mochila que Orange tiene repleta de iniciativas en el ámbito de la educación digital y que este año abre, además, nuevos bolsillos para nuevas actividades como son dos representativos concursos escolares o su programa formativo "Fab Labs Sociales".

Con el inicio del curso Orange ha lanzado el concurso escolar EducalInternet, desarrollado junto con Macmillan Education, cuyo objetivo es promover en las aulas el uso responsable y seguro de la tecnología. El concurso va dirigido a profesores de cualquier centro educativo en España que impartan clase desde 4º de Primaria hasta 4º de la ESO y de FP Básica. Tal y como explica Rocío Miranda de Larra, directora de Responsabilidad Social y Sostenibilidad de Orange, "somos conscientes de que la tecnología es una herramienta no sólo útil, sino imprescindible, para el desarrollo académico de los alumnos, pero las tecnologías constituyen también un desafío para muchos profesores, que tienen que actualizar permanentemente sus conocimientos digitales".

Para participar, los profesores sólo tienen que registrarse en la web EducalInternet.es y presentar un proyecto de aula con sus alumnos, en español o inglés y en cualquier formato digital, que demuestre que los alumnos han adquirido buenos hábitos en el uso seguro y responsable de la tecnología.

EducalInternet.es es una plataforma educativa creada para que los docentes puedan formarse en el uso seguro y responsable de la tecnología, así como un lugar donde compartir con el resto

EducalInternet.es es una plataforma educativa creada para que los docentes puedan formarse en el uso seguro y responsable de la tecnología

de la comunidad sus recursos y materiales didácticos. Así, incluye materiales sobre buenas prácticas en el uso de Internet, como cultura digital

básica, búsqueda y publicación de información en la red, gestión de la privacidad, etc. También incluye materiales sobre los principales conflictos a los que pueden enfrentarse los alumnos en Internet, ofreciendo guías para minimizarlos y reaccionar ante ellos, por ejemplo, el acceso a contenidos inapropiados, las tecnoadicciones, el ciberacoso, etc. La plataforma ofrece distintos cursos online, incluyendo cursos de tipo MOOC, y unidades didácticas sobre estos temas, y dispone, asimismo, de un creador de contenidos educativos multimedia que permite generar nuevos materiales educativos interactivos que incluyan explicaciones textuales, vídeos, fotos, mapas, infografías, cuestionarios y otros elementos.

En este escenario, Orange propone también dar a conocer otros aspectos de la tecnología, en este caso, asociados al buen uso de los dispositivos, y para ello ha puesto en marcha el concurso escolar "Los Reciclators", un concurso destinado a alumnos de primaria que trata de fomentar comportamientos responsables a través del reciclaje de dispositivos móviles. En él, además de poder recoger terminales en el aula, con la ayuda de su profesor los alumnos aprenderán interesantes aspectos del reciclaje como la recuperación de materiales y el cuidado del medioambiente, el fomento de empleo en las plantas de reciclaje, etc. Además, lo harán jugando y acompañados de unos divertidos personajes, Los Reciclators, pe-



queños seres que reciclan móviles y que tienen muchas ganas de trabajar:

Pero, además, para Orange, uno de los retos en esta apuesta por el uso responsable y seguro de la tecnología es conseguir que los niños y jóvenes dejen de ser meros consumidores de contenidos, educativos o de ocio, y que, aparte de utilizar estas tecnologías de forma segura, posean conocimiento para poder tener un papel activo en el desarrollo de dicha tecnología. En este marco se llevan cabo los talleres de #Superprogramadores, una iniciativa que reúne a padres y niños en divertidas jornadas de formación sobre lenguajes de programación como Scratch o Minecraft. En este otoño, por ejemplo, se celebran varios talleres que, además, forman parte de la Europe Code Week, un evento internacional que alienta la programación en los más jóvenes como motor de la creatividad, la colaboración y el conocimiento.

Del aula al Fab Lab

La digitalización del entorno educativo va más allá de la cotidianeidad del uso de los dispositivos tecnológicos en el aula y favorece la aparición de nuevos ámbitos de aprendizaje como el que enmarca a los Fab Labs y el movimiento maker; conceptos que, espoleados por la popularidad de la impresión 3D o la robótica, están consolidando una nueva forma para desarrollar competencias digitales y sociales, basadas en la posibilidad de experimentar, de jugar, de aprender, de fabricar y compartir el conocimiento.

Estos espacios colaborativos de creación y fabricación digital (un proceso que permite la manufactura de objetos físicos a través del uso de herramientas controladas por ordenador) se de-

finen por varios aspectos comunes como la práctica basada en el hacer; el aprendizaje compartido, compartir y evolucionar proyectos ya existentes, etc. Y es en este escenario en el que Orange vertebró, a través de su Fundación, un programa formativo destinado a jóvenes en riesgo de exclusión social, para favorecer su inclusión social activa y participativa y la mejora de su empleabilidad. Así, los Fab Labs Sociales de Fundación Orange abarcan distintas iniciativas como, por ejemplo, el programa "Breakers", dirigido a jóvenes en vulnerabilidad en el que se estimula tanto el aprendizaje de habilidades técnicas de diseño, prototipado electrónico o fabricación digital, con otras competencias transversales como el trabajo en equipo o la comunicación. También se ha lanzado la iniciativa "YAMakers", un proyecto realizado por jóvenes con autismo de alto funcionamiento, en el que el desarrollo de las competencias sociales es tan importante como el de las habilidades técnicas. El programa Fab Labs Sociales se extiende, a través de las fundaciones del grupo Orange, por más de una decena de países y cuenta ya con más de 60 proyectos activos.

Recientes estudios, como "*(Casi) Todo por hacer*", del experto César García Sáez, constatan que los Fab Labs como recursos educativos son una tendencia clara en múltiples países y que estos espacios de fabricación digital están apareciendo en colegios y bibliotecas, incorporando, así nuevos elementos tangibles dentro del proceso de aprendizaje ordinario. Si bien los Fab Labs surgieron en el ámbito académico universitario del MIT, con el paso del tiempo las opciones educativas relacionadas con la fabricación digital se han multiplicado, debido, principalmente al abaratamiento de la tecnología y al aumento de la

demanda de profesionales en los campos de la ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas.

Los Fab Labs y Makespaces sirven, pues, como espacios de aprendizaje informal entre pares y, adicionalmente, muchos de estos espacios funcionan a través de grupos de trabajo en los que se establece una temática común y todos

Los Fab Labs Sociales de Fundación Orange abarcan distintas iniciativas como el programa "Breakers" para jóvenes en situación vulnerable

participan del proceso de creación y aprendizaje. De esta forma, la definición del papel del movimiento maker en la educación sería: pasar del consumo a la creación y convertir el conocimiento en acción.

Todas estas actividades reafirman la labor que, desde hace más de diez años, Orange realiza para promover el uso responsable de las tecnologías por un colectivo tan sensible como es el de los niños y adolescentes, y que se ha vehiculado con propuestas como, por ejemplo, el portal Navega Seguro o las charlas que sobre el este uso responsable realizan empleados de la compañía en colegios o institutos y que ya han llegado a más de 18.000 niños y jóvenes ■

