

CIBERBienestar

GUÍA DE ORIENTACIONES DIDÁCTICAS PARA DOCENTES ^{de}

EDUCACIÓN PRIMARIA ^Y SECUNDARIA



CIBERBienestar. Guía de orientaciones didácticas para docentes de Educación Primaria y Secundaria se realizó en colaboración entre AT&T México, la Secretaría de Educación de Nuevo León y Educación para Compartir.

Coordinación del proyecto

AT&T México

Miguel Ángel Casas Pérez
Director Nacional de Asuntos Externos
Sustentabilidad y Comunicación

Daniel Ríos Villa
Vicepresidente Adjunto de Asuntos Externos y
Sustentabilidad

Secretaría de Educación de Nuevo León

Sofialeticia Morales Garza
Secretaria de Educación

Verónica Raquel Martínez Rivera
Coordinadora de Inclusión Educativa de las TIC

Claudia Esthercita Ramos Hernández
Jefatura de operación de proyectos CIETIC

Educación para Compartir

Ana Laura Ferraro Hernández
Directora Adjunta de Operaciones

Diseño y curación de contenido

Educación para Compartir
Carolina Aceves Sosa
Pamela Lizbeth Aguilar Salazar

Revisión técnico-pedagógica

Secretaría de Educación de Nuevo León

Diseño editorial

Educación para Compartir
Damián Otero

Ilustraciones

Freepik

CIBERBienestar. Guía de orientaciones didácticas para docentes de Educación Primaria y Secundaria
© 2023

Primera edición, 2023
Versión digital
Distribución Gratuita-Prohibida su venta.

Reservados todos los derechos. Queda rigurosamente prohibida, sin el permiso previo y por escrito de la Asociación Mexicana para las Naciones Unidas de Jóvenes AMNU Jóvenes, A.C., la reproducción parcial o total de esta obra, su tratamiento informático, la transmisión de toda forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler, préstamo público u otros métodos.

Derechos reservados © 2023. Asociación Mexicana para las Naciones Unidas de Jóvenes AMNU Jóvenes, A.C. Avenida Patriotismo 889, Insurgentes Mixcoac, 03910 Ciudad de México, CDMX, México.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	4
VINCULACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE CIBER@APRENDE	6
Bienestar Responsabilidad	
MAPAS DE CONTENIDO	8
ORIENTACIONES GENERALES	16
RECOMENDACIONES PARA EL ABORDAJE DE LOS CONCEPTOS	18
Educación Primaria y Secundaria	18
Civismo digital	18
Identidad digital	19
Educación Primaria	20
Huella digital	20
E-derechos	21
Tiempo en pantallas	22
Peligros y riesgos en Internet	23
Las TIC y la participación infantil	24
Proyecto final	25
Educación Secundaria	26
Noticias falsas	26
Ciberacoso	27
Grooming	28
Violencia digital de género	29
Inteligencia Artificial y habilidades de pensamiento crítico	30
Redes sociales y salud mental	31
Proyecto final	32
VALORACIÓN DE LAS ACTIVIDADES	33



PRESENTACIÓN

Los cuadernillos **CIBERBienestar para Educación Primaria y Educación Secundaria**, son materiales didácticos diseñados para dar respuesta a una necesidad formativa, que impacta no sólo al contexto escolar, sino que también tiene impacto en la vida y en el desarrollo del bienestar personal, social y futuro profesional de niñas, niños y jóvenes de Educación Básica.

El contexto actual en el que las infancias y las juventudes se encuentran, se caracteriza por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como una herramienta clave para realizar actividades del día a día, por ejemplo: comunicarse, investigar, estudiar, jugar, entretenerse, trabajar, crear, compartir y comentar contenido, entre otras. Sin embargo, esta no es una lista exhaustiva ni definitiva, ya que a medida que las TIC evolucionan, este número de actividades crece de manera considerable.

En este sentido, la **Secretaría de Educación de Nuevo León**, en equipo con **AT&T México** y con **Educación para Compartir**, han sumado esfuerzos para ofrecer una propuesta de actividades didácticas, lúdicas y flexibles, que pueden ser adaptadas a las diferentes necesidades y recursos de la diversidad de contextos. Estos recursos buscan informar y sensibilizar a estudiantes y educadores sobre la importancia del uso seguro y responsable de las TIC, así como, apoyarles a crear estrategias relacionadas con el cuidado de la integridad física y mental, tanto de personas nativas como usuarias digitales, con el fin de que todas transiten hacia un camino de formación ciudadana digital que les permita conocer y accionar en su beneficio y desarrollo, y en el de su comunidad a nivel local y global.

A través del camino trazado en las actividades de los cuadernillos, se busca que el alumnado fortalezca de manera transversal los estándares **Bienestar** y **Responsabilidad** del programa **CIBER@prende** y que alcancen los siguientes propósitos:

- Identificar conceptos relacionados con el civismo digital y el ejercicio de una ciudadanía digital responsable.
- Construir una identidad digital segura y alineada con la práctica de valores cívicos en espacios virtuales y no virtuales.
- Promover el conocimiento y el ejercicio de los e-derechos para el desarrollo y el autocuidado.
- Potenciar la curiosidad por el uso de las TIC para la construcción de nuevos aprendizajes orientados hacia el desarrollo personal y comunitario.



PRESENTACIÓN

- Conocer estrategias de cuidado acerca de situaciones de acoso y violencia en Internet.
- Identificar problemáticas sociales como la violencia digital de género y sus repercusiones.
- Reconocer la importancia del cuidado de la salud mental en el uso de recursos digitales como las redes sociales.
- Reflexionar sobre el impacto ético y social de la Inteligencia Artificial (IA), así como del desarrollo del pensamiento crítico.
- Diseñar una propuesta de atención al ciberacoso en su comunidad.

Para acompañar la realización de estas actividades, la participación de las y los educadores, es clave en el logro de los propósitos, por lo que, esta breve guía busca ofrecer orientaciones puntuales acerca del contenido y el abordaje de conceptos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje de la ciudadanía digital.

Les invitamos a explorar y conocer esta guía y los cuadernillos de actividades, con el fin de familiarizarse y apropiarse de los contenidos para planear las estrategias pertinentes que les permitan enriquecer la formación de sus estudiantes a través de la ciudadanía digital. Así mismo pueden consultar en ciberaprende.uienl.edu.mx/ el documento rector que rige estos estándares y competencias digitales.

¡Bienvenidas y bienvenidos a esta experiencia!



VINCULACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE CIBER@PRENDE¹

El programa **Ciber@prende** Nuevo León, contempla una trayectoria formativa para el estudiantado que está compuesta por 15 competencias que corresponden a cinco dimensiones o estándares, que se alcanzarán de forma transversal y progresiva a lo largo de la educación preescolar, primaria, secundaria y media superior. Describen las áreas generales en las que se habrá de trabajar el uso educativo de las tecnologías: conocimiento, innovación, bienestar, empoderamiento y responsabilidad.

Los cuadernillos de Educación Primaria y Secundaria que se presentan y cuyo uso se promueve para fortalecer el programa, se encuentran alineados a dichos estándares formativos, especialmente a dos de ellos: Bienestar y Responsabilidad. Derivado de un proceso de vinculación, se determinó que ambas dimensiones son mayormente beneficiadas con la realización de las actividades que componen los materiales didácticos.

Bienestar

El bienestar como estándar para el desarrollo de habilidades digitales, implica la interrelación de recursos humanos y de recursos materiales para el logro de un fin. Requiere de la formación de sujetos capaces de conocerse a sí mismos, que autoreconozcan y autovaloren sus conocimientos, habilidades y su disposición para compartir con otros en un ambiente de convivencia sana, donde se sumen esfuerzos en aras de promover el crecimiento colectivo.

La responsabilidad de las y los estudiantes para generar bienestar individual y colectivo es tener disposición para escuchar a otros y así poder experimentar el beneficio del trabajo individual en el trabajo colectivo.

La importancia de fomentar el bienestar colectivo radica en el disfrute de una actividad que está generando beneficios personales, es una relación de ganar-ganar: ganar satisfacción con el aprendizaje individual y ganar satisfacción con los logros grupales.

El cumplimiento de este estándar se conforma por 3 competencias digitales:

- Colabora de forma proactiva para aprender y crear en equipo.
- Gestiona sus emociones al interactuar con otras personas y usar las tecnologías.
- Equilibra el tiempo de uso de las tecnologías con distintos fines y entre distintas actividades necesarias para su desarrollo integral.

VINCULACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE CIBER@PRENDE¹

Responsabilidad

Los recursos tecnológicos aparecen cada día con innovaciones que llaman la atención y el impulso es explorarlos, las novedades se presentan tanto en el hardware como en el software y en las redes sociales y todos están relacionados, todo lo que se transmite en estas redes es información y es ahí donde se practica la responsabilidad, y las preguntas que deben hacerse son: ¿Qué información estoy transmitiendo? ¿Qué propósito tiene la información que estoy enviando? Si implica la toma de video o imagen de una persona, ¿tengo su autorización para publicarla? ¿Estoy vulnerando la privacidad de alguien? ¿El contenido es ofensivo? ¿Estoy cometiendo violencia de género? Todas estas preguntas deben ser el resultado de un análisis de la situación antes de decidir si se publica o no.

El cumplimiento de este estándar se conforma por 3 competencias digitales:

- Emplea medios seguros, legales y éticos al usar las tecnologías y crear una identidad digital.
- Participa de forma constructiva en discusiones públicas de interés colectivo.
- Utiliza las tecnologías para solucionar problemas sociales con equidad, perspectiva de género y visión inclusiva.

¹ Información retomada de la Secretaría de Educación de Nuevo León (2023). CIBER@prende. Documento rector de la Inclusión educativa de las TIC en los centros escolares del estado de Nuevo León. Consultado en: <https://ciberaprende.uienl.edu.mx/>

MAPA DE CONTENIDO

Con el fin de facilitar la planeación didáctica de las sesiones, presentamos los mapas de contenido que permiten identificar el tema y el estándar a abordar, así como, el propósito esperado en cada actividad.

Educación Primaria					
Actividad	Tema	Estándares de Bienestar/Responsabilidad			Propósito
		Estándar	Competencia	Indicador	
Ciudadanos digitales y responsables	Civismo digital	Responsabilidad (P.A.)	15. Utiliza las tecnologías para solucionar problemas sociales con equidad, perspectiva de género y visión inclusiva.	Propone formas en las que la tecnología puede fomentar la igualdad de las personas independientemente de su origen, sexo, cultura, rasgos físicos, nivel de estudios o cualquier otra característica.	Reconocer la importancia de ser ciudadanas y ciudadanos digitales, a través de la creación de un compromiso con nosotros y nuestra comunidad, para utilizar la tecnología de manera responsable.
Una identidad sana y segura	Identidad digital	Responsabilidad (P.B.)	13. Emplea medios seguros, legales y éticos al usar las tecnologías y crear una identidad digital.	Comparte información sobre sus logros de aprendizaje, opiniones y propuestas sobre un tema, que no compromete su seguridad física y emocional.	Aprender a presentarse en el mundo real y virtual, a través de la creación de un perfil, para identificar el tipo de información que cuide de nuestra seguridad.

P. B. Primaria baja
P. A. Primaria alta

MAPA DE CONTENIDO

Educación Primaria					
Actividad	Tema	Estándares de Bienestar/Responsabilidad			Propósito
		Estándar	Competencia	Indicador	
Una huella que me protege	Huella digital	Responsabilidad (P.B.)	13. Emplea medios seguros, legales y éticos al usar las tecnologías y crear una identidad digital.	Comparte información sobre sus logros de aprendizaje, opiniones y propuestas sobre un tema, que no compromete su seguridad física y emocional.	Conocer qué es la huella digital, a través de la creación de un cómic sobre las netiquetas, para identificar cómo cuidar de nuestra seguridad.
Un mundo virtual también necesita derechos	E-derechos	Responsabilidad (P.A.)	13. Emplea medios seguros, legales y éticos al usar las tecnologías y crear una identidad digital.	Explica los riesgos de subir información personal a las redes sociales.	Reconocer la importancia de ejercer nuestros e-derechos, a través de la presentación de un derecho digital, para valorar su impacto en nuestro desarrollo y seguridad.
Entre dos mundos	Tiempo en pantallas	Bienestar (P.A.)	9. Equilibra el tiempo de uso de las tecnologías con distintos fines y entre distintas actividades necesarias para su desarrollo integral.	Valora las actividades más allá de la computadora y dispositivos.	Reflexionar sobre la importancia de hacer un uso adecuado de las TIC para promover el cuidado de nuestra salud, a través de la identificación de los riesgos de pasar demasiado tiempo frente a las pantallas.

MAPA DE CONTENIDO

Educación Primaria					
Actividad	Tema	Estándares de Bienestar/Responsabilidad			Propósito
		Estándar	Competencia	Indicador	
Adivinando redes de seguridad	Peligros y riesgos en Internet	Responsabilidad (P.A.)	13. Emplea medios seguros, legales y éticos al usar las tecnologías y crear una identidad digital.	Explica los riesgos de subir información personal a las redes sociales.	Identificar los riesgos al navegar en Internet, para incorporar medidas de protección al utilizar las TIC; a través de la revisión de los principales peligros que se presentan en la red.
A un clic de transformar el mundo	Las TIC y la participación infantil	Responsabilidad (P.B.)	14. Participa de forma constructiva en discusiones públicas de interés colectivo.	Desarrolla habilidades sociales básicas para interactuar con alumnos y docentes en ambientes virtuales de aprendizaje, redes sociales y de manera presencial.	Reconocer la importancia de utilizar las TIC en beneficio de la sociedad, a través de la promoción de la agencia de cambio desde edades tempranas, para colaborar en proyectos de impacto social que incorporen el uso responsable de las TIC.

MAPA DE CONTENIDO

Educación Primaria					
Actividad	Tema	Estándares de Bienestar/Responsabilidad			Propósito
		Estándar	Competencia	Indicador	
A un clic de transformar el mundo	Las TIC y la participación infantil	Responsabilidad (P.B.)	14. Participa de forma constructiva en discusiones públicas de interés colectivo.	Desarrolla habilidades sociales básicas para interactuar con alumnos y docentes en ambientes virtuales de aprendizaje, redes sociales y de manera presencial.	Reconocer la importancia de utilizar las TIC en beneficio de la sociedad, a través de la promoción de la agencia de cambio desde edades tempranas, para colaborar en proyectos de impacto social que incorporen el uso responsable de las TIC.
Proyecto final. Construimos redes seguras para navegar a salvo	Proyecto final	Responsabilidad (P.A.)	15. Utiliza las tecnologías para solucionar problemas sociales con equidad, perspectiva de género y visión inclusiva.	Propone formas en las que la tecnología puede fomentar la igualdad de las personas independientemente de su origen, sexo, cultura, rasgos físicos, nivel de estudios o cualquier otra característica.	Crear un material de difusión digital, para promover el uso responsable de las TIC con el fin de crear ambientes digitales pacíficos, a través de la participación y puesta en práctica de las habilidades digitales, sociales y de trabajo colaborativo.

MAPA DE CONTENIDO

Educación Secundaria					
Actividad	Tema	Estándares de Bienestar/Responsabilidad			Propósito
		Estándar	Competencia	Indicador	
Ciudadanía digital para un mundo más responsable	Civismo digital	Responsabilidad	13. Emplea medios seguros, legales y éticos al usar las tecnologías y crear una identidad digital.	Conoce la legislación sobre usos de la red, los derechos y obligaciones de los usuarios de internet.	Reflexionar sobre la importancia de ser ciudadanas y ciudadanos digitales, a través del reconocimiento de nuestras acciones y pensamientos, para utilizar la tecnología de manera responsable.
Iguals y diferentes	Identidad digital	Responsabilidad	13. Emplea medios seguros, legales y éticos al usar las tecnologías y crear una identidad digital.	Comprende la importancia de cuidar su información personal. Toma medidas preventivas.	Aprender la importancia de cuidar de nuestra identidad digital, a través del reconocimiento de las diferencias y similitudes que tenemos con las personas, para identificar el tipo de información que cuide de nuestra seguridad.
Dime qué compartes y te diré qué tan responsables eres	Noticias falsas	Responsabilidad	14. Participa de forma constructiva en discusiones públicas de interés colectivo.	Evita compartir información dudosa o falsa, así como información discriminatoria o violenta.	Identificar información falsa a través de la revisión de los criterios de confiabilidad, para incorporar estrategias de cuidado en la red.

MAPA DE CONTENIDO

Educación Secundaria					
Actividad	Tema	Estándares de Bienestar/Responsabilidad			Propósito
		Estándar	Competencia	Indicador	
Basta de ciberacoso	Ciberacoso	Responsabilidad	15. Utiliza las tecnologías para solucionar problemas sociales con equidad, perspectiva de género y visión inclusiva.	Reconoce la violencia (...) en las redes sociales y sabe cómo responder para evitar su propagación.	Identificar al ciberacoso como una problemática social, a través de la revisión de los tipos de ciberacoso y las situaciones a las que se exponen las personas en la red, para incorporar conductas de autocuidado y estrategias de acción para hacer frente al ciberacoso.
Uno mi perfil con...	Grooming	Responsabilidad	13. Emplea medios seguros, legales y éticos al usar las tecnologías y crear una identidad digital.	Comprende la importancia de cuidar su información personal. Toma medidas preventivas de seguridad y privacidad en redes sociales	Identificar al grooming como una problemática social, a través de la reflexión sobre la forma en que conectan las personas a través de las redes, para incorporar conductas de autocuidado y estrategias de acción para hacer frente al grooming.

MAPA DE CONTENIDO

Educación Secundaria					
Actividad	Tema	Estándares de Bienestar/Responsabilidad			Propósito
		Estándar	Competencia	Indicador	
Hundimos el barco de la ciberviolencia de género	Violencia digital de género	Responsabilidad	15. Utiliza las tecnologías para solucionar problemas sociales con equidad, perspectiva de género y visión inclusiva.	Reconoce la violencia de género en las redes sociales y sabe cómo responder para evitar su propagación.	Identificar las expresiones de violencia digital de género en la red, a través de la revisión descriptiva de las mismas, para incorporar medidas de comportamiento incluyente e igualitario, promoviendo la igualdad entre los géneros dentro de ambientes digitales.
Inteligencia Artificial en equipo con la humanidad	IA y habilidades de pensamiento crítico	Responsabilidad	14. Participa de forma constructiva en discusiones públicas de interés colectivo.	Reconoce los signos de la infodemia y de la manipulación en redes sociales.	Reflexionar sobre el impacto de la Inteligencia Artificial, a través de un juego de roles, para analizar la importancia de desarrollar habilidades que nos permitan utilizarla de manera eficaz y responsable.

MAPA DE CONTENIDO

Educación Secundaria					
Actividad	Tema	Estándares de Bienestar/Responsabilidad			Propósito
		Estándar	Competencia	Indicador	
En conexión con nuestra salud	Redes sociales y salud mental	Bienestar	8. Gestiona sus emociones al interactuar con otras personas y usar las tecnologías.	Aprende estrategias socioemocionales para el manejo del estrés, manejo de la tolerancia a la frustración y motivación al trabajar con tecnología.	Reflexionar sobre el impacto de las redes sociales en nuestra salud mental, a través de una invitación sorpresa, para identificar las estrategias socioemocionales que podemos utilizar para cuidar de nosotros.
Inteligencia Artificial en equipo con la humanidad	Proyecto final	Bienestar	7. Colabora de forma proactiva para aprender y crear en equipo.	Investiga y explora plataformas colaborativas para realizar trabajos escolares.	Crear un material de difusión digital, para promover la construcción de ciberespacios pacíficos con el fin de terminar con el ciberacoso, a través de la participación y puesta en práctica de las habilidades digitales, sociales y el trabajo colaborativo.

ORIENTACIONES GENERALES

Posiblemente la enseñanza del Civismo y la ciudadanía digital sean temas novedosos en su práctica, por lo que, sugerimos atender las siguientes orientaciones generales respecto a los ejes temáticos y al uso de los cuadernillos para Educación Primaria y Secundaria:

- 1. Explorar los materiales y preparar los recursos.** De manera previa a la implementación de las actividades de los cuadernillos, es importante conocer de manera global los materiales, con el fin de preparar comprender las dinámicas esperadas, y preparar el abordaje de los conceptos, así como, los recursos necesarios, de acuerdo al contexto y a las características del grupo.
- 2. Vincular las actividades de aprendizaje con los contenidos curriculares y con las necesidades del centro educativo.** Cada actividad tiene el objetivo de conocer y comprender un concepto central que idealmente se sugiere vincular con los aprendizajes esperados de los contenidos curriculares, con el fin de evitar que estas actividades se perciban de manera desarticulada del trayecto formativo del alumnado y de las metas visualizadas por el colegiado para el desarrollo integral de su centro educativo.
- 3. Integrar las actividades en la planeación didáctica.** Una estrategia para asegurar la articulación de las actividades de aprendizaje y de seguir un trayecto formativo, es programarlas dentro de la planeación didáctica, y dar seguimiento puntual a los resultados y al proyecto final de atención al ciberacoso. Se sugiere realizar entre una y dos actividades por semana.
- 4. Vincular las actividades de aprendizaje con ejemplos y casos de estudio locales y mediáticos.** A manera de ejemplos, es viable identificar y dialogar respecto a diversos casos que hayan ocurrido en su comunidad o que hayan sido tendencia en los medios de comunicación, con el fin de analizarlos y visualizar diversas alternativas de resolución basadas en la aplicación de los conceptos aprendidos, evitando criticar y juzgar a las personas involucradas.
- 5. Mostrar interés y curiosidad por las experiencias del alumnado.** El abordaje de los conceptos que integran esta experiencia formativa, es una oportunidad para establecer un diálogo con las alumnas y los alumnos para conocer sus intereses, reflexiones y posturas respecto a diversos temas en tendencia que pueden rescatar sus propias experiencias. Para ello es necesario promover un clima de respeto y confianza.

ORIENTACIONES GENERALES

- 6. Reconocer las limitaciones de abordaje de los temas y ampliar las oportunidades de construcción de conocimientos.** La tecnología es un campo que se encuentra en constante desarrollo, por lo que, sería inviable pensar que una persona puede ser cien por ciento experta en ella. En este sentido, vale la pena reconocer que posiblemente las discusiones y reflexiones del alumnado requieran profundizar más acerca de los temas abordados. Con ello, es importante abrir la oportunidad de activar a la comunidad para que las niñas, los niños y los jóvenes se organicen para investigar y ser partícipes de la construcción de los conocimientos con la oportunidad de iterar.
- 7. Mostrar apertura por los temas abordados y las opiniones del alumnado.** Existen diversos prejuicios respecto al uso de la tecnología, por lo que, se recomienda que el abordaje de estas actividades permita a toda la comunidad educativa hacerlo desde un punto común, libre de estos prejuicios y rechazo, y con ello, abrir la oportunidad de reconocimiento del uso de la tecnología a partir de una intención formativa, con enfoque de derechos y desarrollo de manera informada.
- 8. Promover el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación dentro y fuera del aula.** Debido al uso recreativo que posiblemente hace el alumnado de las TIC, quizá cuenten con mayor práctica en el manejo de algunas plataformas o en la realización de algunas actividades. Esta propuesta es también una oportunidad para promover el uso de la tecnología en proyectos escolares, ya sea dentro del aula, si es que se cuenta con dispositivos digitales, o si en casa hay oportunidad de hacerlo. De manera opcional, se puede crear un laboratorio de exploración digital donde se colecten dispositivos que la comunidad desee donar como: teléfonos celulares, grabadoras, cámaras, entre otros.
- 9. Promover el desarrollo de competencias digitales.** Además de promover la comprensión y la práctica del Civismo digital, esta oportunidad formativa también puede utilizarse para promover el desarrollo de competencias como: la alfabetización informacional, la comunicación y la colaboración, la creación de contenidos digitales, la seguridad y la resolución de problemas con apoyo de las TIC.
- 10. Disfrutar la experiencia formativa.** Esta propuesta busca que, tanto el alumnado como las y los docentes, utilicen esta experiencia formativa como una manera innovadora de abordar temas emergentes de interés social, y que además, la disfruten para lograr una enseñanza y un aprendizaje significativos.

Recomendaciones para el abordaje de los conceptos

Civismo digital

Educación Primaria y Secundaria

El civismo digital es un concepto que debe ser abordado desde el reconocimiento de que las personas que han nacido en una era donde la tecnología predomina en las actividades del día a día, son llamadas nativas y nativos digitales, sin embargo, esto no les convierte automáticamente en ciudadanos digitales. Por ello, tanto en la Educación Primaria como en Secundaria, es necesario invitar al alumnado a la reflexión de asumirse como personas con derechos y obligaciones, tanto en el contexto presencial, como en el digital.

Se sugiere traer a cuenta el concepto de ciudadanía, explorar: ¿qué significa para ellas y ellos?, ¿cómo lo viven? y ¿cómo lo asocian con el mundo digital y todo lo que ahí ocurre?.

Una alternativa para reflexionar qué diferencias o similitudes encuentran en ser ciudadanos dentro y fuera de Internet, es proponer un comparativo de acciones y comportamientos.

De manera opcional, se pueden realizar algunos ejercicios para identificar cómo han evolucionado las necesidades de la sociedad del conocimiento y de la información; por ejemplo, una línea del tiempo, y que en función de ellas, las personas hemos tenido que adaptarnos y prepararnos para enfrentarlas, en este caso, el conocimiento y manejo del uso de tecnologías para nuestra vida cotidiana.



Recomendaciones para el abordaje de los conceptos

Identidad digital

Educación Primaria y Secundaria

En el caso de Educación Primaria, comenzar por explorar con el alumnado: ¿qué es la identidad?, ¿qué conocen sobre su identidad?, ¿qué les gustaría conocer sobre ella?

Para Educación Secundaria, retomar reflexiones sobre: ¿cuál es su identidad?, ¿qué les distingue de las demás personas?, ¿cómo han conformado su identidad?

En ambos casos, pedir que compartan sus reflexiones y preguntas en grupo, y de manera opcional, realizar un ejercicio introductorio acerca de los rasgos que identifican en su identidad.

Preguntar acerca de qué experiencias han tenido con las TIC en las que han tenido que compartir datos sobre su identidad, para qué lo han hecho, quién les ha acompañado y qué retos han enfrentado.

En caso de que su alumnado o una parte de él, aún no haya tenido acceso al registro en plataformas digitales debido a su edad, falta de interacción con dispositivos digitales o cualquier otra circunstancia, explicar que, para tener acceso a algunas páginas en Internet para realizar búsquedas, abrir un correo electrónico, recibir información, realizar compras, jugar en línea, por ejemplo, es necesario registrarse y crear una identidad digital a través de los datos que ingresamos, y a través de nuestra manera de interactuar con las otras personas, ya sea que las conozcamos o no.



Recomendaciones para el abordaje de los conceptos

Huella digital

Educación Primaria

Para abordar este tema, se sugiere una actividad introductoria donde el alumnado pueda plasmar sus huellas dactilares en una hoja y alrededor de ella, escriban qué es para ellas y ellos una huella, cómo se construye y qué se puede conocer de una persona a partir de ella.

Sobre el tema de huella digital, es posible que si las niñas y los niños no han tenido acceso a Internet requieran de más ejemplos para explicarles en qué consiste una navegación por la red. Para ello, se puede explicar que en el mundo virtual se encuentra un universo de información utilizada para diferentes fines.

Si bien, antes solo ciertas personas tenían acceso a crear y publicar contenidos de manera masiva, actualmente, no sólo somos personas consumidoras de contenido, sino también creadoras, y eso es una gran ventaja para ser partícipes más allá de nuestro círculo de personas cercano, porque brinda la oportunidad de compartir lo que sentimos y pensamos con personas en todo el mundo, y ese beneficio, también implica una gran responsabilidad, la de cuidar de la huella digital.

Es importante compartir que, cuidar de la huella digital, no sólo significa cuidar lo que publicamos o compartimos de manera directa, sino también de estar atentas y atentos a lo que nuestras amistades y familiares comparten de nosotros, dónde nos etiquetan, en qué páginas nos solicitan información, qué otras ofrecen datos personales como censos y resultados de convocatorias, entre otras.



Recomendaciones para el abordaje de los conceptos

E-derechos

Educación Primaria

Como parte de vivir una ciudadanía digital activa, es necesario que las niñas y los niños conozcan que existen una serie de derechos digitales que así como les protegen, también requieren de compromisos y obligaciones.

Para abordar esta actividad, se sugiere proponer al alumnado realizar un recuento de los derechos humanos que conocen y que ejercen en su vida diaria. Después, invitarles a reflexionar sobre aquellos que consideran que necesitan para sentirse seguras y seguros al navegar en Internet.

Finalmente, se puede pedir que reflexionen sobre cada uno de los e-derechos para identificar qué pueden hacer para lograr que ese derecho se cumpla, por ejemplo: poner límites, tener una comunicación constante y abierta con sus familiares y docentes, específicamente sobre aquello que les inquieta o puede incomodar, compartir qué páginas o actividades realizan en línea. Y también, reflexionar sobre cómo respetar y apoyar al logro de los derechos de las otras personas.

Un aspecto importante a destacar en el acompañamiento de este tema, es que los e-derechos también requieren del apoyo de las familias para hacer equipo en la protección y seguridad de las niñas y los niños.



Recomendaciones para el abordaje de los conceptos

Tiempo en pantallas

Educación Primaria

Para realizar el abordaje de esta temática, se propone la realización del juego “Entre dos mundos”, para contextualizar al alumnado previo a la dinámica se propone la revisión de un video introductorio que abre la reflexión en torno a la importancia de no perder de vista las actividades que no requieren estar frente a una pantalla, pues su realización tiene la misma importancia para su desarrollo integral, además de promover el cuidado de su salud, como hacer ejercicio, jugar al aire libre, pasear, etcétera.

Para realizar el juego se sugiere imprimir y conseguir con antelación los materiales requeridos (tablero, dado y fichas), así como leer las instrucciones en conjunto y aclarar aquellas que generen alguna confusión, para corroborar la comprensión de las mismas, se puede realizar una ronda de práctica.

Después del juego, se sugiere realizar las preguntas de reflexión siguiendo un diálogo natural con el alumnado, y con miras a corroborar el cumplimiento del objetivo, las preguntas pueden ser ajustadas con base en el diálogo generado en plenaria, y se sugiere recuperar las experiencias del alumnado.

Para dar seguimiento a la temática, se sugiere invitarles a incorporar hábitos de uso saludable, y a llevar un seguimiento del tiempo que pasan frente a las pantallas.



Recomendaciones para el abordaje de los conceptos

Peligros y riesgos en Internet

Educación Primaria

Dentro de los materiales diseñados para la promoción y desarrollo de ciudadanía digital, se encuentran diversas cápsulas que son revisadas al inicio de las actividades. En el caso de esta temática, el video sugerido está enfocado en el rol de la familia para proveer protección y conductas de protección que procuren el bienestar de la familia al ser partícipes del mundo digital, enfocándose en los riesgos en Internet, a partir del minuto 1:27, por lo que se sugiere que la reproducción sea completa, poniendo especial atención a partir de ese minuto. En caso de resultar pertinente por cuestión de tiempo o gestión propia, el video puede ser adelantado y reproducido a partir del minuto indicado.

Para realizar el juego se sugiere imprimir y preparar con anticipación las tarjetas recortables, estas pueden ser enmicadas para utilizarlas en diversas implementaciones de la actividad. Se sugiere hacer una revisión conjunta de las instrucciones y una ronda de prueba.

Se sugiere utilizar cronómetro en cada ronda y permitir que las y los estudiantes lleven la revisión del tiempo de manera voluntaria durante la actividad, de manera que se ponga en práctica el juego limpio al respetar las reglas.

Durante la actividad es importante no estigmatizar ni volcar la opinión en contra del uso de redes sociales, sino concientizar sobre la importancia de utilizarlas y participar en ellas de manera responsable.



Recomendaciones para el abordaje de los conceptos

Las TIC y la participación infantil

Educación Primaria

Dentro de los materiales diseñados para la promoción y desarrollo de ciudadanía digital, se encuentran diversas cápsulas que son revisadas al inicio de las actividades. En el caso de esta temática, el video sugerido está enfocado en el rol de la familia para proveer protección y conductas de protección que procuren el bienestar de la familia al ser partícipes del mundo digital, enfocándose en los riesgos en Internet, a partir del minuto 1:27, por lo que se sugiere que la reproducción sea completa, poniendo especial atención a partir de ese minuto. En caso de resultar pertinente por cuestión de tiempo o gestión propia, el video puede ser adelantado y reproducido a partir del minuto indicado.

Para realizar el juego se sugiere imprimir y preparar con anticipación las tarjetas recortables, estas pueden ser enmicadas para utilizarlas en diversas implementaciones de la actividad. Se sugiere hacer una revisión conjunta de las instrucciones y una ronda de prueba.

Se sugiere utilizar cronómetro en cada ronda y permitir que las y los estudiantes lleven la revisión del tiempo de manera voluntaria durante la actividad, de manera que se ponga en práctica el juego limpio al respetar las reglas.

Durante la actividad es importante no estigmatizar ni volcar la opinión en contra del uso de redes sociales, sino concientizar sobre la importancia de utilizarlas y participar en ellas de manera responsable.



Recomendaciones para el abordaje de los conceptos

Proyecto final

Educación Primaria

El proyecto final de Educación Primaria, propone la creación por parte del alumnado de una campaña escolar digital, misma que estará compuesta por un conjunto de memes (Imagen, video o texto, por lo general distorsionado con fines caricaturescos, que se difunde principalmente a través de internet) creados con Inteligencia Artificial, en los que se rescaten ideas y mensajes clave que desean compartir con la comunidad educativa para incorporar conductas de protección y promover la práctica de ciudadanía digital. Todo ello con el objetivo de poner fin al ciberacoso.

Para introducir a la actividad, se sugiere recordar al estudiantado la importancia de su participación en la construcción de comunidades digitales pacíficas, observar en conjunto el video “Para ver más allá” y realizar las preguntas de reflexión sugeridas para promover la participación activa y explorar ideas y propuestas sobre cómo poder utilizar las TIC para dar fin al ciberacoso.

Se sugiere explicar al estudiantado en qué consistirá el proyecto final y compartir con el grupo el ejemplo adjunto en la actividad. En conjunto, pueden explorar la plataforma Craiyon y descubrir las posibilidades de creación que hay en la misma. Se puede invitar al grupo a que primero estructuren la frase a integrar en su meme y después experimenten con las diferentes búsquedas e imágenes creadas en la plataforma.

Finalmente, se sugiere compilar las creaciones y gestionar la publicación y difusión de las mismas, puede ser a través de las redes sociales de la escuela o en grupos de WhatsApp.



Recomendaciones para el abordaje de los conceptos

Noticias falsas

Educación Secundaria

En el abordaje de esta temática, es importante tener en cuenta que nadie está exento de creer en información falsa, por lo que se sugiere compartir alguna experiencia personal o cercana acerca del impacto que puede tener el no corroborar la información. Un ejemplo cercano puede ser la desinformación que surgió durante la temporada de pandemia por COVID-19.

En esta actividad se invita a observar el video “Dime qué compartes y te diré qué tan responsable eres”, con el objetivo de clarificar el concepto y conocer en qué consisten las fake news, así como, dimensionar las diferentes repercusiones que puede tener inventar, compartir o creer en una de estas publicaciones.

Se sugiere invitar al estudiantado a realizar de manera individual la actividad y después, revisar en plenaria la tabla con la información escrita por cada estudiante, con el fin de corroborar que el grupo conoce y tiene claras las pautas para la identificación de noticias falsas o de información cuya procedencia es dudosa, razón por la cual se les sugiere buscar corroborar dicha información.

Para cerrar la actividad, se propone realizar las preguntas de reflexión en plenaria, recuperando las participaciones del estudiantado e invitándoles a compartir estas medidas e identificar algunas otras para evitar creer en las noticias falsas.



Recomendaciones para el abordaje de los conceptos

Ciberacoso

Educación Secundaria

Para abordar esta temática, se invita a compartir con el alumnado que el ciberacoso se puede presentar de distintas formas en la red y revisar la infografía sobre los tipos de ciberacoso. Durante esta revisión, es importante clarificar las dudas y recuperar ejemplos propios, cercanos o famosos relacionados con cada tipo de ciberacoso.

La actividad tiene el mismo principio que el juego “Basta” por lo que se invita a que las instrucciones sean explicadas de manera voluntaria por las y los estudiantes. Al finalizar la revisión de las reglas, se debe acotar que, en esta adaptación de “Basta”, las categorías serán los diferentes tipos de ciberacoso, y deberán llenar las casillas con estrategias de autocuidado ante cada tipo de ciberacoso comenzando por la letra seleccionada al inicio de la ronda.

Si es necesario, se sugiere compartir el ejemplo adjunto en la plantilla, y se puede realizar una ronda de prueba en plenaria para que las y los estudiantes practiquen la creación de estrategias de autocuidado.

El cierre de la actividad consiste en realizar las preguntas de reflexión en plenaria e invitar al grupo a crear redes de apoyo y seguridad en las que incluyan a adultos con los que sientan la confianza de compartir si son víctimas o parte de este tipo de situaciones; es importante que sepan que no es necesario enfrentar este tipo de acoso en solitario, y que además existen plataformas y protocolos de acción para recuperar su bienestar.



Recomendaciones para el abordaje de los conceptos

Grooming

Educación Secundaria

Para abordar el tema de Grooming, se sugiere recuperar en plenaria los conocimientos y experiencias previas del estudiantado, siempre y cuando se sientan con comodidad para compartirlas. Se sugiere explicar que el uso de las redes sociales conlleva diversos beneficios, como el poder conectar de manera inmediata con personas que conocemos, indagar un poco más sobre sus gustos y toda aquella información que comparten en redes.

En esta actividad es importante recordar a las y los estudiantes que cuando formamos parte de la red social de alguna persona, nos están permitiendo adentrarnos en su vida, conocer la identidad digital que han construido y acceder al contenido personal que deciden compartir con las personas que formamos parte de su red, y lo mismo sucede a la inversa. El problema es que la interacción a través de una pantalla, no siempre es igual de real y genuina que la que se da de manera personal, por lo que siempre es necesario corroborar que nuestra red está unida con personas reales que conocemos y que su única intención es cuidar del vínculo que hemos generado.

Para que el cierre de la actividad funcione, se sugiere dar las indicaciones hasta el número 3 en plenaria, sin que el estudiantado las lea con anticipación, de manera que al unir los perfiles, lo hagan de manera libre sin estar predispuestos por la tabla con el código de colores. Una vez concluido el juego, se sugiere realizar las preguntas de reflexión y pedir a las y los estudiantes leer y dialogar en plenaria sobre la información complementaria que se comparte al final de la ficha.



Recomendaciones para el abordaje de los conceptos

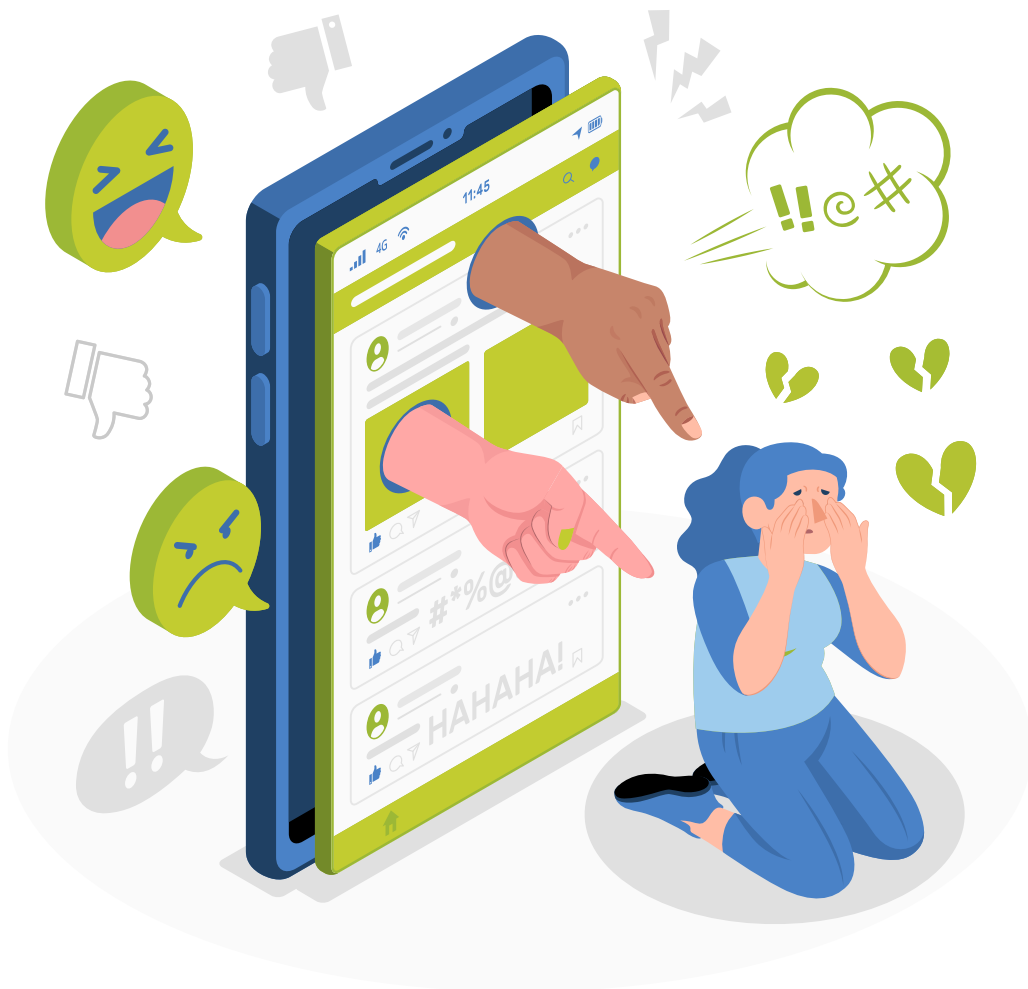
Violencia digital de género

Educación Secundaria

Para abordar esta temática, se sugiere revisar con anticipación los materiales, comprender la dinámica y buscar información contextualizada sobre la situación. En caso de que se compartan situaciones específicas o personales que se relacionen con el tema, se invita a retomarlas con respeto y cuidado. Se sugiere invitar al estudiantado a leer las instrucciones en conjunto y clarificar las dudas surgidas, después una persona voluntaria puede explicar nuevamente la dinámica estructurando la explicación con sus propias palabras.

Previo a comenzar el juego, se sugiere revisar en plenaria la información contenida en las tablas anexas a la actividad, de tal forma que se clarifique la información, se recuperen y resuelvan las dudas y, en caso de ser necesario, ejemplificar algunas medidas de prevención que podrían surgir del ejercicio. Si el alumnado no tiene muchas ideas, la o el docente puede aportar ideas o experiencias propias para apoyar la reflexión.

Al organizar las parejas de trabajo, se sugiere procurar la comodidad y bienestar de todas las personas, así como promover la convivencia y trabajo en equipo. Para cerrar la actividad, se invita a realizar las preguntas de reflexión en plenaria para rescatar las conclusiones del alumnado en relación con la temática.



Recomendaciones para el abordaje de los conceptos Inteligencia Artificial y habilidades de pensamiento crítico Educación Secundaria

La Inteligencia Artificial (IA) es un tema que se encuentra en tendencia, no sólo por su impacto a nivel tecnológico, sino en todas las esferas de la sociedad, debido a sus implicaciones para la vida de los seres humanos.

Como todo cambio significativo, la IA ha traído consigo una serie de beneficios que vienen acompañados de riesgos por prevenir y atender en el proceso de adaptación e integración de este recurso al día a día de las personas.

Para abordar esta actividad, se sugiere realizar una recapitulación de los principales inventos para analizar en grupo qué beneficios y posibilidades se tienen actualmente gracias a ellos. Por ejemplo: en la Primera Revolución Industrial (1784) la producción mecánica y vías ferroviarias, en la Segunda Revolución Industrial (1870) la producción en masa, energía eléctrica, en la Tercera Revolución Industrial (1969) la producción automatizada, electrónica y computación, y la Cuarta Revolución Industrial que es la que estamos viviendo ahora con la integración de la IA.

Se sugiere realizar una investigación acerca de las IA disponibles y crear un decálogo de uso considerando: utilizarla de manera responsable y crítica, identificar proyectos para los cuales es útil equilibrando los productos en que se utiliza con una parte de desarrollo de habilidades propias de los seres humanos, como el pensamiento crítico, con el fin de que identifiquen de manera clara y práctica las oportunidades y limitaciones de uso de este recurso.



Recomendaciones para el abordaje de los conceptos

Redes sociales y salud mental

Educación Secundaria

Las redes sociales se han convertido en un espacio con diversos fines. Por ejemplo, son un medio de comunicación bidireccional para personas de todo el mundo, y también han sido una herramienta que ha facilitado la conformación de comunidades que han podido conectar desde todas las partes del mundo para compartir intereses y necesidades. Las redes sociales como todo recurso, también cuentan con beneficios y con riesgos externos en su uso, por ello es que utilizarlas requiere de una serie de consideraciones desde el inicio, como lo es la creación de perfiles seguros, el conocimiento y la práctica de derechos digitales, medidas de prevención y atención de riesgos como violencias, ciberacoso, grooming, entre otras.

Sin embargo, una de las principales áreas de atención respecto al uso de las redes sociales, es el cuidado de la salud mental. Además de cuidar el tiempo en pantallas, es necesario concientizar a las alumnas y alumnos acerca de la importancia de cuidar el contenido que consumen e invitarles a identificar y expresar, qué emociones, pensamientos y sentimientos les produce esa información y qué patrones de conducta han cambiado a partir del tiempo y contenido consultado.

De manera opcional, se puede abrir un espacio de diálogo y reflexión en grupo, para que compartan qué tipo de contenido les ha llamado la atención y qué emociones han identificado a partir de ellos, cómo es su relación con las personas y cómo es su relación con ellas y ellos mismos a partir del contenido que visualizan en las redes.



Recomendaciones para el abordaje de los conceptos

Proyecto final

Educación Secundaria

El proyecto final de Educación Secundaria, propone la creación por parte del alumnado de una campaña escolar digital, misma que estará compuesta por un conjunto de videos creados con una plataforma que trabaja con Inteligencia Artificial, en los que se sensibilice a las personas acerca de las diferentes temáticas revisadas en el cuadernillo, pero que siembren la reflexión en torno a las medidas que debemos tomar para poner fin al ciberacoso.

Para introducir a la actividad, se sugiere compartir con las y los estudiantes el dato de que durante la pandemia por COVID-19 un grupo de estudiantes decidió elaborar caretas de protección para el personal médico que lo necesitaba en su comunidad, con ayuda de sus conocimientos en modelado e impresión en 3D y hasta la fecha siguen produciendo y entregando este equipo a otros estados de la República Mexicana. Se sugiere utilizar este ejemplo como un caso inspirador que motive al alumnado a crear inventos que beneficien a sus comunidades.

Se sugiere observar en conjunto el video “Semillas de emprendimiento” e invitar al grupo a explorar la plataforma Flexclip, explicarles que esta plataforma les permitirá crear videos escribiendo la narración de lo que deseamos observar en el mismo, después de la primera versión creada por la I. A. podremos realizar los ajustes que consideremos adecuados y crear un video que concientice a la sociedad sobre la importancia de terminar con el ciberacoso, a través de la revisión de diferentes conceptos de ciudadanía digital.

Para comenzar la creación se sugiere estructurar primero la historia, redactarla en la plataforma y editar su video libremente, en caso de ser necesario, se puede proyectar el ejemplo que se encuentra en la ficha de la actividad. Finalmente se sugiere compilarlas creaciones y gestionar la publicación y difusión de las mismas, puede ser a través de las redes sociales de la escuela o en grupos de whatsapp.



VALORACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

La aplicación de diversos instrumentos de seguimiento al desempeño del estudiantado es clave para identificar las áreas de mejora, tanto del grupo, como de la intervención pedagógica por sí misma.

Es por ello que, compartimos la siguiente rúbrica de valoración de desempeño por actividad. Este instrumento puede ser aplicado al finalizar cada actividad e identificar aquellos ajustes que permitan que el grupo logre construir nuevos aprendizajes mientras su comportamiento corresponde con la trayectoria formativa trazada por la intervención, pasando por cada uno de sus componentes.

Rúbrica de valoración de desempeño grupal por actividad

Nombre de la actividad:				
Fecha:		Grupo:		
Categoría	Competencia	Excelente	Suficiente	Por mejorar
Estándar Ciber@ aprende-Bienestar	Colaboración y trabajo en equipo.	Colabora de forma proactiva para aprender y crear en equipo.	Participa cuando el equipo le solicita su apoyo en la creación de productos en equipo.	No participa durante las actividades colaborativas.
	Gestión socioemocional en la red.	Gestiona sus emociones al interactuar con otras personas y usar las tecnologías.	Gestiona sus emociones ocasionalmente al interactuar y utilizar las TIC.	Sus emociones se desbordan al interactuar y realizar actividades con el uso de las TIC.
	Uso saludable de las TIC.	Equilibra el tiempo de uso de las tecnologías con distintos fines y entre distintas actividades necesarias para su desarrollo integral.	Integra hábitos para equilibrar el uso que le da a las TIC en relación con el resto de sus actividades pero no ha logrado el equilibrio.	Utiliza las TIC por lapsos de tiempo desequilibrados en su rutina diaria.
	Uso responsable de las TIC.	Emplea medios seguros, legales y éticos al usar las tecnologías y crear una identidad digital.	Cuida los elementos que integra en la construcción de su identidad digital, pero no conoce los medios seguros, legales y éticos.	No se interesa por cuidar de los elementos que conforman su identidad digital.
Estándar Ciber@ aprende-Responsabilidad	Participación constructiva.	Participa de forma constructiva en discusiones públicas de interés colectivo.	Acude, pero no participa en la realización de discusiones públicas de interés colectivo.	No participa en diálogos públicos de interés colectivo.
	Solución de problemas con perspectiva de género y visión inclusiva.	Utiliza las tecnologías para solucionar problemas sociales con equidad, perspectiva de género y visión inclusiva.	Utiliza las TIC para solucionar problemas sociales, pero no integra la perspectiva de género ni una visión inclusiva.	No utiliza las TIC con el fin de solucionar problemas sociales.
Concepto clave	Comprensión y reconocimiento del concepto clave en el ejercicio de ciudadanía digital.	Comprende el significado del concepto clave y reconoce la importancia del mismo en el ejercicio de su ciudadanía digital.	Identifica la importancia del concepto clave para el ejercicio de su ciudadanía digital.	No identifica la relación entre el concepto clave con el ejercicio de su ciudadanía digital.
Comentarios generales del desempeño del grupo:				

Formamos una mejor
CIUDADANÍA GLOBAL®

CIBERBienestar. Guía de orientaciones didácticas para docentes de Educación Primaria y Secundaria es un material de difusión educativa realizado en colaboración entre AT&T México, la Secretaría de Educación de Nuevo León y Educación para Compartir.

Av. Patriotismo #889 Piso 8,
Colonia Insurgentes Mixcoac,
Alcaldía Benito Juárez, C.P. 03920
Tel. +52 (55) 56 64 45 49



www.educacionparacompartir.org